DUNGEONS & DRAGONS® Supplemento

PERFETTO ARCANISTA

Guida alla magia arcana per tutte le classi



Richard Baker



PERFETTO ARCANISTA

Guida alla magia arcana per tutte le classi

Richard Baker

C R E D I T I

A U T O R E
Richard Baker

T E A M D I S V I L U P P O
Michael Donais (responsabile), Andy Collins, Bruce R. Cordell

R E V I S O R I
Chris Thomasson (responsabile), Scott Fitzgerald Gray

D I R E T T O R E R E V I S I O N E
Gwendolyn F.M. Kestrel

D I R E T T O R E C R E A T I V O
Christopher Perkins

D I R E T T O R E D E L L O S V I L U P P O
Andrew Finch

R E S P O N S A B I L E D I C A T E G O R I A P E R I G I O C H I D I R U O L O
Bill Slavicsek

D I R E T T O R E D I P R O D U Z I O N E
Josh Fischer, Randall Crews

D I R E T T O R E A R T I S T I C O
Dawn Murin

I L L U S T R A Z I O N E D I C O P E R T I N A
Matt Cavotta

T A V O L E I N T E R N E
Steve Belledin, Matt Cavotta, Dennis Crabapple-McClain, Emily Fiegenschuh, Doug Kovacs, Ginger Kubic, Jeff Miracola, Monte Moore, William O'Connor, Michael Phillippi, Ron Spencer, Franz Vohwinkel

G R A F I C I
Dee Barnett, Trish Yochum

C A R T O G R A F O
Todd Gamble

E F F E T T I S P E C I A L I G R A F I C I
Angelika Lokotz

T E C N I C O D E L L E I M M A G I N I
Robert Jordan

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.

Questo prodotto contiene materiali aggiornato alla versione 3.5 del regolamento.

Questo prodotto Wizards of the Coast® non contiene Open Game Content. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20 System License, consultare www.wizards.com/d20.

E D I Z I O N E I T A L I A N A

D I R E T T O R E R E S P O N S A B I L E
Emanuele Rastelli

S U P E R V I S I O N E E R E V I S I O N E
Massimo Bianchini

T R A D U Z I O N E
Chiara Battistini

I M P A G I N A Z I O N E
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**

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 *Perfetto Arcanista* 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.
© 2006 Wizards of the Coast, Inc.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

Indice

Introduzione 4
La natura della magia 4
Arcanista o mago? 4
Cosa è necessario per giocare 4

Capitolo 1: Classi 5
Mago combattente 5
Informazioni sulle regole di gioco 7
Warlock 9
Informazioni sulle regole di gioco 10
Invocazioni del warlock 12
Invocazioni a essenza mistica 12
Invocazioni modifica deflagrazione 13
Altre invocazioni 13
Wu Jen 14
Informazioni sulle regole di gioco 15

Capitolo 2: Classi di prestigio 17
Scegliere una classe di prestigio 17
Warlock e classi di prestigio 18
Accolito della pelle 18
Esempio di accolito della pelle 20
Accordo sublime 21
Esempio di accordo sublime 23
Adepto della Stella Verde 24
Esempio di adepto della Stella Verde 26
Alienista 26
Esempio di alienista 28
Arcanamach di Suel 29
Esempio di arcanamach di Suel 31
Cercatore del canto 32
Esempio di cercatore del canto 35
Dominatore mentale 35
Esempio di dominatore mentale 37
Geometra 38
Esempio di geometra 39
Iniziato dei Sette Veli 40
Esempio di iniziato dei Sette Veli 43
Maestro dell'effigie 44
Esempio di maestro dell'effigie 45
Maestro trasformista 46
Esempio di maestro trasformista 48
Mago dell'Ordine Arcano 49
Esempio di mago dell'Ordine Arcano 51
Mago selvaggio 52
Esempio di mago selvaggio 54
Magus del sangue 55
Esempio di magus del sangue 58
Pugno illuminato 59
Esempio di pugno illuminato 60
Sapiente argenteo 61
Esempio di sapiente argenteo 62
Sapiente elementale 63
Esempio di sapiente elementale 65
Tessitore del fato 65
Esempio di tessitore del fato 67
Viaggiatore guida 68
Esempio di viaggiatore guida 69

Capitolo 3: Talenti arcani 71
Invocazioni e capacità magiche 71
Talenti e incantesimi simili alle armi 72
Descrizioni dei talenti 73

Capitolo 4: Incantesimi e invocazioni 85
Incantesimi simili alle armi 85
Colpi critici 85
Attacchi furtivi 86
Liste degli incantesimi 86
Nuovi incantesimi da assassino 87
Nuovi incantesimi da bardo 87
Nuovi incantesimi da chierico 87
Nuovi incantesimi da druido 87
Nuovi incantesimi da mago e stregone 88
Nuovi incantesimi da mago combattente 90
Nuovi incantesimi da ranger 91
Nuovi incantesimi da wu jen 91
Incantesimi 96
Invocazioni da warlock 130
Nome 130
Grado 130
Livello equivalente 130
Modifica deflagrazione o essenza mistica 130
Invocazioni minime 130
Invocazioni inferiori 130
Invocazioni superiori 131
Invocazioni oscure 131
Descrizioni delle invocazioni 131

Capitolo 5: Oggetti magici 137
Tipi di oggetto alternativi 137
Pozioni 138
Pergamene 138
Nuovi tipi di oggetti 139
Incantesimi contingenti 139
Libri degli incantesimi 139
Utilizzare i libri degli incantesimi 140
Costruzione del libro degli incantesimi 140
Proteggere i libri degli incantesimi 140
Oggetti magici 141
Nuovo materiale speciale 141
Nuove capacità speciali delle armature 142
Descrizioni di nuove armature specifiche 142
Nuove capacità speciali delle armi 143
Descrizioni dei nuovi anelli 144
Descrizioni delle nuove verghe 145
Verghe di metamagia 146
Descrizioni dei nuovi bastoni 146
Descrizioni dei nuovi oggetti meravigliosi 147

Capitolo 6: Mostri arcani 151
Creature effigie 151
Esempio di creatura effigie 152
Creare un'effigie 152
Costruire un'effigie 153
Creatura pseudonaturale 153
Esempio di creatura pseudonaturale 153
Creare una creatura pseudonaturale 154
Grue elementale 154
Chaggrin (Grue della terra) 155
Harginn (Grue del fuoco) 155
Ildriss (Grue dell'aria) 156
Vardigg (Grue dell'acqua) 156
Monolito elementale 156
Monolito dell'acqua 157
Monolito dell'aria 158
Monolito del fuoco 159
Monolito della terra 160
Stregato 161
Esempio di creatura stregata 161
Creare una creatura stregata 162

Capitolo 7: Campagne arcane 163
Bardi 163
Maghi 164
Maghi specialisti 164
Abiuratori 164
Ammaliatori 165
Divinatori 165
Evocatori 165
Illusionisti 166
Invocatori 166
Necromanti 166
Trasmutatori 167
Maghi combattenti 167
Stregoni 168
Wu Jen 169
Il DM e la campagna arcana 169
Scandire il ritmo del gioco arcano 169
Ideare avventure per incantatori 169
Scrutare 170
Creare il mondo con la magia 172
Eventi arcani 175
Duelli di incantesimi 175
Tornei arcani 178
Organizzazioni arcane 179
Ordine Arcano 181
Cercatori del Canto 183
Unione dei Viaggiatori 184
Sapere arcano 185
Specialisti multiclasse e scuole proibite 185
Libri degli incantesimi alternativi 185
Divinità patrone 188
Personaggi arcani epici 188
Diventare un personaggio arcano epico 188
Maghi combattenti, warlock e wu jen epici 189
Personaggi con classe di prestigio di livello epico 189
Talenti epici 190

Appendice 192

Introduzione

Praticamente ogni sessione di gioco di D&D ad un certo punto darà libero sfogo al potere della magia arcana. Anche se nessun giocatore in una campagna sta interpretando un incantatore arcano (per quanto possa essere raro nella maggior parte delle partite), gli eroi inevitabilmente incontreranno avversari o PNG alleati che comandano potere arcano, per non parlare della varietà di mostri che nel gioco sfruttano loro stessi incantesimi arcani o capacità magiche. Indipendentemente dal loro coinvolgimento personale con la magia, gli eroi sottovalutano il potere dell'arcano a loro rischio e pericolo.

LA NATURA DELLA MAGIA

Sebbene la magia consenta ai personaggi di eseguire molte gesta meravigliose, è anche importante interpretare il ruolo delle limitazioni della magia: esclusività, mistero e imprevedibilità.

L'esclusività si riferisce all'idea che la magia non sia necessariamente a portata di chiunque voglia utilizzarla. Questa potrebbe essere la differenza più importante tra la magia e la tecnologia. Una volta che diventa di comune dominio come conseguire qualche obiettivo tecnologico specifico (creare un moschetto a miccia, ad esempio), chiunque altro dovrebbe essere in grado di ottenere gli stessi risultati seguendo gli stessi passaggi nel procedimento di creazione tecnologica.

La conoscenza della magia e l'apprendimento tecnico si propagano in modi molto diversi. In una città media in cui un centinaio di persone potrebbero avere un'abilità sufficiente a costruire un moschetto a miccia, solo una dozzina di incantatori potrebbe avere una sapienza e una capacità sufficienti per avere la padronanza di un nuovo incantesimo o riprodurre un effetto arcano desiderato. Anche se la sapienza magica è resa disponibile, una maggioranza di persone sarà sempre incapace di sfruttarla, essendo prive dell'eredità richiesta, della benedizione di una divinità capricciosa o di una mente addestrata da anni di esercizio e meditazione.

Il mistero è una conseguenza naturale dell'esclusività, perché con la magia la conoscenza è un potere in un senso molto letterale. Un mago saggio riflette a lungo e attentamente prima di condividere la conoscenza di un incantesimo con qualcuno che non conosce bene, e alcune innovazioni magiche sono state scoperte e perse molte volte come risultato di questo. Similmente, innumerevoli frammenti di apprendimento e sapienza vengono alla luce più volte nel mondo arcano: innovazioni raccolte da individui che poi nascondono le lor scoperte, o che sono semplicemente dimenticate quand muoiono i loro creatori.

Infine, l'imprevedibilità fa riferimento alla natura incom pleta e imperfetta della magia arcana. Nessun singolo arcanista non importa quanto potente, conosce tutti gli incantesimi tutti i talenti e tutti i metodi di lancio degli incantesimi. Nell magia, neppure il più potente degli incantesimi è assoluto, ed eccezioni e complicazioni impreviste giungono insieme a ogni regola e legge arcana.

ARCANISTA O MAGO?

Per descrivere gli incantatori arcani può essere usato un certo numero di termini, alcuni con significati specifici e altri semplicemente descrittivi.

Arcanista: Qualsiasi personaggio che possa lanciare incantesimi arcani. Il termine essenzialmente è sinonimo di "incantatore arcano".

Arcimago: Un personaggio con livelli nella classe di prestigio dell'arcimago (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER, pagina 177), sebbene alcuni potenti incantatori siano spesso chiamati arcimaghi anche se non hanno reali livelli da arcimago.

Mago: Un membro della classe del mago. Il termine comprende sia i maghi specializzati che quelli non specializzati, ma se si conosce la scuola di specialità di un mago, lo si chiama con lo specifico nome appropriato.

Stregone: Un membro della classe dello stregone. In generale, quando non si sa se un personaggio è uno stregone o un mago, ci si riferisce ad esso come un arcanista.

Specialista: Un mago che si è specializzato in una scuola di magia. Uno specialista per correttezza dovrebbe essere chiamato con il nome associato con la sua specialità: abiuratore, ammaliatore, divinatore, evocatore, illusionista, invocatore, necromante o trasmutatore.

Warlock: Un membro della classe del warlock, descritta in questo volume a partire da pagina 9.

COSA È NECESSARIO PER GIOCARE

Perfetto Arcanista utilizza le informazioni contenute nei tre manuali base di D&D: *Manuale del Giocatore, Guida del* DUNGEON MASTER e *Manuale dei Mostri*. In aggiunta, comprende vari riferimenti al materiale contenuto nel *Manuale dei Livelli Epici* e nel supplemento *Sottosuolo di Faerûn* dell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS. Sebbene il possesso di uno o entrambi questi supplementi sia fortemente consigliato per apprezzare meglio questo volume, nessuno di questi è strettamente necessario.

FONTI

Questo volume include materiale da altre fonti, compresi la rivista *Dragon*, articoli web pubblicati sul sito della Wizards of the Coast e pubblicazioni precedenti come *Il Tomo e il Sangue*. Questo materiale è stato scelto e revisionato nella versione 3.5 in base alle risposte e ai commenti forniti da migliaia di giocatori di D&D che hanno confrontato e dibattuto sui punti di forza e sulle debolezze dei personaggi e delle regole opzionali durante le convention di gioco, nelle mailing list e nei negozi locali di giochi. Molti dei cambiamenti che abbiamo apportato al materiale pubblicato in precedenza sono intesi a creare una versione migliorata, rendendo più accattivanti classi di prestigio che prima erano scelte non proprio ottimali, modificando talenti o incantesimi che erano semplicemente troppo potenti, oppure adeguando alla versione 3.5 qualsiasi singola classe, talento, incantesimo od oggetto. Ovviamente, se si sta giocando con una versione più vecchia e ci si sta divertendo, non ci si deve sentire obbligati ad apportare alcun cambiamento.



Illus. di M. Cavotta

Maghi, stregoni e bardi rappresentano tre diversi approcci alle classi basate sulla capacità di lanciare incantesimi arcani. Anche se offrono un'ampia versatilità, non sono gli unici incantatori arcani che il gioco possa presentare. Questo capitolo presenta tre nuove classi di personaggio standard: il mago combattente, il warlock e il wu jen. A differenza di una classe di prestigio, una nuova classe del personaggio standard è stata creata per l'utilizzo a partire dal primo livello di classe del personaggio.

Mago combattente: Un incantatore militante il cui addestramento si concentra sulla magia sul campo di battaglia. Il mago combattente è comparso per la prima volta nel *Manuale delle Miniature*.

Warlock: Un personaggio soprannaturale i cui sinistri poteri sono capacità innate, non incantesimi.

Wu jen: Un misterioso mago del mondo orientale, la cui sapienza arcana ruota intorno alla padronanza degli elementi.

MAGO COMBATTENTE

Alcuni incantatori hanno un solo interesse: la guerra. Essi sognano l'acciaio e i possenti colpi della magia distruttrice, le truppe in marcia, e la forza distruttiva che viene scatenata su tutti i campi di battaglia.

Diplomati in speciali collegi dediti alla guerra arcana, gli individui noti come maghi combattenti vengono istruiti solo ed esclusivamente nel lancio degli incantesimi più utili per arrecare distruzione, confondere nemici o scrutare le azioni degli alleati. Gli incantesimi utilitari utilizzati da maghi e stregoni hanno poca o nessuna importanza per il modo di pensare dei maghi combattenti. Dopotutto, di che aiuto sono agli incantatori? Il mago combattente si preoccupa esclusivamente del successo sul campo di battaglia o, in alcuni casi, nel tipo di campagne minori favorite dalle compagnie di avventurieri.

Avventure: I maghi combattenti si arruolano in compagnie di avventurieri che richiedono l'uso di un tipo di magia diretto e militare. I maghi combattenti affinano e sviluppano le loro arti tramite l'azione anziché lo studio, quindi senza un uso prolungato dei propri poteri in combattimento non possono raggiungere le vette della propria professione. I maghi combattenti di allineamento buono si preoccupano di respingere l'avanzata di gruppi bellicosi: a chi portare la distruzione se non a coloro che la desiderano? I maghi combattenti malvagi non avvertono nessuna costrizione su chi possa divenire bersaglio dei loro incantesimi. Essi fanno gli avventurieri per guadagnare più potere distruttivo.

Peculiarità: I maghi combattenti accedono alla loro magia in modo peculiare, perlomeno se comparato a maghi, stregoni o chierici. Un mago combattente seleziona i suoi incantesimi da un bacino limitato di conoscenze che muta raramente. All'inizio del suo difficile addestramento, ogni mago combattente instilla profondamente dentro di sé la conoscenza di tutti gli incantesimi di cui avrà mai bisogno. I maghi combattenti conoscono meno incantesimi dei maghi e degli stregoni, ma questi incantesimi sono potenziati. Un mago combattente non necessita di studiare un libro degli incantesimi, né deve preparare i suoi incantesimi ogni giorno. I maghi combattenti non si specializzano nelle scuole di magia alla stessa maniera dei maghi.



Ferno, un mago combattente

Illus. di M. Cavotta

Nel tempo trascorso ad addestrarsi, i maghi combattenti apprendono anche alcune comuni abilità marziali. Essi sviluppano la competenza con alcune armi e armature. Essi apprendono come utilizzare questi oggetti senza incorrere nel rischio del fallimento dell'incantesimo.

Allineamento: Dato che tutti gli allineamenti devono essere pronti a combattere per la loro causa, i maghi combattenti possono essere incontrati tra le fila di virtualmente qualsiasi esercito che sul campo di battaglia utilizza la magia come artiglieria.

Religione: Alcuni maghi combattenti riveriscono Boccob (dio della magia), mentre altri sono seguaci di Wee Jas (dea della morte e della magia). Molti maghi combattenti non venerano alcuna divinità.

Background: I maghi combattenti vengono scelti (o fanno richiesta) per frequentare speciali collegi di guerra arcana. Alcuni collegi non sono per i deboli di spirito. I rigori a cui devono sottoporre mente e spirito hanno poco a che spartire con l'apprendistato a cui si presta un normale mago, o gli errori autodidatti di uno stregone. I collegi dei maghi combattenti sono più simili alle scuole di addestramento per soldati finanziate da alcuni grandi stati-nazione. Per tutto il loro addestramento i maghi combattenti indossano abiti pesanti (per far prendere dimestichezza al loro corpo con i limiti del movimento in armatura) mentre fanno costante pratica con gli incantesimi, la maggior parte dei quali sono di livello troppo alto per essere lanciati dallo studente. Questo vigoroso addestramento instilla gli incantesimi nell'inconscio del mago combattente, in modo che col suo accrescere di potere, gli incantesimi gli siano disponibili senza necessitare di un libro degli incantesimi.

Terminato l'addestramento, i maghi combattenti condividono un profondo sentimento di cameratismo con i loro colleghi studenti, e continueranno a provare un debole affetto per qualsiasi installazione militare ben diretta.

Razze: La maggior parte dei maghi combattenti sono umani o mezzelfi. Ma la fortezza di spirito necessaria a sopravvivere ad un corso al collegio della guerra arcana può manifestarsi in qualsiasi delle razze comuni.

È raro che i selvaggi umanoidi vengano accettati in un collegio di guerra, sebbene alcune delle società più organizzate possano creare i propri collegi di guerra per incantatori arcani.

Altre classi: I maghi combattenti scoprono di avere poco in comune con stregoni e maghi, che apprendono la loro arte senza i rigori o la disciplina dell'apprendistato dei maghi combattenti. Infatti, è più probabile che i maghi combattenti si trovino a proprio agio con le classi più irreggimentate ovvero coloro che apprezzano l'addestramento militare, come paladini, monaci e guerrieri.

Ruolo: La selezione di incantesimi del mago combattente è predeterminata. Egli è l'artiglieria magica a distanza su cui fanno affidamento le truppe militari, o il fulcro della potenza offensiva di una compagnia di avventurieri. Una compagnia di avventurieri con un mago combattente dovrebbe seriamente considerare di includere un secondo incantatore, come un bardo, un chierico, un druido, o anche un mago, per complementare la dedizione offensiva del mago combattente con capacità difensive e utilitarie.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I maghi combattenti hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Il Carisma determina quanto sia potente un incantesimo che un mago combattente può lanciare, quanti incantesimi al giorno possa lanciare un mago combattente e quanto sia difficile resistere a quegli incantesimi (vedi "Incantesimi", sotto). Il bonus di Intelligenza di un mago combattente viene sommato ai danni inflitti dagli incantesimi mediante la sua capacità di incisività del mago combattente. Come un mago o uno stregone, un mago combattente trae beneficio da alti punteggi di Destrezza e Costituzione.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mago combattente (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Intimidire (Car), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x4.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del mago combattente.

TABELLA 1-1: MAGO COMBATTENTE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+0	+0	+2	Incisività del mago combattente mago corazzato (leggera)	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+0	+0	+3	-	6	4	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+1	+1	+1	+3	Apprendimento avanzato	6	5	-	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	+1	+1	+4	-	6	6	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	+2	+1	+1	+4	-	6	6	4	-	-	-	-	-	-	-
6°	+3	+2	+2	+5	Apprendimento avanzato	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-
7°	+3	+2	+2	+5	Incantesimi Potenziati Immediati	6	6	6	4	-	-	-	-	-	-
8°	+4	+2	+2	+6	Mago corazzato (media)	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-
9°	+4	+3	+3	+6	-	6	6	6	6	4	-	-	-	-	-
10°	+5	+3	+3	+7	Incantesimi Ingranditi Immediati	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-
11°	+5	+3	+3	+7	Apprendimento avanzato	6	6	6	6	6	4	-	-	-	-
12°	+6/+1	+4	+4	+8	-	6	6	6	6	6	5	3	-	-	-
13°	+6/+1	+4	+4	+8	-	6	6	6	6	6	6	4	-	-	-
14°	+7/+2	+4	+4	+9	-	6	6	6	6	6	6	5	3	-	-
15°	+7/+2	+5	+5	+9	Incantesimi Ampliati Immediati	6	6	6	6	6	6	6	4	-	-
16°	+8/+3	+5	+5	+10	Apprendimento avanzato	6	6	6	6	6	6	6	5	3	-
17°	+8/+3	+5	+5	+10	-	6	6	6	6	6	6	6	6	4	-
18°	+9/+4	+6	+6	+11	-	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19°	+9/+4	+6	+6	+11	-	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20°	+10/+5	+6	+6	+12	Incantesimi Massimizzati Immediati	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi combattenti sono competenti nelle armi semplici, nelle armature leggere e negli scudi leggeri. All'8° livello, un mago combattente ottiene la competenza nelle armature medie (vedi "Mago corazzato", sotto).

Incantesimi: Un mago combattente lancia incantesimi arcani (lo stesso tipo di incantesimi a disposizione di maghi e stregoni), che sono presi dalla lista degli incantesimi da mago combattente. Può lanciare qualsiasi incantesimo che conosca senza prepararlo in anticipo, come deve invece fare un chierico o un mago. Quando un mago combattente ottiene l'accesso a un nuovo livello di incantesimi, diviene automaticamente a conoscenza di tutti gli incantesimi per quel livello elencati nella lista degli incantesimi da mago combattente. Essenzialmente, la sua lista degli incantesimi è uguale alla sua lista degli incantesimi conosciuti. I maghi combattenti hanno anche l'opzione di fare delle aggiunte alla loro lista degli incantesimi esistente mediante la loro capacità di apprendimento avanzato man mano che aumentano di livello (vedi sotto). Vedi pagina 90 per la lista degli incantesimi da mago combattente.

Per lanciare un incantesimo, un mago combattente deve avere un punteggio di Carisma di 10 + il livello dell'incantesimo (Car 10 per incantesimi di livello 0, Car 11 per incantesimi di 1° livello ecc.). La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro l'incantesimo di un mago combattente è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma del mago combattente. Come altri incantatori, un mago combattente può lanciare solo un certo numero di incantesimi di ogni livello di incantesimo al giorno. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi base è indicata nella Tabella 1-1: "Mago combattente". Inoltre, riceve incantesimi bonus per un alto punteggio di Carisma (vedi Tabella 1-1, pagina 8 del *Manuale del Giocatore*).

A differenza di un chierico o un mago, un mago combattente non ha bisogno di preparare i suoi incantesimi in anticipo. Può lanciare qualsiasi incantesimo che conosca in qualsiasi momento, supponendo che non abbia già consumato tutti i suoi incantesimi al giorno per quel livello di incantesimo.

Incisività del mago combattente (Str): Un mago combattente è specializzato nell'infliggere danni con i suoi incantesimi. Ogniqualvolta un mago combattente lancia

TARTH MOORDA

Tra le aride colline dell'Abbor-Alz si erge l'antica fortezza di Tarth Moorda, un tempo usata dalle guarnigioni di Urnst come presidio contro le razzie di gnoll e nomadi dal Deserto Lucente, ma alla fine caduta in disuso e rovina quando alcuni avventurieri spinsero via le tribù umanoidi. Quindici anni or sono, il Duca di Urnst concesse la fortezza all'Ordine del Falco Infuocato, una società di maghi combattenti fedeli al reame che desideravano una roccaforte isolata in cui gli iniziati potessero essere addestrati in solitudine.

Con le sue pareti bruno-grigiastre che si ergono sulle colline rocciose e la visuale sconfinata del Deserto Lucente a sud, Tarth Moorda è ora la principale accademia in cui vengono addestrati i maghi combattenti fedeli al Ducato di Urnst, e il vuoto che la circonda risuona dei clamori degli esercizi marziali e delle potenti magie di combattimento. L'impervio clima della cittadella è considerato un distinto vantaggio dall'ordine; il calore e il terreno accidentato servono per aumentare la rigorosa natura delle esercitazioni e dell'addestramento degli iniziati.

I Falchi Infuocati aderiscono a una gerarchia marziale rigidamente ordinata e pattugliano severamente le colline e le sabbie vicino alla loro roccaforte. Gli iniziati che non hanno ancora imparato a lanciare i loro primi incantesimi servono come soldati di fanteria e sentinelle sotto il comando di studenti più anziani. Come Somma Signora della Guerra, la formidabile maga combattente Sereda Ostarte è il capo dell'ordine, e sei signori della guerra al suo comando sorvegliano direttamente l'addestramento dei nuovi iniziati. Sereda è alquanto preoccupata dalla nascita del sinistro reame di Rary nel Deserto Lucente, e interroga aggressivamente tutti gli avventurieri scoperti a passare attraverso le sue terre poiché è alla ricerca di notizie su avvenimenti nelle profondità del deserto (anche nella speranza di scovare qualche spia al servizio dell'arcimago caduto).



un incantesimo che infligge danni ai punti ferita, aggiunge il proprio bonus di Intelligenza (se ne ha uno) alla quantità di danni inflitti. Per esempio, se un mago combattente di 1° livello con Intelligenza 17 lancia *dardo incantato*, infligge 1d4+1 danni normalmente, più 3 danni extra dovuti al suo bonus di Intelligenza. Il bonus derivante dalla capacità speciale di incisività del mago combattente si applica solo agli incantesimi che lancia come mago combattente, non a quelli che potrebbe avere in virtù dei livelli in un'altra classe.

Un singolo incantesimo non può mai ottenere questi danni extra più di una volta per ogni lancio. Ad esempio, una *palla di fuoco* infligge i danni extra a tutte le creature nell'area che influenza. Tuttavia, se un mago combattente di 3° livello lancia *dardo incantato* e produce due dardi, solo uno di essi (a scelta del mago combattente) ottiene i danni extra, anche se entrambi i dardi sono indirizzati sullo stesso bersaglio. Se un incantesimo infligge danni per più di 1 round, infligge questi danni extra in ogni round.

Le pergamene scritte da un mago combattente non ottengono alcun beneficio dall'incisività del mago combattente. Anche le pergamene attivate da un mago combattente non ottengono beneficio dall'incisività del mago combattente. La stessa cosa vale per molti altri oggetti magici, quali bacchette e pozioni. Tuttavia, i

bastoni attivati da un mago combattente non solo usano il livello dell'incantatore del mago combattente ma ottengono anche i benefici dall'incisività del mago combattente, se applicabile.

Mago corazzato (Str): Di norma, le armature di qualsiasi tipo interferiscono con i gesti di un incantatore arcano, cosa che può far fallire i suoi incantesimi (se quegli incantesimi hanno componenti somatiche). La focalizzazione limitata e l'addestramento specializzato di un mago combattente, però, gli consentono di evitare il fallimento degli incantesimi arcani purché si limiti ad armature e scudi leggeri. Questo addestramento non si estende ad armature medie o pesanti, né agli scudi pesanti. Né questa capacità si applica agli incantesimi ottenuti da una diversa classe di incantatore.

All'8° livello, un mago combattente impara a usare le armature medie senza alcuna probabilità di fallimento degli incantesimi arcani.

Apprendimento avanzato (Str): Al 3°, 6°, 11° e 16° livello, un mago combattente può aggiungere un nuovo incantesimo alla sua lista, che rappresenta il risultato dello studio e della sperimentazione personale. L'incantesimo deve essere un incantesimo da mago della scuola di invocazione, e di un livello non superiore a quello dell'incantesimo di più alto livello che il mago combattente conosce già. Una volta selezionato un nuovo incantesimo, viene aggiunto per sempre alla lista degli incantesimi di quel mago combattente e può essere lanciato proprio come qualsiasi altro incantesimo della lista del mago combattente.

Incantesimi Potenziati Immediati: Al 7° livello, un mago combattente ottiene Incantesimi Potenziati Immediati (descritto nel Capitolo 3) come talento bonus. Se ha già questo talento, può scegliere un diverso talento di metamagia.

Incantesimi Ingranditi Immediati: Al 10° livello, un mago combattente ottiene Incantesimi Ingranditi Immediati (descritto nel Capitolo 3) come talento bonus. Se ha già questo talento, può scegliere un diverso talento di metamagia.

Incantesimi Ampliati Immediati: Al 15° livello, un mago combattente ottiene Incantesimi Ampliati Immediati (descritto nel Capitolo 3) come talento bonus. Se ha già questo talento, può scegliere un diverso talento di metamagia.

Incantesimi Massimizzati Immediati: Al 20° livello, un mago combattente ottiene Incantesimi Massimizzati Immediati (descritto nel Capitolo 3) come talento bonus. Se ha già questo talento, può scegliere un diverso talento di metamagia.

Modello iniziale mago combattente umano

Armatura: Cuoio borchiato (+3 CA, penalità di armatura alla prova -1, velocità 9 m, 10 kg).

Armi: Lancia (1d8/x3, incr. gittata 6 m, 3 kg, due mani, perforante).

Balestra leggera (1d8/19-20, incr. gittata 24 m, 2 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 3 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Concentrazione	4	Cos	-
Conoscenze (arcane)	4	Int	-
Intimidire	4	Car	-
Sapienza Magica	4	Int	-
Diplomazia (cl. inc.)	2	Car	-
Nascondersi (cl. inc.)	2	Des	-1
Sopravvivenza (cl. inc.)	2	Sag	-

Talento: Incantare in Combattimento.

Talento bonus: Robustezza.

Attrezzatura: Zaino con otre, razioni da viaggio per 1 giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Custodia con 10 quadrelli da balestra. Borsa per componenti incantesimi. Tre torce.

Denaro: 1d4 mo.

WARLOCK

Nato da una linea di sangue soprannaturale, un warlock cerca di padroneggiare la pericolosa magia che trasfonde la sua anima. A differenza di maghi o stregoni, che si avvicinano alla magia arcana attraverso la mediazione degli incantesimi, un warlock invoca la magia potente mediante nulla più di uno sforzo di volontà. Imbrigliando il suo innato dono magico mediante una spaventosa determinazione e forza di volontà, un warlock può compiere gesta di furtività soprannaturale, ingannare i deboli di mente o spazzare via i nemici con deflagrazioni di potere mistico.

Avventure: Molti warlock sono campioni di poteri oscuri e caotici. Molto tempo fa, essi (o in alcuni casi, i loro antenati) forgiarono sinistri patti con pericolosi poteri extraplanari, offrendo porzioni delle loro anime in cambio di poteri soprannaturali. Anche se molti warlock si sono allontanati dal male, nel tentativo di disfare i torti dei loro precedenti colleghi, sono ancora incatenati dai vecchi patti con cui hanno acquisito potere. L'esigenza di supportare i piani dei loro oscuri patroni, oppure di resistervi, portano molti warlock a ricercare le opportunità di potere, ricchezze e grandi gesta (per il bene o per il male) offerte dall'andare all'avventura.

Peculiarità: I warlock ospitano grandi riserve di energia mistica. La fonte di magia nera che brucia nelle loro anime li rende resistenti a molte forme di attacco e li arma con poteri pericolosi. I warlock non governano gli incantesimi, ma apprendono a imbrigliare il loro potere per compiere un piccolo numero di attacchi ed espedienti specifici chiamati invocazioni. I warlock compensano la loro mancanza di versatilità con il fatto di essere più robusti e più resistenti rispetto a maghi o stregoni.

Allineamento: I warlock sono spesso caotici o malvagi (e non di rado sono entrambi). I poteri che servono possono essere crudeli, capricciosi e selvaggi, slegati da visioni convenzionali di giusto e sbagliato. Tuttavia, anche i warlock che traggono i loro poteri dai più sinistri tra i patroni sono noti per avere rivolto i poteri neri al loro comando contro il male stesso. Un warlock di allineamento buono è un nemico feroce e spaventoso del male. Con una conoscenza fin troppo approfondita dell'oscurità che si cela nel suo cuore, egli osserva senza batter ciglio il male presente negli altri e combatte contro il più meschino dei nemici senza alcun timore.

Religione: I warlock conoscono in prima persona il potere degli esseri soprannaturali, quindi non disprezzano la religione. A volte i warlock malvagi cercano il favore di divinità crudeli e assetate di sangue, mentre i warlock buoni spesso si dedicano alla venerazione di divinità pure e nobili per ottenere la forza di vincere la battaglia che imperversa nelle loro anime inquiete.

Background: I warlock nascono così, non lo diventano. Alcuni sono i discendenti di persone che avevano a che fare con demoni e diavoli molto tempo addietro. Altri ricercano

i poteri oscuri fin dalla gioventù, guidati dall'ambizione o dal desiderio di potere, ma pochi individui irreprensibili sono semplicemente marchiati dalle forze soprannaturali come canali e strumenti. È compito del giocatore decidere l'esatta natura dell'origine di un warlock; proprio come uno stregone non è in obbligo verso l'antenato usufruitore di magia che trasmise il potere arcano nella sua linea genealogica, un warlock non è costretto a seguire la fonte che gli ha trasmesso il dono della magia.

I warlock non sono necessariamente mezzo-immondi o tiefling (nonostante molte creature di questi generi diventino alcuni dei rappresentanti più potenti e terrificanti della classe). Il marchio che i poteri soprannaturali lasciano sui loro servitori è spesso un marchio nell'anima, non sulla carne. Infatti, molti warlock sono creati da poteri non malvagi: forze selvagge o folletti che possono essere del tutto pericolosi quanto demoni o diavoli. Qualunque sia la loro origine, i warlock sono ampiamente temuti e incompresi. La maggior parte sono vagabondi che raramente rimangono in un posto a lungo.

Razze: Ambiziosi e spesso privi di scrupoli, gli umani sono i primi a cercare le scorciatoie per raggiungere il potere che conducono a una vita da warlock. Anche i mezzorchi sono comuni come warlock, siccome spesso scoprono che i poteri che creano i warlock non fanno discriminazioni contro gli individui di lignaggio misto. I warlock di altre razze sono per lo più rari.

Altre classi: Il warlock considera maghi e stregoni come acerrimi rivali. Apprezza la forza e l'astuzia di guerrieri e ladri pieni di risorse ma raramente va d'accordo con chierici o paladini. Naturalmente, molti warlock comprendono che è una pessima idea opporsi ai propri compagni (specialmente quelli che possiedono magie curative), e quindi instaurano una scomoda tregua con i personaggi che altrimenti potrebbero ostracizzarli.

Ruolo: In un gruppo di avventurieri un warlock ricopre all'incirca lo stesso ruolo che avrebbe un mago o uno stregone. È molto più limitato nelle sue capacità rispetto alla selezione di incantesimi degli incantatori, e deve fare affidamento sulla sua *deflagrazione mistica* al posto del potere magico di un incantatore arcano. Come un bardo, spesso si inserisce meglio in un gruppo che abbia già un altro incantatore o due, siccome le sue capacità più uniche che rare gli forniscono una scarsa magia da utilizzare a beneficio dei suoi compagni.



Illustrazione di M. Cavotta

Morikos, un warlock

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I warlock hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Un alto punteggio di Carisma rende le invocazioni del warlock più difficili da resistere. Un alto punteggio di Destrezza è molto prezioso per un warlock, perché gli consente di mirare con più accuratezza le sue *deflagrazioni mistiche*, ed è utile anche un buon punteggio di Costituzione.

Allineamento: Qualsiasi malvagio o qualsiasi caotico.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe del warlock (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For), Sapienza Magica (Int) e Utilizzare Oggetti Magici (Car).

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x4.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del warlock.

Competenza nelle armi e nelle armature: I warlock sono competenti nelle armi semplici. Sono competenti nelle armature leggere, ma non negli scudi.

Siccome le componenti somatiche richieste per le invocazioni dei warlock sono relativamente semplici, un warlock può usare una qualsiasi delle sue invocazioni mentre indossa un'armatura leggera senza incorrere nella normale probabilità di fallimento incantesimi arcani. Tuttavia, come gli incantatori arcani, un warlock che indossa un'armatura media o pesante oppure che usa uno scudo incorre in una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani (tutte le invocazioni, compresa *deflagrazione mistica*, hanno una componente somatica). Un warlock multiclasse incorre comunque nella normale probabilità di fallimento incantesimi arcani per gli incantesimi arcani che riceve da livelli di altre classi.

Invocazioni: Un warlock non prepara né lancia incantesimi come fanno gli altri usufruitori di magia arcana. Invece, possiede un repertorio di attacchi, difese e capacità conosciute come invocazioni che gli richiedono di focalizzare l'energia selvaggia che trasfonde la sua anima. Un warlock può usare qualsiasi invocazione che conosce a volontà, con le seguenti specifiche.

Le invocazioni di un warlock sono capacità magiche; utilizzare una invocazione è quindi un'azione standard che provoca attacchi di opportunità. Una invocazione può essere interrotta, proprio come un incantesimo può essere rovinato durante il lancio. Il warlock ha diritto a una prova di Concentrazione per riuscire a usare una invocazione se è colpito da un attacco mentre invoca, proprio come un incantatore. Un warlock può scegliere di usare una invocazione in modo difensivo, effettuando con successo una prova di Concentrazione, per evitare di provocare attacchi di opportunità. Le invocazioni di un warlock sono soggette alla resistenza agli incantesimi a meno che la descrizione di una invocazione non specifichi diversamente. Il livello dell'incantatore di un warlock con le sue invocazioni è pari al suo livello da warlock.

La CD per il tiro salvezza di una invocazione (se consente un tiro salvezza) è 10 + livello dell'incantesimo equivalente + modificatore di Carisma del warlock. Dal momento che le capacità magiche in realtà non sono incantesimi, un warlock non può trarre beneficio dal talento Incantesimi Focalizzati. Può, però, beneficiare del talento Capacità Focalizzata (vedi pagina 303 del *Manuale dei Mostri*), così come dei talenti che riproducono effetti di metamagia per capacità magiche, come Capacità Magica Potenziata e Capacità Magica Rapida (vedi pagine 303 e 304 del *Manuale dei Mostri*).

I quattro gradi di invocazioni, nell'ordine del loro potere relativo, sono minima, inferiore, superiore e oscura. Un warlock inizia con la conoscenza di una invocazione, che deve essere del grado più basso (minima). Man mano che un warlock acquisisce livelli, apprende nuove invocazioni, come riassunto nella Tabella 1-2 e descritto più avanti. Un elenco di invocazioni disponibili può essere trovato di seguito alla descrizione di questa classe, e una descrizione completa di ogni invocazione può essere trovata nel Capitolo 4 di questo volume.

Ad ogni livello, quando un warlock impara una nuova invocazione, può anche sostituire una invocazione che conosce già con un'altra invocazione di pari grado o inferiore. Al 6° livello, un warlock può sostituire una invocazione minima che conosce con una diversa invocazione minima (oltre a imparare una nuova invocazione, che potrebbe essere minima o inferiore). All'11° livello, un warlock può sostituire una invocazione minima o inferiore che conosce con un'altra invocazione di livello pari o inferiore (oltre a imparare una nuova invocazione, che potrebbe essere minima, inferiore o superiore). Al 16° livello, un warlock può sostituire una invocazione minima, inferiore o superiore che conosce con un'altra invocazione di livello pari o inferiore (oltre a imparare una nuova invocazione, che potrebbe essere minima, inferiore, superiore o oscura).

Infine, a differenza di altre capacità magiche, le invocazioni sono soggette alla probabilità di fallimento incantesimi arcani come descritto sopra nel paragrafo "Competenza nelle armi e nelle armature". I warlock possono qualificarsi per alcune classi di prestigio di solito intese per incantatori; vedi "Warlock e classi di prestigio", pagina 18, per i dettagli.

Deflagrazione mistica (Mag): La prima capacità che apprende un warlock è *deflagrazione mistica*. Un warlock attacca i suoi nemici con potere mistico, sfruttando una funesta energia magica per infliggere danni e a volte impartire altri effetti debilitanti. Un warlock può utilizzare *deflagrazione mistica* a volontà.

Una *deflagrazione mistica* è un raggio avente un raggio di azione di 18 metri. È un attacco di contatto a distanza che influenza un singolo bersaglio, senza concedere alcun tiro salvezza. Una *deflagrazione mistica* infligge 1d6 danni al 1° livello e aumenta di potere man mano che il warlock aumenta di livello. Una *deflagrazione mistica* è l'equivalente di un incantesimo di 1° livello. Se il warlock applica una invocazione a essenza mistica o una invocazione modifica deflagrazione alla sua *deflagrazione mistica* (vedi pagina 130), quest'ultima utilizza il livello equivalente dell'essenza o della modifica.

Una *deflagrazione mistica* è soggetta alla resistenza agli incantesimi, sebbene il talento Incantesimi Inarrestabili e altri effetti che migliorano le prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi si applichino anche a *deflagrazione mistica*. Una *deflagrazione mistica* infligge danni dimezzati agli oggetti. I talenti di metamagia non possono migliorare la *deflagrazione mistica* di un warlock (perché è una capacità magica, non un incantesimo). Tuttavia, il talento Capacità Focalizzata (*deflagrazione mistica*) aumenta di 2 la CD per tutti i tiri salvezza (se ve ne sono) associati alla *deflagrazione mistica* di un warlock. Vedi pagina 303 del *Manuale dei Mostri*.

Individuazione del magico (Mag): A partire dal 2° livello, un warlock può usare *individuazione del magico* come l'incantesimo a volontà. Il suo livello dell'incantatore è pari al suo livello di classe.

Riduzione del danno (Sop): Fortificato dal potere soprannaturale che scorre nel suo corpo, un warlock diventa resistente agli attacchi fisici al 3° livello e oltre, ottenendo riduzione del danno 1/ferro freddo. Al 7° livello e ogni quattro livelli successivi, la riduzione del danno di un warlock aumenta come mostrato nella Tabella 1-2.

Ingannare oggetto (Str): Al 4° livello e oltre, un warlock ha la capacità di requisire più facilmente oggetti magici fatti per essere usati da altri personaggi. Quando effettua una prova di Utilizzare Oggetti Magici, un warlock può prendere 10 anche se distratto o minacciato.

Recupero immondo (Sop): A partire dall'8° livello, un warlock conosce il trucco del recupero immondo. Una volta al giorno, come azione gratuita, può entrare in uno stato che dura 2 minuti. Mentre è in questo stato, il warlock ottiene guarigione rapida 1.

Al 13° livello, il recupero immondo di un warlock migliora. Quando è nel suo stato di recupero immondo, ottiene invece guarigione rapida 2. Al 18° livello, il recupero immondo di un warlock aumenta a guarigione rapida 5.

Resistenza all'energia (Sop): Al 10° livello e oltre, un warlock ha resistenza 5 contro due qualsiasi dei seguenti tipi di energia: acido, elettricità, freddo, fuoco e suono. Una volta scelti i tipi, questa resistenza all'energia non può essere modificata. Al 20° livello, un warlock ottiene resistenza 10 contro i due tipi selezionati di energia.

Infondere oggetto (Sop): Un warlock di 12° livello o superiore può usare il suo potere soprannaturale per creare oggetti magici, anche se non conosce gli incantesimi richiesti per fare un oggetto (sebbene debba conoscere l'appropriato talento di creazione oggetto). Può sostituire una prova di Utilizzare Oggetti Magici (CD 15 + livello dell'incantesimo per incantesimi arcani o 25 + livello dell'incantesimo per incantesimi divini) al posto di un incantesimo richiesto che non conosce o non può lanciare.

Se la prova è effettuata con successo, il warlock può creare l'oggetto come se avesse lanciato l'incantesimo richiesto. Se fallisce, non può completare l'oggetto. Non spende i costi in PE né in mo per aver fatto l'oggetto; il suo procedimento è semplicemente fermato. Non può ritentare questa prova di Utilizzare Oggetti Magici per quell'incantesimo fino a che non acquisisce un nuovo livello.

INVOCAZIONI DEL WARLOCK

I warlock scelgono le invocazioni che imparano man mano che acquisiscono livelli, in modo simile al modo in cui bardi o gli stregoni scelgono quali incantesimi apprendere. Tuttavia, il repertorio arcano di un warlock è ancora più limitato di quello di uno stregone, e le sue invocazioni sono capacità magiche, non incantesimi.

In aggiunta al suo grado (minima, inferiore, superiore o oscura), ogni invocazione ha un livello dell'incantesimo equivalente, che è usato nel calcolo delle CD dei tiri salvezza e ad altri scopi. Il livello equivalente per ogni invocazione è indicato nella sua descrizione nel Capitolo 4.

Un warlock può interrompere qualsiasi invocazione come azione standard, proprio come un mago può interrompere un incantesimo.

Invocazioni e deflagrazione mistica: *Deflagrazione mistica* è una invocazione. Alcune invocazioni forniscono ad un warlock la capacità di modificare la sua *deflagrazione mistica* o aggiungere nuovi attacchi mistici.

INVOCAZIONI A ESSENZA MISTICA

Alcune delle invocazioni di un warlock, come *deflagrazione terrificante*, modificano i danni o altri effetti della *deflagrazione mistica* del warlock. Queste sono chiamate invocazioni a essenza mistica. A meno che non sia indicato diversamente, le *deflagrazioni mistiche* modificate da invocazioni a essenza mistica infliggono danni normalmente oltre a impartire gli effetti descritti nella descrizione dell'invocazione.

Un warlock può applicare solo una invocazione a essenza mistica a una singola *deflagrazione mistica*, scegliendo tra tutte le invocazioni a essenza mistica che conosce. Quando un warlock applica una invocazione a essenza mistica alla sua *deflagrazione mistica*, il livello dell'incantesimo equivalente della deflagrazione modificata è pari al livello dell'invocazione a essenza mistica. Se un warlock colpisce con una deflagrazione a essenza mistica una creatura che ha immunità all'effetto dell'invocazione, subisce comunque i danni dalla deflagrazione normalmente (purché non sia anche immune alla *deflagrazione mistica*).

Un warlock può applicare una invocazione a essenza mistica e una invocazione modifica deflagrazione (vedi sotto) alla stessa deflagrazione. Quando un warlock usa entrambi i tipi di invocazione per alterare una *deflagrazione mistica*, il livello dell'incantesimo equivalente è pari al livello dell'invocazione a essenza mistica oppure al livello dell'invocazione modifica deflagrazione, quale che sia il maggiore.

Invocazioni a essenza mistica minime

Deflagrazione rivoltante: Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Tempra o diventare infermo.

Deflagrazione terrificante: Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Volontà o diventare scosso.

Invocazioni a essenza mistica inferiori

Deflagrazione adombrata: Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Tempra o essere accecato per 1 round.

TABELLA 1-2: WARLOCK

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Invocazioni conosciute
1°	+0	+0	+0	+2	*Deflagrazione mistica* 1d6, invocazione (minima)	1
2°	+1	+0	+0	+3	*Individuazione del magico*	2
3°	+2	+1	+1	+3	*Deflagrazione mistica* 2d6, riduzione del danno 1/ferro freddo	2
4°	+3	+1	+1	+4	Ingannare oggetto	3
5°	+3	+1	+1	+4	*Deflagrazione mistica* 3d6	3
6°	+4	+2	+2	+5	Nuova invocazione (minima o inferiore)	4
7°	+5	+2	+2	+5	*Deflagrazione mistica* 4d6, riduzione del danno 2/ferro freddo	4
8°	+6/+1	+2	+2	+6	Recupero immondo 1	5
9°	+6/+1	+3	+3	+6	*Deflagrazione mistica* 5d6	5
10°	+7/+2	+3	+3	+7	Resistenza all'energia 5	6
11°	+8/+3	+3	+3	+7	*Deflagrazione mistica* 6d6, nuova invocazione (minima, inferiore o superiore), riduzione del danno 3/ferro freddo	7
12°	+9/+4	+4	+4	+8	Infondere oggetto	7
13°	+9/+4	+4	+4	+8	Recupero immondo 2	8
14°	+10/+5	+4	+4	+9	*Deflagrazione mistica* 7d6	8
15°	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Riduzione del danno 4/ferro freddo	9
16°	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Nuova invocazione (minima, inferiore, superiore o oscura)	10
17°	+12/+7/+2	+5	+5	+10	*Deflagrazione mistica* 8d6	10
18°	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Recupero immondo 5	11
19°	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Riduzione del danno 5/ferro freddo	11
20°	+15/+10/+5	+6	+6	+12	*Deflagrazione mistica* 9d6, resistenza all'energia 10	12

Deflagrazione di brina infernale: La deflagrazione infligge danni da freddo e il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Tempra o subire penalità di -4 alla Destrezza.

Deflagrazione sulfurea: La deflagrazione infligge danni da fuoco e il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sui Riflessi o prendere fuoco.

Invocazioni a essenza mistica superiori

Deflagrazione confondente: Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Volontà o essere *confuso* per 1 round.

Deflagrazione malsana: Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Tempra o essere nauseato.

Deflagrazione repellente: Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sui Riflessi o essere buttato a terra.

Deflagrazione al vetriolo: La deflagrazione ignora resistenza agli incantesimi e infligge danni da acido per parecchi round.

Invocazioni a essenza mistica oscure

Deflagrazione della completa oscurità: Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Tempra o acquisire due livelli negativi.

INVOCAZIONI MODIFICA DEFLAGRAZIONE

Alcune delle invocazioni di un warlock, come *lancia mistica*, modificano il raggio di azione, il bersaglio(i) o l'area della *deflagrazione mistica* di un warlock. Queste vengono chiamate invocazioni modifica deflagrazione. A meno che non sia indicato diversamente, le *deflagrazioni mistiche* soggette a invocazioni modifica deflagrazione infliggono danni normalmente oltre a impartire gli effetti descritti nella descrizione dell'invocazione. Un warlock può applicare solo una invocazione modifica deflagrazione alla volta a una *deflagrazione mistica*, e può scegliere tra tutte le invocazioni modifica deflagrazione che conosce. Un warlock non ha bisogno di applicare una invocazione modifica deflagrazione alla sua *deflagrazione mistica*. Quando un warlock applica una invocazione modifica deflagrazione alla sua *deflagrazione mistica*, il livello dell'incantesimo equivalente è pari al livello della invocazione modifica deflagrazione.

Un warlock può applicare una invocazione modifica deflagrazione e una invocazione a essenza mistica (vedi "Invocazioni a essenza mistica" sopra) alla stessa deflagrazione. Quando un warlock usa un'essenza mistica o un modifica deflagrazione per alterare una *deflagrazione mistica*, il livello dell'incantesimo equivalente è pari al livello dell'invocazione a essenza mistica o dell'invocazione modifica deflagrazione, quale che sia il maggiore.

Esempio: Morthos decide di trasformare il suo attacco *deflagrazione mistica* in una *lancia mistica di brina infernale*. La *lancia mistica* è l'equivalente di un incantesimo di 2° livello, mentre *deflagrazione di brina infernale* è l'equivalente di un incantesimo di 4° livello. Di conseguenza, la sua *lancia mistica di brina infernale* è l'equivalente di un incantesimo di 4° livello.

Invocazioni modifica deflagrazione minime

Colpo orrendo: L'attacco in mischia incanala *deflagrazione mistica*.

Lancia mistica: Il raggio di azione della deflagrazione aumenta a 75 metri.

Invocazione modifica deflagrazione inferiore

Catena mistica: La deflagrazione salta dal bersaglio iniziale a bersagli secondari.

Invocazione modifica deflagrazione superiore

Cono mistico: La deflagrazione assume la forma di un cono.

Invocazione modifica deflagrazione oscura

Devastazione mistica: La deflagrazione influenza tutti i nemici entro 6 metri.

ALTRE INVOCAZIONI

Oltre alle potenti invocazioni modifica deflagrazione e a essenza mistica, i warlock imparano un certo numero di altre invocazioni che permettono loro di compiere molti trucchi e attacchi. Queste invocazioni sono descritte brevemente sotto, ed è possibile trovare le loro descrizioni complete nel Capitolo 4: "Incantesimi e invocazioni".

Invocazioni minime

Evoca sciame: Usa *evoca sciame* come per l'incantesimo.

Fortuna dell'oscuro: Ottiene un bonus di fortuna a un tipo di tiro salvezza.

Influenza ingannevole: Ottiene bonus a prove di Diplomazia, Intimidire e Raggirare.

Interdizione entropica: Devia attacchi a distanza in arrivo, non lascia tracce e impedisce di far seguire le proprie tracce mediante olfatto acuto.

Nube di miasmi: Crea una nube di foschia che garantisce occultamento e rende affaticati quelli che entrano.

Oscurità: Usa *oscurità* come per l'incantesimo.

Passo del ragno: Ottiene *movimenti del ragno* come per l'incantesimo ed è immune a ragnatele.

Pronuncia funesta: Pronuncia parola della Lingua Oscura e infrange oggetti come per l'incantesimo *frantumare*.

Salti e balzi: Ottiene bonus a prove di Acrobazia, Equilibrio e Saltare.

Soffio della notte: Crea una *nube di nebbia* come per l'incantesimo.

Stretta di terra: Usa *stretta di terra* come per l'incantesimo.

Vedere l'inosservabile: Ottiene *vedere invisibilità* come per l'incantesimo e la scurovisione.

Vista del diavolo: Vede normalmente nell'oscurità e nell'oscurità magica.

Invocazioni inferiori

Camminare inosservato: Usa *invisibilità* (solo se stesso) come per l'incantesimo.

Charme: Una singola creatura guarda l'incantatore come un amico.

Dissolvere vorace: Usa *dissolvi magie* come per l'incantesimo, infliggendo danni alle creature i cui effetti sono dissolti.

Fuggire di scena: Usa *porta dimensionale* a corto raggio di azione come per l'incantesimo e lascia dietro di sé un'*immagine maggiore*.

Maledizione della disperazione: Maledice una creatura come per l'incantesimo *scagliare maledizione* oppure ostacola i loro attacchi.

Morti che camminano: Crea non morti come per l'incantesimo *animare morti*.

Muro di mestizia: Usa *muro di mestizia* come per l'incantesimo.

Oscurità famelica: Crea ombre stracolme di uno sciame di pipistrelli.

Percezione del vuoto: Ottiene percezione cieca a 9 metri.

Stretta di pietra: Usa *stretta di pietra* come per l'incantesimo.

Volo nefasto: Ottiene una velocità di volare con manovrabilità buona.

Invocazioni superiori

Chiamata del warlock: Usa *inviare* come per l'incantesimo, ma rischia di subire danni dal ricevente.

Divora magia: Usa *dissolvi magie superiore* mirato con un tocco e ottiene punti ferita temporanei in base al livello degli incantesimi dissolti con successo.

Muro di fiamme perigliose: *Crea un muro di fuoco* come per l'incantesimo, ma metà dei danni provocati dal muro risulta da un potere soprannaturale.

Ombra debilitante: Ottiene occultamento totale in aree buie e infligge una penalità alla Forza alle creature vive adiacenti.

Piaga tenace: Usa *piaga degli insetti* come per l'incantesimo, ma lo sciame di locuste evocato infligge danni come un'arma magica.

Tentacoli gelidi: Usa *tentacoli neri di Evard* come per l'incantesimo, e infligge danni da freddo extra alle creature nell'area.

Invocazioni oscure

Invisibilità punitiva: Usa *invisibilità superiore* come per l'incantesimo (solo se stesso) che infligge danni in una esplosione se dissolta.

Parola del cambiamento: Usa *metamorfosi funesta* come per l'incantesimo, ma l'effetto potrebbe diventare permanente.

Previsione oscura: Usa *previsione* come per l'incantesimo, e comunica telepaticamente con un bersaglio dell'effetto nelle vicinanze.

Scorporazione oscura: Diventa uno sciame di ombre simili a pipistrelli, ottenendo molti benefici del sottotipo dello sciame.

Sentiero d'ombra: Usa *camminare nelle ombre* come per l'incantesimo e accelera la guarigione naturale.

Modello iniziale warlock umano

Armatura: Cuoio borchiato (+3 CA, penalità di armatura alla prova -1, velocità 9 m, 10 kg).

Armi: Mazza pesante (1d8, 4 kg, una mano, contundente).
Balestra leggera (1d8/19-20, incr. gittata 24 m, 2 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 3 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Camuffare	4	Car	-
Concentrazione	4	Cos	-
Percepire Intenzioni	4	Sag	-
Raggirare	4	Car	-
Sapienza Magica	4	Int	-
Utilizzare Oggetti Magici	4	Car	-
Osservare (cl. inc.)	2	Sag	-

Invocazioni conosciute: *Pronuncia funesta*.

Talento: Robustezza.

Talento bonus: Tiro Ravvicinato.

Attrezzatura: Zaino con otre, razioni da viaggio per 1 giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Lanterna schermabile, 1,5 litri d'olio. Custodia con 10 quadrelli da balestra.

Denaro: 4d4 mo.

WU JEN

I wu jen sono incantatori con poteri misteriosi. Comandano gli elementi, le forze spirituali e i poteri della natura. Raramente si trovano a vivere con il resto della società umana. Invece, vivono come eremiti nelle zone selvagge, purificando i loro corpi e le loro menti per contattare i vari poteri naturali e soprannaturali del mondo. Da queste entità apprendono i loro incantesimi: mezzi magici per controllare le forze invisibili del mondo.

Avventure: I wu jen generalmente vanno all'avventura per ampliare le loro conoscenze del mondo, sia magiche che comuni. Come i maghi, hanno la tendenza a dedicarsi alle avventure con una scrupolosa pianificazione, siccome la loro selezione giornaliera di incantesimi è di vitale importanza.

Peculiarità: I wu jen sono gli incantatori arcani dell'Estremo Oriente. Come per i maghi, gli incantesimi sono il loro principale privilegio di classe, e come tali assumono un ruolo fondamentale nella loro vita. Molti incantesimi da wu jen traggono potere dai cinque elementi (acqua, fuoco, legno, metallo e terra). Infine, i wu jen sono esperti nella manipolazione dei loro incantesimi, aumentandone il raggio di azione, la durata o l'effetto, oppure eliminando componenti verbali o somatiche mediante effetti di metamagia permanenti.

Allineamento: I wu jen tendono a rimanere in disparte dalle società legali predominanti in molte culture, facendosi beffe delle regole e delle norme della brava gente. Hanno una forte tendenza verso il caos, ma per nessun motivo possono essere legali.

Background: I wu jen bramano il potere magico in un mondo in cui di solito non esistono collegi organizzati di stregoneria. La loro sete li spinge a cercare altri come loro: eremiti, reclusi o esuli che hanno acquisito i segreti di cui sono alla ricerca. Praticamente tutti i wu jen sono addestrati da un singolo mentore in questo modo, espulsi da una vera e propria società e allontanati per i loro spaventosi poteri soprannaturali.

Razze: Molti wu jen sono umani, sebbene i membri di tutte le razze comuni delle terre orientali possano imparare la loro arte.

Altre classi: I wu jen generalmente non amano i membri di nessun'altra classe. Contemporaneamente, però, un wu jen è dolorosamente consapevole che senza guerrieri e samurai che blocchino i soldati nemici, uno sciamano per curare le sue ferite e magari un ladro che si occupi di trappole e serrature, il suo cammino verso la conoscenza che sta cercando potrebbe essere fermato da ostacoli insormontabili e possibilmente fatali. Il sostegno fornito da altre classi potrebbe rendergliele accettabili oppure potrebbe far sì che riescano solo a irritarlo.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I wu jen hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: L'Intelligenza determina quanto sia potente un incantesimo che un wu jen può lanciare, quanti incantesimi al giorno possa lanciare un wu jen e quanto sia difficile resistere a quegli incantesimi. Per lanciare un incantesimo, un wu jen deve avere un punteggio di Intelligenza di 10 + il livello dell'incantesimo. Un wu jen ottiene incantesimi bonus in base all'Intelligenza. La Classe Difficoltà di un tiro salvezza contro l'incantesimo di un wu jen è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Intelligenza del wu jen. Un'alta Destrezza è utile per un wu jen, che di solito indossa ben poca o nessuna armatura, poiché gli fornisce un bonus alla Classe Armatura. Una buona Costituzione fornisce al wu jen punti ferita extra, una risorsa di cui altrimenti sarebbe carente.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Dado Vita: d4.



Hide-yori, una wu jen

Abilità di classe

Le abilità di classe del wu jen (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x4.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del wu jen.

Competenza nelle armi e nelle armature: I wu jen sono competenti nelle armi semplici. Non sono competenti in nessun tipo di armatura o scudo. Le armature di qualsiasi tipo interferiscono con i gesti arcani di un wu jen, cosa che può provocare il fallimento dei suoi incantesimi con componenti somatiche.

Incantesimi: Un wu jen lancia incantesimi arcani, che sono presi dalla lista degli incantesimi da wu jen (pagina 91). È limitato a un certo numero di incantesimi di ogni livello di incantesimo al giorno, in base al livello di classe. Un wu jen deve scegliere e preparare gli incantesimi in anticipo come un mago (vedi "Preparare incantesimi da mago", pagina 179 del *Manuale del Giocatore*).

Per imparare, preparare o lanciare un incantesimo, un wu jen deve avere un punteggio di Intelligenza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo. Gli incantesimi bonus di un wu jen sono basati sull'Intelligenza. La Classe Difficoltà per i tiri salvezza contro gli incantesimi di un wu jen è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Intelligenza del wu jen.

La disponibilità giornaliera di incantesimi base di un wu jen è indicata nella Tabella 1-3. Inoltre, riceve incantesimi bonus al giorno se ha un alto punteggio di Intelligenza (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8 del *Manuale del Giocatore*).

Linguaggi bonus: Un wu jen può sostituire uno dei linguaggi bonus a disposizione del personaggio grazie alla sua razza con Draconico o Gigante, poiché molti antichi tomi di magia sono scritti in questi linguaggi e i wu jen apprendisti spesso li imparano come parte dei loro studi.

Spirito vigile: Una volta al giorno, un wu jen può ripetere un tiro per l'iniziativa che ha appena effettuato prima di sapere il suo posto nell'ordine dell'iniziativa. Sceglie il migliore dei due tiri.

Talento bonus: Un wu jen inizia a giocare con un talento bonus di metamagia.

Incantesimo segreto: Al 3° livello, e ogni tre livelli successivi, un wu jen può scegliere un incantesimo che conosce; da quel momento quell'incantesimo diventa modificato in modo permanente come se fosse soggetto a uno dei seguenti talenti di metamagia: Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Ingranditi o Incantesimi Silenziosi. Il livello dell'incantesimo non cambia, e una volta scelti l'incantesimo e il tipo di modifica, non possono essere cambiati. Man mano che il wu jen aumenta di livello, può scegliere che lo stesso incantesimo venga modificato in diversi modi con più incantesimi segreti. Non ha bisogno di conoscere il talento che applica all'incantesimo.

Illustrazione di M. Cavotta

Tabella 1-3: Wu jen

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+0	+0	+2	Spirito vigile, talento bonus	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+0	+0	+3	-	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+1	+1	+1	+3	Incantesimo segreto	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	+1	+1	+4	-	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5°	+2	+1	+1	+4	-	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6°	+3	+2	+2	+5	Incantesimo segreto, padronanza elementale	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7°	+3	+2	+2	+5	-	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8°	+4	+2	+2	+6	-	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	+4	+3	+3	+6	Incantesimo segreto	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10°	+5	+3	+3	+7	-	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11°	+5	+3	+3	+7	-	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12°	+6/+1	+4	+4	+8	Incantesimo segreto	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13°	+6/+1	+4	+4	+8	-	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14°	+7/+2	+4	+4	+9	-	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15°	+7/+2	+5	+5	+9	Incantesimo segreto	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16°	+8/+3	+5	+5	+10	-	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17°	+8/+3	+5	+5	+10	-	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18°	+9/+4	+6	+6	+11	Incantesimo segreto	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19°	+9/+4	+6	+6	+11	-	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20°	+10/+5	+6	+6	+12	-	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Padronanza elementale: Molti degli incantesimi del wu jen sono divisi in cinque gruppi elementali: acqua, fuoco, legno, metallo e terra. Al 6° livello, invece di ricevere un incantesimo segreto, un wu jen acquisisce la padronanza di uno di questi cinque elementi (a sua scelta). Di conseguenza, ogni volta che un wu jen lancia un incantesimo di quell'elemento, il suo livello dell'incantatore effettivo (al fine di determinare variabili dell'incantesimo dipendenti dal livello e per le prove di livello dell'incantatore) è aumentato di due. Inoltre, il wu jen stesso ottiene un bonus di competenza +2 ai tiri salvezza contro incantesimi di quell'elemento. Certi incantesimi nella lista degli incantesimi da wu jen sono designati con "Tutti"; questo significa che appartengono a tutti i gruppi elementali, e un wu jen che ha la padronanza di uno qualsiasi degli elementi ottiene i bonus derivanti dalla padronanza in riferimento a quegli incantesimi.



Illustrazione di D. Kovacs

Libri degli incantesimi: Un wu jen deve studiare i suoi libri degli incantesimi ogni giorno per preparare gli incantesimi, proprio come un mago. Non può preparare alcun incantesimo non trascritto nel suo libro degli incantesimi (ad eccezione di *lettura del magico*, che tutti i wu jen possono preparare a memoria).

Un wu jen inizia a giocare con un libro degli incantesimi che contiene tutti gli incantesimi da wu jen di livello 0 più tre incantesimi di 1° livello a sua scelta. Per ogni punto del bonus di Intelligenza che ha il wu jen (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8 del *Manuale del Giocatore*), il libro degli incantesimi contiene un incantesimo di 1° livello aggiuntivo a sua scelta. Ad ogni nuovo livello da wu jen, ottiene due nuovi incantesimi di ogni livello o livelli di incantesimo che può lanciare (in base al suo nuovo livello da wu jen). Per esempio, quando Hide-yori raggiunge il 5° livello, può lanciare incantesimi di 3° livello. A questo punto, può aggiungere due incantesimi di 3° livello al suo libro degli incantesimi, oppure un incantesimo di 2° livello e un incantesimo di 3° livello, oppure qualsiasi combinazione di due incantesimi tra il 1° e il 3° livello. In qualsiasi momento, un wu jen può anche aggiungere gli incantesimi trovati nei libri degli incantesimi di altri wu jen al proprio, proprio come un mago (vedi "Aggiungere incantesimi al libro degli incantesimi del mago", pagina 180 del *Manuale del Giocatore*).

Tabù: Per mantenere i loro poteri soprannaturali, i wu jen devono conformarsi a certi tabù che potrebbero sembrare irrilevanti ad altri personaggi ma che sono di vitale importanza per i wu jen. Se un wu jen viola uno dei suoi tabù, non può più lanciare incantesimi per quel giorno. Un wu jen deve scegliere un tabù al 1° livello, e un tabù addizionale ogni volta che impara un incantesimo segreto. I possibili tabù comprendono:

- Non può mangiare carne.
- Non può possedere più beni di quanti non riesca a portare con sé.
- Deve fare un'offerta giornaliera (quale cibo, fiori o incenso) a uno o molti poteri spirituali.
- Non può fare un bagno.
- Non può tagliarsi i capelli.
- Non può toccare un cadavere.
- Non può bere alcol.
- Non può indossare un certo colore.
- Non può accendere un fuoco.
- Non può sedersi girato verso una certa direzione.



Illus. di M. Cavotta

Questo capitolo presenta diciannove classi di prestigio adatte agli incantatori arcani e ai personaggi di altre classi che desiderano acquisire capacità arcane. Anche se molte di queste classi sono orientate verso il mago e lo stregone, altri tipi di personaggi dovrebbero trovare un certo numero di classi che li attirano.

SCEGLIERE UNA CLASSE DI PRESTIGIO

La magia arcana guida naturalmente i personaggi in studi strani ed esoterici. Le classi di prestigio che offrono capacità e privilegi che i personaggi semplicemente non potrebbero acquisire in nessun altro modo servono come migliore rappresentazione di alcuni di questi insoliti percorsi.

Se un giocatore è interessato a una classe di prestigio, dovrebbe esaminare attentamente i requisiti iniziali. La maggior parte delle classi in questo volume hanno requisiti molto precisi che richiederanno parecchi livelli di attento avanzamento per essere soddisfatti. Il giocatore dovrebbe riflettere su che tipo di personaggio arcano stia tentando di costruire; la Tabella 2-1 elenca le classi di prestigio che si trovano in questo capitolo suddivise in categorie generiche che potrebbero aiutarlo a restringere le proprie scelte.

Se un personaggio si dovesse trovare in una posizione (a causa di un allineamento cambiato, livelli persi o simile) in cui non riesce più a soddisfare i requisiti di una classe di prestigio, perde tutte le capacità speciali (ma non Dadi Vita, bonus di attacco base o bonus ai tiri salvezza base) ottenute dai livelli della classe di prestigio.

Capacità unica: Questa è una categoria omnicomprensiva per le classi di prestigio che altrimenti sarebbero difficili da caratterizzare. In generale, queste classi offrono potenti capacità in una tematica particolare che non sono disponibili da nessun'altra parte. Il magus del sangue è un buon esempio di una classe a capacità unica. Come una classe di trasformisti, una classe di prestigio a capacità unica spesso scambia il potere di lanciare incantesimi con una serie di capacità speciali potenti.

Incantatori alterni: Le classi come l'arcanamach di Suel offrono ai personaggi l'opportunità di acquisire un corso di lancio degli incantesimi completamente nuovo a spese del non poter più avanzare nella precedente classe da incantatore (se ne avevano una). Molti incantatori non vorranno certo farlo, ma altri potrebbero pensare che l'accesso a interessanti privilegi di classe o incantesimi che prima non potevano conoscere surclassa decisamente la perdita della loro nativa progressione da incantatori. I personaggi che normalmente non hanno una progressione completa come incantatori arcani potrebbero trovare qualche opzione interessante tra le classi di incantatori alterni.

Incantatori completi: Molti incantatori arcani non desiderano rinunciare alla loro progressione da incantatori per esplorare una classe di prestigio. Le classi che offrono una progressione completa, come il geomettra, generalmente non offrono capacità

Tabella 2-1: Classi di prestigio per tipo

Classe	Tipo	Descrizione	Migliore per...
Accolito della pelle	Trasformista	Acquisisce tratti immondi	Mago, stregone, warlock
Accordo sublime	Incantatore alterno	Scambia musica bardica con incantesimi migliori	Bardo, mago, stregone
Adepto della Stella Verde	Trasformista	Mago indistruttibile	Barbaro, guerriero, mago, stregone, warlock
Alienista	Incantatore completo	Incantatore insano	Chierico, mago, stregone
Arcanamach di Suel	Incantatore alterno	Uccisore di maghi	Guerriero, ladro, ranger, warlock
Cercatore del canto	Non incantatore	Scambia incantesimi da bardo con capacità musicali migliori	Bardo
Dominatore mentale	Capacità unica	Esperto di influenza mentale	Mago, stregone, warlock, wu jen
Geometra	Incantatore completo	Maestro di segni e sigilli	Mago, wu jen
Iniziato dei Sette Veli	Incantatore completo	Maestro delle abiurazioni e degli incantesimi prismatici	Mago, stregone
Maestro dell'effigie	Capacità unica, incantatore completo	Esperto in simulacri e costrutti	Mago, stregone, wu jen
Maestro trasformista	Incantatore completo	Esperto di *metamorfosi*	Mago, stregone, wu jen
Mago dell'Ordine Arcano	Incantatore completo	Accesso a una Polla Magica che garantisce versatilità	Mago, wu jen
Mago selvaggio	Incantatore completo	Maestro di magia caotica	Mago, mago combattente, stregone, warlock, wu jen
Magus del sangue	Capacità unica	Poteri del sangue, ridotta progressione degli incantesimi	Mago, stregone, warlock, wu jen
Pugno illuminato	Non incantatore	Mago simile a monaco o monaco che lancia incantesimi	Mago, monaco, stregone, warlock
Sapiente argenteo	Incantatore completo	Esperto con incantesimi di forza	Mago, mago combattente, stregone
Sapiente elementale	Incantatore completo, trasformista	Esperto con incantesimi di energia	Druido, mago, mago combattente, stregone
Tessitore del fato	Capacità unica, incantatore completo	Manipolare probabilità	Mago, stregone, wu jen
Viaggiatore guida	Capacità unica	Esperto di teletrasporto	Mago, stregone, wu jen

speciali preponderanti allo stesso tempo. Alcune classi a cui mancano solo uno o due livelli per l'avanzamento completo come incantatore sono incluse in questa categoria.

Non incantatori: Alcune delle classi di prestigio in questo capitolo richiedono poche o nessuna capacità di lanciare incantesimi per accedervi, e offrono una scarsa o inesistente progressione di incantesimi mentre un personaggio avanza. Queste classi di non incantatori raramente attirano gli incantatori arcani, ma altri personaggi che desiderano capacità arcane di un qualche tipo potrebbero trovarle interessanti.

Trasformisti: Questi personaggi sono interessati a diventare qualcos'altro, abbandonando la loro razza originale per trascendere le loro limitazioni naturali. Le classi di trasformisti comprendono l'adepto della Stella Verde e l'accolito della pelle. Di solito richiedono il sacrificio di significative quantità di potere da incantatore, ma ripagano con forti capacità speciali.

WARLOCK E CLASSI DI PRESTIGIO

I warlock traggono beneficio in un modo specifico dalle classi di prestigio che hanno "+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente" oppure "+1 livello alla classe di incantatore esistente" come beneficio di avanzamento del livello. Un warlock che acquisisce livelli in una di queste classi di prestigio non ottiene nessuna delle sue capacità di classe, ma ottiene un livello dell'incantatore aumentato quando usa le sue invocazioni e danni aumentati con la sua *deflagrazione mistica*. I livelli delle classi di prestigio che forniscono +1 al livello effettivo dell'incantatore si sommano al livello del warlock per determinare i danni della sua *deflagrazione mistica* (considerare il suo livello dell'incantatore combinato come suo livello di classe da warlock quando si utilizza la Tabella 1-2: "Warlock" per determinare i danni della *deflagrazione mistica*) e il suo livello dell'incantatore della *deflagrazione mistica* (metà del suo livello dell'incantatore totale derivante dai suoi livelli da warlock e dai suoi livelli nella classe di prestigio che gli garantisce un livello dell'incantatore aumentato). Un warlock ottiene anche nuove invocazioni conosciute a questi livelli di classe di prestigio come se avesse acquisito un livello nella classe del warlock.

Un warlock non può qualificarsi per classi di prestigio con requisiti di livello nel lancio degli incantesimi, poiché in realtà non impara mai a lanciare incantesimi. Tuttavia, le classi di prestigio con requisiti di livello dell'incantatore, come l'accolito della pelle, sono decisamente adatte al warlock. Il livello dell'incantatore di un warlock per le sue invocazioni soddisfa questo requisito. Vedi pagina 71 nel Capitolo 3 per maggiori dettagli sui requisiti di livello dell'incantatore, requisiti di livello nel lancio degli incantesimi e requisiti di incantesimi specifici per talenti e classi di prestigio.

ACCOLITO DELLA PELLE

La tentazione del potere spinge certi individui a soluzioni estreme, senza riguardo per le conseguenze. Sostituire la propria pelle con quella di un demone vivente è un obiettivo che la maggior parte della gente non concepirebbe neppure, figurarsi poi realizzarlo. Ma un tale agghiacciante destino è esattamente quello a cui mirano alcuni incantatori nella loro disperata ricerca.

Il Rituale del Legante è una cerimonia sacrilega e tutti i volumi che ne riferivano notizia vennero banditi lunghi anni or sono dalla maggior parte delle biblioteche arcane,

anche se qualche copia appena leggibile (o quanto meno alcuni riferimenti) ancora sopravvive unitamente alle promesse del grandissimo potere che ad esso si accompagna. Gli incantatori che si imbattono in documenti di tal sorta possono scegliere di distruggerli o ignorarli, ma è già successo che qualcuno sia caduto in tentazione e se ne sia servito. Quanti hanno perseverato, hanno potuto infine completare il rituale, di solito attraverso un lungo contatto con uno o più immondi evocati, tutti fin troppo desiderosi di condividere le loro terrificanti conoscenze.

Il Rituale del Legante è doloroso e non deve essere intrapreso alla leggera. Il rituale richiede 10 round a partire dall'iniziazione fino ad arrivare al completamento e, una volta iniziato, nulla può interromperne il progresso. L'essenza immonda consuma la pelle stessa dell'incantatore, un procedimento agonizzante che infligge 1d4 danni in ogni round del rituale: i candidati più saggi tengono a portata di mano qualche pozione di guarigione. Alla fine del rituale, la pelle dell'accolito presenta una patina oleosa quasi impercettibile. Tuttavia, man mano che acquisisce livelli aggiuntivi nella classe di prestigio, la pelle diventa sempre più scura, spuntano spine e il volto diventa sempre più immondo. L'essenza immonda inizia anche a sussurrare osceni segreti a chi la indossa, spingendolo al male. (Chi la indossa può accettare o ignorare questi suggerimenti in base al suo temperamento.)

Gli accoliti della pelle non sono adatti a ricoprire nessuna carica che non sia quella dell'esercizio di un potere temporale. Sebbene certi PNG accoliti della pelle possano talora servire altri personaggi malvagi più potenti, in qualità di sinistri capitani, vorrebbero piuttosto esercitare personalmente tale potere. Preferiscono rimanere al sicuro, comodamente rifugiati entro inespugnabili roccaforti del male, anche se talvolta un accolito può mettersi alla guida di una spedizione per recuperare un leggendario libro di malefica magia arcana o un altro artefatto dai poteri maligni.

Adattamento: Praticamente qualsiasi ambientazione può accogliere la nozione di coloro che si spingono ovunque pur di agguantare il potere per sé, anche fino al punto di vincolare i demoni alla loro stessa carne. Se il mondo del DM non prevede la presenza di demoni veri e propri, il DM potrebbe legare questa classe a qualche altra forza maligna o razza di creature malvagie soprannaturali al posto dei demoni. Ad esempio, un accolito della pelle potrebbe essere uno studioso che porta alla luce un antico trattato sulla questione dei miscugli tra specie umanoidi.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un accolito della pelle, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Abilità: Conoscenze (piani) 6 gradi.

Incantesimi o capacità magiche: 5° livello dell'incantatore.

Speciale: Deve aver avuto un contatto pacifico con un esterno malvagio evocato.

Speciale: Deve sottoporsi al Rituale del Legante (vedi sopra).

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'accolito della pelle (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Intimidire (Car), 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'accolito della pelle.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli accoliti della pelle non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello pari, un accolito della pelle ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità aumentata di scacciare o distruggere non morti, un talento bonus ecc.). Se aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un accolito della pelle, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Indossare immondo (Sop): Un accolito della pelle evoca l'essenza di un immondo e la indossa come una seconda pelle. La pelle immonda legata con il rituale diviene a tutti gli effetti la pelle stessa del personaggio. Aumenta di 1 il bonus

Tabella 2-2: Accolito della pelle

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	Indossare immondo, *veleno* 1 volta al giorno	-
2°	+1	+3	+0	+3	Resistenza alle fiamme	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Sguardo immondo	-
4°	+3	+4	+1	+4	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Adattamento somatico, *veleno* 2 volte al giorno	-
6°	+4	+5	+2	+5	Resistenza al freddo	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Sguardo delle orbite	-
8°	+6	+6	+2	+6	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+6	+6	+3	+6	*Evoca immondo*	-
10°	+7	+7	+3	+7	Simbiosi immonda	+1 livello alla classe di incantatore esistente

di armatura naturale dell'accolito della pelle e garantisce un bonus intrinseco di +2 alla Destrezza. L'accolito ottiene anche la scurovisione fino a una distanza di 18 metri.

Il DM determina la reale natura della pelle, se sia demoniaca, diabolica o derivante da qualche altra creatura immonda.

Veleno (Mag): Un accolito della pelle può usare *veleno* una volta al giorno come un incantatore di 8° livello. La CD del tiro salvezza è 14 + modificatore della principale caratteristica da incantatore dell'accolito (Intelligenza per i maghi, Carisma per gli stregoni e i warlock, Saggezza per i chierici ecc.). Al 5° livello, un accolito può usare questa capacità due volte al giorno.

Resistenza alle fiamme (Str): Al 2° livello e oltre, la pelle immonda avvolge l'accolito con maggiore aderenza garantendo all'accolito resistenza al fuoco 10.

Sguardo immondo (Sop): Dal 3° livello in poi, un accolito della pelle ha la capacità soprannaturale di indebolire gli avversari con uno sguardo feroce una volta al giorno. Questo non è un attacco con lo sguardo, e il bersaglio non ha bisogno di incrociare gli occhi dell'accolito né di vedere l'accolito (sebbene l'accolito debba avere una linea di effetto sul bersaglio). Lanciare uno sguardo immondo è un'azione standard che influenza ogni creatura che l'accolito possa vedere entro 30 metri. Il bersaglio diventa scosso per 10 minuti, e deve anche tentare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello di classe dell'accolito + modificatore di Car) o essere stordito. La durata dell'effetto di stordimento dipende dai punti ferita del bersaglio:

50 o meno	10 round
da 51 a 100	3 round
da 101 a 150	2 round
151 o più	1 round

Lo sguardo immondo è un effetto di paura che influenza la mente.

Adattamento somatico (Sop): Dal 5° livello, la pelle dell'immondo e l'accolito si sono già compenetrate, come se non fossero mai state due entità separate. L'aumento all'armatura naturale garantito dalla pelle immonda sale a +2, l'accolito ottiene un bonus intrinseco di +2 alla Costituzione e la scurovisione dell'accolito è efficace fino a 36 metri.

Resistenza al freddo (Str): A partire dal 6° livello, un accolito ha resistenza al freddo 10.

Sguardo delle orbite (Sop): Al 7° livello e oltre, un accolito ha la capacità soprannaturale di produrre raggi infuocati dagli occhi. Una volta al giorno come azione standard, può proiettare due raggi (uno da ogni occhio) fino a una distanza di 30 metri. Ogni raggio richiede un attacco di contatto a distanza per colpire e infligge 8d6 danni da fuoco. I raggi possono essere direzionati contro due diversi bersagli entro il raggio di azione, ma il bersaglio di ogni raggio deve essere designato contemporaneamente.

Evoca immondo (Mag): Al 9° livello, un accolito impara ad attingere a un altro potere della sua pelle immonda. Se la pelle è demoniaca, una volta al giorno può evocare un babau; se è diabolica, una volta al giorno può evocare un diavolo delle catene. La creatura evocata esegue gli ordini dell'accolito, ma ritorna automaticamente da dove è venuta dopo 1 ora. Una creatura evocata non può usare nessuna capacità innata di evocazione che potrebbe avere. Il livello dell'incantatore di un accolito per questa capacità è pari al suo livello dell'incantatore.

Simbiosi immonda (Str): Al 10° livello, la pelle immonda e l'accolito diventano una cosa sola, e solo la morte finale può separarli. Il tipo dell'accolito cambia in esterno. Inoltre, un accolito di questo livello ottiene riduzione del danno 10/bene. A differenza di altri esterni, un accolito può essere rianimato o resuscitato.



illustrazione di M. Phillippi

Vorta Nehalem, un accolito della pelle

ESEMPIO DI ACCOLITO DELLA PELLE

Vorta Nehalem: Umano warlock 6/accolito della pelle 3; GS 9; umanoide Medio; DV 6d6+6 più 3d8+3; pf 46; Iniz +8; Vel 9 m; CA 23, contatto 15, colto alla sprovvista 19; Att base +6; Lotta +5; Att +6 in mischia (1d8-1, morning star perfetta) o +11 di contatto a distanza (4d6 da fuoco più prendere fuoco, *deflagrazione sulfurea*); Att comp +6/+1 in mischia (1d8-1, morning star perfetta) o +11 di contatto a distanza (4d6 da fuoco più prendere fuoco, *deflagrazione sulfurea*); AS sguardo immondo, *veleno* 1 volta al giorno; QS scurovisione 18 m, resistenza al fuoco 10, indos-

sare immondo; AL CM; TS Temp +6, Rifl +4, Vol +9; For 8, Des 18, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 15.

Abilità e talenti: Arma Focalizzata (*deflagrazione mistica*), Concentrazione +13, Conoscenze (piani) +12, Iniziativa Migliorata, Intimidire +14, Sopravvivenza +1 (+3 su altri piani); Invocazione Extra†, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

†Nuovo talento descritto a pagina 81.

Linguaggio: Comune.

Sguardo immondo (Sop): Una volta al giorno, Vorta può tentare di indebolire gli avversari con uno sguardo feroce. Lanciare uno sguardo immondo è un'azione standard che influenza ogni creatura che Vorta possa vedere entro 30 metri. Il bersaglio diventa scosso per 10 minuti, e deve anche tentare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 o essere stordito. La durata dell'effetto di stordimento dipende dai punti ferita del bersaglio, come descritto nella capacità di sguardo immondo. Le creature con immunità agli effetti di paura sono immuni allo sguardo immondo di Vorta.

Veleno (Mag): Una volta al giorno, Vorta può usare *veleno* come un incantatore di 8° livello (+5 contatto in mischia; Tempra CD 16 nega).

Invocazioni conosciute (3 minime, 1 inferiore): minime - *deflagrazione rivoltante* (CD 14), *fortuna dell'oscuro*, *nube di miasmi* (CD 13), *vista del diavolo*; inferiore - *deflagrazione sulfurea* (CD 15).

Proprietà: Giaco di maglia+3, morning star perfetta, *anello di protezione+1*, *pozione di cura ferite moderate*, 100 mo.

ACCORDO SUBLIME

La musica non è solamente un suono piacevole; è anche l'espressione di relazioni matematiche piene di significato. Un membro della classe di prestigio dell'accordo sublime vede la musica, anche la potente musica di un abile bardo, come nulla più di un trampolino per la vera comprensione universale della leggendaria canzone della creazione udita all'alba dei tempi. La musica e la magia in realtà sono una cosa sola, e un astuto studente che risolve contemporaneamente gli enigmi della metrica e del diapason è in grado di rivelare arcani segreti di potenza immane.

Tutti gli accordi sublimi devono avere qualche fondamento nell'arte del bardo, siccome la musica bardica è il primo passo per controllare il potere della Prima Canzone. Tuttavia, la musica è solo uno strumento per la comprensione dell'infinito; un accordo sublime deve anche studiare la matematica e i movimenti precisi delle stelle e dei pianeti in cui è evidente la musica delle sfere. In cambio dell'abbandono dello studio continuativo di musica bardica, un accordo sublime acquisisce invece la padronanza di un certo numero di incantesimi decisamente molto più potenti di quanto la maggior parte dei bardi potrebbero mai usare. Anche se molti accordi sublimi ricevono la maggior parte del loro addestramento come bardi, un piccolo numero di stregoni e maghi sono attirati da questa classe, allettati dalla nozione di una verità ultima che lega il potere del canto e il potere della magia.

Gli accordi sublimi sono spesso attirati da collegi, università e altri luoghi di riunione tra persone colte. In alcuni posti, come il Liceo Stellare nella città di Osterhaven, si riuniscono in piccoli circoli di studiosi musicali. Il Liceo Stellare è dedito alla raccolta e conservazione di conoscenze, e i suoi membri sono noti per i loro sforzi nel recuperare segreti perduti e impedire la scomparsa di antiche canzoni e della saggezza appresa dalle stelle. Apparentemente neutrali nelle faccende del mondo, gli accordi sublimi del Liceo mettono a disposizione la loro erudizione e conoscenza per coloro che la cercano; si tratta di una politica che spesso si oppone a quanti vorrebbero governare o dominare gli altri incoraggiando l'ignoranza.

I PNG accordi sublimi si incontrano più o meno nella stessa varietà di avventure e ruoli in cui si trovano PNG bardi. Rendono piuttosto confusa la demarcazione tra bardi e maghi, e sono spesso scambiati per maghi che manipolano misteriose magie basate sul canto. In quanto studiosi senza pari, i PNG accordi sublimi sono particolarmente interessati al recupero di conoscenze perdute e all'esplorazione di misteri arcani, e spesso si uniscono a gruppi di avventurieri con interessi simili.

Adattamento: Il Liceo Stellare può servire come punto focale per l'inclusione di questa classe di prestigio. Tuttavia, questa organizzazione è più di un gruppo; in realtà è uno stile di vita. I suoi membri sono studiosi, bardi e maghi in cerca di verità fondamentali e dediti alla conservazione della conoscenza. In una campagna, il DM può facilmente sostituire il Liceo Stellare con un qualunque collegio simile. Ad esempio, nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS®, gli scribi di Candlekeep o la Volta dei Saggi a Silverymoon potrebbero sostituire adeguatamente il Liceo per qualsiasi personaggio accordo sublime.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un accordo sublime, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Ascoltare 13 gradi, Conoscenze (arcane) 13 gradi, Intrattenere (una qualsiasi) 10 gradi, Professione (astrologo) 6 gradi, Sapienza Magica 6 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello.

Speciale: Capacità di musica bardica.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'accordo sublime (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'accordo sublime.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli accordi sublimi non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Come per gli incantesimi da bardo, le componenti somatiche per gli incantesimi di un accordo sublime non incorrono in una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani come è normale per gli incantesimi arcani se l'accordo sublime indossa un'armatura leggera.

Incantesimi al giorno: Un accordo sublime ha la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi arcani, tutti di 4° livello o superiore. Per lanciare un incantesimo da accordo sublime, un personaggio deve avere un punteggio di Carisma

pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi se ha un Carisma di 13 o meno, non può lanciare nessun incantesimo da accordo sublime. Gli incantesimi bonus sono basati sul Carisma, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD pari a 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Car dell'accordo sublime. Un accordo sublime può scegliere gli incantesimi dalla lista degli incantesimi da mago o da stregone oppure dalla lista degli incantesimi da bardo; se un incantesimo compare in entrambe le liste a livelli differenti, l'accordo utilizza la versione da bardo dell'incantesimo. Il livello dell'incantatore di un accordo sublime sia per gli incantesimi da accordo sublime che per gli incantesimi che ottiene da altre classi di incantatore arcano è determinato sommando il suo livello da accordo sublime al suo livello in un'altra classe di incantatore arcano. Se aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un accordo sublime, deve scegliere a quale classe aggiungere i suoi livelli da accordo sublime al fine di determinare il suo livello dell'incantatore da accordo sublime. Un accordo sublime prepara e lancia gli incantesimi proprio come uno stregone, compresa la capacità di sostituire un incantesimo da accordo sublime conosciuto con un nuovo incantesimo ad ogni livello di classe pari a partire dal 4°.

Tabella 2-3: Incantesimi da accordo sublime conosciuti

	Incantesimi conosciuti					
Livello	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	3	1	-	-	-	-
2°	4	2	-	-	-	-
3°	4	2	1	-	-	-
4°	4	3	2	-	-	-
5°	4	3	2	1	-	-
6°	4	4	3	2	-	-
7°	4	4	3	2	1	-
8°	4	4	4	3	2	-
9°	4	4	4	3	2	1
10°	4	4	4	4	3	2

Conoscenze bardiche: Un accordo sublime continua ad accumulare gli occasionali frammenti di sapere e conoscenze che acquisiscono i bardi. Può sommare il livello di classe da accordo sublime alle prove di conoscenze bardiche, così che le sue prove di conoscenze bardiche abbiano un bonus pari al livello da bardo + il livello da accordo sublime + il suo modificatore di Int.

Musica bardica: Un accordo sublime amplia il suo repertorio di musica bardica fino a comprendere nuove canzoni o poesie di potere strano e meraviglioso. Questi effetti funzionano esattamente come gli effetti di musica bardica descritti nel *Manuale del Giocatore*. Ogni uso di una canzone da accordo sublime spende un uso giornaliero della capacità di musica bardica del personaggio.

Un accordo sublime somma metà del suo livello di classe (arrotondato per difetto) al suo livello da bardo per determinare il numero di usi giornalieri di musica bardica.

Canzone del potere arcano (*Sop*): Un accordo sublime di 2° livello o superiore con 12 o più gradi in un'abilità Intrattenere apprende come usare la propria musica bardica per aiutare la sua capacità di lanciare incantesimi. Come azione di movimento, può prepararsi a lanciare un incantesimo dando voce alla canzone del potere. L'incantesimo successivo che lancia ottiene un bonus al livello dell'incantatore basato sul risultato della prova di Intrattenere dell'accordo sublime:

Risultato prova di Intrattenere	Aumento livello dell'incantatore
9 o meno	+0
da 10 a 19	+1
da 20 a 29	+2
30 o più	+4

L'incantesimo che sarà potenziato con la canzone del potere arcano deve essere lanciato alla fine del turno successivo dell'accordo sublime, o altrimenti la canzone svanisce senza effetto (se non di consumare un uso di musica bardica).

Canzone senza tempo (*Sop*): Un accordo sublime di 6° livello o superiore con 16 o più gradi in un'abilità Intrattenere conosce la canzone senza tempo. Come azione standard, può avviluppare una singola creatura entro 18 metri con un campo di assenza di tempo, purché abbia una linea di effetto fino al bersaglio (vedi pagina 177 del *Manuale del Giocatore*). Il soggetto ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello da accordo sublime + modificatore di Car) per negare l'effetto.

Se il soggetto fallisce il tiro salvezza, è congelato in una scintillante aura di assenza di tempo e non può compiere azioni. Tuttavia, non può essere influenzato da nessuna forza: le armi non possono raggiungerlo, gli incantesimi che lo vedono come bersaglio falliscono automaticamente e se in qualche modo il terreno su cui poggia viene tolto, non inizia neppure a cadere. Un accordo sublime può tenere il suo bersaglio congelato nel tempo per tutto il tempo in cui mantiene il potere continuando a cantare, fino a un massimo di 1 minuto per livello. Quando smette di cantare, il soggetto ritorna subito alla normalità. Dal punto di vista della creatura, le sembrerà che il tempo non sia trascorso.

Canzone del fuoco cosmico (*Sop*): Un accordo sublime di 10° livello con 20 o più gradi in un'abilità Intrattenere impara la canzone del fuoco cosmico. L'uso di questa capacità costa ad un accordo sublime due dei suoi usi giornalieri di musica bardica. La canzone del fuoco cosmico crea una propagazione di fuoco con raggio di 6 metri in qualsiasi punto entro 30 metri

Tabella 2-4: Accordo sublime

						Incantesimi al giorno					
Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+0	+0	+2	Conoscenze bardiche, musica bardica	2	1	-	-	-	-
2°	+1	+0	+0	+3	Canzone del potere arcano	2	2	-	-	-	-
3°	+1	+1	+1	+3	-	3	2	1	-	-	-
4°	+2	+1	+1	+4	-	3	3	2	-	-	-
5°	+2	+1	+1	+4	-	3	3	2	1	-	-
6°	+3	+2	+2	+5	Canzone senza tempo	4	3	3	2	-	-
7°	+3	+2	+2	+5	-	4	4	3	2	1	-
8°	+4	+2	+2	+6	-	4	4	3	3	2	-
9°	+4	+3	+3	+6	-	4	4	4	3	2	1
10°	+5	+3	+3	+7	Canzone del fuoco cosmico	5	4	4	3	3	2

dall'accordo sublime (purché abbia una linea di effetto fino al punto di origine del fuoco). Le creature nell'area subiscono danni pari al risultato della prova di Intrattenere dell'accordo sublime. Tutte le creature soggette hanno diritto a un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + livello da accordo sublime + modificatore di Car) per dimezzare i danni.

ESEMPIO DI ACCORDO SUBLIME

Faerjan Cantoridente Skoras: Gnoma barda 10/accordo sublime 2; GS 12; umanoide Piccolo; DV 12d6+12; pf 55; Iniz +2; Vel 9 m; CA 20, contatto 14, colto alla sprovvista 18; Att base +8; Lotta +2; Att +12 in mischia (1d4-1/19-20, *spada corta+1*); Att comp +12/+7 in mischia (1d4-1/19-20, *spada corta+1*); AS capacità magiche; QS conoscenze bardiche 13, musica bardica 11 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio +2, ispirare grandezza, canzone del potere arcano, *suggestione*), tratti degli gnomi, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +6*, Rifl +9*, Vol +11*; For 6, Des 14, Cos 12, Int 13, Sag 12, Car 20.

Abilità e talenti: Ascoltare +18, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +14, Decifrare Scritture +6, Diplomazia +13, Intrattenere (canto) +22, Percepire Intenzioni +8, Professione (astrologo) +7, Saltare +3, Sapienza Magica +9 (+11 per decifrare incantesimi su pergamene), Utilizzare Oggetti Magici +18 (+22 quando usa pergamene); Arma Accurata, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Schivare, Scrivere Pergamene, Tempra Possente.

Linguaggi: Comune, Gnomesco, Silvano.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, parlare con gli animali* (solo mammiferi da tana, durata 1 minuto), *prestidigitazione, suono fantasma* (CD 15).

Controcanto (Sop): Utilizzare musica o poesia per contrastare effetti magici che dipendono dal suono.

Affascinare (Mag): Utilizzare musica o poesia per rendere una o più creature affascinate.

Tratti degli gnomi (Str): Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi. Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.

Ispirare competenza (Sop): Utilizzare musica o poesia per aiutare un alleato a eseguire un compito con successo.

Ispirare coraggio (Sop): Utilizzare musica o poesia per rafforzare i propri alleati contro la paura e migliorare le loro capacità in combattimento.

Ispirare grandezza (Sop): Utilizzare musica o poesia per ispirare grandezza in Faerjan o in un alleato, garantendo al bersaglio capacità extra da guerriero.



Faerjan Cantoridente Skoras, un accordo sublime

Canzone del potere arcano (Sop): Utilizzare musica o poesia per aiutare la propria capacità di lanciare incantesimi. Come azione di movimento, Faerjan può attivare questa canzone, e l'incantesimo successivo che lancia ottiene un bonus al livello dell'incantatore basato sul risultato della sua prova di Intrattenere (vedi la descrizione della classe di accordo sublime per i dettagli). L'incantesimo che sarà potenziato deve essere lanciato alla fine del turno successivo di Faerjan, o altrimenti la canzone del potere arcano svanisce senza effetto (se non di consumare un uso di musica bardica per quel giorno).

Suggestione (Mag): Utilizzare musica o poesia per rendere soggetta a *suggestione* (come per l'incantesimo) una creatura che Faerjan ha già reso soggetta ad affascinare.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/5/4/3/1 al giorno; 12° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, ninna nanna* (CD 16), *suono fantasma* (CD 15); 1° - *allineamento imperscrutabile, cura ferite leggere, risata incontenibile di Tasha* (CD 17), *ritirata rapida*; 2° - *blocca persone* (CD 18), *invisibilità, polvere luccicante* (CD 17), *sfocatura*; 3° - *charme sui mostri* (CD 19), *evoca mostri III, modellare suono, velocità*; 4° - *neutralizza veleno, porta dimensionale.*

Incantesimi da accordo sublime conosciuti (3/3 al giorno; 12° livello dell'incantatore): 4° - *cura ferite critiche, invisibilità superiore, nebbia solida, scagliare maledizione* (CD 19); 5° - *blocca mostri* (CD 21), *nebbia mentale* (CD 21).

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+2, spada corta+1, mantello del carisma+2, stivali molleggiati, anello di protezione+1, pergamena divina con *guarigione,* pergamena con *neutralizza veleno,* pergamena con *teletrasporto, bacchetta di cura ferite moderate* (25 cariche), *bacchetta di dardo incantato* (3° livello; 20 cariche), 23 mp.

Illustrazione di G. Kubic

ADEPTO DELLA STELLA VERDE

Una volta ogni generazione, la cometa Alhazarde (la leggendaria Stella Verde) visita i cieli notturni, segno premonitore di eventi terribili e devastanti. Sotto la sua luce smeraldina, i re vengono innalzati o abbattuti, strani mostri e pestilenze magiche compaiono per diffondersi sulla terra, e vengono rivelati segreti strani e antichi. Aurore gloriose e sinistre brillano all'imbrunire per parecchie settimane, e di tanto in tanto stelle cadenti di smeraldo rovente cadono dal cielo. Queste stelle cadenti sono l'unica fonte conosciuta di metallo stellare, un minerale raro e prezioso trasfuso di possente potere magico.

Un adepto della Stella Verde è padrone della strana e potente magia che deriva dal verde metallo stellare scintillante di Alhazarde. Egli viaggia di terra in terra, alla ricerca costante della sostanza caduta dalla cometa e acquisendo la padronanza del suo potere mistico. Voltando le spalle agli studi tradizionali dello stregone o del mago, lentamente si trasforma in una statua vivente di metallo stellare, ottenendo l'immortalità e l'invulnerabilità a costo della sua stessa carne. Ad ogni apparizione della cometa, solo una manciata di adepti può completare i rituali necessari per raggiungere questa trasformazione.

Maghi e stregoni sono i personaggi maggiormente inclini a comprendere la strana essenza arcana della cometa mistica. Dei due, i maghi hanno più probabilità di padroneggiare i calcoli astrologici e le meticolose osservazioni necessarie per indovinare i segreti della Stella Verde. Alcuni adepti della Stella Verde, però, provengono da origini completamente diverse, avendo raccolto le conoscenze arcane necessarie lungo il cammino. Tali rari individui potrebbero essere monaci o maghi combattenti istruiti, sinistri ladri/stregoni, o qualsiasi altro personaggio abbastanza diligente da imparare i segreti della cometa Alhazarde.

Tutti gli adepti della Stella Verde sono acerrimi rivali, poiché tutti coloro che ne seguono il cammino sono in perenne competizione per il raro e prezioso metallo stellare richiesto per la trasformazione. I PNG adepti della Stella Verde non collaborano mai l'uno con l'altro, spesso spingendosi a notevoli estremi per impedire ad altri adepti di reperire notizie sui ritrovamenti di metallo stellare.

Adattamento: Sarebbe abbastanza facile supporre che il materiale base da cui la classe di prestigio deriva il proprio nome sia qualche altra sostanza, anche senza cambiare le capacità derivanti dal materiale in nessun modo. Di conseguenza, un praticante di questa classe di prestigio potrebbe invece trarre il suo potere dal quarzo, dalla giada, dallo zaffiro, dal ferro, dal ferro nero, dall'acciaio o da qualche altra sostanza nota (tra le altre cose) per la sua solidità.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un adepto della Stella Verde, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi, Conoscenze (architettura e ingegneria) 2 gradi, Conoscenze (geografia) 2 gradi, Conoscenze (storia) 2 gradi, Decifrare Scritture 2 gradi.

Talento: Incantare in Combattimento.

Incantesimi o capacità magiche: Incantatore arcano di 1° livello.

Speciale: Deve acquisire un pezzo di metallo stellare del peso di almeno 60 grammi, polverizzarlo e consumarlo bevendolo in un infuso preparato appositamente. Questo infuso richiede reagenti arcani del costo di 1.000 mo e occorre una settimana per prepararlo.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'adepto della Stella Verde (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (architettura e ingegneria) (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Decifrare Scritture (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Valutare (Int).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'adepto della Stella Verde.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli adepti della Stella Verde ottengono la competenza nelle armi semplici. Non ottengono alcuna competenza nelle armature o negli scudi.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello pari, un adepto della Stella Verde ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come il talento bonus a volte ottenuto da un mago). Se aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un adepto della Stella Verde, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Dipendenza dal metallo stellare (Str): Un adepto della Stella Verde deve consumare sempre più metallo stellare per continuare la sua trasformazione. Quando raggiunge un livello in questa classe oltre il 1°, non ottiene nessuno dei privilegi di classe per quel livello fino a che non ha portato a termine un rituale speciale che richiede 24 ore, 0,5 kg di metallo stellare e altri reagenti e materiali arcani del costo di 1.000 mo. Il bonus di attacco base, i tiri salvezza, le abilità e i talenti o gli incrementi ai punteggi di caratterisitca di un adepto della Stella Verde non sono dipendenti da questo rituale: solamente le capacità di classe speciali vengono ottenute nel momento in cui completa il rituale. Vedi pagina 141 per una descrizione del metallo stellare come nuovo materiale speciale.

Livello dell'incantatore migliorato (Str): Un adepto della Stella Verde somma il suo livello di classe al suo livello dell'incantatore in un'altra classe di incantatore arcano per determinare il suo livello dell'incantatore effettivo. Se il personaggio aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un adepto della Stella Verde, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da adepto per questo scopo.

Ad esempio, il livello dell'incantatore di un mago di 5° livello/adepto della Stella Verde di 4° livello sarebbe il 9°, grazie a questa capacità, ma avrebbe comunque accesso solamente a incantesimi di 4° livello (mago di 5° livello più due livelli di classe di incantatore arcano dall'essere un adepto della Stella Verde di 4° livello).

Riduzione del danno (Str): L'infuso di metallo stellare rafforza la carne di un adepto della Stella Verde, rendendolo resistente ai colpi fisici. Ottiene riduzione del danno 1/adamantio. Ogni livello successivo, la sua riduzione del danno aumenta di 1, finché al 10° livello, ha riduzione del danno 10/adamantio.

Rigidità del metallo stellare (Str): Al 1° livello, il processo di trasformazione di un adepto della Stella Verde è già iniziato. La sua carne acquista una debole sfumatura verde, e diventa più densa e più forte man mano che l'infuso di metallo stellare si diffonde. Il punteggio di Forza di un adepto della Stella Verde aumenta di 1, ma il suo punteggio di Destrezza scende di 1 (fino a un minimo di 3). Anche il suo bonus di armatura naturale aumenta di 1.

Quando un adepto raggiunge il 4° livello, la Forza e il bonus di armatura naturale aumentano di 1 punto aggiuntivo.

Al 7° livello, la Forza di un adepto aumenta di altri 2 punti, per un aumento totale di +4, mentre la Destrezza è ridotta di 1 (fino a un minimo di 3). Il bonus di armatura naturale aumenta di altri 2 punti, per un bonus totale di +4.

Al 10° livello, il punteggio di Forza di un adepto aumenta di altri 2 punti (aumento totale di +6) e la Destrezza è ridotta di 1 (riduzione totale di -3, fino a un minimo di 3). Il bonus di armatura naturale aumenta di altri 2 punti, per un bonus totale di +6.



Theogrin Raablek, un adepto della Stella Verde

Attacco naturale (Str): A partire dal 2° livello, un adepto della Stella Verde ha la carne così densa che i suoi colpi senz'armi infliggono danni sostanziali. Ottiene un attacco di schianto che infligge danni contundenti pari a un randello di taglia adeguata al personaggio (1d4 per adepti Piccoli, 1d6 per adepti Medi o 1d8 per adepti Grandi), più una volta e mezzo il suo modificatore di Forza.

Metabolismo innaturale (Str): Quando un adepto raggiunge il 2° livello, il suo infuso di metallo stellare inizia ad alterare radicalmente il suo metabolismo. Ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte ed effetti di necromanzia.

Al 5° livello, il bonus ai tiri salvezza di un adepto della Stella Verde contro le forme di attacco indicate sopra aumentano a +4. All'8° livello, il bonus ai tiri salvezza aumenta a +6.

Fortificazione (Str): Al 3° livello e oltre, un adepto della Stella Verde ha una resistenza agli attacchi che influenzano le creature viventi. Quando viene messo a segno un colpo critico o un attacco furtivo contro il personaggio, c'è una probabilità del 25% che il colpo critico o attacco furtivo sia negato e i danni debbano essere tirati normalmente.

Quando un adepto raggiunge il 6° livello, questa capacità migliora, aumentando la probabilità di negare un colpo critico o attacco furtivo fino al 50%. Al 9° livello, un adepto della Stella Verde ha una probabilità del 75% di negare un colpo critico o attacco furtivo.

Visione ultraterrena (Str): Al 4° livello, un adepto della Stella Verde ottiene la scurovisione fino a una distanza di 18 metri e la visione crepuscolare.

Metabolismo nullo (Str): Quando un adepto della Stella Verde raggiunge il 7° livello, la sua trasformazione è quasi completa. Non ha più bisogno di respirare, mangiare e dormire. Ha l'immunità a veleni inalati, annegamento, soffocamento, ed effetti di sonno (sebbene debba comunque riposare 8 ore per poter ottenere nuovamente gli incantesimi).

Inoltre, un adepto di 7° livello o superiore non è più soggetto ad affaticamento o esaurimento e ignora gli effetti di queste condizioni.

Illustrazione di G. Kubic

Tabella 2-5: Adepto della Stella Verde

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Dipendenza dal metallo stellare, livello dell'incantatore migliorato, riduzione del danno, rigidità del metallo stellare 1	-
2°	+1	+0	+0	+3	Attacco naturale, metabolismo innaturale +2	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+2	+1	+1	+3	Fortificazione (25%)	-
4°	+3	+1	+1	+4	Rigidità del metallo stellare 2, visione ultraterrena	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+3	+1	+1	+4	Metabolismo innaturale +4	-
6°	+4	+2	+2	+5	Fortificazione (50%)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+5	+2	+2	+5	Metabolismo nullo, rigidità del metallo stellare 4	-
8°	+6	+2	+2	+6	Metabolismo innaturale +6	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+6	+3	+3	+6	Fortificazione (75%)	-
10°	+7	+3	+3	+7	Perfezione smeraldina, rigidità del metallo stellare 6, riparazione rapida	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

Perfezione smeraldina (Str): Al 10° livello, un adepto della Stella Verde completa la sua trasformazione. Assomiglia a una statua perfettamente scolpita di se stesso, forgiata dal verde metallo stellare. Il suo tipo cambia in costrutto, da cui conseguono le seguenti alterazioni alla sua natura base:

— Un adepto perde il punteggio di Costituzione e qualsiasi modificatore ai punti ferita derivante dalla Costituzione. Tuttavia, ottiene punti ferita bonus in base alla taglia: +10 punti ferita se Piccolo, +20 punti ferita se Medio o +30 punti ferita se Grande.

— A differenza di altri costrutti, un adepto della Stella Verde non ha immunità speciali agli effetti di influenza mentale. Essenzialmente è una mente umana in un corpo animato magicamente.

— Ottiene l'immunità a veleni, paralisi, stordimento, malattie, danni extra da attacchi furtivi, effetti di morte ed effetti di necromanzia.

— Non guarisce più i danni di per sé, e non riceve benefici da incantesimi o effetti che curano le creature viventi. Tuttavia, può riparare se stesso mediante incantesimi *ripara danni* (vedi pagine 119-120) oppure la sua capacità di riparazione rapida (vedi sotto).

— Non è più soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica o risucchi di energia.

— Ottiene l'immunità a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti, o che non sia innocuo.

— Non è più a rischio di morte per danno massiccio, ma viene distrutto immediatamente se ridotto a 0 punti ferita. A differenza di altri costrutti, però, un adepto della Stella Verde può essere riportato in vita con qualsiasi mezzo che avrebbe funzionato per lui prima della trasformazione finale.

— Non subisce più penalità ai punteggi di caratteristica per l'invecchiamento e non può essere invecchiato magicamente. Non può morire di vecchiaia e potrebbe esistere in questa forma per eoni.

Riparazione rapida (Str): Un adepto della Stella Verde di 10° livello ripara 1 danno per ogni ora di riposo, purché abbia almeno 1 punto ferita. La riparazione rapida non permette a un adepto della Stella Verde di far ricrescere né di riattaccare parti del corpo perse.

ESEMPIO DI ADEPTO DELLA STELLA VERDE

Theogrin Raablek: Umano barbaro 4/stregone 1/adepto della Stella Verde 3; GS 8; umanoide Medio; DV 4d12+12 più 1d4+3 più 3d8+9; pf 71; Iniz +1; Vel 12 m; CA 17, contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +6; Lotta +10; Att +11 in mischia (2d6+7/19-20, *spadone+1*) o +10 in mischia (1d6+6, schianto); Att comp +11/+6 in mischia (2d6+7/19-20, *spadone+1*) o +10 in mischia (1d6+6, schianto); AS ira 2 volte al giorno; QS riduzione del danno 3/adamantio, fortificazione (25%), livello dell'incantatore migliorato, dipendenza dal metallo stellare, rigidità del metallo stellare 1, percepire trappole +1, schivare prodigioso, metabolismo innaturale +2; AL LN; TS Temp +8, Rifl +3, Vol +5; For 18, Des 12, Cos 16, Int 10, Sag 8, Car 12.

Abilità e talenti: Concentrazione +9 (+13 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +8, Conoscenze (architettura e ingegneria) +3, Conoscenze (geografia) +3, Conoscenze (storia) +3, Decifrare Scritture +2, Intimidire +3, Saltare +15, Sopravvivenza +5; Attacco Poderoso. Incalzare Potenziato, Incalzare, Incantare in Combattimento.

Linguaggio: Comune.

Ira (Str): Due volte al giorno, Theogrin può entrare in uno stato di ira feroce che dura 8 round. I seguenti cambiamenti sono effettivi finché rimane in preda all'ira: pf aumentano di 16; CA 15, contatto 9, colto alla sprovvista 15; Lotta +12; Att +13 in mischia (2d6+10/19-20, *spadone+1*) o +12 in mischia (1d6+9, schianto); Att comp +13/+8 in mischia (2d6+10/19-20, *spadone+1*) o +12 in mischia (1d6+9, schianto); TS Temp +10, Vol +7; For 22, Cos 20; Saltare +17. Alla fine dell'ira, Theogrin è affaticato per la durata dell'incontro.

Fortificazione (Str): Quando viene messo a segno un colpo critico o un attacco furtivo contro Theogrin, c'è una probabilità del 25% che il colpo critico o attacco furtivo sia negato e i danni debbano essere tirati normalmente.

Livello dell'incantatore migliorato (Str): Theogrin somma il suo livello da adepto della Stella Verde al suo livello da incantatore arcano per determinare il suo livello dell'incantatore totale (4°), ma non i suoi incantesimi conosciuti o incantesimi al giorno.

Schivare prodigioso (Str): Theogrin mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando viene colto alla sprovvista oppure se preso di mira da un nemico inosservato (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Metabolismo innaturale (Str): Theogrin ha un bonus di +2 ai tiri salvezza contro veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte ed effetti di necromanzia.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/5 al giorno; 2° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, sigillo arcano*; 1° - *ingrandire persone, scudo.*

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+1, spadone+1, guanti del potere orchesco, 90 mp.

ALIENISTA

Gli alienisti trattano con poteri ed entità provenienti dai più reconditi e spaventosi recessi del tempo e dello spazio. Secondo la loro filosofia il potere della magia rappresenta il trionfo della mente sui rudimentali limiti costituiti dalle dimensioni, dalla distanza e, spesso, dalla sanità mentale. Attraverso la conoscenza e la determinazione, riescono a perforare la barriera al limite del tempo stesso. Nel Reame Remoto, al di fuori del tempo, le menti più forti vanno alla deriva, completamente assorbite dalla contemplazione della follia. Esseri indescrivibili svelano inenarrabili segreti a quanti osano comunicare con loro. Tali segreti non erano destinati ai mortali, ma gli alienisti si tuffano in quegli abissi del caos e dell'entropia che minerebbero le menti più deboli. La folle certezza degli alienisti è qualcosa di talmente forte da indurre gli altri a credere nella loro futura trascendenza.

Gli alienisti possono, in rare occasioni, riunirsi in gruppi appartati per compiere qualche oscuro rituale, ma più spesso si incontrano da soli. I PNG alienisti vanno talora a caccia nelle biblioteche o nelle librerie specializzate delle grandi città, acquattandosi tra pile di rari (e pericolosi) volumi e spulciandoli avidamente.

Adattamento: L'inclusione dell'alienista nel mondo della propria campagna, come qui descritto, richiede che il DM formuli qualche presupposto di base sulla cosmologia della

campagna: nel multiverso esistono luoghi molto peggiori degli Inferi, e anche i demoni hanno più cose in comune con i personaggi che non le entità che esistono all'esterno di ciò che si conosce, un semplice colpo d'occhio su ciò che può fare conflagrare la sanità mentale di qualcuno.

Se il DM preferisce che i demoni e i diavoli mantengano la loro posizione in cima alla gerarchia del male, può modificare questa classe di prestigio in modo tale che l'alienista abbia contatto con i demoni invece delle entità nebulose del Reame Remoto.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un alienista, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Abilità: Conoscenze (piani) 8 gradi.

Talento: Aumentare Evocazione.

Incantesimi: Capacità di lanciare almeno un incantesimo di evocazione di 3° livello o superiore.

Speciale: Deve avere avuto un contatto pacifico con un alienista o una creatura pseudonaturale.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'alienista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Osservare (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (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 dell'alienista.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli alienisti non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello, un alienista ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità aumentata di scacciare o distruggere non morti, un talento bonus ecc.). Se aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un alienista, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Capacità del famiglio: I livelli da alienista si sommano ai livelli di qualsiasi classe che fornisca accesso ad un famiglio. Sommare i livelli da questa classe e dalla classe che garantisce accesso al famiglio e fare riferimento alla tabella a pagina 57 del *Manuale del Giocatore* per determinare l'armatura naturale, l'Intelligenza e le capacità speciali del famiglio. Se un personaggio aveva livelli in più classi che garantiscono l'accesso a un famiglio prima di diventare un alienista, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare le capacità del famiglio. Questa capacità non fornisce un famiglio all'alienista se non ne aveva già uno.

Evoca alieno: Ogni volta che un alienista usa un qualsiasi incantesimo *evoca mostri* per evocare una creatura celestiale o immonda, evoca invece una versione pseudonaturale di quella creatura. Ad esempio, lanciando *evoca mostri IV*, potrebbe evocare un lupo crudele pseudonaturale. Questo aggiunge l'archetipo pseudonaturale (vedi pagina 153) alla creatura evocata.

Un alienista rinuncia alla capacità di evocare creature non pseudonaturali con un incantesimo *evoca mostri*. Per esempio, l'alienista descritto sopra non potrebbe evocare un mephit o un ululatore con *evoca mostri IV*.

Benedizione aliena (Str): Un alienista che raggiunge il 2° livello ottiene un bonus intrinseco di +1 a tutti i tiri salvezza, ma perde in modo permanente 2 punti di Saggezza.

Segreto metamagico: Un alienista ascolta le voci segrete che sussurrano al di là della fine del tempo, e ne trae vantaggio. Al 3° e di nuovo al 7° livello, può scegliere qualsiasi talento di metamagia come talento bonus.

Folle certezza (Str): Al 4° livello, la folle certezza di un alienista nel potere delle entità oltre la portata dello spazio e del tempo normali gli apportano una tempra innaturale, che gli garantisce 3 punti ferita aggiuntivi. Tuttavia, indugiare costantemente su tali esseri è mentalmente corrosivo, e la mente dell'alienista comincia a fratturarsi. Ora subisce una penalità di -4 alle prove di Addestrare Animali, Diplomazia e Raggirare effettuate per influenzare le creature non pseudonaturali.

Famiglio pseudonaturale: A partire dal 5° livello, il famiglio di un alienista, se ne ha uno, ottiene l'archetipo pseudonaturale (vedi pagina 153) in aggiunta ai poteri e alle capacità normali per un famiglio del livello appropriato. Questo effetto non sostituisce un famiglio esistente: il famiglio ha lentamente assunto gli aspetti pseudonaturali man mano che l'alienista saliva di livello, e quelle caratteristiche diventano completamente funzionali a questo punto. D'ora in avanti, i famigli appena evocati dall'alienista possiedono già l'archetipo pseudonaturale. Se un alienista non ha famiglio, questa capacità non ha effetto.

Tabella 2-6: Alienista

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Capacità del famiglio, evoca alieno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Benedizione aliena	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Segreto metamagico	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Folle certezza	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Famiglio pseudonaturale	+1 livello alla classe di incantatore esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Evocazione extra	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Segreto metamagico	+1 livello alla classe di incantatore esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Dissennata certezza	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Corpo senza tempo	+1 livello alla classe di incantatore esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Trascendenza aliena	+1 livello alla classe di incantatore esistente

Evocazione extra: Dal 6° livello in poi, un alienista ottiene uno slot incantesimo extra al suo più alto livello di incantesimo. Questo slot può essere usato solo per un incantesimo *evoca mostri*. Quando un alienista diventa capace di apprendere incantesimi di livello maggiore, lo slot extra sale al nuovo livello più alto.

Dissennata certezza (Str): All'8° livello, la folle certezza di un alienista si cristallizza in una vera e propria mania spaventosa. Ottiene 3 punti ferita aggiuntivi, ma le sue facoltà mentali continuano a regredire. La sua penalità alle prove di Addestrare Animali, Diplomazia e Raggirare effettuate per influenzare le creature non pseudonaturali aumenta a -10.

Corpo senza tempo (Str): Al 9° livello, un alienista impara il segreto della giovinezza eterna. Non subisce più penalità alle caratteristiche per l'invecchiamento e non può essere invecchiato magicamente (vedi Tabella 6-5, pagina 109 del *Manuale del Giocatore*). I bonus ai punteggi di caratteristica continuano ad accumularsi, e tutte le penalità che l'alienista potrebbe aver già subito rimangono tali. Un alienista viene portato via da entità orribili quando giunge il suo momento, e non viene mai più visto.

Trascendenza aliena (Sop): Un alienista di 10° livello, a causa della lunga associazione con entità aliene e dell'intenso studio di folli segreti, trascende la sua forma mortale e diventa una creatura aliena. Il suo tipo cambia in esterno. In aggiunta, ottiene riduzione del danno 10/magia e resistenza all'acido 10 e all'elettricità 10.

Una volta raggiunta la trascendenza aliena, le sembianze dell'alienista subiranno un cambiamento fisico secondario, che di solito si manifesta nella comparsa di piccoli tentacoli o di altre strane aggiunte o sostituzioni, quali ad esempio un'appendice, un organo, un occhio o un'inspiegabile protuberanza aggiuntivi. L'alienista può nascondere queste anomalie sotto una tunica o un cappuccio, ma lo svilupparsi di tali escrescenze sfugge al suo controllo, e quindi esse potranno autonomamente spostarsi, contrarsi, distendersi o compiere altri movimenti come dotate di vita propria.

Chiunque condivida la predilezione dell'alienista per lo studio del Reame Remoto riconoscerà immediatamente la natura trascendente di quest'ultimo, che acquisisce un modificatore di circostanza +2 a tutte le prove di abilità e caratteristica basate sul Carisma quando interagisce con tali esseri. Acquista inoltre un modificatore di circostanza +2 alle prove di Intimidire contro tutte le creature cui rivela la propria natura abnorme.

ESEMPIO DI ALIENISTA

Trillia Lilleir: Umana evocatrice 5/alienista 5; GS 10; umanoide Medio; DV 10d4+20 più 6; pf 52; Iniz +1; Vel 9 m; CA 17*, contatto 13, colto alla sprovvista 16*; Att base +4; Lotta +4; Att o Att comp +5 in mischia (1d6, bastone ferrato perfetto) o +5 di contatto a distanza (con incantesimo); AS evoca alieno; QS benedizione aliena, famiglio (rospo pseudonaturale), benefici del famiglio (Allerta, legame empatico, condividere incantesimi), folle certezza, segreto metamagico; AL CN; TS Temp +7, Rifl +4, Vol +10; For 10, Des 12, Cos 14, Int 18, Sag 12, Car 8.

*Include bonus di armatura +4 da *armatura magica*.



Trillia Lilleir, un'alienista, evoca una creatura dell'orrore al suo servizio

Illustrazione di D. Crabapple

Abilità e talenti: Addestrare Animali -1 (-5 contro creature non pseudonaturali), Ascoltare +7, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (piani) +17, Decifrare Scritture +17, Diplomazia -1 (-5 contro creature non pseudonaturali), Osservare +8, Raggirare -1 (-5 contro creature non pseudonaturali), Sapienza Magica +19, Sopravvivenza +1 (+3 su altri piani); Allerta (dal famiglio), Aumentare Evocazione, Creare Bacchette[B], Difesa Arcana (evocazione)†, Incantesimi Focalizzati (evocazione), Incantesimi Silenziosi[B], Scrivere Pergamene[B], Tempra Possente.

†Nuovo talento descritto a pagina 76.

Linguaggi: Abissale, Comune, Infernale, Terran, un altro.

Evoca alieno: Quando Trillia usa un incantesimo *evoca mostri* per evocare una creatura celestiale o immonda, evoca invece una versione pseudonaturale di quella creatura. Non può evocare una creatura non pseudonaturale con un incantesimo *evoca mostri*.

Famiglio: Il famiglio di Trilia è un rospo pseudonaturale di nome Snek. Il famiglio usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi o di Trillia. Le capacità e le caratteristiche della creatura sono riassunte sotto.

Snek: Rospo pseudonaturale famiglio; GS -; esterno Minuscolo; DV 10; pf 26; Iniz +1; Vel 1,5 m; CA 24*, contatto 15, colto alla sprovvista 23*; Att base +4; Lotta -13; Att o Att comp -; Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS colpo accurato; QS forma alternativa, anfibio, riduzione del danno 5/magia, trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, resistenza all'acido 10, all'elettricità 10, parlare con gli anfibi, parlare con il padrone, resistenza agli incantesimi 20; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +10; For 1, Des 12, Cos 11, Int 10, Sag 14, Car 5.

*Include bonus di armatura +4 da *armatura magica*.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Nascondersi +21, Osservare +4; Allerta.

Colpo accurato (Sop): Una volta al giorno, Snek può compiere un attacco normale con un bonus cognitivo di +20 a un singolo tiro per colpire. Questo attacco non subisce la probabilità di mancare il bersaglio che si applica ai tiri per colpire contro un bersaglio nascosto.

Forma alternativa (Sop): A volontà, Snek può assumere la forma di una massa tentacolare come azione standard, sebbene le sue caratteristiche rimangano immutate. Le altre creature ricevono una penalità morale di -1 ai tiri per colpire contro Snek nella sua forma alternativa.

Anfibio (Str): Snek può sopravvivere in modo confortevole sulla terra ferma o in acqua.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Snek può trasmettere incantesimi a contatto per Trillia (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se Snek è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Parlare con gli anfibi (Str): Snek può comunicare con animali approssimativamente del suo stesso genere (comprese le varietà crudeli).

Parlare con il padrone (Str): Snek può comunicare verbalmente con Trillia. Altre creature non capiscono la comunicazione senza aiuto magico.

Benefici del famiglio: Trillia ottiene benefici speciali dall'avere un famiglio. Questa creatura garantisce a Trillia 3 punti ferita aggiuntivi (compresi nelle statistiche sopra).

Allerta (Str): Snek garantisce Allerta alla sua padrona finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): Trillia può comunicare telepaticamente con il suo famiglio fino a una distanza di 1,5 km. La padrona ha lo stesso legame del famiglio con un oggetto o un luogo.

Condividere incantesimi (Sop): Trillia può fare in modo che qualsiasi incantesimo lanciato su di sé abbia effetto anche sul suo famiglio se quest'ultimo è entro 1,5 metri in quel momento. Può anche lanciare sul famiglio un incantesimo con bersaglio "Incantatore".

Incantesimi da mago preparati (10° livello dell'incantatore; scuole proibite ammaliamento e invocazione): 0 - *fiotto acido* (+5 contatto a distanza), *individuazione del magico, lettura del magico, messaggio, tocco di affaticamento* (+4 contatto in mischia; CD 14); 1° - *armatura magica* (già lanciato), *camuffare se stesso, foschia occultante, raggio di indebolimento* (+5 contatto a distanza), *ritirata rapida, scudo*; 2° - *camuffare se stesso* silenzioso, *individuazione dei pensieri* (CD 16), *movimenti del ragno, ragnatela* (CD 17), *resistenza dell'orso, vita falsata*; 3° - *dissolvi magie* (2), *distorsione, evoca mostri III, nube maleodorante* (CD 18); 4° - *ancora dimensionale* (+5 contatto a distanza), *evoca mostri III* silenzioso (2), *paura* (CD 18), *tentacoli neri di Evard*; 5° - *evoca mostri IV* silenzioso, *evoca mostri V, teletrasporto.*

Libro degli incantesimi: Come sopra più 0 - tutti gli altri ad eccezione di *frastornare, lampo, luce, luci danzanti, raggio di gelo*; 1° - *evoca mostri I, unto* ; 2° - *evoca mostri II*; 3° - *linguaggi*; 4° - *allucinazione mortale, evoca mostri IV, pelle di pietra*; 5° - *congedo, nube mortale.*

Proprietà: Anello di protezione+2, bastone ferrato perfetto, *fascia dell'intelletto+2, pozione di cura ferite moderate*, pergamena con *pelle di pietra, bacchetta di invisibilità* (15 cariche), 350 mo.

ARCANAMACH DI SUEL

L'antico Impero di Suel era noto per il grande e terribile potere manipolato dai suoi potenti arcimaghi. Gli stregoni di Suel cercavano in profondità le conoscenze arcane che altre genti evitavano, dissotterrando molti segreti oscuri e pericolosi in questo processo. L'Impero di Suel era governato da famiglie nobili capeggiate da maghi di potere ineguagliabile, e le innumerevoli rivalità e vendette tra queste famiglie portarono alla nascita di una scuola elitaria di addestramento al combattimento: la via dell'arcanamach. Addestrati alla lealtà, alla determinazione e all'obbedienza assoluta, gli arcanamach erano combattenti molto abili che studiavano la magia arcana con lo scopo preciso di imparare a uccidere i maghi potenti.

Ai tempi dell'Impero di Suel, gli arcanamach erano guardie per i loro padroni arcimaghi, al servizio dei più grandi maghi di Suel con la spada e gli incantesimi. Erano anche assassini e spie addestrate a uccidere i potenti maghi delle famiglie rivali, oltre che a difendere i maghi delle loro famiglie. In centinaia di duelli segreti di incantesimi e acciaio, gli arcanamach praticavano le loro arti contro altri del loro genere, imparando le loro abilità da accademie di arcanamach segrete.

Anche se l'Impero di Suel è da tempo scomparso, la tradizione degli arcanamach sopravvive ancora in una rara serie

di tomi magici: il *Grimorio degli Arcanamach*. Non rimane nessuna accademia per questi combattenti-maghi, ma un abile uomo di spada che studi sul *Grimorio degli Arcanamach* (o che impari da un maestro che abbia studiato sul *Grimorio degli Arcanamach*) può comprendere molti segreti di furtività, destrezza, tempra mentale e lancio di incantesimi in combattimento.

Anche se in precedenza gli arcanamach esistevano come guardie d'elite e agenti per maghi potenti, quelli che seguono la tradizione ai giorni nostri non mantengono nessuna fedeltà speciale nei confronti di altri arcanisti. I PNG arcanamach di Suel sono spie e assassini, individui solitari che eccellono nello sfruttare furtività, incantesimi e arte della spada per raggiungere i loro scopi. Alcuni sono incalliti uccisori di maghi che fanno carriera distruggendo altri incantatori.

Adattamento: La nozione di un ordine elitario di combattenti-maghi non è limitata all'ambientazione di Greyhawk. Un DM può facilmente adattare l'arcanamach alla propria campagna, anche se non gioca in Greyhawk. Nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS, l'arcanamach può essere uno studente delle tradizioni dei combattenti d'elite dell'Impero di Netheril, l'Impero Imaskari o perfino i reami di Jhaamdath o Mulhorand. Semplicemente bisogna cambiare il requisito di linguaggio in un appropriato linguaggio morto per l'impero in questione (Loross, Roushoum, Thorass o Mulhorandi), e la classe dovrebbe funzionare bene senza nessun'altra modifica.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un arcanamach di Suel, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +6.

Abilità: Acrobazia 4 gradi, Concentrazione 4 gradi, Saltare 4 gradi, Sapienza Magica 5 gradi.

Talenti: Incantare in Combattimento, Volontà di Ferro.

Linguaggio: Antico Suloise.

Speciale: Deve essere competente nell'uso di almeno quattro armi da guerra o esotiche.

Speciale: Deve leggere il *Grimorio degli Arcanamach*, o studiare con un istruttore consenziente che lo abbia letto. Leggere il *Grimorio* richiede una settimana intera di studio ininterrotto, e la capacità di leggere l'Antico Suloise. Imparare da un istruttore consenziente richiede quattro settimane di addestramento.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'arcanamach di Suel (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Utilizzare Corde (Des).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'arcanamach di Suel.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli arcanamach di Suel non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature. Le armature di qualsiasi tipo interferiscono con i movimenti di un arcanamach, cosa che può provocare il fallimento di incantesimi con componenti somatiche (vedi sotto, "Ignorare probabilità di fallimento incantesimi").

Incantesimi al giorno: Un arcanamach di Suel ha la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi arcani. Per lanciare un incantesimo da arcanamach di Suel, un personaggio deve avere un punteggio di Carisma almeno di 10 + il livello dell'incantesimo, quindi se ha un Carisma di 10 o meno, non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus sono basati sul Carisma, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + livello dell'incantesimo + il suo modificatore di Car. Quando ottiene 0 incantesimi al giorno di un certo livello

TABELLA 2-7: INCANTESIMI DA ARCANAMACH DI SUEL CONOSCIUTI

	Incantesimi conosciuti				
Livello	1°	2°	3°	4°	5°
1°	1	-	-	-	-
2°	2	1*	-	-	-
3°	2	2	-	-	-
4°	2	2	1*	-	-
5°	3	2	2	-	-
6°	3	3	2	1*	-
7°	3	3	2	2	-
8°	4	3	3	2	1*
9°	4	4	3	2	2
10°	4	4	3	3	2

*Purché l'arcanamach abbia un punteggio di Carisma abbastanza alto da avere un incantesimo bonus di questo livello.

TABELLA 2-8: ARCANAMACH DI SUEL

						Incantesimi al giorno				
Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	1°	2°	3°	4°	5°
1°	+0	+0	+2	+2	Ignorare probabilità di fallimento incantesimi 5%, incantesimi tenaci	1	-	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+3	Colpo dissolvente 1 volta al giorno	1	0	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+3	Forza magica estesa	2	1	-	-	-
4°	+3	+1	+4	+4	Ignorare probabilità di fallimento incantesimi 10%	2	2	0	-	-
5°	+3	+1	+4	+4	-	3	2	1	-	-
6°	+4	+2	+5	+5	Colpo dissolvente 2 volte al giorno	3	3	2	0	-
7°	+5	+2	+5	+5	Ignorare probabilità di fallimento incantesimi 15%	3	3	2	1	-
8°	+6	+2	+6	+6	-	4	3	3	2	0
9°	+6	+3	+6	+6	-	4	4	3	2	1
10°	+7	+3	+7	+7	Colpo dissolvente 3 volte al giorno, ignorare probabilità di fallimento incantesimi 20%	4	4	3	3	2

(ad esempio, incantesimi di 1° livello al 1° livello), ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Carisma per quel livello di incantesimo. Ha accesso a qualsiasi incantesimo delle scuole di abiurazione, divinazione, illusione e trasmutazione sulla lista degli incantesimi del mago o dello stregone. Lancia gli incantesimi proprio come uno stregone, compresa la capacità di sostituire un incantesimo da arcanamach di Suel conosciuto con un nuovo incantesimo ad ogni livello di classe pari a partire dal 4°.

Ignorare probabilità di fallimento incantesimi (Str): La pratica di un arcanamach di Suel nel fondere il lancio degli incantesimi con l'arte della spada risulta in una riduzione della probabilità di fallimento degli incantesimi arcani associata all'uso di armature o scudi. Questa riduzione inizia a 5% al 1° livello e aumenta di un 5% ogni tre livelli successivi. L'arcanamach sottrae il valore percentuale indicato dalla sua probabilità totale di fallimento degli incantesimi, se ne ha una. Ad esempio, un arcanamach di 1° livello che indossa un giaco di maglia in mithral ha una probabilità di fallimento degli incantesimi del 5%, non del 10%. Questa capacità funziona solo quando il personaggio lancia un incantesimo da arcanamach di Suel.

Incantesimi tenaci (Str): Gli incantesimi da arcanamach di Suel di un arcanamach sono particolarmente difficili da dissolvere; aggiungere 6 alla CD richiesta per dissolvere gli incantesimi da arcanamach del personaggio.

Colpo dissolvente (Sop): Una volta al giorno, un arcanamach di Suel di 2° livello o superiore può tentare un colpo dissolvente con un normale attacco in mischia. Se colpisce, infligge danni normali, e la vittima è soggetta a un *dissolvi magie superiore* mirato. La prova di dissolvere di un arcanamach è 1d20 + livello di classe + 6. Se un arcanamach di Suel esegue un colpo dissolvente contro una creatura senza incantesimi o effetti da dissolvere, il colpo dissolvente non ha effetto, ma la capacità per quel giorno è consumata.

Al 6° livello, un arcanamach può usare questo potere due volte al giorno, e al 10° livello può usarlo tre volte al giorno.

Forza magica estesa (Str): A partire dal 3° livello, un arcanamach di Suel sa come prolungare la durata degli incantesimi che lancia su di sé. La durata di qualsiasi incantesimo da arcanamach di Suel il cui bersaglio è lui stesso viene raddoppiata, come se soggetta al talento Incantesimi Estesi (ma senza alcuna modifica al livello effettivo o al tempo di lancio dell'incantesimo). Per esempio, un incantesimo *forza del toro* lanciato da un arcanamach di Suel di 3° livello su di sé ha una durata di 6 minuti invece che di 3 minuti.



Cahlo Sheebrehl, un arcanamach di Suel

Gli incantesimi che hanno più bersagli sono influenzati da questo potere, ma solo l'arcanamach ottiene la durata estesa. Ad esempio, un arcanamach di 5° livello che lancia *velocità* sarebbe velocizzato per 10 round, mentre i suoi alleati otterrebbero l'effetto solo per la normale durata di 5 round.

Gli incantesimi che non hanno la voce "Bersaglio" non sono influenzati da questo potere neppure se l'arcanamach è il solo a esserne soggetto.

ESEMPIO DI ARCANAMACH DI SUEL

Cahlo Sheebrehl: Umano guerriero 7/arcanamach di Suel 4; GS 11; umanoide Medio; DV 7d10 più 4d8; pf 61; Iniz +3; Vel 9 m; CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 16; Att base +10; Lotta +12; Att +14 in mischia (1d8+6/19-20, *spada a due lame+1*); Att comp +12/+7 in mischia (1d8+5/19-20, *spada a due lame+1*) e +12 in mischia (1d8+4/19-20, *spada a due lame+1*); AS colpo dissolvente 1 volta al giorno; QS forza magica estesa, ignorare probabilità di fallimento incantesimi 5%, incantesimi tenaci; AL N; TS Temp +6, Rifl +9, Vol +7; For 14, Des 16, Cos 10, Int 12, Sag 8, Car 16.

Abilità e talenti: Acrobazia +18, Concentrazione +12 (+16 lanciando sulla difensiva), Equilibrio +5, Osservare +7, Saltare +10, Sapienza Magica +5, Scalare +10; Arma Focalizzata (spada a due lame)[B], Arma Specializzata (spada a due lame)[B], Attacco Rapido[B], Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (spada a due lame), Incantare in Combattimento, Mobilità, Schivare[B], Volontà di Ferro.

Linguaggi: Comune, Antico Suloise.

Colpo dissolvente (Sop): Una volta al giorno, Cahlo può tentare un colpo dissolvente con un normale attacco in mischia. Se colpisce, infligge danni normali, e la vittima è soggetta a un *dissolvi magie superiore* mirato. La prova di dissolvere di Cahlo è 1d20 + 10.

Forza magica estesa (Str): La durata di qualsiasi incantesimo di Cahlo il cui bersaglio è lui stesso viene raddoppiata, come se soggetta al talento Incantesimi Estesi (ma senza alcuna modifica al livello effettivo o al tempo di lancio dell'incantesimo). Gli incantesimi che hanno più bersagli sono influenzati da questo potere, ma solo Cahlo ottiene la durata estesa. Gli incantesimi che non hanno la voce "Bersaglio" non sono influenzati da questo potere neppure se Cahlo è il solo a esserne soggetto.

Incantesimi tenaci (Str): Aggiungere 6 alla CD richiesta per dissolvere gli incantesimi da arcanamach di Cahlo.

Incantesimi da arcanamach di Suel conosciuti (3/3/1 al giorno; 4° livello dell'incantatore; 5% fallimento incantesimi arcani): 1° - *ritirata rapida, scudo*; 2° - *forza del toro, resistenza dell'orso*; 3° - *velocità*.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+2, anello di protezione+1, spada a due lame +1/+1, mantello del carisma+2, pozione di cura ferite gravi, 23 mo.

Illustrazione di W. O'Connor

CERCATORE DEL CANTO

Al di là della magia, al di là del suono, al di là del bene o del male, c'è una musica così profonda e potente che perfino le divinità tremano al pensiero di sentirla. Questa musica primeva (di origine sconosciuta e senza limiti di potere) è incomprensibile per l'orecchio mortale. Per quei pochi che odono un frammento di questa musica, diventa l'incarnazione stessa della bellezza, ed essi dedicano le loro vite alla sua scoperta. Questi cercatori maneggiano la potenza della musica in modi che stupiscono perfino i bardi più abili.

Uniti solo dalla loro ricerca, i cercatori del canto hanno scopi e motivazioni incredibilmente diversi. Alcuni cercatori dal cuore nero sanno che questa musica primeva è potente, e la bramano nella speranza di volgerla contro i loro numerosi nemici. Altri cercano la musica per portare gioia e pace. Molti hanno aspirazioni più moderate e cercano la musica poiché li commuove. Indipendentemente dai loro fini, i cercatori del canto raramente lavorano l'uno contro l'altro... ognuno nella speranza che un altro cercatore scopra un altro pezzo della musica primeva e lo condivida con gli altri.

Il canto non abbandona mai il cercatore, e il suo potere può avere strani effetti sulle loro anime. Alcuni si ritirano dalla società, alla ricerca del silenzio di lontani monasteri o cime di montagne per potersi concentrare sulla musica che hanno udito tempo addietro. Altri rimangono immutati nell'aspetto esteriore, sebbene la musica rimanga nel profondo delle loro menti per tutto il tempo. Alcuni raccontano a chiunque voglia ascoltarli dell'importanza e della bellezza della musica primeva, mentre altri apparentemente non sono in grado di trovare le parole per esprimere ciò che significa la musica per loro o per il mondo.

Ogni cercatore del canto deve avere almeno un livello da bardo, ma oltre al quello, le loro storie e carriere differiscono decisamente. Molti iniziano le loro carriere da avventurieri come bardi, attirati dalla musica fin dalla più giovane età. Altri giungono a questa classe dopo essere andati all'avventura come guerrieri, ladri, chierici o membri di altre classi per la maggior parte delle loro carriere, senza la minima idea che la musica primeva sarebbe diventata il loro cammino prescelto. Anche se da ogni classe viene almeno qualche cercatore, ben pochi maghi o stregoni si dedicano a questa ricerca; i membri di queste classi con più probabilità si dedicheranno al tradizionale lancio degli incantesimi piuttosto che alla bizzarra attrazione della musica primeva.

Adattamento: La classe di prestigio del cercatore del canto presenta una potente serie nuova di capacità bardiche, che vanno ben oltre la capacità base di musica bardica descritta nel *Manuale del Giocatore*. Molte campagne possono trarre vantaggio dall'esplorazione di questa sfaccettatura del gioco, ma un DM potrebbe non voler introdurre l'idea della musica primeva nella cosmologia di una campagna. In questo caso, i cercatori del canto potrebbero diventare i discepoli di un lontano collegio bardico. Il collegio è un estremismo agli occhi degli altri bardi: i cercatori scartano la nozione di bardi come viandanti e collezionisti di diverse abilità, focalizzando invece la loro attenzione sulla musica come forza magica ad esclusione di tutto il resto.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un cercatore del canto, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arcane) 13 gradi, Intrattenere (una qualsiasi) 13 gradi.

Talento: Abilità Focalizzata (Intrattenere [una qualsiasi]).

Speciale: Capacità di musica bardica.

Speciale: Deve essere stato esposto alla musica primeva per avere udito un altro cercatore del canto mentre usava una capacità di musica del cercatore.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cercatore del canto (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Diplomazia (Car), Intrattenere (Car), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cercatore del canto.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cercatori del canto non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Estasi del canto (Sop): Un cercatore del canto è talmente in sintonia con il potere della musica primeva da ottenere una capacità di comprensione, una tempra fisica e una resistenza alla magia particolari mentre è coinvolto nell'estasi del suo canto. Un cercatore ottiene un bonus cognitivo +2 alla Classe Armatura ogniqualvolta usa la capacità di musica bardica, di musica del cercatore o una capacità simile.

Al 4° livello e oltre, un cercatore ottiene anche un bonus cognitivo +2 ai tiri salvezza ogniqualvolta usa la capacità di musica bardica, di musica del cercatore o una capacità simile.

Tabella 2-9: Cercatore del canto

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Musica del cercatore
1°	+0	+0	+0	+2	Estasi del canto (+2 CA), musica del cercatore	Melodia bruciante
2°	+1	+0	+0	+3	Combinare canzoni	Canto del disfacimento
3°	+2	+1	+1	+3	-	Ode alla gelida dipartita
4°	+3	+1	+1	+4	Estasi del canto (+2 tiri salvezza)	Canzone alla vita
5°	+3	+1	+1	+4	Subvocalizzare	Cantico dei fulmini e del dolore
6°	+4	+2	+2	+5	-	Inno alla morte magica
7°	+5	+2	+2	+5	Estasi del canto (RD 2/-)	Ballata dell'agonia rinata
8°	+6	+2	+2	+6	-	Aria dell'ovunque
9°	+6	+3	+3	+6	-	Ode alla morte canora
10°	+7	+3	+3	+7	Estasi del canto (*libertà di movimento*)	Nota di solitudine

Al 7° livello e oltre, un cercatore ottiene anche riduzione del danno 2/- ogniqualvolta usa la capacità di musica bardica, di musica del cercatore o una capacità simile.

Al 10° livello, un cercatore ottiene queste capacità e inoltre agisce come se fosse soggetto a un incantesimo *libertà di movimento* ogniqualvolta usa la capacità di musica bardica, di musica del cercatore o una capacità simile.

Musica del cercatore: Un cercatore del canto può usare la musica o la poesia per produrre effetti magici. La musica del cercatore segue le stesse regole della musica bardica (vedi pagina 29 del *Manuale del Giocatore*). Ogni utilizzo della musica del cercatore costa un uso giornaliero della capacità di musica bardica per essere attivata. I livelli da cercatore del canto si sommano con i livelli da bardo al fine di determinare quanti usi al giorno di musica bardica e di musica del cercatore ha il personaggio.

Alcuni effetti di musica del cercatore comprendono un effetto secondario, chiamato un ritornello. In ogni round in cui un cercatore si concentra su un effetto di musica del cercatore e spende un altro uso di musica bardica, può attivare il ritornello associato a quell'effetto di musica del cercatore. Utilizzare un ritornello è un'azione veloce (vedi pagina 86) che non provoca attacchi di opportunità. Gli effetti originali del canto non terminano; il cercatore può mantenere il canto e attivare il ritornello in contemporanea.

Melodia bruciante (*Sop*): Un cercatore del canto con 14 o più gradi in un'abilità Intrattenere può raccogliere un barlume del potere della musica primeva ed esercitare un certo controllo sul fuoco mediante questa musica. Mentre un cercatore canta questa canzone, lui e tutti i suoi alleati entro 9 metri che possono sentirlo ottengono resistenza al fuoco 15. Un alleato beneficia di questo effetto finché riesce a sentire il cercatore che canta.

Ritornello della melodia bruciante: Quando usa il ritornello della sua melodia bruciante, un cercatore fa partire un cono di fuoco di 9 metri dalla punta delle dita. Il cono infligge 6d6 danni da fuoco alle creature nell'area. Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo (CD 10 + i gradi del cercatore nell'abilità Intrattenere) dimezza i danni.

Canto del disfacimento (*Sop*): Al 2° livello e oltre, un cercatore con 15 o più gradi in un'abilità Intrattenere può scatenare un frammento del potere della musica primeva contro i costrutti. Può spendere un uso di musica bardica ed effettuare una prova di Intrattenere per infliggere 1d8 danni per ogni livello da cercatore a tutti i costrutti entro un'esplosione di 9 metri dal cercatore (senza tiro salvezza).

Ode alla gelida dipartita (*Sop*): Un cercatore del canto di 3° livello o superiore con 16 o più gradi in un'abilità Intrattenere può accumulare il potere della musica primeva per ottenere il controllo dell'energia fredda mediante questa musica. Mentre un cercatore canta questa canzone, lui e tutti i suoi alleati entro 9 metri che possono sentirlo ottengono resistenza al freddo 15. Un alleato beneficia di questo effetto finché riesce a sentire il cercatore che canta.

Ritornello dell'ode alla gelida dipartita: Quando usa il ritornello della sua ode alla gelida dipartita, un cercatore fa partire un attacco lineare di energia fredda di 18 metri dalla punta delle dita. L'attacco lineare infligge 10d6 danni da freddo a qualsiasi creatura colpisca e rende affaticata qualsiasi creatura danneggiata da esso. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo (CD 10 + i gradi del cercatore nell'abilità Intrattenere) dimezza i danni e nega l'affaticamento.

Canzone alla vita (*Sop*): Un cercatore del canto di 4° livello o superiore con 17 o più gradi in un'abilità Intrattenere può usare frammenti della musica primeva per proteggere e curare i suoi alleati. Mentre un cercatore canta questa canzone, lui e tutti i suoi alleati entro 9 metri che possono sentirlo ottengono immunità ai veleni e alle malattie. Un alleato beneficia di questo effetto finché riesce a sentire il cercatore che canta.

Ritornello della canzone alla vita: Quando usa il ritornello della sua canzone alla vita, un cercatore può effettuare una prova di Intrattenere per curare una creatura vivente di una quantità di danni ai punti ferita pari al risultato della prova (fino al normale totale di punti ferita della creatura). Deve toccare l'alleato afflitto per usare questa capacità. Il contatto è un'azione standard, anche se attivare il ritornello è comunque un'azione veloce. Il ritornello non ha effetto sulle creature non morte o non viventi.

Cantico dei fulmini e del dolore (*Sop*): Un cercatore del canto di 5° livello o superiore con 18 o più gradi in un'abilità Intrattenere può accumulare il potere della musica primeva per ottenere il controllo dell'energia elettrica mediante questa musica. Mentre un cercatore canta questa canzone, lui e tutti i suoi alleati entro 9 metri che possono sentirlo ottengono resistenza all'elettricità 15. Un alleato beneficia di questo effetto finché riesce a sentire il cercatore che canta.

Ritornello del cantico dei fulmini e del dolore: Quando usa il ritornello del suo cantico dei fulmini e del dolore, un cercatore fa partire un raggio di elettricità dalla punta delle dita. Il raggio ha un raggio di azione di 6 metri e richiede un attacco di contatto a distanza per colpire. Il raggio infligge 10d6 danni da elettricità a una creatura colpita. Il cercatore può poi fare in modo che l'elettricità si propaghi a nemici aggiuntivi, i quali devono tutti trovarsi entro 6 metri dalla prima creatura colpita. Ogni raggio secondario richiede un altro attacco di contatto a distanza per colpire e infligge la metà dei danni del raggio iniziale. Un cercatore può creare un raggio secondario per ogni tre livelli di classe da cercatore (uno quando il cantico diventa disponibile al 5° livello, due al 6° livello e tre al 9° livello). Nessuna creatura può essere soggetta a più di un raggio in un singolo round.

Inno alla morte magica (*Sop*): Un cercatore del canto di 6° livello o superiore con 19 o più gradi in un'abilità Intrattenere può scatenare il potere della musica primeva contro gli effetti magici. Qualsiasi creatura che possa udire il cercatore che canta deve effettuare una prova di Concentrazione contrapposta alla prova di Intrattenere del cercatore per poter riuscire a lanciare un incantesimo. Se fallisce la prova di Concentrazione, l'incantesimo è sprecato e non ha effetto. Se la prova di Concentrazione ha successo, l'incantesimo è lanciato normalmente. Un inno alla morte magica è una capacità di influenza mentale.

Ritornello dell'inno alla morte magica: Quando usa il ritornello del suo inno alla morte magica, un cercatore può tentare di dissolvere la magia. Questa capacità funziona esattamente come la versione ad area di *dissolvi magie*, con la differenza che l'effetto è incentrato sul cercatore. A sua scelta, un cercatore può escludere se stesso e i suoi alleati da questo effetto, ma l'effetto deve comunque essere incentrato su di lui. Il cercatore effettua una prova di livello come se fosse un incantatore che usa l'incantesimo *dissolvi magie*, sfruttando il totale dei suoi

livelli da bardo e livelli da cercatore del canto come modificatore alla prova.

Ballata dell'agonia rinata (*Sop*): Un cercatore del canto di 7° livello o superiore con 20 o più gradi in un'abilità Intrattenere può accumulare il potere della musica primeva per ottenere il controllo dell'energia acida mediante questa musica. Mentre un cercatore canta questa canzone, lui e tutti i suoi alleati entro 9 metri che possono sentirlo ottengono resistenza all'acido 15. Un alleato beneficia di questo effetto finché riesce a sentire il cercatore che canta.

Ritornello della ballata dell'agonia rinata: Quando usa il ritornello della sua ballata dell'agonia rinata, un cercatore fa partire un raggio di acido dalla punta delle dita. Il raggio ha un raggio di azione di 18 metri e richiede un attacco di contatto a distanza per colpire. Il raggio infligge 10d6 danni da acido a una creatura colpita, e altri 10d6 danni da acido 1 round dopo.

Aria dell'ovunque (*Mag*): Un cercatore del canto di 8° livello o superiore con 21 o più gradi in un'abilità Intrattenere può attingere al potere della musica primeva dentro di sé e spostarsi istantaneamente per brevi distanze. Può spendere un uso di musica bardica o di musica del cercatore per trasportarsi all'istante in qualsiasi altro luogo entro 7,5 metri +1,5 metri per livello. Questa capacità per il resto funziona come l'incantesimo *porta dimensionale*, con la differenza che il cercatore non può portare con sé altre creature con questa capacità.

Ode alla morte canora (*Sop*): Un cercatore del canto di 9° livello o superiore con 22 o più gradi in un'abilità Intrattenere può accumulare il potere della musica primeva per ottenere il controllo dell'energia sonora mediante questa musica. Mentre un cercatore canta questa canzone, lui e tutti i suoi alleati entro 9 metri che possono sentirlo ottengono resistenza al suono 15. Un alleato beneficia di questo effetto finché riesce a sentire il cercatore che canta.

In aggiunta, finché il cercatore continua a cantare una ode alla morte canora, altre creature in un raggio di 9 metri non possono usare con facilità la musica bardica, la musica del cercatore o simili capacità. Per usare una di queste capacità, una creatura all'interno dell'area deve effettuare una prova di Intrattenere contrapposta alla prova di Intrattenere del cercatore. Se la prova ha successo, la creatura può usare la capacità come desidera. Se fallisce la prova, la capacità non ha effetto, ma deve essere speso normalmente un uso giornaliero della capacità musicale.

Ritornello dell'ode alla morte canora: Quando usa il ritornello della sua ode alla morte canora, un cercatore fa partire un raggio di energia sonora dalla punta delle dita. Il raggio ha un raggio di azione di 18 metri e richiede un attacco di contatto a distanza per colpire. Il raggio infligge 15d6 danni sonori a una creatura colpita.

Nota di solitudine (*Sop*): Quando raggiunge il 10° livello, un cercatore del canto con 23 o più gradi in un'abilità Intrattenere può usare il potere della musica primeva per recidere temporaneamente il legame con altri piani di alcune creature. Le creature extraplanari entro 18 metri da un cercatore che attiva questa capacità devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + i gradi del cercatore nell'abilità Intrattenere). Le creature soggette a questa capacità ottengono un bonus a questo tiro salvezza pari ai loro Dadi Vita. Qualsiasi creatura che fallisca questo tiro salvezza viene inviata all'istante sul suo piano di origine. A differenza di altri effetti e capacità musicali, una nota di solitudine ha una durata istantanea e non può essere mantenuta, sebbene il cercatore possa attivarla di nuovo nei round successivi spendendo usi addizionali di musica bardica o di musica del cercatore.



Maralea Duskwood, una cercatrice del canto

Illustrazione di G. Kubic

Combinare canzoni (Str): Un cercatore del canto di 2° livello o superiore può combinare due tipi di musica bardica o di musica del cercatore per trarre vantaggio da entrambi. Il cercatore sceglie due capacità musicali e le attiva entrambe usando la stessa azione standard. Se una delle due o entrambe richiedono concentrazione, il cercatore può mantenere la concentrazione su entrambe usando un'azione standard ogni round per concentrarsi. Le normali regole per sommare i tipi di bonus si applicano alle capacità musicali combinate con questa capacità.

Subvocalizzare (Str): Al 5° livello e oltre, un cercatore del canto può iniziare una nuova musica bardica o canzone di musica del cercatore come azione veloce (vedi pagina 86). Un cercatore può usare questa capacità solo se ha già attiva una (e solo una) capacità di musica bardica o di musica del cercatore. Un cercatore può usare questa capacità insieme alla capacità di combinare canzoni per cominciare una seconda canzone e poi mantenerle entrambe come azione standard ogni round (come per la capacità di combinare canzoni).

Ex cercatori del canto

Come un membro di qualsiasi altra classe di prestigio, un cercatore del canto può acquisire livelli in altre classi dopo essere entrato nella classe del cercatore del canto, ma i cercatori del canto affrontano una restrizione speciale. Un cercatore del canto che ottiene un livello in qualsiasi altra classe dopo avere ottenuto il suo primo livello da cercatore non può mai più acquisire altri livelli come cercatore del canto, anche se mantiene le capacità da cercatore che ha già ottenuto. Il cammino del cercatore richiede

costante attenzione e devozione. Se un personaggio adotta questa classe di prestigio, deve perseguirla ad esclusione di tutte le altre carriere. Una volta che si è allontanato dal cammino, non può mai più tornare a percorrerlo.

ESEMPIO DI CERCATORE DEL CANTO

Maralea Duskwood: Mezzelfa barda 10/cercatrice del canto 2; GS 12; umanoide Medio (elfo); DV 12d6+12; pf 56; Iniz +5; Vel 9 m; CA 19, contatto 13, colto alla sprovvista 18; Att base +8; Lotta +7; Att +8 in mischia (1d6/18-20, *stocco di ferro freddo+1*) o +9 di contatto a distanza (bacchetta); Att comp +8/+3 in mischia (1d6/18-20, *stocco di ferro freddo+1*) o +9 di contatto a distanza (bacchetta); AS musica del cercatore (melodia bruciante, canto del disfacimento); QS conoscenze bardiche 10, musica bardica 12 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio +2, ispirare grandezza, *suggestione*), combinare canzoni, tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare, estasi del canto; AL N; TS Temp +6, Rifl +8, Vol +12; For 8, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 20.

Abilità e talenti: Ascoltare +18, Cercare +1, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +13, Diplomazia +22, Intrattenere (canto) +23, Osservare +3, Raccogliere Informazioni +7, Utilizzare Oggetti Magici +18; Abilità Focalizzata (Intrattenere [canto]), Iniziativa Migliorata, Tempra Possente, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Elfico.

Musica del cercatore: Maralea può spendere un uso giornaliero di musica bardica per attivare uno speciale effetto di musica del cercatore. Mentre l'effetto è attivo, può spendere un altro uso giornaliero per attivare il ritornello della canzone, se ne ha uno, come azione veloce.

Melodia bruciante (Sop): Mentre Maralea canta questa canzone, lei e tutti i suoi alleati entro 9 metri che possono sentirla ottengono resistenza al fuoco 15. Un alleato beneficia di questo effetto finché riesce a sentire Maralea che canta.

Ritornello della melodia bruciante: Quando usa il ritornello della sua melodia bruciante, Maralea fa partire un cono di fuoco di 9 metri dalla punta delle dita. Il cono infligge 6d6 danni da fuoco alle creature nell'area (Riflessi CD 33 dimezza).

Canto del disfacimento (Sop): Quando attiva questo effetto, Maralea può effettuare una prova di Intrattenere per infliggere 2d8 danni a tutti i costrutti entro un'esplosione di 9 metri (senza tiro salvezza).

Combinare canzoni (Str): Maralea può attivare due capacità di musica bardica o di musica del cercatore usando la stessa azione standard. Se una delle due o entrambe richiedono concentrazione, Maralea può mantenere la concentrazione su entrambe usando un'azione standard ogni round per concentrarsi.

Controcanto (Sop): Utilizzare musica o poesia per contrastare effetti magici che dipendono dal suono.

Affascinare (Mag): Utilizzare musica o poesia per rendere una o più creature affascinate.

Tratti dei mezzelfi (Str): I mezzelfi hanno immunità agli effetti di *sonno* magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo è considerato un elfo.

Ispirare competenza (Sop): Utilizzare musica o poesia per aiutare un alleato a eseguire un compito con successo.

Ispirare coraggio (Sop): Utilizzare musica o poesia per rafforzare i propri alleati contro la paura e migliorare le loro capacità in combattimento.

Estasi del canto (Sop): Maralea ottiene un bonus cognitivo +2 alla Classe Armatura ogniqualvolta usa la capacità di musica bardica, di musica del cercatore o una capacità simile.

Suggestione (Mag): Utilizzare musica o poesia per rendere soggetta a *suggestione* (come per l'incantesimo) una creatura che è già soggetta ad affascinare.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/5/4/3/1 al giorno; 10° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, messaggio, suono fantasma* (CD 15); 1° - *camuffare se stesso, rimuovi paura, risata incontenibile di Tasha* (CD 16), *servitore inosservato*; 2° - *grazia del gatto, immagine speculare, linguaggi, suono dirompente* (CD 17); 3° - *confusione* (CD 18), *cura ferite gravi, vedere invisibilità, velocità*; 4° - *invisibilità superiore, libertà di movimento.*

Proprietà: Giaco di maglia+2, anello di protezione+2, mantello del carisma+2, stocco di ferro freddo+1, bacchetta di raggio rovente (20 cariche), *bacchetta di raggio di indebolimento* (25 cariche), *bacchetta di luce incandescente* (10 cariche), pergamena con *cura ferite critiche, pozione di resistenza dell'orso*, 27 mp.

DOMINATORE MENTALE

I dominatori mentali cercano di controllare i pensieri e i sogni altrui. Fin da piccoli, quelli destinati a seguire questo cammino imparano piccoli trucchi di manipolazione per farsi strada. In seguito, si interessano al lancio degli incantesimi per potenziare le loro già impressionanti abilità nel raggirare, intimidire e in altro modo trattare con le persone a proprio vantaggio. La magia offre la promessa di un completo dominio mentale, e il dominatore mentale lo realizza in modo spettacolare.

Gli incantatori che scelgono questa classe di prestigio rinunciano a parecchio del loro avanzamento del livello dell'incantatore, ma ottengono in cambio capacità sempre maggiori di modificare e alla fine comandare la volontà altrui. Chiunque sia pronto a sacrificare la magia per la manipolazione è un candidato idoneo per questa classe di prestigio.

I dominatori mentali non vanno molto d'accordo fra loro, dato che ciascuno tenta di imporre il proprio controllo sugli altri. Non è un mistero infatti che un dominatore mentale cerchi segretamente di esercitare il proprio potere su di un altro dominatore, anzi un tale comportamento è considerato del tutto naturale. Il fatto di possedere la capacità di controllare la mente altrui non implica l'essere immuni allo stesso trattamento.

Molti PNG dominatori mentali sono di allineamento neutrale o malvagio. Utilizzare la magia per sottomettere la volontà degli altri raramente è una buona azione, soprattutto se il dominatore mentale non ha nessuna intenzione di ricompensare il proprio schiavo per il suo servizio volontario né di liberarlo in futuro. Di conseguenza, i PNG dominatori mentali tendenzialmente vengono incontrati in posizioni in cui le loro capacità di ammaliamento gli consentono di accumulare grandi ricchezze e parecchia influenza, governando su piccoli paesi o roccaforti isolate esercitando il vero potere dietro al trono, come signori segreti che non tollerano alcun rivale nei loro domini.

Adattamento: L'adattamento più diretto per questa classe è di renderla psionica, impedendo così che venga scelta dagli arcanisti. In questo caso, si deve eliminare il requisito di lancio degli incantesimi, e sostituirlo con "Poteri psionici: Capacità di manifestare poteri psionici, compreso almeno un

potere di telepatia di 3° livello o superiore." Inoltre, la colonna "Incantesimi al giorno" nella tabella della classe diventa una colonna "Poteri al giorno".

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un dominatore mentale, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Abilità: Diplomazia 4 gradi, Intimidire 4 gradi, Percepire Intenzioni 4 gradi, Raggirare 4 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare *charme su persone*, usare *charme su persone* come capacità magica oppure usare l'invocazione *charme*.

Incantesimi o capacità magiche: Incantatore arcano di 5° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del dominatore mentale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Concentrazione (Cos), Diplomazia (Car), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), 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 del dominatore mentale.

Competenza nelle armi e nelle armature: I dominatori mentali non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello dispari, un dominatore mentale ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come il talento bonus a volte ottenuto da un mago). Se aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un dominatore mentale, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Telepatia (Sop): Un dominatore mentale scopre uno degli elementi più basilari della sua arte mentale al 1° livello, ottenendo la capacità di comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che abbia un linguaggio.

Plagiare la mente debole (Mag): Al 2° livello e oltre, un dominatore mentale può influenzare le azioni di una creatura vivente di taglia Grande o inferiore una volta al giorno. Questa capacità funziona come un incantesimo *suggestione*, con la differenza che il raggio di azione è di 30 metri e la durata è di 5 ore più 1 ora per livello di classe. Il dominatore mentale può comunicare telepaticamente le azioni suggerite se desidera, cosa che gli permette di usare l'effetto indipendentemente dal linguaggio del bersaglio. Un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo (CD 13 + modificatore della principale caratteristica da incantatore) nega l'effetto. (La principale caratteristica da incantatore è l'Intelligenza per i maghi, il Carisma per stregoni e warlock, la Saggezza per i chierici ecc.).

Un dominatore mentale può usare questa capacità una volta aggiuntiva al giorno per ogni tre livelli di classe raggiunti (due volte al giorno al 5° e tre volte al giorno all'8°).

Potenziare abilità (Str): Un dominatore mentale è uno studente esperto della manipolazione, magica o comune. A partire dal 2° livello, può aggiungere metà del suo livello di classe come bonus di competenza alle prove di Diplomazia, Intimidire, Percepire Intenzioni e Raggirare.

Lettura del pensiero (Mag): Al 3° livello e oltre, un dominatore mentale può leggere i pensieri superficiali di una creatura vivente entro 30 metri. Questa è una capacità di influenza mentale che richiede un'azione standard per essere usata. Il dominatore mentale deve essere in grado di vedere il bersaglio; un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo (CD 12 + modificatore della principale caratteristica da incantatore) nega l'effetto. Le creature di intelligenza animale (Int 1 o 2) hanno solo pensieri semplici e istintivi.

Mantenere l'effetto richiede concentrazione; la durata massima è 10 minuti. La capacità può superare le barriere, ma viene bloccata da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lastra di piombo o 90 cm di legno o terriccio. Questo effetto è l'equivalente di un incantesimo di 2° livello.

Un dominatore mentale può usare questa capacità due volte al giorno al 3° livello e quattro volte al giorno al 7° livello.

Charme eterno (Mag): Al 4° livello e oltre, un dominatore mentale può rendere soggetta a *charme* qualsiasi creatura

Tabella 2-10: Dominatore mentale

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	Telepatia	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+3	+0	+3	*Plagiare la mente debole* 1 volta al giorno, potenziare abilità	-
3°	+1	+3	+1	+3	*Lettura del pensiero* 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+4	+1	+4	*Charme eterno* (1)	-
5°	+2	+4	+1	+4	*Plagiare la mente debole* 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+5	+2	+5	*Charme eterno* (2), incantesimi di ammaliamento potenti +2	-
7°	+3	+5	+2	+5	*Dominare, lettura del pensiero* 4 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+6	+2	+6	*Charme eterno* (3), *plagiare la mente debole* 3 volte al giorno	-
9°	+4	+6	+3	+6	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+7	+3	+7	*Charme eterno* (4), incantesimi di ammaliamento potenti +4, schiavitù	-

vivente singola di taglia Grande o inferiore entro 30 metri (come per *charme sui mostri*) una volta al giorno. Un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo (CD 14 + modificatore della principale caratteristica da incantatore) nega l'effetto. La durata è permanente; tuttavia, un dominatore mentale in qualsiasi momento può avere solo una creatura soggetta a questo *charme*. Se tenta di usare questo potere su una creatura mentre ne ha un'altra soggetta a *charme*, il primo *charme* è interrotto automaticamente (indipendentemente dal successo del secondo tentativo). L'effetto viene anche interrotto se un dominatore mentale o uno dei suoi alleati ferisce il bersaglio. *Dissolvi magie* non ha effetto su uno *charme eterno*, anche se *spezzare incantamento* libera la vittima (considerare il livello dell'incantatore del dominatore mentale come 5 + il suo livello di classe a questo scopo).

Al 6° livello e oltre, un dominatore mentale può avere fino a due creature soggette a questo potere in qualsiasi momento; se tenta di rendere soggetta a *charme* una terza, la precedente vittima sotto la sua influenza più a lungo è liberata. All'8° livello, può controllare fino a tre creature con questa capacità, e al 10° livello fino a quattro creature.

Incantesimi di ammaliamento potenti (Str): Al 6° livello e oltre, un dominatore mentale lancia incantesimi di ammaliamento più potenti: aggiunge 2 al suo livello dell'incantatore quando lancia un qualsiasi incantesimi di ammaliamento. Questo incremento sale a 4 al 10° livello.

Dominare (Mag): Al 7° livello, un dominatore mentale diventa capace di *dominare* qualsiasi singola creatura vivente di taglia Grande o inferiore entro 30 metri (come per *dominare mostri*) una volta al giorno. Un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo (CD 19 + modificatore della principale caratteristica da incantatore) nega l'effetto. La durata è di 24 ore.

Schiavitù (Sop): Al 10° livello, la padronanza mentale di un dominatore mentale raggiunge il suo apice. Può scegliere di rendere permanente la durata della sua capacità *dominare* (vedi sopra), ma solo su un bersaglio alla volta. Se un dominatore mentale sceglie di *dominare* un'altra creatura e rendere quell'effetto permanente, il precedente schiavo viene liberato dall'effetto.

ESEMPIO DI DOMINATORE MENTALE

Kal Brandric: Halfling stregone 6/dominatore mentale 4; GS 10; umanoide Piccolo; DV 10d4+10; pf 36; Iniz +2; Vel 6 m; CA 15, contatto 13, colto alla sprovvista 13; Att base +5; Lotta -1; Att o Att comp +5 in mischia (1d6-2/x3, lancia perfetta) o +10 a distanza (1d6-2/x3, lancia perfetta); AS *charme eterno, plagiare la mente debole* 1 volta al giorno; QS tratti degli halfling, *lettura del pensiero* 2 volte al giorno, telepatia; AL N; TS Temp +5*, Rifl +6*, Vol +10*; For 6, Des 15, Cos 12, Int 14, Sag 10, Car 19.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Camuffare +7 (+9 per impersonare), Concentrazione +13, Diplomazia +21, Intimidire +15, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +6, Percepire Intenzioni +10, Raggirare +17, Saltare -6, Scalare +0; Capacità Focalizzata (*plagiare la mente debole*), Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Incantesimi Inarrestabili, Schivare.

Linguaggi: Comune, Gigante, Gnomesco, Halfling.

Charme eterno (Mag): Kal può rendere soggetta a *charme* qualsiasi creatura vivente singola di taglia Grande o inferiore entro 30 metri (come per *charme sui mostri*) una volta al giorno. Un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 nega l'effetto. La durata è permanente. In qualsiasi momento Kal può avere solo una creatura soggetta a questo *charme*.

Al momento, Kal ha reso soggetto a *charme* un ogre di nome Bull (considerarlo come l'ogre di pagina 194 del *Manuale dei Mostri*). Bull ha con sé una *pozione di cura ferite gravi*.

Plagiare la mente debole (Mag): Una volta al giorno, Kal può usare *suggestione*, come per l'incantesimo, su una creatura vivente di taglia Grande o inferiore entro 30 metri. La durata è di 9 ore. Kal può comunicare telepaticamente le azioni suggerite se desidera, cosa che gli permette di usare l'effetto indipendentemente dal linguaggio del bersaglio. Un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 nega l'effetto.



Kal Brandric, un dominatore mentale, e l'ogre comandato

Illustrazione di R. Spencer

Tratti degli halfling (Str): *Gli halfling hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro la paura.

Lettura del pensiero (Mag): Due volte al giorno, Kal può leggere i pensieri superficiali di una creatura vivente entro 30 metri. Deve essere in grado di vedere il bersaglio; un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 nega l'effetto.

Telepatia (Sop): Kal può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che abbia un linguaggio.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/6/4 al giorno; 8° livello dell'incantatore): 0 - *frastornare* (CD 15), *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, messaggio, sigillo arcano, suono fantasma* (CD 14); 1° - *camuffare se stesso, charme su persone* (CD 16), *dardo incantato, ritirata rapida, unto* (CD 15); 2° - *evoca sciame, forza del toro, invisibilità*; 3° - *blocca persone* (CD 18), *ira*; 4° - *confusione* (CD 19).

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, lancia perfetta, *mantello del carisma+2, diadema della persuasione, bacchetta di resistenza dell'orso* (17 cariche), 95 mp.

GEOMETRA

Rune, glifi, sigilli e simboli contengono un grande potere magico. Il geometra è il maestro della magia scritta e degli incantesimi incisi all'interno di un diagramma perfettamente tracciato. Mentre altri incantatori devono trascrivere i loro incantesimi in pagine e pagine di formule criptiche, il geometra sa che ogni incantesimo ha una forma geometrica perfetta, una figura i cui angoli e intersezioni lasciano intravedere i segreti nascosti nella struttura del multiverso.

I geometri sono quasi sempre maghi. Molti si specializzano nella scuola di abiurazione, siccome gli incantesimi della geometria arcana sono spesso tra le più potenti difese magiche a disposizione. Stregoni e bardi non preparano gli incantesimi, di conseguenza raramente si qualificano per questa classe. E in ogni caso sono carenti dell'inclinazione e dello studio meticoloso per eseguire la magia trascrivendo diagrammi in modo diligente.

I PNG che scelgono la classe del geometra molto spesso organizzano convegni in cui numerosi membri della professione possono spiegare i loro ultimi progetti e informare sulle loro nuove teorie riguardanti la natura della geometria.

Adattamento: Anche se questa classe di prestigio descrive un geometra indipendente da qualsiasi locazione, sarebbe un'idea interessante per qualsiasi campagna che contenga un geometra l'inclusione di una locazione dove un potente glifo è inscritto in modo permanente sul lato di un dirupo o alla base (o sulla cima) di una montagna. Questo glifo speciale, magari chiamato la Perfetta Geometria, sarebbe importante per i geometri che lo imparano, per garantire loro qualche conoscenza magica addizionale o una certa versatilità con i loro incantesimi (forse, una volta che la Perfetta Geometria viene visitata e tracciata da un geometra, quel geometra impara a lanciare un altro incantesimo legato al glifo al giorno).

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un geometra, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Cercare 4 gradi, Conoscenze (arcane) 9 gradi, Decifrare Scritture 9 gradi, Disattivare Congegni 4 gradi.

Talento: Scrivere Pergamene.

Incantesimi: Capacità di preparare e lanciare incantesimi arcani di 3° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del geometra (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Disattivare Congegni (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 del geometra.

Competenza nelle armi e nelle armature: I geometri non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello, un geometra ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come il talento bonus a volte ottenuto da un mago). Se aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un geometra, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Glifo di interdizione: Un geometra aggiunge *glifo di interdizione* al suo libro degli incantesimi come incantesimo arcano di 3° livello. Può preparare e lanciare l'incantesimo come qualsiasi altro incantesimo che conosce.

Glifo magico (Sop): Un glifo magico è un diagramma arcano che sostituisce le componenti verbali e materiali di un incantesimo specifico (se ne ha). Quando un geometra lancia un incantesimo preparato insieme a un glifo magico scritto per quell'incantesimo, può lanciare l'incantesimo come se fosse soggetto al talento Incantesimi Silenziosi. Il glifo magico sostituisce tutte le componenti materiali (diverse da un focus) normalmente richieste dall'incantesimo.

Tabella 2-11: Geometra

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	*Glifo di interdizione*, glifo magico	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Libro di geometria	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Visione dei sigilli	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Superare sigillo	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	*Glifo di interdizione superiore*, glifo magico potente	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

Un geometra sceglie al momento del lancio se usare un glifo magico. Un glifo magico speso scompare, come qualsiasi altra componente materiale.

Generalmente i glifi magici sono scritti su carta pergamena, proprio come le pergamene. Preparare un glifo magico richiede 1 ora e l'utilizzo di inchiostri rari che costano 25 mo per livello dell'incantesimo. Se l'incantesimo normalmente richiede una componente materiale costosa (con un valore maggiore di 1 mo), devono essere usati inchiostri esotici e trattamenti di pari costo per la preparazione del glifo magico.

Libro di geometria (Str): Al 2° livello e oltre, un geometra usa un sistema unico per trascrivere i dettagli di un incantesimo che riduce drasticamente le spese per il mantenimento dei libri degli incantesimi. Ogni incantesimo che apprende d'ora in avanti richiede solo una singola pagina nel suo libro degli incantesimi. Sono comunque necessarie 24 ore per scrivere un incantesimo in un libro degli incantesimi e materiali del costo di 100 mo per pagina.

Un libro degli incantesimi di un geometra è difficile da decifrare e da usare per i non geometri. La CD di Sapienza Magica per decifrare o preparare incantesimi da un libro degli incantesimi di un geometra aumenta di 5 per i non geometri (vedi pagina 180 del *Manuale del Giocatore*).

Visione dei sigilli (Str): Un geometra di 3° livello o superiore può usare una prova di Cercare come un ladro per trovare trappole magiche basate su rune, glifi, sigilli, simboli e altre scritture. Ottiene un bonus pari al suo livello dell'incantatore a tutte le prove di Cercare per trovare trappole di questo genere. Un geometra che semplicemente giunge entro 3 metri da una runa, un glifo, un sigillo o un simbolo magici oppure al limite di pericolo di un tale congegno, ha diritto ad effettuare una prova di Cercare come se stesse attivamente cercando una trappola magica.

Superare sigillo (Sop): A partire dal 4 livello, un geometra può negare temporaneamente interdizioni magiche basate su simboli, sigilli, rune o glifi scritti. Come azione standard, un geometra può tentare di oltrepassare un tale sigillo. Deve effettuare con successo una prova di livello (CD 6 + il livello dell'incantatore del creatore del sigillo). Se ha successo, può sopprimere gli effetti del congegno finché riesce a mantenere la concentrazione (cosa che potrebbe consentire anche ad altri di superare il sigillo senza pericolo). Un geometra deve essere in grado di vedere il congegno per poterlo superare.

Glifo di interdizione superiore: Un geometra di 5° livello aggiunge *glifo di interdizione superiore* al suo libro degli incantesimi come incantesimo arcano di 6° livello. Può preparare e lanciare l'incantesimo come qualsiasi altro incantesimo che conosce.

Glifo magico potente (Str): Quando un geometra di 5° livello prepara un glifo magico per un incantesimo, è in grado di rinforzare l'incantesimo oltre i suoi effetti normali. Il suo livello dell'incantatore è considerato più alto di 1 per qualsiasi incantesimo che lancia con l'uso di un glifo magico.



Filas Lamean, geometra, si addestra

ESEMPIO DI GEOMETRA

Filas Lamean: Mezzelfo abiuratore 6/geometra 5; GS 11; umanoide Medio (elfo); DV 11d4+11 più 3; pf 43; Iniz +1; Vel 9 m; CA 11, contatto 11, colto alla sprovvista 10; Att base +5; Lotta +4; Att o Att comp +4 in mischia (1d6-1, bastone ferrato) o +6 di contatto a distanza (con incantesimo); AS glifo magico potente; QS libro di geometria, tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare, superare sigillo, visione dei sigilli, glifo magico; AL LN; TS Temp +6, Rifl +4, Vol +11 (+13 contro ammaliamenti); For 8, Des 12, Cos 13, Int 21, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Cercare +20 (+31 quando cerca trappole magiche), Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +14, Decifrare Scritture +14, Diplomazia +2, Disattivare Congegni +9, Osservare +3, Raccogliere Informazioni +2, Sapienza Magica +17; Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (abiurazione), Incantesimi Potenziati[B], Robustezza, Scrivere Pergamene[B], Tempra Possente.

Linguaggi: Auran, Aquan, Comune, Draconico, Elfico, Gigante, Goblin.

Contingenza: Filas ha un incantesimo *contingenza* attivo. Se viene attaccato in mischia, si attiva un incantesimo *immagine speculare* che crea 1d4+3 immagini.

Glifo magico potente (Str): Il livello dell'incantatore per qualsiasi incantesimo che Filas lancia con l'uso di glifi magici aumenta di 1.

Libro di geometria (Str): Ogni incantesimo che Filas apprende richiede solo una singola pagina nel suo libro degli incantesimi. Sono comunque necessarie 24 ore per scrivere un incantesimo in un libro degli incantesimi e materiali del costo di 100 mo per pagina.

Inoltre, la CD di Sapienza Magica per decifrare o preparare incantesimi dal libro degli incantesimi di Filas aumenta di 5 per i non geometri (vedi pagina 180 del *Manuale del Giocatore*).

Tratti dei mezzelfi (Str): I mezzelfi hanno immunità agli effetti di *sonno* magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo è considerato un elfo.

Superare sigillo (Sop): Filas può negare temporaneamente interdizioni magiche basate su simboli, sigilli, rune o glifi scritti. Come azione standard, può effettuare una prova di livello (CD 6 + il livello dell'incantatore del creatore del sigillo). Se ha successo, può sopprimere gli effetti del congegno finché riesce a mantenere la concentrazione. Filas deve essere in grado di vedere il congegno per poterlo superare.

Visione dei sigilli (Str): Filas può usare una prova di Cercare come un ladro per trovare trappole magiche basate su rune, glifi, sigilli, simboli e altre scritture. Ottiene un bonus di +11 a tutte le prove di Cercare per trovare trappole di questo genere. Un geometra che semplicemente giunge entro 3 metri

Illustrazione di E. Fiegenschuh

da una runa, un glifo, un sigillo o un simbolo magici oppure al limite di pericolo di un tale congegno, ha diritto ad effettuare una prova di Cercare come se stesse attivamente cercando una trappola magica.

Glifo magico (Sop): Filas può lanciare incantesimi usando glifi magici. Tali incantesimi hanno una componente materiale speciale (il glifo magico) che sostituisce le componenti verbali e altre componenti materiali dell'incantesimo. Quando Filas lancia un incantesimo usando un glifo magico, l'incantesimo viene considerato come se fosse soggetto al talento Incantesimi Silenziosi.

Incantesimi da mago preparati (11° livello dell'incantatore; scuole proibite evocazione e trasmutazione): 0 - *individuazione del magico, prestidigitazione, resistenza, sigillo arcano, tocco di affaticamento* (+4 contatto in mischia; CD 15); 1° - *camuffare se stesso, charme su persone* (2) (CD 16), *dardo incantato* (2), *raggio di indebolimento* (+6 contatto a distanza), *scudo*; 2° - *cecità/sordità* (2) (CD 17), *immagine speculare, individuazione dei pensieri* (CD 17), *protezione dalle frecce, vedere invisibilità*; 3° - *cerchio magico contro il caos, dardo incantato* potenziato, *dissolvi magie, muro di vento*[G], *palla di fuoco* (CD 18), *protezione dall'energia*[G]; 4° - *allucinazione mortale*[G] (CD 19), *confusione* (2) (CD 19), *debilitazione* (+6 contatto a distanza), *pelle di pietra*; 5° - *congedo*[G] (CD 20), *muro di forza, onde di affaticamento* (CD 20), *palla di fuoco* potenziata (CD 18); 6° - *fuorviare*[G] (CD 21), *repulsione* (CD 21).

[G] Quando lanciato, glifo magico sostituisce componenti verbali e materiali, e il livello dell'incantatore è il 12°.

Libro degli incantesimi: Come sopra più 0 - tutti gli altri ad eccezione di *aprire/chiudere, fiotto acido, mano magica, messaggio, riparare*; 1° - *allarme, tocco gelido*; 2° - *serratura arcana*; 3° - *glifo di interdizione*; 4° - *ancora dimensionale*; 5° - *cono di freddo, simbolo di sonno* 6° - *contingenza, glifo di interdizione superiore, globo di invulnerabilità, simbolo di paura.*

Proprietà: Bastone ferrato, *fascia dell'intelletto+4*, pergamena con *globo di invulnerabilità*, pergamena con *ancora dimensionale*, libro degli incantesimi, glifi magici, polvere di diamante (250 mo), statuetta d'avorio di Filas decorata con pietre preziose (1.500 mo), diamante e opale polverizzati (1.000 mo), 17 mo.

INIZIATO DEI SETTE VELI

I colori sono infusi delle loro proprietà magiche. Proprio come le sostanze esotiche e le parole mistiche hanno il potere di respingere certe creature, anche i colori presentano proprietà innate che possono essere portate alla luce dall'abile mago, culminando nella perfezione del *muro prismatico* o della *sfera prismatica*. Ben pochi incantesimi eguagliano la bellezza e il potere di queste potenti abiurazioni. Sono difese perfette, che rappresentano un'unione di sapienza magica e profonda comprensione dei meccanismi della natura.

Un maestro della magia difensiva, l'iniziato dei Sette Veli si avvicina alla barriera prismatica padroneggiando uno per uno i suoi strati (o veli) costituenti. Le sue abili interdizioni possono deflettere molti dei più pericolosi attacchi che incantatori o mostri nemici possono sfruttare, schermando se stesso e i suoi compagni contro il ferimento. La sua acuta capacità di osservazione dei segreti ultimi dell'abiurazione gli consente anche di disfare facilmente le difese altrui, e col tempo apprende il più spaventoso tra gli attacchi magici: la spettacolare e letale *devastazione caleidoscopica*.

Gli iniziati dei Sette Veli sono una società indipendente o corporazione di incantatori che condividono questa comune ossessione. Mantengono una corrispondenza regolare e si incontrano a intervalli saltuari, interessati non solo alle conoscenze della loro specialità prescelta, ma anche alla sapienza del mondo fisico e di come le conoscenze magiche e comuni si intrecciano. Molti iniziati sono maghi, siccome l'attento studio della magia e delle cose comuni attira più l'intelletto dei maghi che non l'energica personalità degli stregoni.

Gli iniziati dei Sette Veli vanno all'avventura per gli stessi motivi dei maghi: per aumentare le loro conoscenze e migliorare la loro comprensione. Le loro capacità di interdizione li rendono formidabili duellanti con gli incantesimi, quindi molti PNG iniziati di allineamento neutrale e buono dedicano le loro carriere a sconfiggere gli incantatori malvagi, aiutando le persone che non hanno altra difesa contro un pericoloso necromante o spietato evocatore. I PNG iniziati malvagi a volte servono come duellanti a pagamento, che cercano di indurre i maghi buoni ad offrire qualche affronto nell'intento di sfidare i malcapitati a letali duelli di incantesimi.

Adattamento: Un modo per adattare questa classe di prestigio è di alterare la premessa del focus dell'iniziato sui colori. Invece dei colori, un iniziato potrebbe tentare di comprendere una gerarchia filosofica, un testo di sette leggende, sette parole del potere o qualcosa di completamente diverso.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un iniziato dei Sette Veli, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arcane) 12 gradi, Conoscenze (natura) 4 gradi, Sapienza Magica 12 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Incantesimi Focalizzati (abiurazione), Incantesimi Focalizzati Superiore (abiurazione).

Incantesimi: Capacità di lanciare cinque incantesimi di abiurazione, compresi almeno due di 4° livello o superiore.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'iniziato dei Sette Veli (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Valutare (Int).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'iniziato dei Sette Veli.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli iniziati dei Sette Veli non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello, un iniziato dei Sette Veli ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come il talento bonus a volte ottenuto da un mago). Se aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un iniziato dei Sette Veli, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Abiurazione inattaccabile (Str): Gli incantesimi di abiurazione di un iniziato sono particolarmente difficili da sconfiggere con incantesimi o effetti che li dissolvono. Un iniziato può sommare il proprio livello di classe alla CD per dissolvere qualsiasi incantesimo o effetto di abiurazione che crea.

Interdizione (Mag): Un iniziato dei Sette Veli può creare una *interdizione*. Può scegliere un velo che conosce (vedi sotto) perché sia trasfuso nell'*interdizione*. Una *interdizione* dura per una certa quantità di tempo come indicato nella sua descrizione, a meno che non venga interrotta (nello stesso modo con cui è interrotto un incantesimo; vedi pagina 176 del *Manuale del Giocatore*). Quando crea una *interdizione*, può scegliere uno dei tre seguenti tipi.

Personale: Questa *interdizione* è una sfera il cui diametro è pari allo spazio di un iniziato (1,5 metri per creature Piccole o Medie, 3 metri per creature Grandi ecc.) e ingloba l'iniziato. Si muove con esso, ma l'iniziato non può costringere un'altra creatura a passarvi attraverso (ad esempio, tentando di lottare con un nemico). Se dovesse obbligare una creatura a passarvi attraverso, l'*interdizione* non ha effetto su quella creatura. Qualsiasi creatura che colpisca l'iniziato con un'arma da mischia o con un attacco naturale è soggetta all'effetto del velo (sebbene non lo siano le creature che usano armi con portata). L'*interdizione* fornisce occultamento all'iniziato, che però può vedere all'esterno senza impedimenti. Dura 1 minuto per livello o fino a che non è interrotta.

Area: Una *interdizione* ad area ha effetto sullo spazio dell'iniziato e su tutti i quadretti adiacenti (una sfera con diametro di 4,5 metri per un iniziato Piccolo o Medio, con diametro di 6 metri per un iniziato Grande ecc.). Qualsiasi creatura che rimanga adiacente all'iniziato ottiene il beneficio della protezione dell'*interdizione*, anche se parte del suo corpo si trova all'esterno della sfera. Uscire dall'*interdizione* (allontanandosi dall'iniziato) è completamente sicuro, ma chiunque tenti di entrare nell'*interdizione* (anche qualcuno che prima era dentro e si è allontanato) diventa soggetto agli effetti del velo scelto. L'*interdizione* si sposta con l'iniziato, che però non può costringere un'altra creatura a passarvi attraverso (ad esempio, muovendosi adiacente a un nemico). Se dovesse obbligare una creatura a passarvi attraverso, l'*interdizione* non ha effetto su quella creatura. Questa *interdizione* fornisce occultamento a tutti quelli all'interno rispetto alle creature all'esterno, ma chiunque sia dentro può vedere all'esterno senza impedimenti. Dura 1 minuto per livello o fino a che non è interrotta.

Muro: Questa *interdizione* prende la forma di un muro, lungo fino a 3 metri e alto fino a 1,5 metri per livello di classe da iniziato. Ad esempio, un iniziato dei Sette Veli di 3° livello potrebbe creare un muro di *interdizione* lungo 9 metri e alto 4,5 metri. Il muro può essere creato più piccolo, ma per il resto non può essere modellato. Il muro deve partire entro 9 metri dall'iniziato, ma può estendersi oltre quella distanza. Il muro è immobile una volta creato. Un iniziato può scegliere di rendere sicuro l'attraversamento del muro in una direzione, se lo desidera. In tutti i casi, l'iniziato può attraversare il proprio muro di *interdizione* senza pericolo. Questa *interdizione* fornisce occultamento alle creature su entrambi i lati. Dura 10 minuti per livello o fino a che non è interrotta.

La CD del tiro salvezza per l'*interdizione* di un iniziato è pari a 18 + modificatore della sua principale caratteristica da incantatore (Intelligenza per i maghi, Carisma per stregoni e bardi ecc.). Il livello dell'incantesimo equivalente di una *interdizione* dipende da quale velo vi è integrato.

Veli: Quando un iniziato crea una *interdizione*, può scegliere e infondere nell'*interdizione* un qualsiasi velo che sappia come creare. Questi veli riproducono gli strati di un *muro prismatico* e sono descritti sotto. Il livello dell'incantatore di un iniziato per questi veli è pari al suo livello dell'incantatore arcano.

Velo rosso: Il primo velo che un iniziato apprende è il velo rosso. Una *interdizione* trasfusa con questo velo blocca tutti gli attacchi a distanza e i proiettili non magici. Una creatura che attraversa un velo rosso subisce 20 danni da fuoco (Riflessi dimezza). Un incantesimo o effetto di *cono di freddo* distrugge una *interdizione* con questo velo ma è negato nel processo. Una *interdizione* con questo velo è l'equivalente di un incantesimo di 4° livello.

Velo arancione: Al 2° livello, un iniziato apprende il segreto del velo arancione. Una *interdizione* con questo velo ferma gli attacchi a distanza magici, compresi gli incantesimi che evocano proiettili (come *freccia acida di Melf*) o creano raggi (come *disintegrazione* o i raggi oculari di un beholder) ma non gli incantesimi che non richiedono un attacco a distanza (come *dardo incantato*). Una creatura che attraversa un velo arancione subisce 40 danni da acido (Riflessi dimezza). Un incantesimo *folata di vento* o effetto simile distrugge il velo ma è negato nel processo. Una *interdizione* con questo velo è l'equivalente di un incantesimo di 5° livello.

Velo giallo: Un iniziato di 3° livello o superiore può creare un velo giallo. Questo velo impedisce che gas o nubi entrino nell'area protetta, e batte gli attacchi di pietrificazione. Inoltre, un personaggio all'interno di una *interdizione* personale o ad area trasfusa con un velo giallo ha immunità ai veleni prodotti dall'esterno dell'*interdizione* (come da una creatura con un'arma

Tabella 2-12: Iniziato dei Sette Veli

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Abiurazione inattaccabile, *interdizione* 1 volta al giorno, velo rosso	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Colpo imparabile +2, velo arancione	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	*Interdizione* 2 volte al giorno, velo giallo	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	*Interdizione reattiva*, velo verde	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	*Interdizione* 3 volte al giorno, velo blu	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Colpo imparabile +4, interdizione doppia, velo indaco	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+2	+5	*Dissolvere caleidoscopico*, *interdizione* 4 volte al giorno, velo viola	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

avvelenata che colpisce attraverso la barriera). Una creatura che attraversa un velo giallo subisce 80 danni da elettricità (Riflessi dimezza). Un incantesimo *disintegrazione* distrugge il velo ma è negato nel processo. Una *interdizione* con questo velo è l'equivalente di un incantesimo di 6° livello.

Velo verde: Un iniziato di 4° livello ha una conoscenza profonda del velo verde. Questo velo ferma il passaggio di armi a soffio. Una creatura che attraversa un velo verde deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o morire; in caso di successo, la creatura subisce 1d6 danni alla Costituzione. Questo velo è un effetto di veleno. Un incantesimo *passapareti* distrugge un velo verde. Una *interdizione* con questo velo è l'equivalente di un incantesimo di 6° livello.

Velo blu: Al 5° livello, un iniziato apprende il velo blu. Questo velo blocca tutte le divinazioni e gli incantesimi e le capacità di influenza mentale. Qualsiasi creatura che attraversi un velo blu deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o essere pietrificata. Un incantesimo *dardo incantato* distrugge un velo blu ma è negato da esso. Una *interdizione* con questo velo è l'equivalente di un incantesimo di 6° livello.

Velo indaco: Un iniziato di 6° livello può creare il possente velo indaco. Questo velo impedisce il passaggio di tutti gli incantesimi o le capacità magiche. Qualsiasi creatura che attraversi un velo indaco deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o diventare *confuso*, come per un incantesimo *demenza*. Un incantesimo *luce diurna* nega ed è negato da un velo indaco. Una *interdizione* con questo velo è l'equivalente di un incantesimo di 7° livello.

Velo viola: Al 7° livello, un iniziato ha la padronanza del settimo e ultimo velo: il velo viola. Questa barriera distrugge tutti gli oggetti e gli effetti che lo attraversano, come se subissero *disintegrazione*. Le creature vive che attraversano un velo viola devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà oppure essere spostate in un posto a caso su un piano a caso (come per l'incantesimo *spostamento planare*). Un velo viola viene distrutto da un incantesimo *dissolvi magie* riuscito. Una *interdizione* con questo velo è l'equivalente di un incantesimo di 8° livello.

Colpo imparabile (Str): Grazie al suo studio delle difese magiche, un iniziato impara a sconfiggerle più facilmente. Al 2° livello e oltre, ottiene un bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore per contrastare o dissolvere gli incantesimi di abiurazione. Al 6° livello, questo bonus aumenta a +4.

Interdizione reattiva (Mag): Al 4° livello, un iniziato impara a creare una *interdizione* (vedi sopra) in risposta a un attacco. Può creare una *interdizione* come azione immediata (vedi pagina 86), dopo che un avversario inizia un'azione ma prima che sia completata. Per esempio, se vede un combattente nemico che lo carica, l'iniziato può creare una *interdizione* per proteggersi. L'avversario può scegliere di continuare la carica attraverso l'*interdizione* oppure può fermarsi prima.

Interdizione doppia: Al 6° livello e oltre, un iniziato può sollevare contemporaneamente due veli ogni volta che crea una *interdizione*. Questo conta comunque come un solo uso della sua capacità di *interdizione*. L'effetto meno potente (secondo la progressione da rosso a viola) si considera sempre sia "all'esterno" rispetto all'effetto più potente, così che una interdizione doppia formata da un velo blu e un velo verde renderebbe qualsiasi creatura che vi passi attraverso soggetta prima al velo verde e poi al velo blu. Per negare l'intera *interdizione*, il velo più esterno deve essere negato prima che possa essere negato il velo più interno.

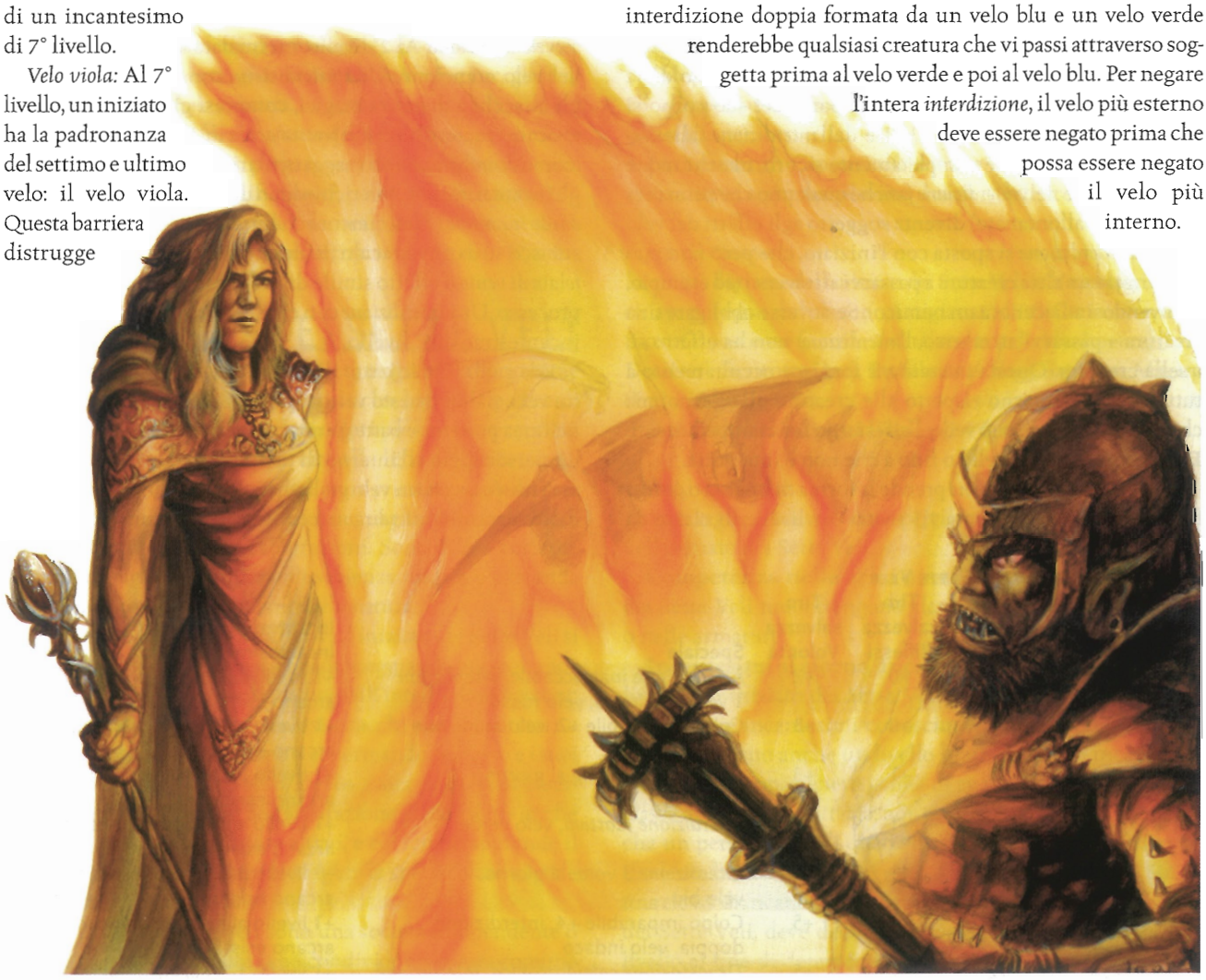


Illustrazione di M. Moore

Iarya Felunnda, una iniziata dei Sette Veli

Devastazione caleidoscopica (Mag): Al 7° livello, un iniziato dei Sette Veli apprende il segreto della terrificante *devastazione caleidoscopica*. Una volta al giorno come azione standard, l'iniziato designa una creatura entro 18 metri e fa infrangere gli effetti magici che attualmente influenzano la creatura contro la devastazione stessa. Questo effetto funziona come un *dissolvi magie superiore* con bersaglio, con la differenza che per ogni incantesimo o effetto negato sul bersaglio, l'effetto di un velo (vedi sopra) si manifesta sulla vittima come se il soggetto lo avesse attraversato. I veli creati intorno alla vittima seguono la progressione dello spettro dal rosso al viola, con un velo attivato per ogni incantesimo negato. Di conseguenza, una creatura con tre incantesimi negati sarebbe soggetta agli effetti dei veli rosso, arancione e giallo. Il soggetto ha comunque diritto ai normali tiri salvezza concessi da ogni velo. Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 9° livello.

ESEMPIO DI INIZIATO DEI SETTE VELI

Iaryo Felunnda: Umana abiuratrice 9/iniziata dei Sette Veli 2; GS 11; umanoide Medio; DV 11d4+11; pf 40; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17*, contatto 12, colto alla sprovvista 15*; Att base +5; Lotta +4; Att o Att comp +4 in mischia (1d6-1, bastone ferrato); AS colpo imparabile +2; QS famiglio (donnola), benefici del famiglio (Allerta, legame empatico, condividere incantesimi), abiurazione inattaccabile, *interdizione* 1 volta al giorno; AL N; TS Temp +8, Rifl +9, Vol +12; For 8, Des 14, Cos 12, Int 17, Sag 13, Car 10.

*Include bonus di armatura +4 da *armatura magica*.

Abilità e talenti: Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (natura) +17, Conoscenze (piani) +17, Conoscenze (storia) +15, Decifrare Scritture +17, Sapienza Magica +22; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Allerta (dal famiglio), Incantesimi Estesi[B], Incantesimi Focalizzati (abiurazione), Incantesimi Focalizzati Superiore (abiurazione), Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene[B], Tempra Possente.

Linguaggi: Celestiale, Comune, Draconico, Goblin.

Colpo imparabile (Str): Iaryo ha un bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore per contrastare o dissolvere gli incantesimi di abiurazione.

Famiglio: Il famiglio di Iaryo è una donnola di nome Fuundark. Il famiglio usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi o di Iaryo. Le capacità e le caratteristiche della creatura sono riassunte sotto.

Fuundark: Donnola famiglio; GS -; bestia magica Minuscola; DV 11; pf 20; Iniz +2; Vel 6 m, scalare 6 m; CA 23*, contatto 14, colto alla sprovvista 21*; Att base +5; Lotta -7; Att o Att comp +9 in mischia (1d3-4, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS attaccarsi; QS trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, parlare con il padrone, parlare con i mustelidi; AL N; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +10; For 3, Des 15, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 5.

*Include bonus di armatura +4 da *armatura magica*.

Abilità e talenti: Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +11, Osservare +3, Scalare +10; Arma Accurata.

Attaccarsi (Str): Se colpisce con un attacco con il morso, Fuundark può usare le potenti mascelle per avvinghiarsi al corpo dell'avversario e automaticamente infliggere danni da morso per ogni round che rimane attaccato. Mentre è attaccato, Fuundark perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura e ha una CA di 21. Per rimuovere Fuundark mediante la lotta, l'avversario deve riuscire a immobilizzare la creatura.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Fuundark può trasmettere incantesimi a contatto per Iaryo (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se Fuundark è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Olfatto acuto (Str): Può individuare nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto.

Parlare con i mustelidi (Str): Fuundark può comunicare con animali approssimativamente del suo stesso genere (comprese le varietà crudeli).

Parlare con il padrone (Str): Fuundark può comunicare verbalmente con Iaryo. Altre creature non capiscono la comunicazione senza aiuto magico.

Benefici del famiglio: Iaryo ottiene benefici speciali dall'avere un famiglio. Questa creatura garantisce a Iaryo un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi (compreso nelle statistiche sopra).

Allerta (Str): Fuundark garantisce Allerta alla sua padrona finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): Iaryo può comunicare telepaticamente con il suo famiglio fino a una distanza di 1,5 km. La padrona ha lo stesso legame del famiglio con un oggetto o un luogo.

Condividere incantesimi (Sop): Iaryo può fare in modo che qualsiasi incantesimo lanciato su di sé abbia effetto anche sul suo famiglio se quest'ultimo è entro 1,5 metri in quel momento. Può anche lanciare sul famiglio un incantesimo con bersaglio "Incantatore".

Abiurazione inattaccabile (Str): Gli incantesimi di abiurazione di Iaryo sono particolarmente difficili da sconfiggere con incantesimi o effetti che li dissolvono. Essa può sommare il proprio livello di classe alla CD per dissolvere qualsiasi incantesimo o effetto di abiurazione che crea.

Veli: Iaryo conosce i veli rosso e arancione, e può infondere uno di essi in qualsiasi *interdizione* che crea.

Velo rosso: Questo velo blocca tutti gli attacchi a distanza e i proiettili non magici. Una creatura che attraversa un velo rosso subisce 20 danni da fuoco (Riflessi CD 17 dimezza).

Velo arancione: Questo velo ferma gli attacchi a distanza magici, compresi gli incantesimi che evocano proiettili (come *freccia acida di Melf*) o gli effetti che creano raggi (come *disintegrazione* o i raggi oculari di un beholder). Una creatura che attraversa un velo arancione subisce 40 danni da acido (Riflessi CD 18 dimezza).

Interdizione (Mag): Iaryo può creare una *interdizione* personale (influenza il suo spazio), una *interdizione* ad area (influenza il suo spazio e tutti i quadretti ad essa adiacenti) oppure un muro di *interdizione* (lungo 9 metri e alto 4,5 metri) una volta al giorno, infondendo in essa uno dei due veli che conosce. Le *interdizioni* personale e ad area hanno una durata di 3 minuti, e il muro di *interdizione* ha una durata di 30 minuti.

Incantesimi da mago preparati (11° livello dell'incantatore; scuole proibite illusione e necromanzia): 0 - *individuazione del magico, individuazione del veleno, luci danzanti, mano magica, resistenza*; 1° - *allarme, charme su persone* (CD 14), *dardo incantato* (3), *ritirata rapida*; 2° - *armatura magica* esteso (già lanciato), *grazia*

del gatto, ragnatela (2) (CD 15), *scudo* esteso, *vedere invisibilità*; 3° - *dissolvi magie* (2) *fulmine* (CD 16), *nube maleodorante* (CD 16), *sonno profondo* (CD 16), *volare*; 4° - *globo di invulnerabilità inferiore, occhio arcano, protezione dall'energia* esteso, *tempesta di ghiaccio*; 5° - *blocca mostri* (CD 18), *congedo* (CD 20), *teletrasporto*; 6° - *globo di invulnerabilità, nebbia acida*.

Libro degli incantesimi: Come sopra più 0 - tutti gli altri ad eccezione di *individuazione dei non morti, suono fantasma, tocco di affaticamento*; 1° - *armatura magica, scudo*; 2° - *resistere all'energia, serratura arcana, trucco della corda*; 3° - *protezione dall'energia*; 4° - *muro di ghiaccio, rimuovi maledizione, tentacoli neri di Evard*; 5° - *mano interposta di Bigby, regressione mentale, santuario privato di Mordenkainen, teletrasporto*; 6° - *dissolvi magie superiore, evoca mostri* VI.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+1, mantello della resistenza+2, biglia di forza, bastone di abiurazione (12 cariche), pergamena con *santuario privato di Mordenkainen*, pergamena con *evoca mostri* VI, libri degli incantesimi, borsa per componenti incantesimi, 27 mp.

MAESTRO DELL'EFFIGIE

Affascinato dalla forza animatrice dell'esistenza stessa, il maestro dell'effigie è un esperto nell'imitazione della vita reale. Attraverso lunghi studi e sperimentazioni, impara a infondere nelle sue creazioni una pseudovita molto più resistente e vitale di quella che anima creazioni simili di altri incantatori. Il maestro dell'effigie dona la vita a sculture a grandezza naturale fatte di argilla, neve, cera o fango, e usa questa capacità per creare guardiani, difese e perfino compagni o gregari. Contemporaneamente, il maestro dell'effigie continua a studiare i segreti della magia, anche se a un ritmo più lento.

I maestri dell'effigie sono spesso maghi che ricercano le conoscenze per infondere la vita negli elementi non viventi come mezzo per creare servitori leali che non richiedano molta manutenzione. Anche gli stregoni a volte diventano maestri dell'effigie, sebbene di solito non continuino a seguire questa classe per molto tempo.

I PNG maestri dell'effigie sono individui insoliti. Alcuni vendono i loro servigi a ricchi signori o mercanti che desiderano scorte di guardie assolutamente fedeli che non possano essere soggette a charme né corrotte. Altri sono sperimentatori che si soffermano a lungo sul procedimento di creare la pseudovita per soddisfare la loro stessa curiosità e indiscrezione. Alcuni sono individui solitari amareggiati e vendicativi che si compiacciono nel creare ridicole riproduzioni dei viventi oppure che cercano di acquisire potere sostituendo coloro che possiedono ciò che desidera il maestro dell'effigie.

Adattamento: Coloro a cui realmente piace il concetto del maestro dell'effigie potrebbero desiderare che la classe di prestigio offra più di cinque livelli di avanzamento. È piuttosto agevole estendere la classe per altri cinque livelli, continuando l'implicita progressione in tutte le aree. Questo significa che la classe dovrebbe ottenere una capacità al 7° e 9° livello, almeno, e magari un'altra capacità al 10° livello. La capacità del 7° livello potrebbe consentire di creare nuove effigi a basso costo. La capacità del 9° livello potrebbe migliorare ulteriormente l'attacco, i danni e i tiri salvezza di un'effigie con un +1 aggiuntivo. La capacità finale (in cambio di non ottenere +1 livello dell'incantatore al 10° livello) potrebbe permettere al maestro dell'effigie di possedere un'effigie una volta al giorno per un lasso di tempo fino a 10 minuti in un modo simile all'incantesimo *giara magica*.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un maestro dell'effigie, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Artigianato (lavorare legno, lavorare metalli o lavorare pellami) 10 gradi, Conoscenze (arcane) 5 gradi, Sapienza Magica 5 gradi, Utilizzare Oggetti Magici 2 gradi.

Talento: Creare Oggetti Meravigliosi.

Speciale: Deve avere l'incantesimo *simulacro* in una lista degli incantesimi di classe, che il personaggio sia o meno in grado di lanciarlo.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro dell'effigie (e le caratteristiche chiave per 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 del maestro dell'effigie.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri dell'effigie non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello di classe dopo il 1°, un maestro dell'effigie ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità aumentata di scacciare o distruggere non morti, un talento bonus ecc.). Se aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un maestro dell'effigie, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Creare effigie (Sop): Un maestro dell'effigie può creare costrutti noti come effigi (vedi pagina 151). A differenza di altri creatori, non ha la necessità di possedere il talento Creare Costrutti per completare il suo compito, né ha bisogno del

Tabella 2-13: Maestro dell'effigie

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Creare effigie	-
2°	+1	+0	+0	+3	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Effigie migliorata	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Legame con l'effigie	+1 livello alla classe di incantatore esistente

talento o di avere gradi in Conoscenze (architettura e ingegneria) per riparare un'effigie che crea (vedi pagina 151 per i dettagli sul riparare un'effigie). Un maestro dell'effigie può sommare il suo livello di classe al livello dell'incantatore per determinare i Dadi Vita massimi di effigi che può creare.

Creare un'effigie richiede che venga costruito un corpo di legno, cuoio, metallo e filo di ferro. Questo richiede una prova di Artigianato (lavorare legno, lavorare metalli o lavorare pellami) con CD 15. Le mo e i PE necessari per creare l'effigie dipendono dalla taglia, come descritto a pagina 152.

Effigie migliorata (Str): Un maestro dell'effigie di 3° livello o superiore può apportare delle migliorie alle sue creazioni, garantendo loro un bonus di competenza +2 permanente ai tiri per colpire, ai danni e ai tiri salvezza. Questo richiede un giorno di lavoro e costa 100 mo di materiale per ogni Dado Vita dell'effigie da migliorare, ma non ha costi in PE.

Legame con l'effigie (Sop): Al 5° livello e oltre, un maestro dell'effigie può creare un legame soprannaturale tra sé e una delle sue effigi. Questo richiede un rituale di 1 ora. Dopodiché, il maestro dell'effigie può percepire le condizioni dell'effigie (come se avesse lanciato *status* sull'effigie) e può scrutare attraverso l'effigie (come se lanciasse l'incantesimo *scrutare*) una volta al giorno.

Inoltre, un maestro dell'effigie ottiene un bonus morale di +1 ai tiri salvezza e alle prove di livello dell'incantatore finché rimane entro 1,5 metri dall'effigie a lui legata.

Un maestro dell'effigie può essere legato solo a un'effigie per volta. Se l'effigie legata viene distrutta, oppure se il maestro dell'effigie vuole stabilire un nuovo legame, può creare un legame con un'altra effigie (ed eliminare il vecchio legame) eseguendo il rituale con la nuova effigie.

ESEMPIO DI MAESTRO DELL'EFFIGIE

Fenlun Herlendal: Gnomo illusionista 7/maestro dell'effigie 1; GS 8; umanoide Piccolo; DV 8d4+16 più 3; pf 40; Iniz +1; Vel 6 m; CA 12, contatto 12, colto alla sprovvista 11; Att base +3; Lotta -2; Att o Att comp +3 in mischia (1d3-1/19-20, pugnale) o +5 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera); AS capacità magiche; QS creare effigie, famiglio (topo), benefici del famiglio (Allerta, legame empatico, condividere incantesimi), tratti degli gnomi, visione crepuscolare; AL LN; TS Temp +4*, Rifl +3*, Vol +6*; For 8, Des 12, Cos 15, Int 17, Sag 8, Car 14.

Abilità e talenti: Artigianato (lavorare metalli) +14, Ascoltare +1, Concentrazione +13, Conoscenze (arcane) +14, Sapienza Magica +13 (+15 per decifrare incantesimi su pergamene), Utilizzare Oggetti Magici +9 (+11 quando usa pergamene), Valutare +3 (+5 in relazione a lavori metallici); Allerta (dal famiglio), Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Silenziosi[B], Robustezza, Scrivere Pergamene[B], Vocazione Magica.

Linguaggi: Comune, Draconico, Gnomesco, Nanico, Terran.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, parlare con gli animali* (solo mammiferi da tana, durata 1 minuto), *prestidigitazione, suono fantasma* (CD 12).

Creare effigie (Sop): Fenlun ha creato un'effigie di leone crudele. La creatura usa le statistiche e le caratteristiche dell'effigie di leone crudele descritta a pagina 152 di questo volume.

Famiglio: Il famiglio di Fenlun è un topo di nome Goli. Il famiglio usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi o di Fenlun. Le capacità e le caratteristiche della creatura sono riassunte sotto.

Goli: Topo famiglio; GS -; bestia magica Minuscola; DV 8; pf 20; Iniz +2; Vel 4,5 m, scalare 4,5 m, nuotare 4,5 m; CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 16; Att base +3; Lotta -9; Att o Att comp +7 in mischia (1d3-4, morso); Spazio/



Fenlun Herlendal, un maestro dell'effigie, sta costruendo la propria guardia personale

Illustrazione di F. Vohwinkel

Portata 75 cm/0 cm; AS -; QS trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, parlare con il padrone, parlare con i roditori; AL N; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +8; For 2, Des 15, Cos 10, Int 9, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +14, Nuotare +10, Scalare +12; Arma Accurata.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Goli può trasmettere incantesimi a contatto per Fenlun (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se Goli è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Olfatto acuto (Str): Può individuare nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto.

Parlare con il padrone (Str): Goli può comunicare verbalmente con Fenlun. Altre creature non capiscono la comunicazione senza aiuto magico.

Parlare con i roditori (Str): Goli può comunicare con animali approssimativamente del suo stesso genere (comprese le varietà crudeli).

Benefici del famiglio: Fenlun Herlendal ottiene benefici speciali dall'avere un famiglio. Questa creatura garantisce a Fenlun un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra (incluso nelle statistiche sopra).

Allerta (Str): Goli garantisce Allerta al suo padrone finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): Fenlun può comunicare telepaticamente con il suo famiglio fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone ha lo stesso legame del famiglio con un oggetto o un luogo.

Condividere incantesimi (Sop): Fenlun può fare in modo che qualsiasi incantesimo lanciato su di sé abbia effetto anche sul suo famiglio se quest'ultimo è entro 1,5 metri in quel momento. Può anche lanciare sul famiglio un incantesimo con bersaglio "Incantatore".

Tratti degli gnomi (Str): Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi. Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.

Incantesimi da mago preparati (7° livello dell'incantatore; scuole proibite ammaliamento e necromanzia): 0 - *individuazione del magico, luci danzanti, mano magica, resistenza, suono fantasma* (CD 14); 1° - *camuffare se stesso, dardo incantato, foschia occultante, scudo, servitore inosservato, spruzzo colorato* (CD 15); 2° - *evoca mostri II* (CD 16), *immagine minore* (CD 16), *immagine speculare, invisibilità, trama ipnotica*; 3° - *anti-individuazione* (CD 16), *distorsione, immagine speculare* silenziosa, *protezione dall'energia*; 4° - *invisibilità superiore, trama iridescente* (CD 18).

Libro degli incantesimi: Come sopra più 0 - tutti gli altri ad eccezione di *frastornare, distruggere non morti, tocco di affaticamento*; 1° - *protezione dal caos, immagine silenziosa*; 2° - *grazia del gatto, trucco della corda*; 3° - *volare, lentezza*; 4° - *evoca mostri IV.*

Proprietà: Pugnale, balestra leggera con 10 quadrelli, *stivali della levitazione, bacchetta di astuzia della volpe* (10 cariche), pergamena con *evoca mostri IV*, 300 mo.

MAESTRO TRASFORMISTA

Forse nessuno tra i grandiosi poteri di un incantatore arcano è così versatile, utile o spettacolare come la capacità di trasformarsi in qualcosa di completamente diverso. Il maestro trasformista è uno stregone o mago che ha scelto di specializzarsi in incantesimi che ne cambiano la forma. L'incantesimo *metamorfosi* e altre trasmutazioni metamorfiche offrono al maestro trasformista la capacità di diventare uno spaventoso juggernaut di combattimento fisico, un viaggiatore dal volo rapido o la spia perfetta.

Siccome un personaggio deve acquisire un significativo livello di competenza come incantatore arcano per qualificarsi per questa classe di prestigio, virtualmente tutti coloro che scelgono questo cammino sono stregoni o maghi. Dei due, gli stregoni sono più spesso attirati dalla spontaneità e inventiva offerta dall'incantesimo *metamorfosi* e dagli altri incantesimi simili.

I PNG maestri trasformisti si divertono a dimostrare il loro valore con le loro forme preferite, e quindi a volte sono costretti a organizzare uno spettacolo per potenti re, maghi o altri trasformisti.

Adattamento: La capacità di forma preferita fornisce già una certa struttura a questa classe, ma un modo per aggiungerne ancora di più è di decidere che un certo trasformista debba scegliere un tipo di creatura, come ad esempio animale.

Un trasformista ottiene le sue capacità di trasformazione potenziata solo per le forme che assume di quel tipo di creatura, anche se può comunque assumere altre, in base all'incantesimo che lancia. Semplicemente non ottiene i vantaggi che derivano da questa classe di prestigio mentre è in forme che non siano del suo tipo selezionato.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un maestro trasformista, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Abilità: Camuffare 5 gradi, Raggirare 2 gradi.

Talento: Escludere Materiali.

Incantesimi: Capacità di lanciare *alterare se stesso* e *metamorfosi.*

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro trasformista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Professione (Sag), 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 del maestro trasformista.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri trasformisti non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello indicato nella Tabella 2-14, un maestro trasformista ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come il talento bonus a volte ottenuto da un mago). Se aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un maestro trasformista, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Forma preferita (Sop): Un maestro trasformista sceglie tre forme preferite al 1° livello. Una forma preferita è un genere specifico di creatura di cui l'incantatore può assumere la forma per mezzo dell'incantesimo *metamorfosi*. Non può scegliere una creatura del suo stesso tipo (umanoide, molto probabilmente) come forma preferita. Ad esempio, un umano stregone di 8° livello/maestro trasformista di 1° livello potrebbe scegliere pegaso, umber hulk e drago di bronzo come sue forme preferite, anche se a causa della restrizione per i Dadi Vita, potrebbe diventare solo un drago di bronzo molto giovane. Un maestro trasformista ottiene un certo numero di vantaggi dalle sue forme preferite, come indicato nelle seguenti descrizioni di privilegi di classe.

Ad ogni livello dispari oltre il 1°, un maestro trasformista ottiene una forma preferita addizionale. Quindi, ne ha quattro al 3° livello, cinque al 5° livello, sei al 7° livello e sette al 9° livello. Inoltre, una volta per ogni livello da maestro trasformista oltre il 1°, un personaggio può scegliere di perdere una forma preferita scelta in precedenza e selezionare un sostituto.

Trasformazione estesa (Str): Un maestro trasformista ottiene il beneficio del talento Incantesimi Estesi per qualsiasi incantesimo di trasmutazione che lancia per trasformarsi in una delle sue forme preferite (vedi sotto). Questo beneficio non incrementa il livello o il tempo di lancio dell'incantesimo, né richiede alcuna preparazione speciale. Gli incantesimi che possono beneficiare di questa capacità comprendono *alterare se stesso, metamorfosi, metamorfosi di un oggetto* e *trasformazione*.

Manifestare sensi (Sop): Al 2° livello e oltre, un maestro trasformista ottiene i sensi della sua forma preferita quando ne assume la forma. I sensi comprendono le qualità speciali straordinarie come percezione cieca, vista cieca, scurovisione, visione crepuscolare, olfatto acuto e percezione tellurica.

Padronanza della battaglia (Str): Al 3° livello, un maestro trasformista ottiene un bonus di competenza +2 a tutti i tiri per colpire che effettua mentre è in una delle sue forme preferite. Questo bonus aumenta a +4 al 6° livello e a +6 al 9° livello.

Trasformazione senza sforzo (Str): Al 4° livello, un maestro trasformista impara come cambiare la propria forma mediante un semplice atto di volontà. Può scegliere di applicare i benefici dei talenti Incantesimi Immobili e Incantesimi Silenziosi (anche se non possiede questi talenti) a qualsiasi incantesimo di trasmutazione che lancia per trasformarsi in una delle sue forme preferite. Questo beneficio non incrementa il livello o il tempo di lancio dell'incantesimo, né richiede alcuna preparazione speciale. Gli incantesimi che possono beneficiare di questa capacità comprendono *alterare se stesso, metamorfosi, metamorfosi di un oggetto* e *trasformazione*.

Mutaforma (Str): Un maestro trasformista acquisisce il sottotipo di mutaforma al 5° livello. Ottiene anche la capacità di rimanere in una forma assunta per un tempo indefinito quando lancia *alterare se stesso*. Questo funziona esattamente come l'incantesimo *alterare se stesso* con la differenza che la durata è permanente. In altre parole, un maestro trasformista può rimanere nella forma cha assume per tutto il tempo che vuole, fino a che non sceglie di interromperla o che l'effetto di *alterare se stesso* non viene dissolto.

Trasformazione di riflesso (Str): Al 7° livello e oltre, un maestro trasformista ha la capacità di trasformarsi in una forma preferita mediante un incantesimo di trasmutazione in risposta a un'azione di un avversario una volta al giorno. Se ha preparato un incantesimo appropriato e sceglie di usare questa capacità, può cambiare forma come azione immediata (vedi pagina 86) in risposta all'azione di un'altra creatura. Ad esempio, un maestro trasformista potrebbe trasformarsi in una testuggine dragona per ottenere un'alta Classe Armatura contro un attacco imminente, oppure trasformarsi in un drago rosso per ottenere l'immunità ai danni da fuoco dell'incantesimo *tempesta di fuoco* di un nemico. L'incantesimo viene speso come se il trasformista l'avesse lanciato normalmente, e rimane nella sua nuova forma finché non termina la durata dell'incantesimo oppure non lo interrompe. Un trasformista rinuncia alla sua azione successiva per compiere una trasformazione di riflesso.

Se un maestro trasformista è al momento sotto l'effetto di un incantesimo *trasformazione* che ha lanciato lui stesso, può usare la sua capacità di trasformazione di riflesso tutte le volte che desidera (anche se mai più di una volta per round). Ogni volta che la usa, perde la sua azione successiva.

Manifestare qualità (Str): All'8° livello e oltre, un maestro trasformista ha tutte le qualità speciali straordinarie di qualsiasi forma preferita che assume. Ad esempio, potrebbe trasformarsi in un troll per sfruttare la capacità di rigenerazione del troll oppure prendere la forma di una strega verde per ottenere resistenza agli incantesimi 18.

Tabella 2-14: Maestro trasformista

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Forma preferita, trasformazione estesa	-
2°	+1	+0	+0	+3	Manifestare sensi	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Padronanza della battaglia +2	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Trasformazione senza sforzo	-
5°	+2	+1	+1	+4	Mutaforma	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Padronanza della battaglia +4	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Trasformazione di riflesso	-
8°	+4	+2	+2	+6	Manifestare qualità	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Padronanza della battaglia +6	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Varietà infinita	-

Varietà infinita (Sop): Al 10° livello, un maestro trasformista ottiene la capacità di creare forme interamente immaginarie quando lancia su di sé *metamorfosi*, *metamorfosi di un oggetto* o *trasformazione*. Per creare una forma immaginaria, sceglie una delle sue forme preferite come forma base. Può poi scegliere un singolo aspetto di un secondo mostro di cui potrebbe assumere la forma usando l'incantesimo che sta lanciando e aggiungerlo alla prima creatura. Le opzioni a sua disposizione includono le seguenti.

- Sostituire il bonus di armatura naturale della forma base con quello della seconda forma.
- Aggiungere le modalità di movimento della seconda forma.
- Aggiungere uno dei tipi di attacco naturale della seconda forma (con la portata appropriata), se la forma base non ha già quel tipo di attacco.
- Aggiungere un attacco speciale straordinario della seconda forma.
- Aggiungere una qualità speciale straordinaria della seconda forma.
- Sostituire uno dei punteggi di caratteristiche fisiche della forma base, se sia la forma base che la seconda forma sono della stessa categoria di taglia.

Ad esempio, se un drago rosso giovane è la forma base e una piovra gigante la seconda forma, un maestro trasformista potrebbe aggiungere gli otto tentacoli della piovra (danni 1d4 + bonus For) agli attacchi naturali disponibili del drago.



Mekkhier Saadren, un maestro trasformista

Illustrazione di T. Baxa

ESEMPIO DI MAESTRO TRASFORMISTA

Mekkhier Saadren: Umano stregone 8/maestro trasformista 3; GS 11; umanoide Medio; DV 11d4+22; pf 51; Iniz +4; Vel 9 m; CA 16*, contatto 12, colto alla sprovvista 16*; Att base +5; Lotta +4; Att o Att comp +4 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale) o +5 di contatto a distanza (con incantesimo); AS padronanza della battaglia +2; QS trasformazione estesa, forma preferita, manifestare sensi; AL CN; TS Temp +5, Rifl +3, Vol +10; For 8, Des 10, Cos 14, Int 12, Sag 13, Car 17.

Include bonus di armatura +4 da armatura magica.

Abilità e talenti: Camuffare +14 (+16 per impersonare), Concentrazione +16, Diplomazia +5, Intimidire +5, Raggirare +17, Sapienza Magica +13; Escludere Materiali, Incantesimi Immobili, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata.

Linguaggi: Comune, Draconico.

Padronanza della battaglia (Str): Mekkhier ottiene un bonus di competenza +2 a tutti i tiri per colpire che effettua mentre è in una delle sue forme preferite (incluso nelle statistiche sotto).

Trasformazione estesa (Str): Ogni volta che Mekkhier assume una delle sue forme preferite (vedi sotto), la durata è raddoppiata come se fosse soggetto al talento Incantesimi Estesi.

Forma preferita (Sop): Mekkhier ha quattro forme preferite: ameba paglierina, medusa, umber hulk e drago d'oro molto giovane.

Forma di ameba paglierina: Come sopra, tranne che melma Grande; Iniz -1; Vel 3 m, scalare 3 m; CA 6, contatto 6, colto alla sprovvista 6; Lotta +11; Att o Att comp +8 in mischia (2d4+3 più 1d4 da acido, schianto); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS acido, stritolare 2d4+3 più 1d4 da acido, afferrare migliorato; QS vista cieca 18 m; TS Temp +9, Rifl -2; For 15, Des 1, Cos 22.

Forma di medusa: Come sopra, tranne che umanoide mostruoso Medio; Iniz +6; CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Lotta +5; Att o Att comp +8 in mischia (1d4+1 più veleno, serpenti); TS Temp +4, Rifl +5; For 10, Des 15, Cos 12.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 11, danni iniziali 1d6 For, danni secondari 1d6 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Forma di umber hulk: Come sopra, tranne che aberrazione Grande; Iniz +5; Vel 6 m, scavare 6 m; CA 20, contatto 12, colto alla sprovvista 19; Lotta +15; Att +14 in mischia (2d4+7, artiglio); Att comp +14 in mischia (2d4+7, 2 artigli) e +9 in mischia (2d8+4, morso); Spazio/Portata 3 m/3 m; QS scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m; TS Temp +7, Rifl +4; For 23, Des 13, Cos 19.

Forma di drago d'oro molto giovane: Come sopra, tranne che drago (fuoco) Grande; Vel 18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 21, contatto 11, colto alla sprovvista 21; Lotta +14; Att +13 in mischia (2d6+6, morso); Att comp +13 in mischia (2d6+6, morso) e +8 in mischia (1d8+3, 2 artigli) e +8 in mischia (1d6+3, 2 ali) e +8 in mischia (1d8+8, botta di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (3 m con morso); QS scurovisione 36 m, visione crepuscolare (quattro volte normale), percezione cieca 18 m; TS Temp +6; For 21, Cos 17.

Manifestare sensi (Sop): Mekkhier ottiene i sensi della sua forma preferita quando ne assume la forma (inclusi nelle statistiche sopra).

Incantesimi da stregone consociuti (6/7/7/7/5/3 al giorno; 10° livello dell'incantatore): 0 - *distruggere non morti* (+5 contatto a distanza), *individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo* (+5 contatto

a distanza), *sigillo arcano, tocco di affaticamento* (+4 contatto in mischia; CD 13); 1° - *armatura magica* (già lanciato), *dardo incantato, raggio di indebolimento* (+5 contatto a distanza), *ritirata rapida, scudo*; 2° - *alterare se stesso, forza del toro, sfocatura, vita falsata*; 3° - *dissolvi magie, eroismo, tocco del vampiro* (+4 contatto in mischia); 4° - *metamorfosi, pelle di pietra*; 5° - *metamorfosi funesta* (CD 18).

Proprietà: Pugnale, *amuleto dei pugni possenti+1, anello di protezione+2, bacchetta di grazia del gatto* (33 cariche), *pozione di cura ferite gravi, 2 pozioni di pelle coriacea* (+3), pergamena con *invisibilità superiore*, borsa per componenti incantesimi, polvere di diamante (1.000 mo), 30 mp.

MAGO DELL'ORDINE ARCANO

Questo incantatore, noto anche come "mago della gilda", appartiene a un'accademia e a una gilda conosciute con il nome di Ordine Arcano. Nelle conversazioni casuali, l'accademia viene denominata l'Ordine, e talvolta "quel collegio di magia". Si tratta sia di una scuola per incantatori alle prime armi che di una gilda per incantatori dalle conoscenze e dai poteri avanzati.

Lo statuto dell'Ordine Arcano è duplice. Il primo obiettivo del gruppo è di far avanzare le conoscenze magiche sia mediante la costante ricerca che grazie all'investigazione archeologica di discipline arcane ormai perdute. Una buona porzione delle ricerche è incentrata sul delucidare una "grammatica magica" dei grandi poteri manipolati nelle ere passate, e questa ricerca ha generato un meraviglioso risultato: i talenti di metamagia. Il secondo dogma è il sostegno e il benessere dei membri dell'Ordine, inizialmente attraverso l'istruzione arcana e poi mediante il cameratismo, la condivisione di risorse, il vitto e alloggio, e l'accesso alla Polla Magica (vedi riquadro di pagina 50). Sebbene i non maghi possano in qualche modo trarre beneficio da ciò che l'Ordine ha da offrire, la sua enfasi sulla stregoneria scoraggia molti postulanti. Infatti, l'Ordine non vanta quasi stregoni, bardi o altri personaggi con doti significative come incantatori spontanei.

I PNG maghi della gilda spesso si uniscono a compagnie di avventurieri non incantatori che non sono affiliati all'Ordine. Di conseguenza, potrebbero essere incontrati ovunque ci sia il richiamo dell'avventura. Tuttavia, un membro della gilda in buoni rapporti con l'Ordine ritorna al campus quando può, paga le rette richieste e fa la sua parte nel mantenimento della Polla Magica.

Adattamento: Questa classe di prestigio può essere rivoluzionata modificando i presupposti della Polla Magica. Invece di un costrutto di incantesimi immagazzinati che devono sempre essere restituiti, per timore che si contragga un debito (vedi sotto), magari i membri dell'Ordine sono riusciti a soggiogare e incatenare un semidio dei tempi antichi sotto la loro roccaforte. Cosa fanno in realtà i membri dell'Ordine quando richiamano gli incantesimi dalla "Polla Magica" è, forse a loro insaputa, risucchiare lentamente l'essenza dell'essere stesso.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un mago dell'Ordine Arcano, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi.

Talenti: Incantesimi Cooperativi e un qualsiasi altro talento di metamagia.

Incantesimi: Capacità di preparare e lanciare incantesimi arcani di 2° livello.

Speciale: I futuri membri devono pagare una tassa di iscrizione di 750 mo.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mago dell'Ordine Arcano (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Parlare Linguaggi (n/a), 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 del mago dell'Ordine Arcano.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi dell'Ordine Arcano non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello, un mago dell'Ordine Arcano ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come il talento bonus a volte ottenuto da un mago). Se aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un mago dell'Ordine Arcano, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Tabella 2-15: Mago dell'Ordine Arcano

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Membro della gilda, Polla Magica I	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Talento di metamagia bonus	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Linguaggio bonus	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Polla Magica II	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Nuovo incantesimo	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Linguaggio bonus	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Polla Magica III	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Nuovo incantesimo	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Talento di metamagia bonus	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Reggente	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

Membro della gilda: Un mago dell'Ordine Arcano con un "livello nella gilda" paga rette in denaro e accetta vari compiti in cambio dei benefici di essere membro. Le rette sono pari a 30 mo al mese. I compiti comprendono il presentarsi al campus almeno una volta ogni sei mesi e accettare qualsiasi commissione speciale stabilita dai membri anziani. Un mago della gilda che rimanga in arretrato con le sue rette per più di tre mesi si vede revocata l'appartenenza all'Ordine e perde l'accesso alla Polla Magica. La riammissione come membro è difficile. Tuttavia, gli ex membri non perdono gli incantesimi né i talenti di metamagia che avevano acquisito mentre avevano una buona posizione.

Un membro con una buona posizione può alloggiare al campus dell'Ordine Arcano tra un'avventura e l'altra, pagando solo 5 ma al giorno per pasti comuni e alloggio. A suo piacimento, può frequentare la biblioteca ben fornita dell'Ordine, che è stracolma di tomi su conoscenze sia comuni che arcane (sebbene qui non siano conservati libri di incantesimi). Allo stesso modo, può sfruttare i laboratori comuni dell'Ordine quando crea oggetti magici (anche se i costi per i materiali rimangano di sua competenza). Inoltre, è libero di leggere e mettere affissioni sulla "bacheca del lavoro", un mezzo comune con cui i membri dell'Ordine si passano informazioni, rendono pubblici i loro interessi su un soggetto di ricerca o di avventura, oppure tentano di vendere un'interessante stranezza, più o meno magica. Infine, ma non ultimo per importanza, i membri formano legami professionali con i loro compagni maghi, che possibilmente portano ad amicizie e alleanze durature.

Polla Magica (Sop): I maghi dell'Ordine Arcano possono richiamare gli incantesimi da una fonte comune: la Polla Magica. I nuovi membri ricevono un focus speciale (un gingillo scelto dall'incantatore, come un anello, un fermaglio, una sciarpa o un altro oggetto portatile) al momento della loro iniziazione. Il focus permette di accedere alla Polla Magica e funziona solo per il possessore. Se un mago dell'Ordine Arcano perde il proprio focus, deve sottoporsi a una seconda iniziazione. La gamma di incantesimi disponibili aumenta al 4° e al 7° livello. Vedi il riquadro "Polla magica", per i dettagli.

Talento di metamagia bonus: Al 2° livello e di nuovo al 9° livello, un mago dell'Ordine Arcano ottiene un'intuizione improvvisa dallo studio dei testi ricostruiti di antichi libri di magia. Ottiene un talento di metamagia a sua scelta come talento bonus. Deve comunque soddisfare i prerequisiti del talento.

Linguaggio bonus: Al 3° livello e poi ancora al 6° livello, l'accesso di un mago della gilda alla superba biblioteca dell'Ordine e alle sue fonti gli permettono di imparare un nuovo linguaggio.

Nuovo incantesimo: Quando un mago dell'Ordine Arcano raggiunge il 5° livello, e di nuovo all'8° livello, un compagno mago permette al personaggio di copiare un incantesimo dal suo libro degli incantesimi (scelto dal giocatore, ma soggetto all'approvazione del DM). Il personaggio non ha bisogno di effettuare una prova di Sapienza Magica

LA POLLA MAGICA

Un serbatoio magico di energia di incantesimi è rinchiuso in una matrice speciale all'interno di una volta sorvegliata in un sottolivello del quartier generale dell'Ordine. Sfruttando il suo focus di gilda, un mago dell'Ordine Arcano può "prelevare" incantesimi da questa fonte comune quando necessario.

Richiamare un incantesimo: È possibile richiamare un incantesimo dalla Polla Magica da qualsiasi distanza, a patto che l'incantatore disponga di uno slot incantesimo non utilizzato del livello appropriato. I maghi decidono all'atto della preparazione degli incantesimi per quella data giornata se lasciare o meno qualche slot incantesimo vuoto. L'incantatore può prelevare esclusivamente gli incantesimi di un livello che normalmente sarebbe in grado di lanciare. Ogni giorno può richiamare un numero di incantesimi i cui livelli totali siano pari o inferiori alla metà del proprio livello dell'incantatore (arrotondato per difetto, minimo uno). Ad esempio, Turial Edemont, un mago di 5° livello/mago dell'Ordine Arcano di 4° livello può richiamare un incantesimo di 4° livello al giorno, due incantesimi di 2° livello al giorno oppure una qualsiasi altra combinazione di incantesimi i cui livelli non superino quattro, supponendo che abbia degli slot disponibili e che il suo debito alla Polla Magica non sia troppo alto (vedi sotto).

Quando un incantatore richiama un incantesimo, impiega un'azione di round completo per concentrarsi sul suo focus (cosa che provoca attacchi di opportunità). L'incantesimo compare nella mente dell'incantatore all'inizio del suo turno successivo e può essere usato immediatamente. Tuttavia, se non lancia l'incantesimo richiamato entro un numero di minuti pari al livello dell'incantatore, svanisce dalla sua mente come se fosse stato lanciato. Un mago non può imparare un incantesimo richiamato, nonostante la sua presenza temporanea nella propria coscienza, anche se ovviamente potrebbe più tardi tentare di imparare l'incantesimo mediante metodi convenzionali.

Disponibilità degli incantesimi: Esistono tre stadi di accesso alla Polla Magica. Un membro che si unisce per la prima volta all'Ordine acquisisce i privilegi relativi a Polla Magica I, che gli garantisce l'accesso a incantesimi dal 1° al 3° livello. Polla Magica II concede l'accesso a incantesimi dal 4° al 6° livello e Polla Magica III garantisce l'accesso a incantesimi dal 7° al 9° livello. Non sono disponibili incantesimi di livello 0, però la Polla Magica può fornire qualsiasi altro incantesimo nella lista degli incantesimi da mago/stregone nel *Manuale del Giocatore*, insieme a tutti gli incantesimi aggiuntivi designati dal DM.

Debito alla Polla Magica: Ogni volta che un incantatore richiama un incantesimo, contrae un debito. Deve restituire un "carico di energia" alla Polla Magica: un incantesimo che ha preparato di livello pari a quello dell'incantesimo richiamato, oppure un numero di incantesimi i cui livelli combinati siano pari al livello dell'incantesimo richiamato. Per esempio, il debito alla Polla Magica per un incantesimo di 5° livello è di cinque livelli, che potrebbero essere restituiti con un altro incantesimo di 5° livello oppure con qualsiasi combinazione di incantesimi i cui livelli diano cinque come totale. Restituire un incantesimo è un'azione di round completo, come richiamare un incantesimo, e consuma uno slot incantesimo preparato come se l'incantesimo fosse stato lanciato.

Il debito deve essere ripagato entro un numero di giorni pari al livello di classe del personaggio; altrimenti, l'accesso del mago alla Polla Magica viene sospeso automaticamente. Una volta che il debito è stato ripagato, l'incantatore sospeso riacquista subito l'accesso alla Polla Magica, con la differenza che se un incantatore non ripaga il debito entro un anno ne consegue l'espulsione dall'Ordine. Un mago non può effettuare un "pagamento anticipato" alla Polla Magica, ripagando un debito prima di contrarlo.

per copiare l'incantesimo nel proprio libro degli incantesimi, sebbene i maghi specialisti non possano comunque imparare incantesimi dalle scuole proibite. Gli incantatori che non usano libri degli incantesimi non traggono nessun beneficio da questa capacità.

Reggente: Un mago dell'Ordine Arcano di 10° livello viene premiato con il titolo di reggente. Un reggente ottiene un bonus di competenza +2 a tutte le prove di interazione basate sul Carisma quando tratta con membri dell'Ordine di livello inferiore.

I reggenti stabiliscono le regole e le politiche dell'Ordine Arcano, riunendosi ogni mese nel Consiglio dei Reggenti. Un reggente deve partecipare a sei riunioni del consiglio in un anno per non essere escluso dal consiglio e perdere il suo status di reggente (non perde nessun altro beneficio come membro della gilda, né perde il suo livello nella classe di prestigio). Instaurare nuove politiche o abrogarne delle vecchie richiede un voto di maggioranza di tre quinti per passare.

In generale, il consiglio stabilisce le commissioni che i maghi dell'Ordine Arcano di livello inferiore devono portare a termine a nome della gilda. Un singolo reggente potrebbe anche mettersi a capo di un gruppo speciale di membri di livello inferiore per raggiungere uno scopo specifico, come indagare su un crimine commesso usando la magia, sovrintendere uno scavo archeologico di un antico sito di stregoneria, o una qualche altra missione importante.

ESEMPIO DI MAGO DELL'ORDINE ARCANO

Turial Edemont: Umano mago 5/mago dell'Ordine Arcano 4; GS 9; umanoide Medio; DV 9d4+18 più 3; pf 45; Iniz +1; Vel 9 m; CA 16*, contatto 12, colto alla sprovvista 15*; Att base +4; Lotta +3; Att o Att comp +3 in mischia (1d6-1, bastone ferrato) o +5 di contatto a distanza (con incantesimo); AS Polla Magica II; QS membro della gilda, famiglio (corvo), benefici del famiglio; AL N; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +8; For 8, Des 13, Cos 14, Int 19, Sag 10, Car 12.

*Include bonus di armatura +4 da *armatura magica*.

Abilità e talenti: Concentrazione +14, Conoscenze (arcane) +16, Conoscenze (storia) +16, Decifrare Scritture +11, Sapienza Magica +18 (+20 per decifrare incantesimi su pergamene), Utilizzare Oggetti Magici +10 (+14 quando usa pergamene), Valutare +9; Abilità Focalizzata (Utilizzare Oggetti Magici), Allerta (dal famiglio), Incantesimi Cooperativi, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Potenziati[B], Robustezza, Scrivere Pergamene[B].

Linguaggi: Celestiale, Comune, Draconico, Elfico, Gnomesco, Gigante.

Polla Magica (Sop): Se Turial lascia vuoto uno slot incantesimo del livello appropriato, può richiamare dalla Polla Magica dell'Ordine Arcano un numero di incantesimi al giorno i cui livelli totali siano pari o inferiori a quattro (cioè, un incantesimo di 4° livello, due incantesimi di 2° livello, oppure un incantesimo di 2° livello e due incantesimi di 1° livello). Deve restituire qualsiasi debito di incantesimi contratto mediante l'uso di questa capacità entro quattro giorni.

Famiglio: Il famiglio di Turial è un corvo di nome Zakar. Il famiglio usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi o di Turial. Le capacità e le caratteristiche della creatura sono riassunte sotto.

Zakar: Corvo famiglio; GS -; bestia magica Minuscola; DV 9; pf 22; Iniz +2; Vel 3 m, volare 12 m (media); CA 21*, contatto 14, colto alla sprovvista 19*; Att base +4; Lotta -8; Att o Att comp +8 in mischia (1d2-5, artigli); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS -; QS trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, parlare con il padrone; AL N; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +10; For 1, Des 15, Cos 10, Int 8, Sag 14, Car 6.

*Include bonus di armatura +4 da *armatura magica*.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Osservare +5; Arma Accurata.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Zakar può trasmettere incantesimi a contatto per Turial (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se Zakar è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subi-

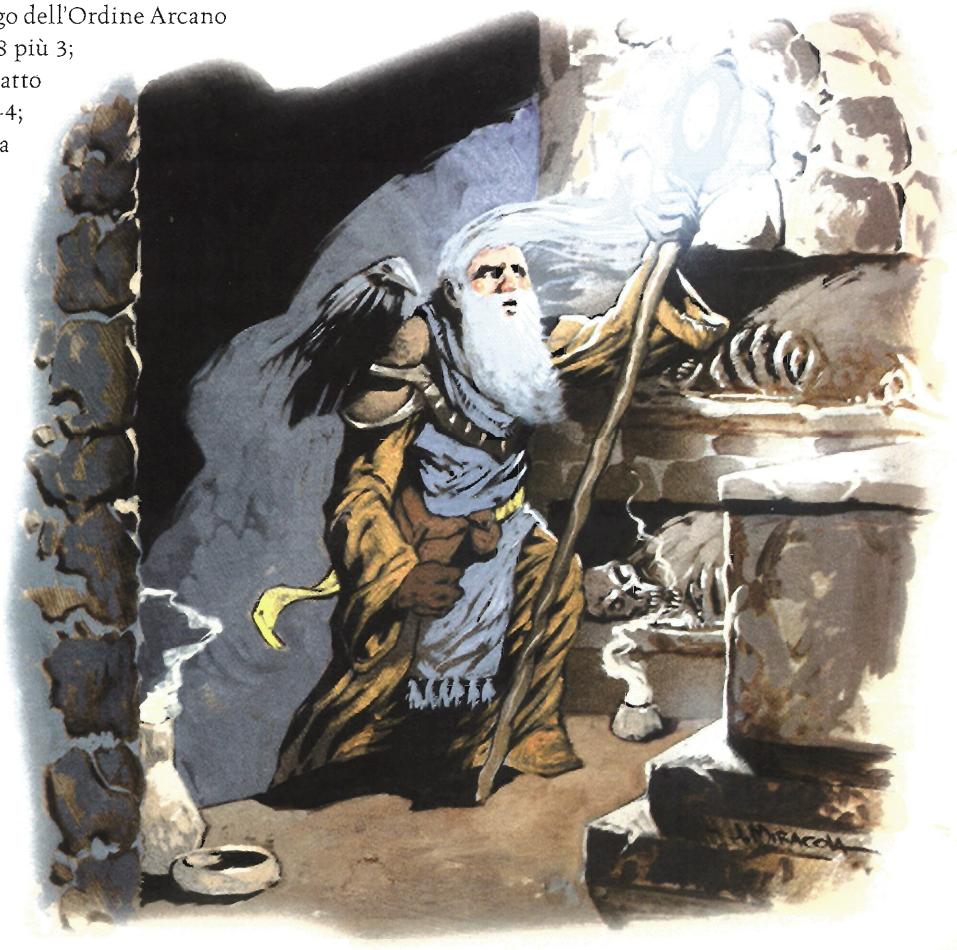


Illustrazione di Y. Miracola

Turial Edemont, un mago dell'Ordine Arcano

sce danni con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Olfatto acuto (*Str*): Può individuare nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto.

Parlare con il padrone (*Str*): Zakar può comunicare verbalmente con Turial. Altre creature non capiscono la comunicazione senza aiuto magico.

Benefici del famiglio: Turial ottiene benefici speciali dall'avere un famiglio. Questa creatura garantisce a Turial un bonus di +3 alle prove di Valutare (compreso nelle statistiche sopra).

Allerta (*Str*): Zakar garantisce Allerta al suo padrone finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (*Sop*): Turial può comunicare telepaticamente con il suo famiglio fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone ha lo stesso legame del famiglio con un oggetto o un luogo.

Condividere incantesimi (*Sop*): Turial può fare in modo che qualsiasi incantesimo lanciato su di sé abbia effetto anche sul suo famiglio se quest'ultimo è entro 1,5 metri in quel momento. Può anche lanciare sul famiglio un incantesimo con bersaglio "Incantatore".

Membro della gilda: Come membro dell'Ordine Arcano, Turial ottiene tutti i benefici dell'essere un membro della gilda, compreso un posto dove dormire e mangiare ad un costo ridotto, l'accesso alla biblioteca dell'ordine, spazio di lavoro nei laboratori e l'accesso alla Polla Magica del gruppo.

Incantesimi da mago preparati (9° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, messaggio, mano magica, prestidigitazione*; 1° - *armatura magica* (già lanciato), *dardo incantato, foschia occultante, raggio di indebolimento* (+5 contatto a distanza), *scudo*; 2° - *freccia acida di Melf* (2) (+5 contatto a distanza), *ragnatela* (CD 16), *sfocatura,vedere invisibilità*; 3° - *dardo incantato* potenziato, *dissolvi magie, palla di fuoco* (CD 17), *protezione dall'energia*; 4° - *globo di freddo*†, *invisibilità superiore, nebbia solida*; 5° - *teletrasporto*.

†Nuovo incantesimo descritto a pagina 110.

Libro degli incantesimi: Come sopra più 0 - tutti gli altri; 1° - *protezione dal male, raggio di indebolimento, sonno*; 2° - *invisibilità*; 3° - *protezione dall'energia, volare*; 4° - *debilitazione, tempesta di ghiaccio*; 5° - *blocca mostri*.

Proprietà: Anello di protezione+1, bastone ferrato, *fascia dell'intelletto+2, mantello della resistenza+2*, pergamena divina con *presagio*, pergamena con *palla di fuoco*, pergamena con *blocca mostri*, pergamena con *tempesta di ghiaccio*, pergamena con *teletrasporto*, focus della Polla Magica (anello di granato, 100 mo), libri degli incantesimi, borsa per componenti incantesimi, 11 mp.

MAGO SELVAGGIO

La magia è una delle forze naturali o soprannaturali più capricciose e imprevedibili dell'universo. I tentativi di codificare il lancio degli incantesimi con formule arcane, oppure di imporre un certo ordine alla magia con la forza di volontà, sono essenzialmente inutili... o almeno così predicano i maghi selvaggi. Al contrario, coloro che vorrebbero veramente padroneggiare la magia devono dimenticare ciò che sanno e abbandonare il loro ostinato controllo dell'arcano. All'interno di questo paradosso si trova lo stupefacente potere della magia selvaggia.

Il mago selvaggio aspira a lanciare incantesimi senza struttura. Assumendosi il rischio di sostituire un elemento di casualità, rinuncia alla sicura prevedibilità di altri incantatori arcani. Questo rischio concede un potere potenzialmente superiore a quanto gli altri incantatori potrebbero mai sperare di raggiungere. Naturalmente, il mago selvaggio rischia anche quando utilizza gli incantesimi meno potenti, ma cos'è la magia se non rischiosa? Il caos è potere, e la sua magia spesso porta il mago selvaggio ad apici di potenza che gli altri incantatori non possono raggiungere... ma il caos è anche volubile, e i suoi incantesimi a volte non soddisfano le sue aspettative. Inoltre, di tanto in tanto i suoi incantesimi si scatenano in spettacolari impeti selvaggi che potrebbero dimostrarsi catastrofici per il mago selvaggio e i suoi compagni. Il mago selvaggio accetta tutto ciò al prezzo delle sue convinzioni.

Gli stregoni sono per natura affascinati dallo studio della magia selvaggia. L'atto di scatenare i loro incantesimi dalle restrizioni e dal controllo costituiti da venerande formule attirano molti di loro. Si potrebbe supporre che pochi maghi siano attirati dalla spontaneità e dall'imprevedibilità della magia selvaggia, ma in effetti molti maghi diventano maghi selvaggi, cercando di esplorare e imbrigliare il potere del caos.

I maghi selvaggi hanno la tendenza ad essere innovatori solitari. Hanno ben poco contatto con i loro compagni incantatori, siccome i maghi selvaggi in realtà non possono imparare nulla da loro. Voci persistenti parlano di una segreta Cabala Prismatica di maghi selvaggi che si rinchiudono all'interno delle profondità del Limbo per provare in prima persona il potere del caos.

Capricciosi e potenti, i PNG maghi selvaggi agiscono in modo molto simile a stregoni e maghi caotici. Alcuni sono eroi che si uniscono a gruppi in crociata contro la tirannia e il male, mentre altri sono furfanti che gioiscono nel caos della distruzione e del disastro. Alcuni maghi selvaggi (di solito non quelli di allineamento buono) credono che il potere della loro magia aumenti man mano che cresce la quantità di caos e incertezza nel mondo che li circonda, e di conseguenza volgono i loro sforzi a istigare catastrofi di ogni genere.

Adattamento: Una variante di questa classe potrebbe includere il concetto che non siano i maghi selvaggi a sfruttare le instabilità nella magia, ma siano loro stessi a creare quelle instabilità con la loro tecnica deviata. La proliferazione di tali incantamenti potrebbe possibilmente portare a conseguenze geografiche o ecologiche che sono

MAGHI SELVAGGI A FAERÛN

I maghi selvaggi sono particolarmente esperti nello sfruttare zone di magia selvaggia, e hanno probabilità molto minori di provare effetti deleteri mentre lanciano incantesimi all'interno di zone di magia selvaggia. I maghi selvaggi possono tirare due volte sulla Tabella 2-1: "Effetti di magia selvaggia" dell'*Ambientazione di Forgotten Realms* e scegliere il risultato preferito. Ad esempio, un mago selvaggio che tirando ottiene un risultato di 37 (non accade nulla) e un risultato di 57 (incantesimo funziona normalmente) dovrebbe scegliere il secondo risultato.

Tabella 2-16: Mago selvaggio

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+2	+0	Magia selvaggia	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+3	+0	Deflettore casuale 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+3	+1	Studente del caos	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+4	+1	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+4	+1	Deflettore casuale 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+2	+5	+2	Mente caotica	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+5	+2	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+2	+6	+2	Deflettore casuale 3 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+3	+6	+3	Dweomer temerario	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+3	+7	+3	*Colpo selvaggio*	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

perlomeno strane o, nel peggiore dei casi, trampolini di lancio verso il disastro.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un mago selvaggio, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi caotico.

Abilità: Conoscenze (piani) 4 gradi, Sapienza Magica 8 gradi, Utilizzare Oggetti Magici 4 gradi.

Talenti: Vocazione Magica, qualsiasi talento di metamagia.

Incantesimi o capacità magiche: Incantatore arcano di 1° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mago selvaggio (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Intimidire (Car), Professione (Sag), Raggirare (Car), Sapienza Magica (Int) e Utilizzare Oggetti Magici (Car).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del mago selvaggio.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi selvaggi non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello, un mago selvaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come il talento bonus a volte ottenuto da un mago). Se aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un mago selvaggio, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Magia selvaggia: Un mago selvaggio lancia incantesimi in modo differente da qualunque altro incantatore arcano. Riduce di 3 il proprio livello dell'incantatore per tutti gli incantesimi che lancia d'ora in avanti. Tuttavia, ogni volta che lancia un incantesimo, il suo uso della magia selvaggia



Illustrazione di W. O'Connor

Revena Caliordin, una maga selvaggia

aggiunge 1d6 al suo livello dell'incantatore modificato. Ad esempio, uno stregone di 8° livello/mago selvaggio di 1° livello ha un livello dell'incantatore base di 6°, non 9°, ma il suo reale livello dell'incantatore varia dal 7° al 12° per ogni incantesimo che lancia. Il livello dell'incantatore influenza tutte le variabili basate sul livello di un incantesimo, comprese le prove di incantesimi inarrestabili.

Deflettore casuale (Sop): Al 2° livello e oltre, un mago selvaggio ha la capacità di proteggersi da certi attacchi con questa capacità. Usare questa capacità è un'azione immediata (vedi pagina 86), che significa che un mago selvaggio la attiva quando non è il suo turno. Quando è attivato, il deflettore casuale dura fino all'inizio del turno successivo del mago selvaggio.

Il deflettore casuale devia gli attacchi a distanza, gli attacchi di contatto a distanza, e gli incantesimi con bersaglio individuale (gli incantesimi che designano il mago selvaggio come unico bersaglio, ma non gli incantesimi ad area che colpiscono un'area in cui capita che il mago selvaggio sia uno dei bersagli) in modo tale che essi invece attacchino o influenzino un bersaglio a caso entro 6 metri dal mago selvaggio. Un mago selvaggio include se stesso e i suoi alleati tra i possibili nuovi bersagli. Qualsiasi creatura mirata da un attacco deviato viene attaccata o influenzata normalmente, quindi un tiro per colpire viene effettuato come di norma contro la CA del nuovo bersaglio, il nuovo bersaglio riceve un tiro salvezza se un incantesimo o effetto ne consente uno, e così via. Un mago selvaggio può usare questa capacità una volta al giorno al 2° livello, due volte al giorno al 5° livello e tre volte al giorno all'8° livello.



Illustrazione di D. Kovacs

Studente del caos (Str): Ogni volta che un mago selvaggio di 3° livello o superiore usa un oggetto magico che offre un effetto determinato a caso (come una *borsa dei trucchi* o una *verga delle meraviglie*), può tirare due volte e scegliere tra i due risultati. Se un tiro casuale viene effettuato un'unica volta per determinare la natura o il contenuto di un congegno (ad esempio, una *tunica degli oggetti utili* o una *ampolla di ferro*), un mago selvaggio non ottiene nessun vantaggio speciale.

Mente caotica (Sop): Quando un mago selvaggio raggiunge il 6° livello, il potere del caos trasfonde nella sua mente. Ottiene immunità agli incantesimi ed effetti di *confusione* e *demenza*, ed è protetto da un effetto perenne di anti-individuazione (come per l'incantesimo).

Dweomer temerario (Sop): Al 9° livello e oltre, un mago selvaggio sa come convertire spontaneamente l'energia dei propri incantesimi in risultati casuali e imprevedibili. Come azione standard, può eliminare un incantesimo preparato o slot incantesimo almeno di 1° livello per creare un effetto simile a quello di attivare una *verga delle meraviglie*. La capacità di studente del caos del personaggio (vedi sopra) si applica quando usa la sua capacità di dweomer temerario. Vedi pagina 235 della *Guida del* DUNGEON MASTER per i dettagli sulla *verga delle meraviglie*.

Colpo selvaggio (Mag): Al 10° livello, un mago selvaggio ottiene la capacità di effettuare un *colpo selvaggio* una volta al giorno. Un *colpo selvaggio* influenza una singola creatura entro 18 metri, circondando la creatura con un'aura di scintillanti colori iridescenti per 2d6 round. Si applica la resistenza agli incantesimi, ma il bersaglio non riceve alcun tiro salvezza. Mentre è attivo un *colpo selvaggio*, ogni volta che la creatura influenzata lancia un incantesimo o usa una capacità magica c'è una probabilità del 50% che fallisca l'azione che voleva intraprendere. Invece, la creatura deve tirare i dadi come se avesse attivato una *verga delle meraviglie* (vedi pagina 235 della *Guida del* DUNGEON MASTER).

ESEMPIO DI MAGO SELVAGGIO

Revena Callordin: Mezzelfa stregona 5/maga selvaggia 6; GS 11; umanoide Medio (elfo); DV 11d4+11; pf 40; Iniz +2; Vel 9 m; CA 14 contatto 13, colto alla sprovvista 12; Att base +5; Lotta +5; Att o Att comp +6 in mischia (1d4/19-20, pugnale perfetto) o +8 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS deflettore casuale 2 volte al giorno, magia selvaggia; QS mente caotica, tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare, studente del caos; AL CN; TS Temp +4, Rifl +8, Vol +4; For 10, Des 14, Cos 12, Int 13, Sag 8, Car 17.

Abilità e talenti: Ascoltare +0, Cercare +2, Concentrazione +10 (+4 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (piani) +5, Diplomazia +5, Osservare +0, Raccogliere Informazioni +5, Sapienza Magica +11 (+13 per decifrare incantesimi su pergamene), Utilizzare Oggetti Magici +16 (+18 quando usa pergamene); Incantare in Combattimento, Incantesimi Massimizzati Immediati†, Incantesimi Potenziati, Vocazione Magica.

†Nuovo talento descritto a pagina 78.

Linguaggi: Comune, Elfico, Goblin.

Deflettore casuale (Sop): Revena può compiere un'azione immediata per proteggersi da attacchi a distanza, attacchi di contatto a distanza, e incantesimi che hanno lei come bersaglio. Un tale attacco sceglie un bersaglio a caso entro 6 metri da Revena invece che mirare lei (i possibili bersagli includono lei e i suoi alleati). Qualsiasi creatura mirata da un tale attacco viene attaccata o influenzata normalmente, quindi un tiro per colpire viene effettuato contro la CA del nuovo bersaglio, oppure il nuovo bersaglio può effettuare un tiro salvezza se l'attacco ne consente uno. Il deflettore casuale dura fino all'inizio del turno successivo di Revena.

Magia selvaggia: Il livello dell'incantatore di Revena è ridotto di tre rispetto a quanto indica il suo livello. Tuttavia, ogni volta che lancia un incantesimo, tira 1d6 e aggiunge il risultato al suo livello dell'incantatore modificato per determinare il suo livello dell'incantatore modificato per quell'incantesimo.

Mente caotica (Sop): Revena ha immunità agli incantesimi ed effetti di *confusione* e *demenza*, ed è protetta da un effetto perenne di anti-individuazione.

Tratti dei mezzelfi (Str): I mezzelfi hanno immunità agli effetti di *sonno* magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo è considerato un elfo.

Studente del caos (Str): Ogni volta che Revena usa un oggetto magico che offre un effetto determinato a caso (come una *borsa dei trucchi* o una *verga delle meraviglie*), può tirare due volte e scegliere tra i due risultati.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/6/4 al giorno; 8° livello dell'incantatore): 0 - *aprire/chiudere, distruggere non morti* (+7 contatto a distanza), *fiotto acido* (+7 contatto a distanza), *frastornare* (CD 13), *individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, suono fantasma* (CD 13); 1° - *armatura magica, dardo incantato, protezione dalla legge, ritirata rapida, unto* (CD 14); 2° - *frantumare* (CD 15), *immagine speculare, polvere luccicante* (CD 15), *resistere all'energia, vita falsata*; 3° - *dissolvi magie, intermittenza, nube maleodorante* (CD 16), *volare*; 4° - *confusione* (CD 17), *porta dimensionale, tentacoli neri di Evard*; 5° - *cono di freddo* (CD 18), *telecinesi* (CD 18).

Proprietà: Pugnale perfetto, balestra leggera perfetta con 20 quadrelli, *amuleto dell'armatura naturale+1*, *anello di protezione+1*, *verga delle meraviglie*, pergamena con *teletrasporto, bacchetta di grazia del gatto* (25 cariche), 43 mp.

MAGUS DEL SANGUE

La morte è il rischio finale con cui gli incantatori, come tutti gli avventurieri, devono lottare. Alcuni sono sterminati prima ancora di avere una possibilità di vera gloria; altri trovano la vera pace solo nell'aldilà; altri ancora sono riportati in vita dai compagni con le potenti risorse magiche per compiere un tale miracolo. Per pochissimi tra gli arcanisti, questo viaggio fino all'oltretomba con ritorno porta una nuova illuminazione: una comprensione del corpo e delle sue parti individuali che trascende la possibilità di comprensione di coloro che non hanno provato la morte e sono poi ritornati per raccontarla.

Questi incantatori appena rianimati dicono che il primo suono che sentono quando ritornano in vita è il pulsare del sangue vitale nelle vene. Per questi pochi fortunati, il flusso di sangue nelle vene è una dolce musica: il suono della vita. Possono sentirlo mentre dona nuova energia a ogni particella della loro forma, spazzando via la morte e lasciando al suo posto la vita. È denso e caldo, ed essi lo abbracciano con desiderio.

Tali incantatori arcani diventano magus del sangue: incantatori morti in precedenza che, quando ritornano in vita, acquisiscono una comprensione dell'importanza del loro sangue, trasmessa dalla loro chiamata. Apprendono a invocare la magia da questo fluido vitale che nutre la loro vita. I magus del sangue non possono essere addestrati, a causa dell'insolita natura della loro illuminazione, e con ogni probabilità in precedenza sono stati stregoni.

I PNG magus del sangue sono più unici che rari da rintracciare in qualche gruppo, e tuttavia si registra una loro presenza sporadica tra la popolazione degli incantatori.

Adattamento: Una variazione al magus del sangue qui presentato sarebbe quella di legare la classe a qualche divinità o entità. Ogni volta che il magus del sangue lavora con la sua magia del sangue, compie anche un sacrificio di sangue alla divinità o entità così denominata, ed è attraverso questo patrono di sangue che il magus del sangue dà potere alla sua magia.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un magus del sangue, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi tranne legale buono.

Abilità: Concentrazione 4 gradi.

Talento: Robustezza, Tempra Possente.

Incantesimi o capacità magiche: Incantatore arcano di 5° livello.

Speciale: Il personaggio deve essere stato ucciso, poi riportato in vita.

Abilità di classe

Le abilità di classe del magus del sangue (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Guarire (Sag), 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 del magus del sangue.

Competenza nelle armi e nelle armature: I magus del sangue non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello tranne al 5° e al 10°, un magus del sangue ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore arcano a cui

TABELLA 2-17: MAGUS DEL SANGUE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+2	+0	+0	Coagulazione, componente del sangue, lancio durevole	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+3	+0	+0	Scarificazione	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+3	+1	+1	*Rintocco di morte*	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+4	+1	+1	Stilla di sangue	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+4	+1	+1	Omuncolo	-
6°	+3	+5	+2	+2	Incantesimo cerca sangue	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+5	+2	+2	Addensamento	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+6	+2	+2	Destare il sangue	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+6	+3	+3	Infusione	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+7	+3	+3	Via del sangue	-

apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come il talento bonus a volte ottenuto da un mago). Se aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un magus del sangue, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Coagulazione (Str): Un magus del sangue diventa automaticamente stabile quando i suoi punti ferita scendono sotto a 0. Muore comunque se raggiunge -10 punti ferita o meno.

Componente del sangue (Sop): Un magus del sangue può sostituire le componenti materiali di un incantesimo, se richieste, con una goccia del suo sangue e così facendo aumentare il potere dell'incantesimo. La puntura di uno spillo o il piccolo taglio di coltello per prendere il sangue richiesto è un'azione gratuita (esattamente come usare le componenti materiali) che diventa una parte integrante del lancio di un incantesimo. Usare questa capacità infligge 1 danno al magus del sangue ma aumenta di 1 il livello dell'incantatore dell'incantesimo. La riduzione del danno, se il personaggio ce l'ha, non si applica a questi danni.

Se un incantesimo ha una componente materiale costosa (maggiore di 1 mo), la componente deve essere comunque fornita. Se un incantesimo non ha alcuna componente materiale, un magus del sangue può comunque utilizzare questa capacità per potenziare un incantesimo se lo desidera.

Lancio durevole (Str): Un magus del sangue ha acquisito la capacità di concentrarsi sul lancio degli incantesimi e sul loro mantenimento anche nel caso subisca dei danni. Al fine di effettuare una prova di Concentrazione per lanciare, concentrarsi o dirigere un incantesimo quando potrebbe essere distratto dai danni, un magus del sangue sottrae il suo livello da tutti i danni ai punti ferita che subisce da un attacco che lo colpisce durante l'azione (oppure ogni volta che è soggetto a una fonte di danni continuati, come una *freccia acida di Melf*). Un magus del sangue subisce comunque tutti i danni che gli vengono inflitti, ma i danni hanno meno possibilità di influenzare la sua capacità di lanciare, concentrarsi o dirigere gli incantesimi con successo.



Un magus del sangue utilizza la sua capacità di via del sangue per entrare in un bugbear...

Illustrazione di G. Kubic

Ad esempio, un magus del sangue di 1° livello può "ignorare" 1 danno per ogni fonte che lo danneggi mentre lancia un incantesimo al fine di determinare la CD della sua prova di Concentrazione per riuscire a lanciarlo con successo. Se colpito per 5 danni mentre lancia un incantesimo, deve effettuare una prova di Concentrazione per riuscire a lanciarlo, ma la CD è solo 10 + 4 (danni inflitti meno 1) + livello dell'incantesimo. Un magus del sangue di 5° livello potrebbe ignorare fino a 5 danni inflitti da ogni fonte che lo danneggi mentre lancia (e quindi non dovrebbe effettuare una prova di Concentrazione se colpito per 5 danni o meno).

Grazie a questa capacità, i danni che un magus del sangue subisce quando usa le capacità speciali di componente del sangue e di incantesimo cerca sangue non richiedono mai che effettui una prova di Concentrazione per portare a termine l'incantesimo che sta lanciando.

Scarificazione (Str): A partire dal 2° livello, un magus del sangue può trascrivere gli incantesimi sulla propria pelle per utilizzarli in seguito. Questa operazione richiede delle profonde incisioni sulla pelle (che non infliggono danni ma spesso lasciano cicatrici). Le incisioni non si rimarginano fino a quando non viene lanciato l'incantesimo trascritto, e a quel punto la ferita guarisce normalmente. In pratica, un magus del sangue ottiene il talento Scrivere Pergamene (vedi pagina 100 del *Manuale del Giocatore*) usando un metodo alternativo.

Tutte le regole, costi in PE e spese che si applicano a Scrivere Pergamene si applicano anche a questa capacità. Similmente, "leggere" una cicatrice segue le regole per leggere una pergamena, ma solo un magus del sangue può decifrare le proprie cicatrici. Dal momento che sulla pelle di un individuo c'è uno spazio limitato per scrivere agevolmente delle cicatrici magiche da "rileggere" in un secondo momento, un magus del sangue può avere solo sei cicatrici attive alla volta.

Rintocco di morte (Mag): Al 3° livello e oltre, un magus del sangue ottiene la capacità di usare *rintocco di morte* come per l'incantesimo una volta al giorno.

Stilla di sangue (Str): Al 4° livello, un magus del sangue impara a immagazzinare incantesimi fino al 3° livello nel proprio sangue. In pratica, ottiene il talento Mescere Pozioni (vedi pagina 98 del *Manuale del Giocatore*) usando un metodo alternativo. Tutte le regole, costi in PE e spese che si applicano a Mescere Pozioni si applicano anche a questa capacità, con le seguenti eccezioni.

Una volta "mescita", una stilla di sangue rimane in circolazione all'interno del corpo del magus. Il numero massimo di stille che può immagazzinare in una volta è pari al suo livello da magus del sangue + il suo punteggio di Cos, ma se mai venisse ucciso, andrebbero tutte immediatamente perse, anche se il magus in seguito fosse

riportato in vita. Le stille di sangue non si perdono mai accidentalmente attraverso un'emorragia o un attacco con risucchio di sangue.

Per consumare una stilla di sangue, un magus si punge la pelle, scatenando automaticamente l'effetto desiderato. Questa è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità, come bere una pozione. Un altro individuo può usufruire di una stilla di sangue (se ha uno stomaco forte) bevendo 30 grammi di sangue del magus del sangue come azione di round completo. Il magus del sangue deve avere una ferita aperta per condividere gli effetti di una stilla di sangue con un'altra creatura; se non ne ha, la creatura può provocare una ferita che infligge 1 danno al magus del sangue come parte dell'azione per consumare la stilla. Un magus del sangue non può depositare il proprio sangue in un contenitore per condividerlo in un secondo momento. La stilla di sangue deve essere presa fresca dal suo corpo, o perde potenza entro 1 round.

Omuncolo (Sop): Dal 5° livello in poi, un magus del sangue può usare il proprio sangue per dare vita a una nuova creatura compagno: un omuncolo (vedi pagina 199 del *Manuale dei Mostri*). Un magus del sangue non ha bisogno di soddisfare nessuno dei requisiti indicati per creare l'omuncolo; tuttavia, un magus del sangue deve sacrificare in modo permanente 1 punto ferita come parte del procedimento di creazione. Il procedimento richiede 1 ora.

Un magus del sangue gode di un legame più forte del normale con il suo omuncolo. Toccando l'omuncolo, un magus del sangue può trasferire le sue ferite alla creatura (fino a 1 pf per livello con ogni contatto). Questa è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità.

Ogni volta che un magus del sangue ottiene un livello di classe, il suo omuncolo aumenta di 1 Dado Vita, come descritto a pagina 291 del *Manuale dei Mostri*, e ottiene tutti i normali benefici dei suoi Dadi Vita aumentati (bonus di attacco base aumentato, tiri salvezza ecc.). L'omuncolo avanza fino a un massimo di 6 Dadi Vita quando il magus del sangue raggiunge il 9° livello.

Se il suo omuncolo viene distrutto, un magus del sangue subisce 2d10 danni, come indicato nel *Manuale dei Mostri*. La morte del magus del sangue risulta nella morte del suo omuncolo.

Un magus del sangue può avere un solo omuncolo in qualsiasi momento.

Incantesimo cerca sangue (Sop): A partire dal 6° livello, un magus del sangue può infondere nei propri incantesimi la capacità di succhiare sangue dai loro bersagli. Per usare questa capacità, un magus del sangue deve provocarsi una ferita; questa è un'azione gratuita che infligge 3 danni al magus del sangue e diventa una parte integrante del lancio dell'incantesimo. La riduzione del danno, se il magus del sangue ne ha una, non si applica a questi danni.

Un incantesimo cerca sangue infligge 1d6 danni extra a ogni bersaglio che subisce danni dall'incantesimo. Questi danni extra si applicano solo agli incantesimi che infliggono danni ai punti ferita, non agli incantesimi che infliggono danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica o altri tipi di danni. Costrutti, elementali, melme, vegetali, non morti e qualsiasi creatura senza sangue o sostanza simile all'interno del proprio corpo sono immuni a questo effetto.



...e fuoriuscire in maniera sanguinaria.

Illustrazione di G. Kubic

Addensamento (Sop): Al 7° livello e oltre, i fluidi vitali di un magus del sangue sono parzialmente sotto il suo controllo. Quando un magus del sangue è ferito, il suo sangue si ritrae dalla ferita, evitando alcuni dei danni che altrimenti subirebbe. Questa capacità fornisce al magus del sangue riduzione del danno 1/contundente.

Destare il sangue (Sop): All'8° livello e oltre, un magus del sangue acquisisce la capacità soprannaturale di conferire temporaneamente coscienza al sangue di un avversario. Se colpisce un nemico con un attacco di contatto in mischia, il sangue dell'avversario tenta di liberarsi dalla sua reclusione... tutto in una volta. La pressione distrugge i tessuti della vittima, infliggendo 10d10 danni. Questa capacità è utilizzabile solo una volta al giorno, ma un magus del sangue può tentare di usarla nuovamente in seguito se il tentativo precedente è fallito. L'effetto è istantaneo.

Costrutti, elementali, melme, vegetali, non morti e qualsiasi creatura senza sangue o sostanza simile all'interno del proprio corpo sono immuni a questo effetto.

Infusione (Str): Quando raggiunge il 9° livello, un magus del sangue prepara uno speciale distillato del proprio sangue che può essere usato una volta sola. Bevendo l'infusione, ottiene un aumento di 2 punti al punteggio di Costituzione.

Via del sangue (Sop): Al 10° livello, un magus del sangue è in perfetta sintonia con la musica del suo sangue. Ottiene la capacità soprannaturale di trasportarsi per grandi distanze attraverso il sangue delle creature viventi. Una volta al giorno come azione standard, è in grado di penetrare completamente all'interno di una qualsiasi crea-

tura vivente (tranne che un elementale, melma, vegetale, non morto o altra creatura senza sangue o simile fluido) la cui taglia sia pari o superiore alla propria e attraversare qualsiasi distanza verso un'altra creatura vivente sullo stesso piano in un singolo round, indipendentemente dalla distanza che separa le due creature. Un magus del sangue semplicemente designa una direzione e un distanza ("una creatura vivente a trenta chilometri a ovest da qui") e la capacità di via del sangue lo trasporta fino a una creatura di destinazione il più vicino possibile alla posizione desiderata. Non può specificare un individuo particolare come punto finale a meno che non abbia precedentemente ottenuto un campione del sangue di quella creatura e non l'abbia conservato in una fiala che porta con sé.

Le creature di entrata e destinazione non devono necessariamente essere note al magus. Un magus del sangue non può considerare se stesso una creatura di entrata. Se la creatura prescelta come entrata non è consenziente, il magus deve colpire con un attacco di contatto in mischia per attraversarla. (Un attacco di contatto mancato non consuma la capacità per quel giorno.) Nel momento in cui fuoriesce dalla creatura, un magus del sangue deve scegliere un quadretto ad essa adiacente in cui comparire. Entrare e uscire da una creatura non comporta sofferenza fisica a meno che il magus non decida diversamente (vedi sotto). Nella maggior parte dei casi, tuttavia, fungere da punto di arrivo di un portale magico rappresenta per la creatura di destinazione un'esperienza sorprendente e piuttosto sconcertante.

Se lo desidera, un magus del sangue può tentare di effettuare un'uscita sanguinosa dalla creatura di destinazione. Il magus del sangue sgorga in modo esplosivo dal corpo della creatura, infliggendo 10d6 danni a meno che la creatura non superi un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello di classe del magus del sangue + modificatore di Cos del magus del sangue). Quando effettua un'uscita sanguinosa, un magus del sangue deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o essere stordito per 1 round per il trauma dell'espulsione.

ESEMPIO DI MAGUS DEL SANGUE

Cotter Maggin: Umano stregone 6/magus del sangue 2; GS 8; umanoide Medio; DV 6d4+12 più 2d6+4 più 3; pf 42; Iniz +1; Vel 9 m; CA 16*, contatto 12, colto alla sprovvista 15*; Att base +4; Lotta +5; Att o Att comp +6 in mischia (1d4+1/19-20, pugnale perfetto); AS -; QS componente del sangue, lancio durevole, famiglio (vipera minuscola), benefici del famiglio (Allerta, legame empatico, condividere incantesimi), scarificazione, coagulazione; AL N; TS Temp +9, Rifl +3, Vol +5; For 12, Des 13, Cos 14, Int 8, Sag 10, Car 19.

*Include bonus di armatura +4 da *armatura magica*.

Abilità e talenti: Camuffare +4 (+6 per impersonare), Concentrazione +13, Diplomazia +6, Intimidire +6, Raggirare +18; Allerta (dal famiglio), Incantesimi Focalizzati (invocazione), Robustezza, Schivare, Tempra Possente.

Linguaggio: Comune.

Componente del sangue (Sop): Cotter può sostituire la componente materiale di un incantesimo (se non ha valore in mo) con una goccia del suo sangue con un'azione gratuita. Usare questa capacità infligge 1 danno a Cotter ma aumenta di 1 il livello dell'incantatore dell'incantesimo. La riduzione del danno non si applica a questi danni.

Lancio durevole (Str): Cotter sottrae 2 dalla CD delle prove di Concentrazione effettuate per lanciare, concentrarsi o dirigere incantesimi quando subisce danni (oppure per ogni fonte di danni continuati).

Famiglio: Il famiglio di Cotter è una vipera Minuscola di nome Agrippa. Il famiglio usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi o di Cotter. Le capacità e le caratteristiche della creatura sono riassunte sotto.

Agrippa: Vipera Minuscola famiglio; GS -; bestia magica Minuscola; DV 8; pf 21; Iniz +3; Vel 4,5 m, scalare 4,5 m, nuotare 4,5 m; CA 24*, contatto 15, colto alla sprovvista 21*; Att base +4; Lotta -7; Att +9 in mischia (1 più veleno, morso); Att comp +9 in mischia (1 più veleno, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS veleno; QS trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, olfatto acuto, parlare con il padrone; AL N; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +6; For 4, Des 17, Cos 11, Int 8, Sag 12, Car 2.

*Include bonus di armatura +4 da *armatura magica*.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Equilibrio +11, Nascondersi +15, Nuotare +5, Osservare +6, Scalare +11; Arma Accurata.

Veleno (Str): Agrippa ha un morso velenoso che infligge danni iniziali e secondari di 1d6 Cos. La CD del tiro salvezza è 10.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Agrippa può trasmettere incantesimi a contatto per Cotter (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se Agrippa è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Olfatto acuto (Str): Può individuare nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto.

Parlare con il padrone (Str): Agrippa può comunicare verbalmente con Cotter. Altre creature non capiscono la comunicazione senza aiuto magico.

Benefici del famiglio: Cotter ottiene benefici speciali dall'avere un famiglio. Questa creatura garantisce a Cotter un bonus di +3 alle prove di Raggirare (incluso nelle statistiche sopra).

Allerta (Str): Agrippa garantisce Allerta al suo padrone finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): Cotter può comunicare telepaticamente con il suo famiglio fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone ha lo stesso legame del famiglio con un oggetto o un luogo.

Condividere incantesimi (Sop): Cotter può fare in modo che qualsiasi incantesimo lanciato su di sé abbia effetto anche sul suo famiglio se quest'ultimo è entro 1,5 metri in quel momento. Può anche lanciare sul famiglio un incantesimo con bersaglio "Incantatore".

Scarificazione (Str): Cotter può trascrivere fino a sei incantesimi sulla propria pelle per usarli successivamente come se usasse il talento Scrivere Pergamene. Cotter attualmente ha i seguenti incantesimi trascritti sulla pelle: *immagine speculare, invisibilità, porta dimensionale, rimuovi*

maledizione, volare e un qualsiasi altro incantesimo a scelta del DM.

Coagulazione (Str): Cotter diventa automaticamente stabile quando i suoi punti ferita scendono sotto a 0. Muore comunque se raggiunge -10 punti ferita o meno.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/6/4 al giorno; 8° livello dell'incantatore): 0 - *distruggere non morti* (+5 contatto a distanza), *fiotto acido* (+5 contatto a distanza), *individuazione del magico, lampo* (CD 15), *lettura del magico, luce, mano magica, messaggio*; 1° - *allarme, armatura magica* (già lanciato), *cavalcatura, dardo incantato, tocco gelido* (+5 contatto in mischia; CD 15); 2° - *resistenza dell'orso, sfocatura, vedere invisibilità*; 3° - *palla di fuoco* (CD 18), *volare*; 4° - *debilitazione* (+5 contatto a distanza).

Proprietà: Anello di protezione+1, pugnale perfetto, *mantello del carisma+2, pozione di cura ferite gravi, bacchetta di grazia del gatto* (22 cariche), amuleto d'oro (600 mo), 10 mp.

PUGNO ILLUMINATO

Non tutti i monaci ricercano la perfezione metafisica ad esclusione di tutti gli altri studi. Alcuni monaci combinano una disciplina rigorosa di studi accademici con le arti marziali e lo sviluppo del corpo. Per questi monaci, lo studio comprende la pratica della magia e l'inserimento di certi trucchetti arcani nei loro stili di combattimento senz'armi. Questi pugni illuminati acquisiscono la padronanza nell'uso degli incantesimi a contatto, creando nuove forme di combattimento in cui i loro pugni colpiscono con velocità accecante, potere fenomenale ed energia magica.

Molti pugni illuminati sono monaci/stregoni o monaci/maghi. Alcuni si concentrano decisamente su una o delle due classi, mentre altri cercano di mantenere l'equilibrio tra il loro addestramento arcano e fisico.

I pugni illuminati sono molto più comuni in ambientazioni metropolitane, dove è disponibile l'addestramento magico e diventa parte integrante della vita monastica. I PNG pugni illuminati spesso vivono in comunità con monaci normali, praticando la magia principalmente come metodo di perfezionamento personale.

Adattamento: Nel mondo di Eberron, i pugni illuminati possono essere incontrati in tutto il Khorvaire. Sono più comuni nell'Aundair, dove abbondano le scuole arcane.

Alcuni pugni arcani potrebbero avere un background divino. In questi casi, i requisiti per la classe dovrebbero cambiare da Conoscenze (arcane) a Conoscenze (religioni) e dovrebbero richiedere che il personaggio sia in grado di lanciare incantesimi divini di 2° livello (invece di incantesimi arcani). Tuttavia, siccome gli incantesimi divini di solito sono migliori nell'incrementare i valori di un personaggio nei combattimenti mischia, la progressione del livello dell'incantatore indicata nella tabella sottostante deve essere modificata in questo modo. Invece di ottenere +1 livello nella capacità di lanciare incantesimi ad ogni livello ad eccezione del 1° e del 6°, il pugno illuminato divino dovrebbe ottenere +1 livello alla classe di incantatore divino esistente solo al 2°, 4°, 6°, 8° e 10° livello.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un pugno illuminato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Concentrazione 8 gradi, Conoscenze (arcane) 5 gradi, Sapienza Magica 5 gradi.

Talenti: Colpo Senz'Armi Migliorato, Incantare in Combattimento, Pugno Stordente.

Incantesimi o capacità magiche: Incantatore arcano di 3° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del pugno illuminato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), 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 della classe di prestigio del pugno illuminato.

Competenza nelle armi e nelle armature: I pugni illuminati non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad eccezione del 1° e del 6° livello, un pugno illuminato ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come il talento bonus a

Tabella 2-18: Pugno illuminato

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+2	+2	Capacità del monaco, colpo ki (magico)	-
2°	+1	+0	+3	+3	Pugno di energia	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+2	+1	+3	+3	Pugno arcano	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+3	+1	+4	+4	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+3	+1	+4	+4	Rinvigorimento arcano	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+4	+2	+5	+5	Pugno di energia (esplosione)	-
7°	+5	+2	+5	+5	Trattenere raggio	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+6	+2	+6	+6	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+6	+3	+6	+6	Anima adamantina	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+7	+3	+7	+7	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

volte ottenuto da un mago). Se aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un pugno illuminato, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Capacità del monaco: Un pugno illuminato somma il livello di classe al suo livello da monaco per determinare il bonus alla CA basato sulla classe, i danni senz'armi, il bonus alla velocità senza armatura e il numero di tentativi al giorno del suo talento Pugno Stordente. Se non ha livelli da monaco, ottiene il bonus alla CA, i danni senz'armi e il bonus alla velocità senza armatura di un monaco il cui livello sia pari al livello da pugno illuminato, ma non può sommare il bonus di Saggezza alla CA.

Un pugno illuminato non conta i suoi livelli di classe al fine di determinare quando ottiene qualsiasi altro privilegio della classe del monaco, quali penalità ridotte ai tiri per colpire di raffica di colpi, talenti bonus, eludere o altre capacità speciali.

Colpo ki (Sop): Gli attacchi senz'armi di un pugno illuminato sono potenziati dal *ki*. I suoi attacchi senz'armi sono considerati armi magiche al fine di infliggere danni alle creature con riduzione del danno.

Pugno di energia (Sop): Una volta per round come azione gratuita, un pugno illuminato di 2° livello o superiore può spendere uno dei suoi tentativi giornalieri di stordire per infondere elettricità oppure fuoco nei suoi colpi senz'armi. Il pugno illuminato sceglie il tipo di energia ogni volta che lo attiva. Per 1 round, ogni colpo senz'armi che colpisce infligge 1d6 danni extra (da elettricità o da fuoco, in base alla scelta).

Al 6° livello e oltre, un pugno illuminato può fare in modo che i suoi colpi senz'armi infusi di energia esplodano producendo fiamme o fulmini in caso di colpo critico. Oltre a infliggere 1d6 danni extra da energia, i suoi attacchi senz'armi infliggono 1d10 danni extra da energia con un colpo critico andato a segno. Se il moltiplicatore per il critico senz'armi del pugno illuminato è x3, aggiunge invece 2d10 danni extra da energia, e se il moltiplicatore è x4, aggiunge 3d10 danni extra da energia. Un pugno illuminato con livelli da monaco può usare questa capacità per incanalare energia attraverso le armi da monaco impugnate proprio come potrebbe fare attraverso gli attacchi senz'armi.

Pugno arcano (Sop): A partire dal 3° livello, un pugno illuminato può spendere uno dei suoi tentativi giornalieri di stordire per lanciare e trasmettere un incantesimo a contatto come parte di un'azione di attacco completo senz'armi. Può scegliere di trasmettere l'incantesimo a contatto con qualsiasi attacco di colpo senz'armi singolo che compie durante l'azione.

Rinvigorimento arcano (Sop): Un pugno illuminato di 5° livello o superiore può incanalare energia arcana per guarire le proprie ferite. Come azione standard, può sacrificare uno dei suoi incantesimi preparati o slot incantesimi non utilizzati; così facendo, cura un numero di punti ferita di danni pari al livello dell'incantesimo.

Trattenere raggio (Str): Al 7° livello e oltre, un pugno illuminato può lanciare qualsiasi incantesimo che produca un effetto di raggio come incantesimo a contatto. Il raggio di azione dell'incantesimo è ridotto a "contatto", la sua voce di "Effetto" viene sostituita da "Bersaglio: Creatura toccata". Può trasmettere l'incantesimo con un attacco di contatto o con un attacco normale, e può mantenere la carica come con un normale incantesimo di contatto. Un pugno illuminato può combinare questa capacità con pugno arcano (vedi sopra) per trasmettere un incantesimo a effetto di raggio come parte di un'azione di attacco completo senz'armi.

Anima adamantina (Str): Al 9° livello, un pugno illuminato ottiene una resistenza agli incantesimi pari a 10 + il totale dei livelli da monaco e dei livelli da pugno illuminato.

Nota per i multiclasse: Un monaco che diventa un pugno illuminato può continuare ad avanzare come monaco. Inoltre, i livelli di classe del personaggio in qualsiasi classe che garantisca la capacità di lanciare incantesimi arcani (come il mago combattente o lo stregone) non gli impediscono di continuare ad avanzare come monaco.



Illustrazione di J. Miracola

Sheris Liaday, un pugno illuminato, sconfigge un mind flayer

ESEMPIO DI PUGNO ILLUMINATO

Sheris Liaday: Umana monaca 1/stregona 4/pugno illuminato 3; GS 8; umanoide Medio; DV 1d8+1 più 4d4+4 più 3d8+3; pf 39; Iniz +8; Vel 12 m; CA 21*, contatto 17, colto alla sprovvista 17*; Att base +4; Lotta +4; Att +8 in mischia (1d8+1, colpo senz'armi) o +8 di contatto a distanza (con

incantesimo); Att comp +6/+6 in mischia (1d8+1, raffica di colpi) o +8 di contatto a distanza (con incantesimo); AS pugno arcano, pugno di energia, raffica di colpi, colpo *ki* (magico), colpo senz'armi; QS -; AL LN; TS Temp +5, Rifl +10, Vol +11; For 10, Des 19, Cos 12, Int 8, Sag 14, Car 13.

*Include bonus di armatura +4 da *armatura magica*.

Abilità e talenti: Acrobazia +14, Concentrazione +10 (+14 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +4, Equilibrio +6, Saltare +15, Sapienza Magica +6; Arma Accurata, Colpo Senz'Armi Migliorato[B], Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Pugno Stordente[B].

Linguaggio: Comune.

Pugno arcano (Sop): Sheris può spendere uno dei suoi tentativi giornalieri di stordire per lanciare e trasmettere un incantesimo a contatto come parte di un'azione di attacco completo senz'armi. Può scegliere di trasmettere l'incantesimo a contatto con un qualsiasi attacco di colpo senz'armi che compie durante l'azione.

Pugno di energia (Sop): Una volta per round come azione gratuita, Sheris può spendere uno dei suoi tentativi giornalieri di stordire per infondere elettricità oppure fuoco nei suoi colpi senz'armi. Sceglie il tipo di energia ogni volta che lo attiva. Per 1 round, ogni colpo senz'armi che colpisce infligge 1d6 danni extra (da elettricità o da fuoco, in base alla scelta).

Pugno stordente: 5 volte al giorno; Tempra CD 16 nega.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/5/3 al giorno; 6° livello dell'incantatore): 0 - *distruggere non morti* (+8 contatto a distanza), *individuazione del magico, lettura del magico, luce, messaggio, raggio di gelo* (+8 contatto a distanza), *tocco di affaticamento* (+4 contatto in mischia; CD 11); 1° - *armatura magica* (già lanciato), *raggio di indebolimento* (+8 contatto a distanza), *ritirata rapida, stretta folgorante* (+4 contatto in mischia); 2° - *raggio rovente* (+8 contatto a distanza), *vita falsata*; 3° - *velocità*.

Proprietà: Guanti della destrezza+2, anello di protezione+1, pozione di cura ferite gravi, pergamena con *resistenza dell'orso* e *volare, bacchetta di forza del toro* (20 cariche), 35 mp, 50 mo.

SAPIENTE ARGENTEO

Di tutte le energie evocate o modellate dalla magia, la forza è forse la più pura. Non esiste nulla di analogo a questo potere nel mondo fisico; essa manifesta la sua presenza per mezzo degli incantesimi, e di conseguenza rappresenta una perfezione di intenti che contraddice l'imperfezione del mondo sempre cangiante e dei suoi mutevoli elementi. A volte chiamato "mago della forza", il sapiente argenteo considera gli incantesimi che invocano o applicano la forza magica come i più nobili e affascinanti incantesimi a sua disposizione, e cerca di incrementare la propria comprensione e il controllo di questi poteri mistici ad ogni opportunità.

Molti sapienti argentei sono invocatori o abiuratori, oppure stregoni che scelgono un certo numero di incantesimi di forza mentre avanzano di livello. Senza una certa facilità nella manipolazione della forza magica, un incantatore non può intraprendere gli studi segreti del sapiente argenteo.

I PNG sapienti argentei a volte si uniscono a gruppi che mirano a sconfiggere un potente mago o stregone che ha protetto la sua dimora con potenti interdizioni di forza. I sapienti argentei di capacità sufficiente possono dissolvere gli effetti di forza degli altri.

Adattamento: Un modo per differenziare il sapiente argenteo è di indirizzare la sua attenzione sulla manipolazione di un'energia diversa dalla forza: acido, elettricità, freddo, fuoco o suono. Ad esempio, un sapiente argenteo igneo potrebbe ottenere un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire effettuati con incantesimi di fuoco e un bonus di +2 alla Classe Armatura quando lancia qualsiasi incantesimo difensivo dotato di un alone di fiamme protettive. Gli incantesimi di fuoco con una durata maggiore di istantanea durerebbero più a lungo, l'incantatore potrebbe sottrarre il suo livello di classe da tutti i danni da fuoco che subisce, e potrebbe dissolvere gli incantesimi di fuoco altrui.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un sapiente argenteo, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arcane) 6 gradi, Sapienza Magica 12 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare almeno cinque incantesimi con il descrittore "forza", di cui almeno uno deve essere di 5° livello o superiore.

Abilità di classe

Le abilità di classe del sapiente argenteo (e le caratteristiche chiave per 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 del sapiente argenteo.

Competenza nelle armi e nelle armature: I sapienti argentei non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello dopo il 1°, un sapiente argenteo ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe

TABELLA 2-19: SAPIENTE ARGENTEO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Specializzazione nella forza	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Armatura di forza	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Forza permanente	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Asportare forza	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Disperdere forza	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (come il talento bonus a volte ottenuto da un mago). Se aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un sapiente argenteo, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Specializzazione nella forza: Un sapiente argenteo ottiene un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire effettuati con i suoi incantesimi di forza. Aggiunge anche un bonus di +1 a ogni dado di danni inflitti dagli incantesimi che lancia con il descrittore "forza". Se l'incantesimo di forza non infligge danni espressi in dadi, aggiunge solo un bonus di +1 ai danni totali inflitti.

Per esempio, un *dardo incantato* lanciato da un mago di 9° livello/sapiente argenteo di 1° livello infligge 1d4+2 danni per dardo. Un mago di 9° livello/sapiente argenteo di 4° livello infligge 4d6+7 danni di forza con il suo incantesimo *spada di Mordenkainen*.

Armatura di forza (Str): Al 2° livello e oltre, un sapiente argenteo ottiene maggiori benefici dagli incantesimi di forza difensivi rispetto ad altri personaggi. Se lancia un incantesimo di forza che fornisce un bonus di armatura o un bonus di scudo alla Classe Armatura, aumenta di 2 il normale bonus di armatura dell'incantesimo. Ad esempio, *armatura magica* di norma aggiunge un bonus di armatura +4 alla CA dell'incantatore, ma un sapiente argenteo con questa capacità che lancia *armatura magica* aggiunge un bonus di armatura +6 alla sua CA.

Forza permanente (Str): Gli incantesimi di forza lanciati da un sapiente argenteo di 3° livello o superiore durano più a lungo del normale, e sono più difficili da contrastare o dissolvere. La durata di un incantesimo di forza lanciato dal sapiente è raddoppiata, come se gli fosse stato applicato il talento Incantesimi Estesi. Tuttavia, il livello e il tempo di lancio dell'incantesimo sono immutati. Le stesse restrizioni che si applicano agli incantesimi estesi si applicano agli incantesimi soggetti a forza permanente. Inoltre, la CD richiesta per contrastare o dissolvere gli incantesimi di forza del sapente argenteo aumenta di 4.

Asportare forza (Str): Grazie alla sua maggiore comprensione della forza magica, un sapiente argenteo di 4° livello o superiore può evitare di subire danni di forza. Sottrae il suo livello di classe dai danni inflitti da qualsiasi incantesimo o effetto di forza. Un incantesimo di forza che produce più attacchi, come un *dardo incantato*, viene considerato un singolo attacco a questo scopo; dedurre il livello del sapiente dai danni totali inflitti dall'incantesimo, non dai danni inflitti da ogni dardo individuale.

Disperdere forza (Sop): Al 5° livello, un sapiente argenteo apprende come disfare un incantesimo o effetto di forza e liberare la sua energia magica. Come azione standard, può tentare di dissolvere un singolo incantesimo o effetto di forza entro 18 metri (anche quelli normalmente immuni a *dissolvi magie*, come *muro di forza*). Se effettua con successo una prova di livello dell'incantatore (CD 11 + livello dell'incantatore contrapposto), l'effetto di forza è disperso. Questo dissolve immediatamente l'effetto e infligge 1d6 danni di forza per livello dell'incantesimo dissolto a tutte le creature e oggetti entro 3 metri dall'incantesimo disperso. Per esempio, se un sapiente argenteo disperdesse il *muro di forza* di un altro incantatore, l'energia dell'incantesimo liberata infliggerebbe 5d6 danni di forza a chiunque si trovi entro 3 metri dalla precedente posizione del muro.

ESEMPIO DI SAPIENTE ARGENTEO

Silveth Agreimal: Elfa stregona 10/sapiente argentea 2; GS 12; umanoide Medio; DV 12d4; pf 31; Iniz +3; Vel 9 m; CA 22*, contatto 16, colto alla sprovvista 19*; Att base +6; Lotta +6; Att +7 in mischia (1d8/19-20, spada lunga perfetta) o +9 di contatto a distanza (con incantesimo); Att comp +7/+2 in mischia (1d8/19-20, spada lunga perfetta) o +9 di contatto a distanza (con incantesimo); AS specializzazione nella forza; QS tratti degli elfi, armatura di forza, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +5, Rifl +8, Vol +11 (+13 contro ammaliamenti); For 10, Des 16, Cos 10, Int 13, Sag 8, Car 18.

*Include bonus di armatura +6 da *armatura magica*.

Abilità e talenti: Ascoltare +1, Cercare +3, Concentrazione +13, Conoscenze (arcane) +7, Osservare +1, Sapienza Magica +17 (+19 per decifrare incantesimi su pergamene), Utilizzare Oggetti Magici +13 (+15 quando usa pergamene); Dividere Raggio†, Incantesimi Inarrestabili,



Silveth Agreimal, una sapiente argentea

Illustrazione di S. Belledin

Incantesimi Potenziati, Maestria in Combattimento, Vocazione Magica.

†Nuovo talento descritto a pagina 76.

Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico.

Specializzazione nella forza: Silveth ottiene un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire effettuati con i suoi incantesimi di forza. Aggiunge un bonus di +1 a ogni dado di danni inflitti dagli incantesimi che lancia con il descrittore "forza". Se l'incantesimo di forza non infligge danni espressi in dadi, aggiunge solo un bonus di +1 ai danni totali inflitti.

Tratti degli elfi (Str): Gli elfi hanno immunità a effetti di *sonno* magico. Un elfo che semplicemente passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

Armatura di forza (Str): Se Silveth lancia un incantesimo di forza che fornisce un bonus di armatura alla Classe Armatura, il bonus di armatura normalmente offerto aumenta di 2.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/7/4 al giorno; 11° livello dell'incantatore): 0 - *fiotto acido* (+9 contatto a distanza), *individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, luci danzanti, messaggio, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *armatura magica* (già lanciato), *dardo incantato, raggio di indebolimento* (+9 contatto a distanza), *scudo, servitore inosservato*; 2° - *freccia acida di Melf* (+9 contatto a distanza), *grazia del gatto, raggio rovente* (+9 contatto a distanza), *splendore dell'aquila, vedere invisibilità*; 3° - *dissolvi magie, protezione dall'energia, raggio di esaurimento* (+9 contatto a distanza), *velocità*; 4° - *globo di forza*† (+9 contatto a distanza), *porta dimensionale, sfera elastica di Otiluke* (CD 18); 5° - *cono di freddo* (CD 19), *mano interposta di Bigby.*

†Nuovo incantesimo descritto a pagina 110.

Proprietà: Spada lunga perfetta, *mantello della resistenza+2, anello di caduta morbida, anello di protezione+3, pozione di cura ferite gravi*, pergamena con *pelle coriacea* (6° livello dell'incantatore), 120 mp.

SAPIENTE ELEMENTALE

I sapienti elementali studiano gli elementi fondamentali alla base dell'esistenza (acqua, aria, fuoco e terra) imparando a sfruttarne i poteri. Alla fine di questo loro percorso, essi trascendono le loro forme mortali e divengono degli esseri elementali.

I sapienti elementali spesso iniziano la loro carriera come individui affascinati da uno o da tutti gli elementi classici. Prima ancora di acquisire livelli nella classe di prestigio, questi incantatori generalmente si sentono attirati versi gli incantesimi di un tipo di energia particolare. Questi incantatori trovano soddisfazione nella purezza scatenata delle forme di energia elementale, e diventano sapienti elementali per avvicinarsi il più possibile all'elemento che diventa il loro preferito.

Molti sapienti elementali iniziano come maghi combattenti, maghi o stregoni, sebbene non siano completamente sconosciuti incantatori divini nella classe. Anche un chierico con il dominio di Acqua, Fuoco o Sole potrebbe qualificarsi per questa classe di prestigio.

I PNG sapienti elementali di solito preferiscono seguire i loro studi in solitudine oppure in compagnia di altri sapienti elementali. A volte gruppi di sapienti elementali si riuniscono in luoghi in cui è decisamente manifesta la grandiosità e il potere di un elemento, come ad esempio alle pendici di un vulcano, su un'isola o su un'alta montagna ventosa.

Adattamento: Porre un elemento particolare alla base del tema del repertorio di un incantatore è un'idea che potrebbe esistere nella maggior parte delle partite. Per una svolta, il DM potrebbe voler prendere in considerazione elementi che vanno oltre quelli standard, sebbene questo richieda un certo lavoro da parte del DM. Altri elementi potrebbero comprendere legno, metallo, ossa e plasma, per dirne alcuni. La parte cruciale di questo procedimento è determinare il genere di danni che provoca ciascuno di questi elementi, e come questo tipo di danni interagisce con i quattro tipi riconosciuti di danni da energia (acido, elettricità, freddo e fuoco).

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un sapiente elementale, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi, Conoscenze (piani) 4 gradi.

Talento: Sostituzione Energetica (acido, elettricità, freddo o fuoco).

Incantesimi: Capacità di lanciare almeno tre incantesimi che hanno uno dei seguenti descrittori in comune: acido, elettricità, freddo o fuoco. Uno degli incantesimi deve essere almeno di 3° livello.

TABELLA 2-20: SAPIENTE ELEMENTALE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Resistenza all'energia 5, specialità elementale	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Immunità al sonno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Energia inarrestabile +2	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Resistenza all'energia 10	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Energia focalizzata +1	-
6°	+3	+2	+2	+5	Scurovisione	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Resistenza all'energia 20	+1 livello alla classe di incantatore esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Energia inarrestabile +4	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Immunità alla paralisi e al veleno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Energia focalizzata +2, immunità all'energia, perfezione elementale	-

Speciale: Deve avere avuto un contatto pacifico con un elementale o esterno che abbia un sottotipo elementale (acqua, aria, fuoco o terra).

Abilità di classe

Le abilità di classe del sapiente elementale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (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 del sapiente elementale.

Competenza nelle armi e nelle armature: I sapienti elementali non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello con l'eccezione del 5° e del 10°, un sapiente elementale ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità aumentata di scacciare o distruggere non morti, un talento bonus ecc.). Se aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un sapiente elementale, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Resistenza all'energia (Str): Man mano che un sapiente elementale acquisisce livelli in questa classe di prestigio, diventa sempre più resistente al tipo di energia associato al suo elemento prescelto. Al 1° livello, ottiene resistenza 5 contro questo tipo di energia. Questa resistenza aumenta a 10 al 4° livello e a 20 al 7° livello.



Illustrazione di S. Belledin

Kyevera Luerten, una sapiente elementale

Specialità elementale (Str): Il primo passo per trascendere la forma mortale richiede a un sapiente elementale di scegliere la sua specialità elementale. Quando entra nella classe, deve selezionare un elemento e il suo tipo di energia associato (acqua = freddo, aria = elettricità, fuoco = fuoco, o terra = acido). Questa scelta deve concordare con il talento Sostituzione Energetica che il sapiente ha selezionato per ottenere l'accesso alla classe di prestigio. Quando il sapiente lancia un incantesimo che normalmente infligge danni da energia, il descrittore di energia dell'incantesimo cambia nel tipo di energia scelto dal sapiente, e infligge danni di quel tipo di energia invece del suo normale tipo di energia.

Ad esempio, un sapiente elementale che scelga di specializzarsi nel fuoco potrebbe comunque lanciare *fondersi nella pietra*, e il descrittore dell'incantesimo non cambierebbe poiché non infligge danni da energia. Tuttavia, se lancia *freccia acida di Melf*, l'incantesimo infliggerebbe danni da fuoco e avrebbe il descrittore "fuoco" invece di infliggere danni da acido e avere il descrittore "acido".

Immunità al sonno (Str): Al 2° livello, mentre un sapiente elementale continua a trascendere la sua forma mortale, ottiene l'immunità agli effetti di sonno.

Energia inarrestabile (Str): A partire dal 3° livello, un sapiente elementale affina ulteriormente la propria capacità di manipolare l'energia associata al suo elemento prescelto. Quando lancia un incantesimo usando quel tipo di energia, ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura. All'8° livello, questo bonus aumenta a +4. Questi bonus si sommano a quelli garantiti dai talenti Incantesimi Inarrestabili e Incantesimi Inarrestabili Superiore.

Energia focalizzata (Str): Dal 5° livello in poi, un sapiente elementale migliora ulteriormente nell'utilizzo dell'energia associata al suo elemento prescelto. La CD del tiro salvezza per qualsiasi incantesimo con quel descrittore di energia aumenta di 1. Al 10° livello, queste CD dei tiri salvezza aumentano di nuovo di 1 (aumento totale di 2). Questi aumenti sono cumulativi con quelli garantiti dai talenti Incantesimi Focalizzati e Incantesimi Focalizzati Superiore.

Scurovisione (Str): Al 6° livello, un sapiente elementale ottiene la scurovisione fino a 18 metri.

Immunità alla paralisi e al veleno (Str): Man mano che un sapiente elementale si avvicina alla perfezione elementale, ottiene l'immunità alla paralisi e al veleno al 9° livello.

Immunità all'energia (Str): Dal 10° livello in poi, un sapiente elementale ottiene l'immunità al tipo di energia associato con il suo elemento prescelto.

Perfezione elementale: Al 10° livello, un sapiente elementale, grazie alla lunga associazione con entità elementali e lo studio intensivo dei loro segreti, trascende completamente la sua forma mortale per diventare una creatura elementale. Il suo tipo cambia in elementale. Non ha più la necessità di mangiare, dormire o respirare (sebbene debba comunque riposare per ottenere nuovamente gli incantesimi). Ottiene l'immunità di una creatura elementale allo stordimento, e non è più soggetto ai danni extra da colpi critici o attacchi ai fianchi. Un sapiente elementale ottiene la velocità e le modalità di movimento, gli attacchi naturali, gli attacchi speciali e le qualità speciali di un elementale

Medio del tipo appropriato alla sua specialità elementale, come indicato nel *Manuale dei Mostri*, con la differenza che la CD del tiro salvezza contro la sua forma di attacco elementale, se ne ha una (turbine, bruciare o vortice) è 20 + il suo modificatore di Cos.

Quando raggiunge questo stato, l'aspetto di un sapiente elementale è sottoposto a un cambiamento fisico minore, generalmente della pelle o degli occhi. Un sapiente elementale della terra, ad esempio, potrebbe acquisire occhi come pietre preziose e una dura pelle zigrinata. Chiunque condivida la predilezione del sapiente elementale per lo studio del suo piano prescelto riconosce subito la sua natura trascendente. Il sapiente elementale ottiene un bonus di circostanza +2 a tutte le prove di abilità e caratteristica basate sul Carisma quando interagisce con creature che condividono il suo sottotipo elementale (acqua, aria, fuoco o terra) e con altri sapienti elementali che hanno scelto il suo elemento.

A differenza di un elementale normale, un sapiente elementale mantiene un'anima separata dal proprio corpo. Può essere riportata in vita come di norma per una creatura del suo tipo precedente.

ESEMPIO DI SAPIENTE ELEMENTALE

Kyevera Luerten: Elfa maga combattente 6/sapiente elementale 4; GS 10; umanoide Medio; DV 6d6 più 4d4; pf 33; Iniz +2; Vel 9 m; CA 21, contatto 12, colto alla sprovvista 19; Att base +5; Lotta +5; Att o Att comp +6 in mischia (1d8/x3, lancia perfetta); AS energia inarrestabile +2, specialità del fuoco, incisività del mago combattente; QS mago corazzato (leggera), tratti degli elfi, immunità al sonno, visione crepuscolare, resistenza al fuoco 10; AL CB; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +10 (+12 contro ammaliamenti); For 10, Des 14, Cos 11, Int 14, Sag 8, Car 19.

Abilità e talenti: Ascoltare +1, Cercare +4, Concentrazione +13, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (piani) +6, Intimidire +15, Osservare +1, Sapienza Magica +11; Incantesimi Focalizzati (invocazione), Incantesimi Focalizzati Superiore (invocazione), Incantesimi Inarrestabili, Sostituzione Energetica (fuoco).

Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico, Ignan.

Energia inarrestabile (Str): Quando Kyevera lancia un incantesimo cha ha il descrittore "fuoco", ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura (in aggiunta al bonus dal suo talento Incantesimi Inarrestabili).

Incisività del mago combattente (Str): Kyevera ottiene un bonus di +2 ai danni inflitti da uno qualsiasi dei suoi incantesimi che infligga danni ai funti ferita. Un singolo incantesimo non può mai ottenere questi danni extra più di una volta ogni lancio.

Tratti degli elfi (Str): Gli elfi hanno immunità a effetti di *sonno* magico. Un elfo che passa semplicemente entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

Incantesimi da mago combattente conosciuti (6/7/7/7/6/3 al giorno; 10° livello dell'incantatore): 0 - *distruggere non morti* (+7 contatto a distanza), *fiotto acido* (+7 contatto a distanza), *luce*, *raggio di gelo* (+7 contatto a distanza); 1° - *colpo accurato, dardo incantato, disco fluttuante di Tenser, globo di acido inferiore*†[F] (+7 contatto a distanza), *globo di elettricità inferiore*†[F] (+7 contatto a distanza), *globo di freddo inferiore*†[F] (+7 contatto a distanza), *globo di fuoco inferiore*† (+7 contatto a distanza), *globo di suono inferiore*†[F] (+7 contatto a distanza), *grandinata di pietre*†, *mani brucianti* (CD 17), *precisione*†, *pugno di pietra*†, *stretta folgorante*[F] (+5 contatto in mischia), *tocco gelido* (+5 contatto in mischia; CD 15); 2° - *coltello di ghiaccio*[F] (CD 16), *esplosione di fuoco*† (CD 18), *fiamma perenne, frantumare*[F] (CD 18), *freccia acida di Melf*[F] (+7 contatto a distanza), *lama rotante*† (falcetto perfetto +10 in mischia, 1d6+4) *lame di fuoco*†, *pirotecnica* (CD 16), *raggio rovente* (+7 contatto a distanza), *sfera infuocata* (CD 18), *trappola di fuoco* (CD 16); 3° - *anello di lame*†, *capanna di Leomund, freccia infuocata, folata di vento* (CD 19), *fulmine*[F] (CD 19), *nube maleodorante* (CD 17), *palla di fuoco* (CD 19), *scudo di fuoco, tempesta di ghiaccio*[F], *tempesta di nevischio*[F], *veleno* (+5 contatto in mischia; CD 17); 4° - *allucinazione mortale, contagio* (CD 18), *globo di acido*†[F], *globo di elettricità*†[F], *globo di forza*†[F], *globo di freddo*†[F], *globo di fuoco*†[F], *globo di suono*†[F], (CD 18), *grido*[F] (CD 20), *muro di fuoco, scoppio di fiamme*† (CD 20), *tentacoli neri di Evard*; 5° - *arco di fulmini*†[F] (CD 19), *colpo infuocato* (CD 21), *cono di freddo*[F] (CD 21), *esplosione di fuoco superiore*† (CD 21), *nube mortale* (CD 19), *raggio prismatico*† (CD 21) *scudo di fuoco di massa*†.

†Nuovo incantesimo che si trova nel Capitolo 4.

[F]: Questi incantesimi perdono il loro normale sottotipo di energia e ottengono invece il sottotipo del fuoco. Infliggono danni da fuoco invece dei loro normali tipi di danni da energia (se infliggono danni).

Proprietà: Giaco di maglia+2, scudo leggero di metallo+2, lancia perfetta, falcetto perfetto, *mantello del carisma+2, mantello della resistenza+2*.

TESSITORE DEL FATO

Certe persone sono fortunate; altre meno. E pochissimi sono invece gli artefici della propria fortuna. Un tessitore del fato (chiamato pure "incantatore dei molti fati") ha tolto il velo alla sorte, alle circostanze e al caos per scoprire una ben più profonda verità: la probabilità. Quando succede qualcosa, sono automaticamente escluse milioni di altre possibilità, come se l'universo cercasse, alla cieca, di trovare un equilibrio. Attraverso questa nuova rivelazione, il tessitore del fato risponde a questa scelta casuale, influenzandola. Egli è in grado di aumentare le probabilità che un evento a lui favorevole si verifichi.

Qualsiasi incantatore arcano che sia riuscito a farla in barba alla sua cattiva sorte è un potenziale candidato per questa classe di prestigio. Chi non ha mai lanciato un incantesimo con la segreta, e vana, speranza di un particolare esito, o non si è mai reso amaramente conto della stupefacente fortuna di un avversario che resiste imperterrito sotto la pioggia di ripetuti incantesimi? Il tessitore del fato è totalmente dedito a far prendere una piega particolare agli apparenti capricci della sorte: fortuna per se stesso, sfortuna per i suoi avversari.

I PNG tessitori del fato ricoprono spesso posizioni di potere e autorità, come ci si può aspettare da quanti si dimostrano abili ad avere una diretta influenza sul proprio destino. Altri continuano a manipolare il mondo,

affinando le proprie capacità e cercando il proprio destino definitivo.

Adattamento: Adattare questa classe ad altri metodi di gioco potrebbe includere l'idea di risucchiare la fortuna dai PNG, per poterla sfruttare come spin accumulato (vedi sotto). Tuttavia, è complicato determinare i criteri in base ai quali questa fortuna risucchiata non permetta al tessitore del fato di avere costantemente un metodo di rinvigorimento del suo spin. Questo effetto potrebbe teoricamente essere legato alla capacità di capricci del fato; se il tessitore del fato utilizza con successo questa capacità, ottiene 1 punto spin aggiuntivo che deve usare entro 1 round (non può immagazzinarlo). Questa capacità dovrebbe essere utilizzabile solo una volta al giorno.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un tessitore del fato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arcane) 10 gradi, Professione (giocatore d'azzardo) 5 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 4° livello, compreso almeno un incantesimo di divinazione di 1° livello o superiore.

Abilità di classe

Le abilità di classe del tessitore del fato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Professione (Sag), Rapidità di Mano (Des), Sapienza Magica (Int) e Valutare (Int).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del tessitore del fato.

Competenza nelle armi e nelle armature: I tessitori del fato non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello tranne il 5°, un tessitore del fato ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità aumentata di scacciare o distruggere non morti, un talento bonus ecc.). Se aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un tessitore del fato, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Tessere il fato (Str): L'incantatore dei molti fati comprende che la "sorte" non è casuale come credono in molti, e può modificare la probabilità di certi eventi applicando una forza che il tessitore del fato chiama "spin". Ogni giorno, un tessitore del fato può usare un numero di punti spin pari al suo livello di classe da tessitore del fato.

Come azione gratuita, un tessitore del fato può utilizzare lo spin immagazzinato per incrementare la CD del tiro salvezza di un incantesimo che lancia, aggiungendo una parte o tutto il suo spin alla CD, su una base di punto a punto. Ad esempio, un mago di 5° livello/tessitore del fato di 3° livello che lancia *palla di fuoco* potrebbe scegliere di incrementare la CD dell'incantesimo di 1, 2 o 3 punti. Una volta che consuma il suo spin per quel giorno, anche la sua capacità di manipolare la probabilità in questo modo è esaurita per quel giorno.

Lo spin di un tessitore del fato è ripristinato ogni volta che il personaggio ottiene nuovamente i suoi incantesimi per la giornata (mediante riposo, preparazione o preghiera).

Capricci del fato (Str): Quando raggiunge il 2° livello, un tessitore del fato ottiene la capacità di influenzare la fortuna altrui. Una volta al giorno come azione immediata (vedi pagina 86), può costringere qualsiasi altra creatura (amica o nemica) a effettuare nuovamente un tiro che ha appena fatto. Un tessitore del fato deve avere una linea di visuale con la creatura perché quest'ultima sia influenzata. Quella creatura deve adeguarsi al risultato del secondo tiro, a prescindere che sia più basso o più alto del tiro originale.

Tessere il destino (Str): A partire dal 3° livello, un tessitore del fato comprende più chiaramente la matrice della realtà e può utilizzare lo spin accumulato per modificare altri eventi casuali. Il metodo è identico all'incrementare la CD del tiro salvezza di un incantesimo, ma il tessitore del fato può ora aggiungere lo spin a qualsiasi prova di abilità, tiro per colpire o tiro salvezza che tenta su una base di punto a punto. Tuttavia, lo spin utilizzato proviene dalla stessa quantità limitata di karma immagazzinato che gli consente di modificare la CD dei suoi incantesimi. Deve applicare il bonus prima di effettuare il tiro.

Negare il fato (Str): Al 4° livello e oltre, un tessitore del fato ha una migliore probabilità di volgere a suo favore i pronostici nel caso fosse mai reso privo di sensi e morente. Una volta al giorno, alla prima occasione in cui un tessitore del fato deve effettuare una prova per diventare stabile mentre è morente, la prova ha successo automaticamente. Altre prove simili richieste successivamente nello stesso periodo di 24 ore sono effettuate normalmente.

Resistere al fato (Str): Un tessitore del fato di 4° livello e oltre abbraccia la sua straordinaria fortuna. Una volta al giorno, può effettuate nuovamente un tiro che ha appena fatto. Deve accettare il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore del tiro originale.

Tabella 2-21: Tessitore del fato

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Tessere il fato	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Capricci del fato	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Tessere il destino	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Negare il fato, resistere al fato	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Segnare il destino	-

Segnare il destino (Sop): Un tessitore del fato di 5° livello può interferire con successo e fallimento, e persino intromettersi nelle questioni di vita e di morte, determinando il destino di un amico o nemico. Una volta al giorno come azione gratuita, il tessitore del fato seleziona una creatura bersaglio che può vedere entro 9 metri con Dadi Vita pari o inferiori rispetto ai suoi. La creatura riceve una penalità di -10 o un bonus di +10 al suo successivo tiro salvezza, come deciso dal tessitore del fato. Se il bersaglio selezionato ha più Dadi Vita del tessitore del fato, la capacità non funziona ma non viene sprecato l'utilizzo per quel giorno. Questo effetto dura solo 1 round, quindi se non viene imposto nessun incantesimo né altro effetto sulla creatura bersaglio durante il round, il destino della creatura non è più segnato.

ESEMPIO DI TESSITORE DEL FATO

Raadi Weskil: Umano stregone 8/tessitore del fato 2; GS 10; umanoide Medio; DV 10d4 più 3; pf 29; Iniz +7; Vel 9 m; CA 19*, contatto 14, colto alla sprovvista 16*; Att base +5; Lotta +4; Att o Att comp +4 in mischia (1d6-1, bastone ferrato) o +9 di contatto a distanza (con incantesimo); AS capricci del fato, tessere il fato; QS famiglio (topo), benefici del famiglio (Allerta, legame empatico, condividere incantesimi); AL N; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +10; For 8, Des 16, Cos 10, Int 13, Sag 12, Car 19.

*Include bonus di armatura +4 da *armatura magica*.

Abilità e talenti: Camuffare +4 (+6 per impersonare), Concentrazione +13 (+17 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +14, Diplomazia +6, Intimidire +6, Professione (giocatore d'azzardo) +6, Raggirare +6, Rapidità di Mano +8, Sapienza Magica +16; Allerta (dal famiglio), Arma Focalizzata (incantesimo a distanza), Controincantesimo Migliorato, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Robustezza.

Linguaggi: Comune, Orchesco.



Raadi Weskil, un tessitore del fato

Capricci del fato (Str): Una volta al giorno come azione immediata (vedi pagina 86), Raadi può costringere qualsiasi altra creatura a effettuare nuovamente un tiro che ha appena fatto. Raadi deve avere una linea di visuale con la creatura perché quest'ultima sia influenzata. Quella creatura deve accettare il secondo tiro, anche se è peggiore del tiro originale.

Tessere il fato (Str): Come azione gratuita, Raadi può utilizzare lo spin immagazzinato per incrementare la CD del tiro salvezza di un incantesimo che lancia, aggiungendo una parte o tutti i suoi 2 punti spin alla CD, un punto alla volta.

Famiglio: Il famiglio di Raadi è un topo di nome Yorghan. Il famiglio usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi o di Raadi. Le capacità e le caratteristiche della creatura sono riassunte sotto.

Yorghan: Topo famiglio; GS -; bestia magica Minuscola; DV 10; pf 14; Iniz +2; Vel 4,5 m, nuotare 4,5 m, scalare 4,5 m; CA 22*, contatto 14, colto alla sprovvista 20*; Att base +5; Lotta -7; Att o Att comp +9 in mischia (1d3-4, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS -; QS trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, parlare con il padrone, parlare con i roditori; AL N; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +10; For 2, Des 15, Cos 10, Int 12, Sag 12, Car 2.

*Include bonus di armatura +4 da *armatura magica*.

Abilità e talenti: Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +14, Nuotare +10, Scalare +12; Arma Accurata.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Yorghan può trasmettere incantesimi a contatto per Raadi (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se Yorghan è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Olfatto acuto (Str): Può individuare nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto

Parlare con i roditori (Str): Yorghan può comunicare con animali approssimativamente del suo stesso genere (comprese le varietà crudeli).

Parlare con il padrone (Str): Yorghan può comunicare verbalmente con Raadi. Altre creature non capiscono la comunicazione senza aiuto magico.

Benefici del famiglio: Raadi ottiene benefici speciali dall'avere un famiglio. Questa creatura garantisce a Raadi un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra (incluso nelle statistiche sopra).

Allerta (Str): Yorghan garantisce Allerta al suo padrone finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): Raadi può comunicare telepaticamente con il suo famiglio fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone ha lo stesso legame del famiglio con un oggetto o un luogo.

Condividere incantesimi (Sop): Raadi può fare in modo che qualsiasi incantesimo lanciato su di sé abbia effetto anche

Illustrazione di G. Kubic

sul suo famiglio se quest'ultimo è entro 1,5 metri in quel momento. Può anche lanciare sul famiglio un incantesimo con bersaglio "Incantatore".

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/6/3 al giorno; 10° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo* (CD 14), *lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo* (+9 contatto a distanza), *sigillo arcano, tocco di affaticamento* (+4 contatto in mischia; CD 14); 1° - *armatura magica* (già lanciato), *charme su persone* (CD 15), *colpo accurato, comprensione dei linguaggi, globo di fuoco inferiore*†; 2° - *freccia acida di Melf* (+9 contatto a distanza), *immagine speculare, resistere all'energia, scurovisione*; 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, raggio di esaurimento* (+9 contatto a distanza); 4° - *confusione* (CD 18), *porta dimensionale*; 5° - *muro di forza*.

†Nuovo incantesimo descritto a pagina 110.

Proprietà: Bastone ferrato, *mantello del carisma+2, guanti della destrezza+2, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, pozione di cura ferite gravi*, 2 pergamene con *fulmine* (10° livello), *bacchetta di invisibilità* (10 cariche), fermaglio d'oro (800 mo), 45 mp.

VIAGGIATORE GUIDA

I viaggiatori guida si concentrano sul perfezionamento delle proprie abilità nel trasporto magico istantaneo. A differenza degli incantatori di altre prestigiose associazioni, un viaggiatore guida non ha bisogno di dedicare anni della propria vita all'arte del teletrasporto, né di concentrare troppo la propria attenzione per il conseguimento della perfezione. Apprende semplicemente i segreti del mestiere, a cui hanno accesso solo quanti sono membri della Unione dei Viaggiatori. L'Unione è, essenzialmente, un servizio per il teletrasporto che gli incantatori professionisti forniscono a quanti possono permettersi di pagarlo.

Molti viaggiatori guida sono maghi o stregoni, sebbene sia noto qualche chierico con accesso al dominio del Viaggio che ha seguito questa classe. Tali personaggi di solito hanno uno o due livelli da bardo, ranger o mago per soddisfare più velocemente i requisiti di Conoscenze.

Gli uffici dell'Unione dei Viaggiatori generalmente si trovano nelle grandi città, con personale composto da viaggiatori guida che offrono una varietà di servizi standard. PNG viaggiatori guida particolarmente qualificati, chiamati "viaggiatori rischiosi", sono talvolta a disposizione per teletrasportare audaci clienti in località pericolose, anche se il prezzo è proporzionalmente più elevato.

Adattamento: Questa classe di prestigio è rapida e diretta. Tuttavia, anche i viaggiatori hanno le loro dispute. Magari in una campagna non esiste una singola Unione dei Viaggiatori. Invece, molti gruppi frantumati rivendicano ciascuno aree geografiche particolari, e contestano aspramente il trasporto "illegale" di merci o passeggeri nel loro territorio da parte di altri gruppi. Coloro che possono contrabbandare merci o passeggeri in aree appartenenti a viaggiatori contrapposti o viaggiatori sanzionati dallo stato potrebbero diventare possibili in una tale campagna.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un viaggiatore guida, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arcane) 10 gradi, Conoscenze (geografia) 10 gradi.

Incantesimo: Capacità di lanciare *teletrasporto*.

Speciale: Un aspirante viaggiatore guida deve unirsi all'Unione dei Viaggiatori (anche se dopo può andarsene senza perdere i livelli acquisiti in precedenza).

Abilità di classe

Le abilità di classe del viaggiatore guida (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Parlare Linguaggi (n/a), Professione (Sag), 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 del viaggiatore guida.

Competenza nelle armi e nelle armature: I viaggiatori guida non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Al 1° e al 3° livello, un viaggiatore guida ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità aumentata di scacciare o distruggere non morti, un talento bonus ecc.). Se aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un viaggiatore guida, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Capacità di trasporto potenziata (Str): Un viaggiatore guida può trasportare materiale con più efficienza. Quando lancia un qualsiasi incantesimo con il descrittore "teletrasporto" che consenta di portare con sé altre creature consenzienti, un viaggiatore guida può portare con sé una creatura Media consenziente toccata aggiuntiva (che trasporta equipaggiamento od oggetti fino al suo carico massimo) per ogni livello di classe, soggetta alle stesse

Tabella 2-22: Viaggiatore guida

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Capacità di trasporto potenziata, raggio di azione migliorato	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Teletrasporto extra	-
3°	+1	+1	+1	+3	Accuratezza potenziata	+1 livello alla classe di incantatore esistente

restrizioni indicate nella descrizione dell'incantesimo *teletrasporto*.

Ad esempio, un mago di 9° livello/viaggiatore guida di 2° livello può portare con sé fino ad altre cinque creature di taglia Media o inferiore (invece del normale limite di tre creature per un incantatore di 11° livello).

Raggio di azione migliorato (Str): Un viaggiatore guida può viaggiare per distanze maggiori quando usa il teletrasporto. Quando il personaggio lancia un qualsiasi incantesimo con il descrittore "teletrasporto", la distanza massima coperta dall'incantesimo aumenta del 50%.

Ad esempio, un mago di 9° livello/viaggiatore guida di 1° livello può teletrasportarsi fino a 2.250 km con un singolo incantesimo *teletrasporto* (invece del normale limite di 1.500 km per un incantatore di 10° livello).

Teletrasporto extra: A partire dal 2° livello, un viaggiatore guida ottiene uno slot incantesimo extra di 5° livello, che può essere usato solo per un incantesimo *teletrasporto*.

Accuratezza potenziata (Str): Al 3° livello e oltre, un viaggiatore guida diventa ancora più abile ad arrivare a destinazione. Quando lancia un qualsiasi incantesimo con il descrittore "teletrasporto" che include una probabilità casuale per determinare la reale destinazione (come per *teletrasporto*), un viaggiatore guida può tirare due volte e scegliere il risultato che preferisce.

ESEMPIO DI VIAGGIATORE GUIDA

Erbera Anvilheart: Nana evocatrice 9/viaggiatrice guida 3; GS 12; umanoide Medio; DV 9d4+27 più 3d6+9; pf 70; Iniz +5; Vel 6 m; CA 19†, contatto 13, colto alla sprovvista 18†; Att base [illegible]; Lotta +5; Att o Att comp +6 in mischia (1d4/19-20, pugnale perfetto); AS -; QS scurovisione 18 m, tratti dei nani, accuratezza potenziata, capacità di trasporto potenziata, teletrasporto extra, famiglio (donnola), benefici del famiglio (Allerta, legame empatico, condividere incantesimi), raggio di azione migliorato; AL LN; TS Temp +9* (+11 contro veleni), Rifl +7*, Vol +10*; For 10, Des 13, Cos 16, Int 18, Sag 8, Car 10.

*Include bonus di armatura +4 da *armatura magica*.

Abilità e talenti: Concentrazione +18, Conoscenze (arcane) +19, Conoscenze (geografia) +19, Decifrare Scritture +8, Sapienza Magica +15, Sopravvivenza +5 (+7 per evitare di perdersi o evitare i pericoli); Allerta (dal famiglio), Duro a Morire, Incantesimi Silenziosi[B], Iniziativa Migliorata, Padronanza degli Incantesimi (*palla di fuoco, riparo sicuro di Leomund, segugio fedele di Mordenkainen* e *teletrasporto*), Resistenza Fisica, Scrivere Pergamene[B], Seguire Tracce.

Linguaggi: Comune, Gnomesco, Goblin, Nanico, Terran, Sottocomune.

Tratti dei nani (Str): I nani possiedono la capacità di esperto minatore, che garantisce loro un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per notare un lavoro in muratura insolito. Un nano che semplicemente giunge entro 3 metri da esso può effettuare una prova di Cercare come se lo stesse cercando attivamente.

Quando sono in piedi sul terreno, i nani sono eccezionalmente stabili e hanno un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere all'essere spinti o sbilanciati. Hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Accuratezza potenziata (Str): Quando lancia un qualsiasi incantesimo con il descrittore "teletrasporto" che include una probabilità casuale per determinare la reale destinazione (come per *teletrasporto*), Erbera può tirare due volte e scegliere il risultato che preferisce.

Capacità di trasporto potenziata (Str): Quando lancia un qualsiasi incantesimo con il descrittore "teletrasporto"



Illustrazione di F. Vohwinkel

Erbera Anvilheart, una viaggiatrice guida

che consenta di portare con sé altre creature consenzienti, Erbera può portare con sé tre creature Medie consenzienti toccate aggiuntive (di cui ognuna trasporta equipaggiamento od oggetti fino al suo carico massimo).

Famiglio: Il famiglio di Erbera è una donnola di nome Deriko. Il famiglio usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi o di Erbera. Le capacità e le caratteristiche della creatura sono riassunte sotto.

Deriko: Donnola famiglio; GS -; bestia magica Minuscola; DV 12; pf 35; Iniz +2; Vel 6 m, scalare 6 m; CA 23*, contatto 14, colto alla sprovvista 21*; Att base +5; Lotta -7; Att o Att comp +9 in mischia (1d3-4, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS attaccarsi; QS trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, parlare con il padrone, parlare con i mustelidi; AL N; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +10; For 3, Des 15, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 5.

*Include bonus di armatura +4 da *armatura magica*.

Abilità e talenti: Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +11, Osservare +3, Scalare +10; Arma Accurata.

Attaccarsi (Str): Se colpisce con un attacco con il morso, Deriko può usare le potenti mascelle per avvinghiarsi al corpo dell'avversario e automaticamente infliggere danni da morso per ogni round che rimane attaccato. Mentre è attaccato, Deriko perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura e ha una CA di 21. Per rimuovere Deriko mediante la lotta, l'avversario deve riuscire a immobilizzare la creatura.



Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Deriko può trasmettere incantesimi a contatto per Erbera (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se Deriko è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Olfatto acuto (Str): Può individuare nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto.

Parlare con i mustelidi (Str): Deriko può comunicare con animali approssimativamente del suo stesso genere (comprese le varietà crudeli).

Parlare con il padrone (Str): Deriko può comunicare verbalmente con Erbera. Altre creature non capiscono la comunicazione senza aiuto magico.

Benefici del famiglio: Erbera ottiene benefici speciali dall'avere un famiglio. Questa creatura garantisce a Erbera un bonus di +3 alle prove di Valutare (compreso nelle statistiche sopra).

Allerta (Str): Deriko garantisce Allerta alla sua padrona finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): Erbera può comunicare telepaticamente con il suo famiglio fino a una distanza di 1,5 km. La padrona ha lo stesso legame del famiglio con un oggetto o un luogo.

Condividere incantesimi (Sop): Erbera può fare in modo che qualsiasi incantesimo lanciato su di sé abbia effetto anche sul suo famiglio se quest'ultimo è entro 1,5 metri in quel momento. Può anche lanciare sul famiglio un incantesimo con bersaglio "Incantatore".

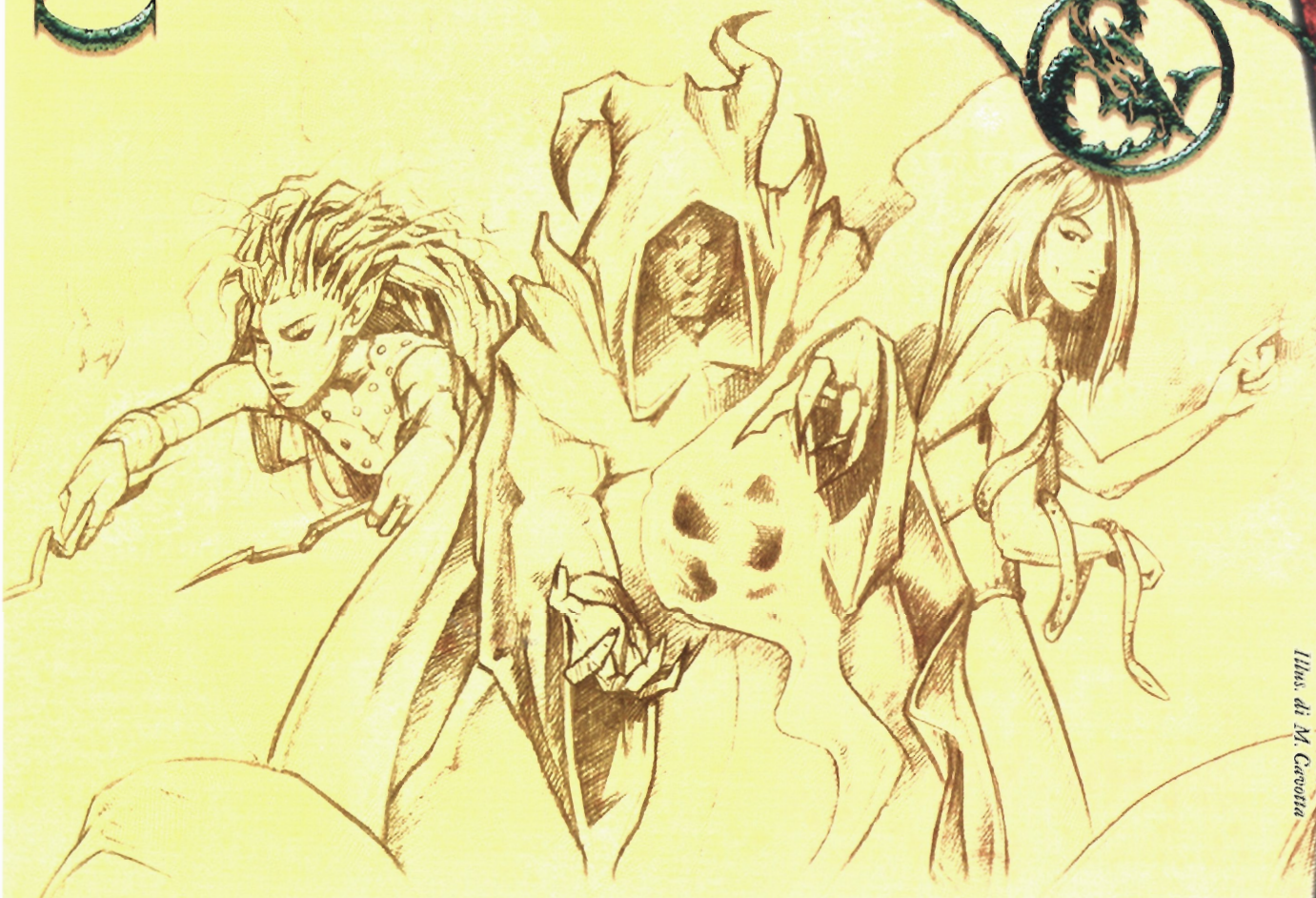
Raggio di azione migliorato (Str): Quando Erbera lancia un qualsiasi incantesimo con il descrittore "teletrasporto", la distanza massima coperta dall'incantesimo aumenta del 50%.

Incantesimi da mago preparati (11° livello dell'incantatore; scuole proibite ammaliamento e necromanzia): 0 - *fiotto acido* (+6 contatto a distanza), *individuazione del magico, luci danzanti, mano magica, riparare*; 1° - *allarme, armatura magica* (già lanciato), *camuffare se stesso, contrastare elementi, dardo incantato, ridurre persone* (CD 15); 2° - *occultare oggetto* (CD 16), *ragnatela* (2) (CD 16), *resistenza dell'orso* (2), *vento sussurrante*; 3° - *dissolvi magie, evoca mostri III, linguaggi, palla di fuoco* (2) (CD 17), *restringere oggetto* (CD 17); 4° - *porta dimensionale, riparo sicuro di Leomund, tempesta di ghiaccio* (2), *terreno illusorio* (CD 18); 5° - *santuario privato di Mordenkainen, segugio fedele di Mordenkainen, teletrasporto* (2); 6° - *dissolvi magie superiore, nebbia acida*.

Libro degli incantesimi: Come sopra più 0 - tutti gli altri ad eccezione di *distruggere non morti, frastornare, tocco di affaticamento*; 1° - *cavalcatura*; 2° - *trucco della corda*; 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza, scritto illusorio*; 4° - *scrutare*; 5*- *cono di freddo*; 6° - *disintegrare*.

Proprietà: *Amuleto dell'armatura naturale+2, anello di protezione+2*, pugnale perfetto, *mantello della resistenza+2, zainetto pratico di Heward, polvere nascondi tracce* (2 pizzichi), pergamena con *teletrasporto*, pergamena con *scrutare, bacchetta di levitazione* (12 cariche), borsa per componenti incantesimi, specchio focus di *scrutare* (ridotto di dimensioni con *restringere oggetto*), libri degli incantesimi, 39 mo.

Illustrazione di D. Kovacs



Illus. di M. Carotta

Ancora più del potere stesso degli incantesimi, la metodologia del lancio degli incantesimi è la parte più importante dell'arsenale di potere arcano di un incantatore. Utilizzando i talenti per migliorare alcuni elementi del lancio degli incantesimi, un incantatore è in grado di produrre risultati decisamente superiori al reale potere degli incantesimi che sta sfruttando.

INVOCAZIONI E CAPACITÀ MAGICHE

Molti talenti utili agli incantatori sono ugualmente utili ai personaggi o alle creature che utilizzano le invocazioni o le capacità magiche al posto degli incantesimi. Le capacità magiche rappresentano un'innata dote magica che è parte della natura essenziale di una creatura, un'espressione di volontà o un'azione mentale che assomiglia a un incantesimo quasi sotto tutti gli aspetti.

Imparare a usare una capacità magica richiede lo stesso livello di addestramento o sforzo richiesto per imparare un'azione fisica come nuotare, ed è abbastanza facile supporre che qualsiasi personaggio o creatura con una capacità magica abbia la padronanza completa dell'abilità non appena viene acquisita la capacità magica. Usare una capacità magica richiede concentrazione (possibilmente provocando attacchi di opportunità) e, nel caso di capacità magiche che possano essere usate solo un certo numero di volte al giorno, richiede che l'utilizzatore attinga a una riserva di potere magico che deve essere riempita prima di poter essere usata di nuovo.

Le invocazioni sono come le capacità magiche. La sola differenza tra le invocazioni e le altre capacità magiche è che le invocazioni richiedono gesti somatici e sono quindi soggette a fallimento degli incantesimi arcani (vedi la classe del warlock nel Capitolo 1).

I warlock e le altre creature con capacità magiche potrebbero considerare utili i seguenti talenti.

Incantare in Combattimento: Questo talento funziona ugualmente bene con incantesimi, invocazioni o capacità magiche.

Incantesimi Inarrestabili: Incantesimi Inarrestabili e Incantesimi Inarrestabili Superiore hanno sulle invocazioni e sulle capacità magiche lo stesso effetto che sugli incantesimi normali.

Talenti per incantesimi simili alle armi: Un personaggio che usa invocazioni o capacità magiche potrebbe essere in grado di trarre vantaggio da talenti quali Arma Focalizzata o Tiro Preciso, come descritto nel paragrafo "Talenti e incantesimi simili alle armi", più avanti. (La *deflagrazione mistica* del warlock è simile a un'arma.)

Talenti di metamagia immediati: Questi talenti di metamagia non richiedono slot incantesimi modificati, e quindi funzionano altrettanto bene con capacità magiche o invocazioni come con gli incantesimi (anche se, Incantesimi Silenziosi Immediati non si applica e Incantesimi Immobili Immediati si applica solo alle invocazioni, siccome le capacità magiche non hanno componenti verbali o somatiche).

Le creature con capacità magiche ad un livello sufficientemente alto troveranno i talenti di metamagia immediati meno utili rispetto ai talenti dedicati Capacità Magica Potenziata e Capacità Magica Rapida (vedi pagina 303 del *Manuale dei Mostri*), così come il talento Capacità Magica Massimizzata introdotto in questo capitolo.

Altri talenti di metamagia: Ad eccezione di quanto indicato sopra, i talenti di metamagia generalmente non possono essere usati per modificare capacità magiche né invocazioni.

LIVELLO DELL'INCANTATORE

Nel contesto di un talento o di una classe di prestigio, un prerequisito di livello dell'incantatore (come "5° livello dell'incantatore") misura la capacità del personaggio di incanalare una quantità minima di potere magico. Per i talenti o le classi di prestigio che richiedono un livello dell'incantatore minimo, le creature che usano capacità magiche o invocazioni invece di incantesimi utilizzano il loro livello dell'incantesimo fisso oppure il loro livello di classe per determinare la qualificazione. Ad esempio, Creare Oggetti Meravigliosi ha un requisito di 3° livello dell'incantatore, quindi sia un warlock di 3° livello che un nixie (4° livello dell'incantatore per la sua capacità magica *charme su persone*) soddisfano il requisito.

LIVELLO NEL LANCIO DEGLI INCANTESIMI

Oltre ai limiti del potere magico, un requisito di livello nel lancio degli incantesimi misura le dimensioni e la complessità degli incantesimi che possono essere racchiusi nella mente di un personaggio. Man mano che gli incantesimi aumentano di livello, diventano esponenzialmente più complicati, richiedendo una disciplina di pensiero e una comprensione dei principi impossibili da apprendere per i personaggi di basso livello. I maghi padroneggiano questi principi avanzati mediante uno studio scrupoloso; gli stregoni e gli altri incantatori arcani spontanei intuiscono ciò che devono sapere man mano che cresce la loro esperienza nel lancio degli incantesimi.

I personaggi o le creature che usano capacità magiche o invocazioni non imparano mai le circonlocuzioni arcane dell'addestramento logico e mentale necessario per il lancio avanzato degli incantesimi. Per questo, i requisiti per i talenti e le classi di prestigio basati su specifici livelli di lancio degli incantesimi ("Capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello", ad esempio) non possono essere soddisfatti da capacità magiche o invocazioni, e neppure da capacità magiche o invocazioni che consentono a un personaggio di usare uno specifico incantesimo arcano del livello appropriato o superiore.

REQUISITI DI INCANTESIMI SPECIFICI

Un requisito basato su uno specifico incantesimo misura se il personaggio o la creatura in questione è in grado di produrre l'effetto necessario, e per questo, le invocazioni e le capacità magiche che generano l'effetto relativo soddisfano i requisiti per la conoscenza dell'incantesimo specifico. Ad esempio, una classe di prestigio con un requisito nel lancio degli incantesimi di "Deve conoscere (o essere capace di lanciare) *oscurità*" è soddisfatto da un warlock che sceglie *oscurità* come una delle sue invocazioni, oppure da qualsiasi creatura con *oscurità* come capacità magica.



Illustrazione di J. Miracola

Morthos utilizza efficacemente un raggio arcano

TALENTI E INCANTESIMI SIMILI ALLE ARMI

Qualunque incantesimo che richieda un tiro per colpire e che infligga danni per certi aspetti funziona come un'arma. Pertanto, parecchi talenti che migliorano il rendimento di un'arma possono essere usati per potenziare gli incantesimi simili alle armi.

INCANTESIMI SIMILI ALLE ARMI

Allo scopo di selezionare talenti che potenziano il combattimento, gli incantesimi simili alle armi ricadono in due categorie: incantesimi a distanza e incantesimi a contatto.

Incantesimi a distanza: Gli incantesimi a distanza comprendono quelli che richiedono tiri per colpire di contatto a distanza, quali raggi o effetti di proiettili scagliati (gli esempi includono *freccia acida di Melf* e *globo di acido inferiore*, descritto a pagina 109). Questa categoria comprende anche gli incantesimi che generano effetti che agiscono come armi a distanza e richiedono tiri per colpire a distanza (ma non tiri per colpire di contatto a distanza), come *sciarpa decapitante* o *shuriken di fuoco* (descritti rispettivamente a pagina 121 e 124).

Incantesimi a contatto: Gli incantesimi a contatto comprendono qualsiasi incantesimo con un raggio di azione di contatto che infligga danni.

TALENTI SELEZIONABILI

I seguenti talenti possono essere scelti per migliorare il rendimento degli incantesimi simili alle armi in combattimento (per i dettagli completi su ogni talento, vedi Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*).

Arma Accurata: Il personaggio può considerare gli incantesimi a contatto come armi leggere e applicare il suo modificatore di Destrezza (invece del modificatore di Forza) ai tiri per colpire di contatto con tali incantesimi.

Arma Focalizzata: Il personaggio sceglie una categoria di incantesimi simili alle armi (incantesimi a distanza o incantesimi a contatto) e ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire effettuati con tali incantesimi. È possibile acquisire questo talento una seconda volta, scegliendo una diversa categoria di incantesimi simili alle armi.

Colpo Senz'Armi Migliorato: Il personaggio può sommare i danni del suo colpo senz'armi ai danni di un incantesimo a contatto rilasciando l'incantesimo come un regolare attacco in mischia invece che un attacco di contatto in mischia. Il difensore ottiene il beneficio completo di armatura e scudo, ma se l'attacco colpisce, il colpo senz'armi infligge danni normali in aggiunta ai danni che l'incantesimo infligge quando

viene scaricato. Se il colpo senz'armi manca il bersaglio, allora l'incantesimo non viene scaricato.

Se il colpo senz'armi mette a segno un colpo critico, i danni derivanti dall'incantesimo non vengono moltiplicati.

Critico migliorato: Scegliere una categoria di incantesimi simili alle armi (incantesimi a distanza o incantesimi a contatto). Quando il personaggio usa un incantesimo della categoria selezionata, il suo intervallo di minaccia è raddoppiato, così che un incantesimo che normalmente minaccia un colpo critico con un tiro di 20 ha un intervallo di minaccia di 19-20. Il personaggio può acquisire questo talento una seconda volta, scegliendo una diversa categoria di incantesimi simili alle armi.

Pugno Stordente: Quando il personaggio usa il suo colpo senz'armi per rilasciare un incantesimo a contatto con un attacco in mischia riuscito (come descritto sopra in "Colpo Senz'Armi Migliorato"), riesce anche a stordire qualsiasi bersaglio che fallisca un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del livello del personaggio + modificatore di Sag del personaggio).

Tiro Preciso: Il personaggio può scagliare un incantesimo a distanza contro un avversario coinvolto in una mischia senza subire la solita penalità di -4 al tiro per colpire.

Tiro Ravvicinato: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni con incantesimi a distanza che infliggono danni ai punti ferita fino a distanze di 9 metri. Gli incantesimi che infliggono solo danni alle caratteristiche, che impongono penalità ai punteggi di caratteristica o che infliggono risucchi di energia ottengono un bonus di +1 ai loro tiri per colpire ma non ottengono bonus ai danni.



DESCRIZIONI DEI TALENTI

I talenti descritti nella sezione seguente completano i talenti nel *Manuale del Giocatore*. La Tabella 3-1 riassume i prerequisiti e i benefici di tutti questi talenti e indica quali un guerriero può scegliere come talenti bonus.

TALENTI DRACONICI

Gli stregoni possono selezionare i talenti draconici, che garantiscono loro capacità simili a quelle dei loro antenati draconici. Alcuni aumentano le capacità fisiche di un personaggio, fornendogli attacchi con gli artigli o rendendolo più resistente agli attacchi, mentre altri gli consentono di incanalare queste capacità in una potente arma a soffio oppure gli forniscono un'affinità con il tipo di energia dell'arma a soffio del suo progenitore draconico.

ANIMA DEL NORD

Il personaggio possiede una comprensione magica della natura del freddo.

Beneficio: Una innata propensione alla magia garantisce al personaggio le seguenti capacità magiche come un incantatore di 1° livello: 1 volta al giorno - *raggio di gelo, resistenza, tocco gelido*. CD del tiro salvezza 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Car del personaggio.

ARTIGLI DRACONICI [DRACONICO]

Il personaggio sviluppa le armi naturali dei suoi antenati draconici.

Prerequisito: Retaggio Draconico.

Beneficio: Il personaggio ottiene gli artigli. Può compiere un attacco naturale con gli artigli, infliggendo danni in base alla sua taglia (Piccola 1d4, Media 1d6, Grande 1d8). In qualsiasi round in cui lancia un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione standard, il personaggio può compiere un singolo attacco con gli artigli come azione veloce (vedi pagina 86) contro un avversario che sta minacciando.

BACCHETTA IMPLACABILE

Il personaggio può incrementare l'efficacia degli incantesimi lanciati da una bacchetta.

Prerequisiti: Utilizzare Oggetti Magici 1 grado, Creare Bacchette.

Beneficio: Spendendo una carica aggiuntiva, il personaggio può usare una bacchetta come se il suo livello dell'incantatore fosse più alto di 2 rispetto al suo livello normale, modificando tutti gli effetti dell'incantesimo dipendenti dal livello. Ad esempio, spendendo 2 cariche in una volta sola, una *bacchetta dei dardi incantati* (creata al 3° livello dell'incantatore) può essere usata al 5° livello dell'incantatore, sparando tre dardi invece di due. Il personaggio può spendere solo 1 carica extra alla volta usando questo talento.

CAPACITÀ MAGICA INTENSIFICATA

Il personaggio può usare una capacità magica come se fosse equivalente ad un livello di incantesimo più alto rispetto a quanto non sia realmente.

Prerequisito: Capacità magica al 6° livello dell'incantatore o superiore.

Beneficio: Il personaggio sceglie una delle sue capacità magiche (soggetta alle restrizioni sotto) da usare ad un livello intensificato fino a tre volte al giorno (o fino al normale limite di utilizzo della capacità, quale dei due sia minore). Il livello di incan-

Tabella 3-1: Talenti

Talenti generali	Prerequisiti	Beneficio
Anima del Nord	—	Usare *raggio di gelo, resistenza, tocco gelido* come capacità magiche 1 volta al giorno
Bacchetta Implacabile	Utilizzare Oggetti Magici 1 grado, Creare Bacchette	Aumentare livello dell'incantatore della bacchetta spendendo una carica addizionale
Capacità Magica Intensificata[2]	Capacità magica al 6° livello dell'incantatore o superiore	Usare capacità magica a un livello maggiore fino a 3 volte al giorno
Capacità Magica Massimizzata[2]	Capacità magica al 6° livello dell'incantatore o superiore	Massimizzare effetti numerici variabili della capacità magica fino a 3 volte al giorno
Colpo di Bacchetta	Utilizzare Oggetti Magici 4 gradi	Compiere attacco di contatto con bacchetta per infliggere 1d6 danni e mirare creatura con incantesimo
Comunicatore	—	Usare *comprensione dei linguaggi, messaggio, sigillo arcano* come capacità magiche 1 volta al giorno
Difesa Arcana[2]	Incantesimi Focalizzati nella scuola scelta	Bonus +3 a tiri salvezza contro scuola specifica di magia
Doppia Bacchetta	Combattere con Due Armi, Creare Bacchette	Attivare seconda bacchetta spendendo 2 cariche extra
Incantatore da Battaglia	Capacità di ignorare la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani derivante dall'armatura	Ignorare probabilità di fallimento incantesimi arcani da armature più pesanti
Incantatore Esperto[2]	Sapienza Magica 4 gradi	Aumentare livello dell'incantatore di +4
Incantesimo Extra[3]	3° livello dell'incantatore	Imparare un incantesimo addizionale fino a un livello in meno dell'attuale livello più alto
Incantesimo Innato[2]	Incantesimi Immobili, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi	Usare incantesimo come una capacità magica una volta per round
Incantesimo Segreto Extra[3]	Capacità di classe di incantesimo segreto, capacità di lanciare incantesimi di 2° livello	Rendere un incantesimo Esteso, Immobile, Ingrandito o Silenzioso in modo permanente
Incisività Extra	Mago combattente di 4° livello	Bonus +1 a capacità di incisività del mago combattente, più 1/4 livelli da mago combattente
Intuitivo	—	Usare *individuazione del magico, individuazione delle porte segrete, lettura del magico* come capacità magiche 1 volta al giorno
Invocazione Extra[3]	Capacità di usare invocazioni inferiori	Apprendere un'invocazione addizionale di un grado in meno rispetto all'attuale grado più alto
Mano Incantata	—	Usare *aprire/chiudere, disco fluttuante di Tenser, mano magica* come capacità magiche 1 volta al giorno
Nato nella Necropoli	—	Usare *incuti paura, suono fantasma, tocco di affaticamento* come capacità magiche 1 volta al giorno
Ossessione Notturna	—	Usare *luci danzanti, prestidigitazione, servitore inosservato* come capacità magiche 1 volta al giorno
Ottenere Famiglio	Conoscenze (arcane) 4 gradi, incantatore arcano di 3° livello	Ottenere un famiglio allo stesso modo di un mago o di uno stregone
Padronanza Arcana	Capacità di lanciare incantesimi arcani o usare capacità magiche (incluse le invocazioni)	Prendere 10 in prove di livello dell'incantatore
Penetrare Occultamento Magico[1]	Cos 13, Combattere alla Cieca, Uccisore di Maghi	Ignorare occultamento derivante da incantesimi di creature che il personaggio attacca
Penetrare Protezione Magica[1]	Cos 13, Uccisore di Maghi	Ignorare bonus derivanti da incantesimi a Classe Armatura
Preparazione Arcana	Capacità di lanciare incantesimi arcani senza preparazione	Preparare incantesimi arcani in anticipo per lancio più veloce di metamagia
Slot Extra[3]	4° livello dell'incantatore	Ottenere uno slot incantesimo extra a un livello in meno dell'attuale livello più alto
Specializzazione negli Incantesimi a Contatto	Arma Focalizzata (incantesimo a contatto), 4° livello dell'incantatore	Bonus +2 a tiri per i danni con incantesimi a contatto
Specializzazione negli Incantesimi a Distanza[2]	Arma Focalizzata (incantesimo a distanza), 4° livello dell'incantatore	Bonus +2 a tiri per i danni con incantesimi a distanza
Spirito Guardiano	Capacità di classe di spirito vigile	Tirare nuovamente l'iniziativa due volte al giorno, tirare nuovamente qualsiasi tiro salvezza 1 volta al giorno
Uccisore di Maghi[1]	Sapienza Magica 2 gradi, bonus di attacco base +3	Bonus +1 a tiri salvezza sulla Volontà; incantatori minacciati dal personaggio non possono lanciare sulla difensiva

Talenti draconici	Prerequisiti	Beneficio
Artigli Draconici	Retaggio Draconico	Ottenere artigli e compiere un attacco con artigli rapido quando lancia un incantesimo
Eredità Draconica	Quattro talenti draconici	Aggiungere incantesimi ai propri incantesimi conosciuti
Pelle Draconica	Retaggio Draconico	Armatura naturale aumenta di 1
Potere Draconico	Retaggio Draconico	+1 a livello dell'incantatore e a CD per incantesimi del tipo di energia che concorda con Retaggio Draconico
Presenza Draconica	Retaggio Draconico	Incutere paura in avversari di livello inferiore quando lancia un incantesimo
Resistenza Draconica	Retaggio Draconico	Ottenere resistenza a energia del tipo del Retaggio Draconico
Retaggio Draconico	Stregone di 1° livello	Ottenere abilità di classe draconica e un bonus a tiri salvezza contro *sonno* e paralisi
Soffio Draconico	Retaggio Draconico	Convertire energia di incantesimo in un'arma a soffio
Volo Draconico	Retaggio Draconico	Dopo avere lanciato un incantesimo, volare per il resto del round

Talenti di creazione oggetto	Prerequisiti	Beneficio
Creare Incantesimi Contingenti	11° livello dell'incantatore	Attaccare incantesimi semipermanenti a una creatura e stabilire condizioni di attivazione

Talenti di metamagia	Prerequisiti	Beneficio
Dividere Raggio	Qualsiasi talento di metamagia	Incantesimi a raggio influenzano un bersaglio addizionale
Incantesimi Ampliati Immediati	—	Aumentare misurazioni numeriche dell'incantesimo del 50% senza preparazione speciale 1 volta al giorno
Incantesimi Concatenati	Qualsiasi talento di metamagia	Dirigere incantesimi per influenzare bersagli secondari
Incantesimi Cooperativi	Qualsiasi talento di metamagia	Bonus a CD tiri salvezza e a prove di livello dell'incantatore di incantesimi lanciati insieme ad altri incantatori
Incantesimi Esplosivi	—	Creature sono fatte saltare in aria al limite dell'area dell'incantesimo
Incantesimi Estesi Immediati	—	Raddoppiare durata dell'incantesimo senza preparazione speciale 1 volta al giorno
Incantesimi Fortificati	—	Lanciare incantesimi ad alto livello dell'incantatore per superare resistenza agli incantesimi
Incantesimi Immobili Immediati	—	Lanciare incantesimi senza componenti somatiche o senza preparazione speciale 1 volta al giorno
Incantesimi Ingranditi Immediati	—	Raddoppiare il raggio di azione dell'incantesimo senza preparazione speciale 1 volta al giorno
Incantesimi Massimizzati Immediati	Qualsiasi talento di metamagia	Massimizzare effetti numerici variabili dell'incantesimo senza preparazione speciale 1 volta al giorno
Incantesimi Modellati	Qualsiasi talento di metamagia	Modificare area dell'incantesimo
Incantesimi Persistenti	Incantesimi Estesi	Incantesimi con raggio di azione fissato o personale durano 24 ore
Incantesimi Potenziati Immediati	Qualsiasi talento di metamagia	Aumentare effetti numerici variabili dell'incantesimo del 50% senza preparazione speciale 1 volta al giorno
Incantesimi Raddoppiati	Qualsiasi talento di metamagia	Lanciare simultaneamente un singolo incantesimo due volte
Incantesimi Rapidi Immediati	Incantesimi Estesi Immediati, Incantesimi Immobili Immediati, Incantesimi Massimizzati Immediati, Incantesimi Potenziati Immediati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi	Lanciare incantesimi come azione veloce senza preparazione speciale 1 volta al giorno
Incantesimi Ripetuti	Qualsiasi talento di metamagia	Incantesimo lanciato automaticamente una seconda volta nel round successivo
Incantesimi Ritardati	Qualsiasi talento di metamagia	Effetti di incantesimi sono ritardati di 1-5 round
Incantesimi Silenziosi Immediati	—	Lanciare incantesimi senza componenti verbali senza preparazione speciale 1 volta al giorno
Incantesimi Solenni	Qualsiasi talento di metamagia	Livello effettivo dell'incantesimo incrementato in un luogo speciale; diminuito all'esterno del luogo
Incantesimi Transdimensionali	—	Incantesimi influenzano creature in piani coesistenti e spazi extradimensionali
Miscela Energetica[2]	Sostituzione Energetica	Raddoppiare danni di incantesimi di energia aggiungendo un tipo di energia addizionale
Nato dai Tre Tuoni	Conoscenze (natura) 4 gradi, Sostituzione Energetica (elettricità)	Incantesimi sonori o di elettricità infliggono entrambi i tipi di danni
Sapienza Nera di Moil	Incantesimi Focalizzati (necromanzia), 7° livello dell'incantatore	Aggiungere danni extra da energia negativa a incantesimi di necromanzia
Signore del Freddo Estremo	Conoscenze (piani) 9 gradi, Sostituzione Energetica (freddo), capacità di lanciare un incantesimo con il descrittore "freddo"	Incantesimi di freddo infliggono metà dei danni di energia negativa
Sostituzione Energetica[2]	Conoscenze (arcane) 5 gradi, qualsiasi talento di metamagia	Incantesimi di energia possono infliggere danni da energia differente
Sostituzione Non Letale	Conoscenze (arcane) 5 gradi, qualsiasi talento di metamagia	Incantesimi di energia infliggono danni non letali

[1] Un guerriero può selezionare questo talento come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.
[2] Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non si sommano. Ogni volta che acquisisce il talento, lo applica a una nuova scuola di magia, classe di incantatore, tipo di energia o selezione di incantesimi.
[3] Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti si sommano.

tesimo equivalente della capacità magica intensificata è maggiore di due rispetto al suo normale livello (fino a un massimo di 9° livello), con tutti gli effetti dipendenti dal livello di incantesimo (incluse le CD dei tiri salvezza) calcolati al livello più alto.

La capacità magica che si vuole intensificare può essere scelta solo tra quelle capacità che riproducono un incantesimo di un livello inferiore o pari a metà del livello dell'incantatore del personaggio (arrotondato per difetto), meno 2. Per un riepilogo, vedi la colonna "Livello dell'incantatore per potenziare" nella tabella a pagina 304 del *Manuale dei Mostri*.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta, lo applica a una capacità magica diversa.

CAPACITÀ MAGICA MASSIMIZZATA

Il personaggio può usare una capacità magica alla sua massima efficacia.

Prerequisito: Capacità magica al 6° livello dell'incantatore o superiore.

Beneficio: Il personaggio sceglie una delle sue capacità magiche (soggetta alle restrizioni elencate di seguito) da usare alla massima efficacia fino a tre volte al giorno (o fino al normale limite di utilizzo della capacità, quale dei due sia minore). Tutti gli effetti numerici variabili della capacità magica sono massimizzati, infliggendo danni massimi, curando il numero massimo di punti ferita, influenzando il numero massimo di

bersagli e così via. Ad esempio, la *deflagrazione mistica* massimizzata di un warlock di 10° livello infligge 36 danni tre volte al giorno. I tiri salvezza e le prove contrapposte (come quella che si effettua quando si lancia *dissolvi magie*) non sono influenzati, né lo sono le capacità magiche senza variabili casuali.

Una capacità magica potenziata massimizzata ottiene il beneficio di ogni talento separatamente (ottenendo il massimo risultato più metà del risultato tirato normalmente). Per esempio, il *raggio rovente* potenziato massimizzato di un mephit del fuoco dovrebbe infliggere 24 danni più metà di 4d6 danni.

La capacità magica che di vuole massimizzare può essere scelta solo tra quelle capacità che riproducono un incantesimo di un livello inferiore o pari a metà del livello dell'incantatore del personaggio (arrotondato per difetto), meno 2. Per un riepilogo, vedi la colonna "Livello dell'incantatore per potenziare" nella tabella a pagina 304 del *Manuale dei Mostri*.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta, lo applica a una capacità magica diversa.

COLPO DI BACCHETTA

Il personaggio può incanalare l'energia magica di una bacchetta attraverso i suoi attacchi in mischia.

Prerequisito: Utilizzare Oggetti Magici 4 gradi.

Beneficio: Come azione standard, il personaggio può compiere un attacco di contatto in mischia con una bacchetta, spendendo una carica per infliggere 1d6 danni alla creatura colpita. Il personaggio non applica alcun danno extra a questo attacco indipendentemente dalla sua fonte (inclusi bonus di attacco furtivo, nemico prescelto e punizione), ma può attivare la bacchetta come parte dell'attacco. Se l'incantesimo lanciato dalla bacchetta è un incantesimo a raggio o con bersaglio, la creatura colpita è il bersaglio dell'incantesimo (con gli incantesimi a raggio che colpiscono automaticamente). Se l'incantesimo influenza un'area o crea una propagazione, il personaggio può designare il punto di origine dell'incantesimo in qualsiasi punto di intersezione della griglia nello spazio della creatura (ma così facendo potrebbe collocare se stesso nell'area influenzata). Gli incantesimi con un effetto che non copre un'area (come i vari incantesimi *evoca mostri*) non possono essere usati con un attacco di colpo di bacchetta.

COMUNICATORE

Il personaggio possiede una comprensione magica dell'essenza del linguaggio.

Beneficio: Una dote innata per la magia garantisce al personaggio le seguenti capacità magiche come un incantatore di 1° livello: 1 volta al giorno - *comprensione dei linguaggi, messaggio, sigillo arcano.*

CREARE INCANTESIMI CONTINGENTI [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio sa come attaccare incantesimi semipermanenti a una creatura e programmarli perché si attivino in certe condizioni.

Prerequisito: 11° livello dell'incantatore.

Beneficio: Il personaggio può rendere contingente qualsiasi incantesimo che conosce. Creare un incantesimo contingente richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base (livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 100 mo). Per creare un incantesimo contingente, il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime del costo di metà del prezzo base. Alcuni incantesimi incorrono in costi extra per componenti materiali o PE (come indicato nelle loro descrizioni), che devono essere pagati quando viene creato l'incantesimo contingente.

Vedi "Incantesimi contingenti", pagina 139, per maggiori informazioni.

DIFESA ARCANA

Scegliere una scuola di magia, come l'illusione. Il personaggio può resistere agli incantesimi di quella scuola meglio del normale.

Prerequisito: Incantesimi Focalizzati nella scuola scelta.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri salvezza contro gli incantesimi dalla scuola scelta.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più volte, ma i suoi effetti non si sommano. Ogni volta, si applica a una nuova scuola di magia.

DIVIDERE RAGGIO [METAMAGIA]

Gli incantesimi a raggio del personaggio possono influenzare un bersaglio aggiuntivo.

Prerequisito: Qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Il personaggio può fare in modo che qualsiasi incantesimo a raggio emetta un raggio addizionale oltre il numero normalmente permesso. Il raggio addizionale richiede un tiro per colpire di contatto a distanza separato per colpire e infligge danni come di norma. Può essere scagliato contro lo stesso bersaglio del primo raggio oppure contro un bersaglio diverso, ma tutti i raggi devono essere diretti contro bersagli entro 9 metri l'uno dall'altro ed emessi contemporaneamente.

Un incantesimo con raggio diviso occupa uno slot di due livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

DOPPIA BACCHETTA

Il personaggio può attivare due bacchette allo stesso tempo.

Prerequisiti: Combattere con Due Armi, Creare Bacchette.

Beneficio: Come azione di round completo, il personaggio può impugnare una bacchetta in ogni mano (se ha entrambe le mani libere), con una bacchetta designata come bacchetta primaria e l'altra come bacchetta secondaria. Ogni utilizzo della bacchetta secondaria consuma 2 cariche invece di 1.

EREDITÀ DRACONICA [DRACONICO]

Il personaggio ha realizzato un potere arcano maggiore grazie al suo retaggio draconico.

Prerequisito: Quattro talenti draconici.

Beneficio: In base al proprio retaggio draconico, il personaggio aggiunge i seguenti incantesimi alla propria lista degli incantesimi conosciuti.

Ogni incantesimo è aggiunto al livello a cui un incantatore lo otterrebbe normalmente, a meno che non sia indicato diversamente.

Eredità Draconica

Tipo di drago	Incantesimi conosciuti
Bianco	*Foschia occultante, muro di ghiaccio* (5° livello), *tempesta di nevischio*
Blu	*Immagine maggiore, miraggio arcano, ventriloquio*
Nero	*Charme su animali* (solo serpenti e lucertole), *oscurità profonda, piaga degli insetti*
Rosso	*Individuazione delle porte segrete, suggestione, visione del vero*
Verde	*Charme su persone, crescita vegetale, dominare persone*
Argento	*Caduta morbida, camminare nell'aria* (5° livello), *muro di vento*
Bronzo	*Controllare acqua* (5° livello), *parlare con gli animali, respirare sott'acqua*
Oro	*Benedizione, dissolvi il male, luce diurna*
Ottone	*Controllare elementi, contrastare venti, linguaggi*
Rame	*Immagine silenziosa, muro di pietra, scolpire pietra*

Speciale: Se un qualsiasi incantesimo che il personaggio otterrebbe da questo talento è un incantesimo che conosce già, può scegliere un altro incantesimo che uno stregone di norma avrebbe a disposizione a quello stesso livello.

INCANTATORE DA BATTAGLIA

Migliorare il proprio addestramento esistente permette al personaggio di evitare la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani quando indossa armature più pesanti del normale.

Prerequisito: Capacità di ignorare la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani derivante dall'armatura.

Beneficio: Il personaggio è in grado di indossare armature di una categoria più pesanti di quanto potrebbe normalmente indossare pur continuando a evitare la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Ad esempio, se il personaggio ha la capacità di indossare normalmente armature leggere senza incorrere in una probabilità di fallimento degli incantesimi, può indossare armature medie e continuare a lanciare incantesimi come di norma. Questa capacità non si estende agli scudi, né si applica agli incantesimi ottenuti da classi di incantatore diverse dalla classe che fornisce la capacità di lanciare incantesimi arcani mentre si indossa l'armatura.

INCANTATORE ESPERTO

Il personaggio sceglie una classe di incantatore che possiede. I suoi incantesimi lanciati con quella classe sono più potenti.

Prerequisito: Sapienza Magica 4 gradi.

Beneficio: Il livello dell'incantatore del personaggio per la classe di incantatore scelta aumenta di 4. Questo beneficio non può far aumentare il livello dell'incantatore del personaggio a un valore superiore ai suoi Dadi Vita. Tuttavia, anche se non può trarre vantaggio dall'intero bonus immediatamente, se più avanti acquisisce Dadi Vita in livelli di classi non da incantatore, potrebbe essere in grado di applicare il resto del bonus.

Ad esempio, un umano stregone di 5° livello/guerriero di 3° livello che seleziona questo talento farebbe aumentare il suo livello dell'incantatore da stregone dal 5° all'8° (siccome ha 8 Dadi Vita). Se più tardi dovesse acquisire un livello da guerriero, otterrebbe il resto del bonus e il suo livello dell'incantatore da stregone diventerebbe 9° (siccome ora ha 9 Dadi Vita).

Un personaggio con due o più classi di incantatore (come un bardo/stregone o un ranger/druido) deve scegliere quale classe ottiene l'effetto del talento.

Questo talento non influenza gli incantesimi al giorno né gli incantesimi conosciuti del personaggio. Aumenta solo il suo livello dell'incantatore, che dovrebbe aiutarlo a superare la resistenza agli incantesimi e ad aumentare la durata e gli altri effetti dei suoi incantesimi.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta che lo sceglie, deve applicarlo a una diversa classe di incantatore. Per esempio, un chierico di 4° livello/mago di 5° livello che abbia selezionato questo talento due volte dovrebbe lanciare incantesimi da chierico come un incantatore di 8° livello e incantesimi da mago come un incantatore di 9° livello.

INCANTESIMI AMPLIATI IMMEDIATI [METAMAGIA]

Il personaggio può aumentare l'area di un incantesimo senza una preparazione speciale.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare l'effetto del talento Incantesimi Ampliati a qualsiasi incantesimo che lancia senza aumentare il livello dell'incantesimo né prepararlo in modo speciale in anticipo. Il personaggio può comunque usare Incantesimi Ampliati normalmente se ce l'ha.

INCANTESIMI CONCATENATI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare incantesimi che si propagano ad altri bersagli in aggiunta al bersaglio primario.

Prerequisito: Qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Qualsiasi incantesimo che specifichi un bersaglio singolo e abbia un raggio di azione maggiore di contatto può essere concatenato in modo da influenzare normalmente quel bersaglio primario, per poi propagarsi a un numero di bersagli secondari pari al livello dell'incantatore del personaggio (massimo 20). Ogni propagazione ha effetto su bersagli secondari scelti dal personaggio che devono trovarsi entro 9 metri dal bersaglio primario, nessuno dei quali può essere influenzato più di una volta. Il personaggio può scegliere di influenzare meno bersagli secondari rispetto al massimo consentito.

Se l'incantesimo concatenato infligge danni, ognuno dei bersagli secondari subisce la metà dei danni rispetto al bersaglio primario (arrotondati per difetto) e può tentare tiri salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni (a prescindere che l'incantesimo permetta o meno al bersaglio originario un tiro salvezza). Per incantesimi che non infliggono danni, le CD dei tiri salvezza contro gli effetti di propagazione sono ridotte di 4. Ad esempio, se un mago di 10° livello normalmente lancia *incuti paura* a CD 14, un *incuti paura* concatenato potrebbe colpire un goblin capitano a CD 14 e fino a dieci delle sue guardie nelle vicinanze a CD 10.

Un incantesimo concatenato occupa uno slot di tre livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI COOPERATIVI [METAMAGIA]

Il personaggio lancia incantesimi con effetto superiore in congiunzione con lo stesso incantesimo lanciato da un altro individuo.

Prerequisito: Qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Mentre due incantatori sono adiacenti, il personaggio e un altro incantatore con il talento Incantesimi Cooperativi possono lanciare contemporaneamente lo stesso incantesimo nello stesso momento nel round. Aggiungere +2 alla CD del tiro salvezza degli incantesimi lanciati in collaborazione e +1 alle prove di livello dell'incantatore per sconfiggere la resistenza agli incantesimi del bersaglio (se ce l'ha), utilizzando la CD base e la prova di livello più alte di uno dei due incantatori.

Un incantesimo cooperativo occupa uno slot dello stesso livello effettivo dell'incantesimo.

Speciale: Per ogni incantatore addizionale dotato di questo talento che lancia contemporaneamente lo stesso incantesimo cooperativo, la CD del tiro salvezza dell'incantesimo e il bonus alla prova di livello dell'incantatore aumentano di 1. Quando più di due incantatori lanciano un incantesimo in collaborazione, ognuno deve essere adiacente ad almeno altri due incantatori coinvolti nel lancio. Per esempio, due maghi e due stregoni in cerchio hanno tutti Incantesimi Cooperativi. I primi tre in ordine di iniziativa preparano un'azione per lanciare *palla di fuoco*, lanciando l'incantesimo quando lo lancia il quarto. La CD base del tiro salvezza dell'incantesimo è pari alla più alta CD tra tutti gli incantatori cooperativi (come determinata da relativi punteggi di caratteristica, altri talenti, capacità speciali od oggetti) +4 (+2 per il primo incantatore cooperativo e +1 per ognuno degli altri due). Allo stesso modo, chiunque abbia il livello dell'incantatore più alto determina la prova base di livello dell'incantatore, che ottiene un bonus di +3 (+1 per ogni incantatore cooperativo).

INCANTESIMI ESPLOSIVI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare incantesimi che fanno saltare in aria le creature.

Beneficio: Con un tiro salvezza sui Riflessi fallito, un incantesimo esplosivo espelle qualsiasi creatura colta nella sua area, mandandola in una locazione fuori dal bordo più vicino di quell'area, infliggendo danni aggiuntivi e, inoltre, buttando a terra prone le creature.

Ad esempio, tutte le creature nell'area di una *palla di fuoco* esplosiva che falliscono i tiri salvezza, non solo subiscono danni completi ma sono spinte nel quadretto più vicino esterno al perimetro della propagazione con raggio di 6 metri dell'area. Similmente, un *fulmine* esplosivo sposta i bersagli che falliscono i tiri salvezza all'esterno dell'area definita dai quadretti attraverso cui passa la linea del fulmine. Qualsiasi creatura spostata in questo modo subisce anche 1d6 danni aggiuntivi per ogni 3 metri di spostamento (nessun danno aggiuntivo se spostata per meno di 3 metri dall'effetto) ed è buttata a terra prona. Se qualche ostacolo impedisce a una creatura di essere spostata sul limite dell'effetto, la creatura viene fermata e subisce 1d6 danni perché colpisce la barriera (in aggiunta a qualsiasi danno subito dalla distanza per cui si è spostata prima di allora). In qualsiasi caso, questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Incantesimi Esplosivi può essere applicato solo agli incantesimi che permettono tiri salvezza sui Riflessi e che influenzano un'area (cono, cilindro, linea o esplosione). Un incantesimo esplosivo occupa uno slot di due livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.



Un incantesimo esplosivo

Illustrazione di F. Miracola

INCANTESIMI ESTESI IMMEDIATI [METAMAGIA]

Il personaggio può far durare un incantesimo più a lungo del normale senza una preparazione speciale.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare l'effetto del talento Incantesimi Estesi a qualsiasi incantesimo che lancia senza aumentare il livello dell'incantesimo né prepararlo in modo speciale in anticipo. Il personaggio può comunque usare Incantesimi Estesi normalmente se ce l'ha.

INCANTESIMI FORTIFICATI [METAMAGIA]

Il personaggio lancia incantesimi che superano più facilmente la resistenza agli incantesimi.

Beneficio: Un incantesimo fortificato viene considerato come se avesse un livello dell'incantatore più alto al fine di sconfiggere la resistenza agli incantesimi di un bersaglio. Il personaggio prepara e lancia l'incantesimo in uno slot incantesimo di livello più alto del normale, con ogni livello aggiuntivo che fornisce un bonus di +2 alle prove di incantesimi inarrestabili per l'incantesimo alterato. Gli incantesimi che non sono soggetti alla resistenza agli incantesimi non subiscono l'effetto.

Un incantesimo fortificato occupa uno slot incantesimo di almeno un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI IMMOBILI IMMEDIATI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare un incantesimo senza gesti o preparazione speciale.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare l'effetto del talento Incantesimi Immobili a qualsiasi incantesimo che lancia senza aumentare il livello dell'incantesimo né prepararlo in modo speciale in anticipo. Il personaggio può comunque usare Incantesimi Immobili normalmente se ce l'ha.

INCANTESIMI INGRANDITI IMMEDIATI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare un incantesimo più lontano del normale senza speciali preparativi.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare l'effetto del talento Incantesimi Ingranditi a qualsiasi incantesimo che lancia senza aumentare il livello dell'incantesimo né prepararlo in modo speciale in anticipo. Il personaggio può comunque usare Incantesimi Ingranditi normalmente se ce l'ha.

INCANTESIMI MASSIMIZZATI IMMEDIATI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare un incantesimo con la massima efficacia senza una preparazione speciale.

Prerequisito: Qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare l'effetto del talento Incantesimi Massimizzati a qualsiasi incantesimo che lancia senza aumentare il livello dell'incantesimo né prepararlo in modo speciale in anticipo. Il personaggio può comunque usare Incantesimi Massimizzati normalmente se ce l'ha.

INCANTESIMI MODELLATI [METAMAGIA]

Il personaggio può modificare l'area dei suoi incantesimi.

Prerequisito: Qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Il personaggio può modificare un incantesimo ad area cambiando la forma dell'area in un cilindro (raggio di 3 metri, alto 9 metri), un cono di 12 metri, quattro cubi con spigolo di 3 metri, una sfera (propagazione con raggio di 6 metri) o una linea di 36 metri. L'incantesimo modellato funziona normalmente sotto tutti gli aspetti ad eccezione della sua forma. Ad esempio, un *fulmine* la cui area viene cambiata in una sfera infligge la stessa quantità di danni, ma ha effetto in una propagazione con raggio di 6 metri.

Un incantesimo modellato occupa uno slot di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI PERSISTENTI [METAMAGIA]

Il personaggio può far durare un incantesimo per tutto il giorno.

Prerequisito: Incantesimi Estesi.

Beneficio: È possibile aumentare a 24 ore la durata degli incantesimi con un raggio di azione fisso o personale. Gli incantesimi con durata istantanea non vengono essere influenzati da questo talento, né lo sono gli incantesimi i cui effetti vengono scaricati. Il personaggio non ha bisogno di mantenere la concentrazione su incantesimi *individuazione* persistenti (come *individuazione del magico* o *individuazione dei pensieri*) per essere consapevole della mera presenza o assenza del soggetto individuato, ma per ottenere ulteriori informazioni è necessaria la concentrazione come di norma.

Un incantesimo persistente occupa uno slot di sei livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI POTENZIATI IMMEDIATI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare un incantesimo con un effetto maggiore senza una preparazione speciale.

Prerequisito: Qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare l'effetto del talento Incantesimi Potenziati a qualsiasi incantesimo che lancia senza aumentare il livello dell'incantesimo né prepararlo in modo speciale in anticipo. Il personaggio può comunque usare Incantesimi Potenziati normalmente se ce l'ha.

INCANTESIMI RADDOPPIATI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare simultaneamente un singolo incantesimo due volte.

Prerequisito: Qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Lanciare un incantesimo raddoppiato fa sì che l'incantesimo abbia effetto due volte nella stessa area o sullo stesso bersaglio simultaneamente. Tutte le caratteristiche variabili (compresi i tiri per colpire) o le decisioni che il personaggio prenderebbe sull'incantesimo (inclusi bersaglio e area) sono applicate a entrambi gli incantesimi, con le creature influenzate che ricevono tutti gli effetti di ogni incantesimo individualmente (compreso ottenere due tiri salvezza se applicabile).

Un incantesimo i cui effetti non dovrebbero sommarsi se fosse lanciato due volte in circostanze normali creerà effetti ridondanti se viene raddoppiato con successo (vedi "Combinare effetti magici", pagina 172 del *Manuale del Giocatore*). Ad esempio, uno *charme su persone* raddoppiato non crea un effetto più potente o più duraturo, ma qualsiasi alleato del bersaglio dovrebbe effettuare con successo due tentativi di dissolvere per poter liberare il bersaglio dallo charme. Come per altri talenti di metamagia, raddoppiare un incantesimo non ha alcun effetto sulla sua vulnerabilità ai controincantesimi, quindi un singolo controincantesimo riuscito nega entrambe le istanze di un incantesimo raddoppiato.

Un incantesimo raddoppiati occupa uno slot di quattro livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI RAPIDI IMMEDIATI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare un incantesimo in un batter d'occhio senza una preparazione speciale.

Prerequisiti: Incantesimi Estesi Immediati, Incantesimi Immobili Immediati, Incantesimi Massimizzati Immediati, Incantesimi Potenziati Immediati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi Immediati.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare l'effetto del talento Incantesimi Rapidi a qualsiasi incantesimo che lancia senza aumentare il livello dell'incantesimo né prepararlo in modo speciale in anticipo. Il personaggio può comunque usare Incantesimi Rapidi normalmente.

INCANTESIMI RIPETUTI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare un incantesimo che si ripete nel round successivo.

Prerequisito: Qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Un incantesimo ripetuto viene lanciato automaticamente una seconda volta all'inizio del turno del personaggio nel round successivo. A prescindere da dove il personaggio possa essersi spostato nel round precedente, il secondo incantesimo ha origine dalla stessa locazione e influenza la stessa area dell'incantesimo originale. Se l'incantesimo originale designa un bersaglio a distanza, l'incantesimo ripetuto influenza lo stesso bersaglio se è entro 9 metri dalla sua posizione originale; altrimenti, il secondo incantesimo fallisce. Gli incantesimi di contatto a distanza non possono essere influenzati da questo talento.

Un incantesimo ripetuto occupa uno slot di tre livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI RITARDATI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare incantesimi che hanno effetto dopo un breve ritardo a sua scelta.

Prerequisito: Qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Quando lancia un incantesimo, il personaggio stabilisce un ritardo da 1 a 5 round prima che abbia effetto. Il ritardo non può essere cambiato una volta stabilito; l'incantesimo si attiva immediatamente prima l'inizio del turno dell'incantatore nel round che lui stesso designa. Solo gli incantesimi ad area, personali e a contatto possono essere influenzati da questo talento.

Tutte le decisioni che il personaggio potrebbe prendere riguardo all'incantesimo (compresi tiri per colpire, designare bersagli o determinare o modellare un'area) sono decisi quando l'incantesimo viene lanciato, con tutti i suoi effetti (inclusi danni e tiri salvezza) decisi quando l'incantesimo di attiva. Se cambiano le condizioni durante il periodo di ritardo in modo tale da rendere l'incantesimo impossibile da lanciare (il bersaglio designato si sposta oltre il raggio di azione dell'incantesimo, ad esempio), l'incantesimo fallisce. Durante il ritardo, un incantesimo ritardato può essere dissolto normalmente, e può essere individuato nell'area o sul bersaglio (come applicabile).

Un incantesimo ritardato occupa uno slot di tre livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI SILENZIOSI IMMEDIATI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare un incantesimo silenziosamente senza una preparazione speciale.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può applicare l'effetto del talento Incantesimi Silenziosi a qualsiasi incantesimo che lancia senza aumentare il livello dell'incantesimo né prepararlo in modo speciale in anticipo. Il personaggio può comunque usare Incantesimi Silenziosi normalmente se ce l'ha.

INCANTESIMI SOLENNI [METAMAGIA]

Gli incantesimi del personaggio sono particolarmente potenti nel territorio familiare.

Prerequisito: Qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Un incantesimo solenne ha un livello di incantesimo effettivo più alto di 1 rispetto al suo livello normale se lanciato nel luogo solenne del personaggio (vedi sotto), ma se non è lanciato nel luogo solenne, l'incantesimo ha un livello di incantesimo effettivo inferiore di 1 rispetto al normale. Tutti gli effetti dipendenti dal livello dell'incantesimo (incluse le CD dei tiri salvezza) sono calcolati in base al livello modificato.

Un incantesimo ripetuto occupa uno slot di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Speciale: Il luogo solenne del personaggio è un'area, edificio o struttura particolare precedentemente designato dal personaggio, e con un diametro non più grande di 6 metri per livello. L'area designata deve essere un luogo in cui il personaggio ha trascorso un periodo cumulativo almeno di tre mesi. Anche se un luogo solenne può essere designato all'interno di una struttura più grande, i suoi vantaggi speciali non si applicano al di fuori dell'area massima. Una volta designata, un'area impiega sette giorni a diventare un luogo solenne, e se il personaggio designa una nuova area, i benefici del vecchio luogo solenne svaniscono immediatamente.

INCANTESIMI TRANSDIMENSIONALI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare incantesimi che influenzano bersagli nascosti in piani coesistenti e spazi extradimensionali gli ingressi dei quali rientrano all'interno dell'area dell'incantesimo.

Beneficio: Un incantesimo transdimensionale ha il suo effetto normale completo sulle creature incorporee, sulle creature sul Piano Etereo o sul Piano delle Ombre, e sulle creature dentro uno spazio extradimensionale nell'area dell'incantesimo. Tali creature comprendono le creature eteree, le creature che sono soggette a *intermittenza* o *camminare nelle ombre*, i fantasmi manifestati e le creature all'interno dello spazio extradimensionale di un *trucco della corda, buco portatile* o *tasca per famiglio* (vedi pagina 128).

Il personaggio deve essere in grado di percepire una creatura per mirarla con un incantesimo transdimensionale, ma non ha bisogno di percepire una creatura per catturarla nell'area di un'esplosione, un cono, una emanazione o una propagazione.

Un incantesimo transdimensionale occupa uno slot di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Normale: Solo gli incantesimi e gli effetti di forza possono influenzare le creature eteree, e nessun attacco sul Piano Materiale influenza le creature sul Piano delle Ombre o in uno spazio extradimensionale chiuso. C'è una probabilità del 50% che qualsiasi incantesimo diverso da un effetto di forza fallisca contro una creatura incorporea.

INCANTESIMO EXTRA

Il personaggio apprende un incantesimo aggiuntivo.

Prerequisito: 3° livello dell'incantatore.

Beneficio: Il personaggio apprende un incantesimo addizionale, a qualsiasi livello fino a uno inferiore del più alto livello di incantesimo che può lanciare al momento. Di conseguenza, uno stregone di 4° livello (massimo livello dell'incantesimo 2°) ottiene un nuovo incantesimo conosciuto di livello 0 o di 1° livello con cui ampliare il suo repertorio. Per classi come quella del mago che hanno più opzioni per apprendere gli incantesimi, Incantesimo Extra generalmente è usato per apprendere un incantesimo specifico al quale il personaggio non ha accesso e che sarebbe incapace di ricercare.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta, apprende un nuovo incantesimo a qualsiasi livello fino a uno inferiore del più alto livello di incantesimo che può lanciare.

INCANTESIMO INNATO

Il personaggio ha una padronanza così completa di un incantesimo che può ora usarlo come una capacità magica.

Prerequisiti: Incantesimi Immobili, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi.

Beneficio: Il personaggio sceglie un qualsiasi incantesimo che può lanciare. Ora può lanciare questo incantesimo a volontà come una capacità magica una volta per round. Uno slot incantesimo di otto livelli più alto dell'incantesimo innato è occupato permanentemente per potenziarlo, e ogni volta che lo usa viene pagato qualsiasi costo in PE per l'incantesimo innato. Inoltre, il personaggio deve avere qualunque focus richiesto dall'incantesimo per poterlo usare come una capacità magica, e se l'incantesimo innato ha una componente materiale costosa, il personaggio deve usare come focus un oggetto che valga 50 volte quel costo.

Siccome un incantesimo innato è una capacità magica e non un vero incantesimo, un chierico non può perderlo per lanciare spontaneamente un incantesimo *curare* o *infliggere*. Inoltre, gli incantatori che diventano incapaci di lanciare incantesimi del livello dello slot incantesimo usato per potenziare l'incantesimo innato diventano anche incapaci di usare la capacità magica.

Illustrazione di F. Vohwinkel



Mialee attacca con un incantesimo transdimensionale

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più di una volta, selezionando un altro incantesimo e pagando i costi per lo slot incantesimo, il focus e le componenti materiali ogni volta.

INCANTESIMO SEGRETO EXTRA

Il personaggio apprende un incantesimo segreto aggiuntivo.

Prerequisito: Capacità di classe di incantesimo segreto, capacità di lanciare incantesimi di 2° livello.

Beneficio: Il personaggio sceglie un incantesimo conosciuto che diventa modificato in modo permanente come se influenzato da Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Ingranditi o Incantesimi Silenziosi. Il livello dell'incantesimo non cambia, né cambia la scelta di incantesimo e modifica una volta scelti. Man mano che il personaggio sale di livello, può scegliere che lo stesso incantesimo venga modificato in diversi modi con più incantesimi segreti (da usi addizionali di questo talento oppure mediante la capacità di classe di incantesimo segreto). Il personaggio non ha bisogno di possedere il talento di metamagia che applica all'incantesimo.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta, può selezionare un altro incantesimo da modificare in modo permanente come se influenzato da uno dei talenti di metamagia menzionati sopra. Può scegliere che lo stesso incantesimo venga modificato con più applicazioni di questo talento.

INCISIVITÀ EXTRA

La capacità del personaggio di infliggere danni da incantesimo è decisamente impressionante.

Prerequisito: Mago combattente di 4° livello.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla sua incisività del mago combattente, più un aggiuntivo bonus di +1 per ogni quattro livelli da mago combattente. Per esempio, un mago combattente di 8° livello con Intelligenza 18 ottiene un bonus di +7 ai danni inflitti da qualsiasi incantesimo che infligge danni ai punti ferita.

Normale: L'incisività del mago combattente di un personaggio è pari al suo modificatore di Intelligenza.

INTUITIVO

Il personaggio possiede una comprensione magica di come funziona l'individuazione arcana.

Beneficio: Una innata propensione per la magia garantisce al personaggio le seguenti capacità magiche come un incantatore di 1° livello: 1 volta al giorno - *individuazione del magico, individuazione delle porte segrete, lettura del magico.*

INVOCAZIONE EXTRA

Il personaggio impara una invocazione addizionale.

Prerequisito: Capacità di usare invocazioni inferiori.

Beneficio: Il personaggio impara una invocazione aggiuntiva dalla lista a disposizione del personaggio, scegliendo una invocazione più bassa di un grado rispetto al più alto grado di invocazione che conosce. Per esempio, un warlock di 6° livello potrebbe imparare una invocazione minima, mentre un warlock di 16° livello potrebbe imparare una qualsiasi invocazione minima, inferiore o superiore.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta, ottiene una invocazione extra di qualsiasi grado (minima, inferiore o superiore) fino a uno più basso del più alto grado di invocazione che può usare al momento.

MANO INCANTATA

Il personaggio possiede una comprensione magica della manipolazione della forza.

Beneficio: Una innata propensione alla magia garantisce al personaggio le seguenti capacità magiche come un incantatore di 1° livello: 1 volta al giorno - *aprire/chiudere, disco fluttuante di Tenser, mano magica.* CD del tiro salvezza 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Car del personaggio.

MISCELA ENERGETICA [METAMAGIA]

Il personaggio modifica un incantesimo che usa un tipo di energia per aggiungere una quantità equivalente di energia di un altro tipo.

Prerequisito: Sostituzione Energetica.

Beneficio: Il personaggio sceglie un tipo di energia (acido, elettricità, freddo o fuoco) che corrisponde a un tipo di energia che ha selezionato per la sostituzione mediante il talento Sostituzione Energetica. Il personaggio può quindi modificare qualsiasi incantesimo con un descrittore di energia aggiungendo una quantità equivalente del tipo scelto di energia ai normali effetti dell'incantesimo. L'incantesimo modificato funziona normalmente sotto tutti gli aspetti tranne che per il tipo e la quantità di danni inflitti, con ogni tipo di energia che conta separatamente nel massimale di danni dell'incantesimo. Quindi, una *palla di fuoco* acida lanciata al 6° livello infligge 6d6 danni da fuoco e 6d6 danni da acido (tirati separatamente), mentre la stessa *palla di fuoco* acida lanciata al 10° livello o superiore infligge 10d6 danni da fuoco e 10d6 danni da acido. Anche tipi di energia contrapposti (come fuoco e freddo) possono essere combinati usando questo talento.

Un incantesimo con miscela energetica occupa uno slot di quattro livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo. Inoltre, il descrittore dell'incantesimo cambia per includere entrambi i tipi di energia presenti nell'incantesimo: per esempio, la *palla di fuoco* acida descritta sopra è un incantesimo di invocazione [acido, fuoco].

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte, scegliendo un diverso tipo di energia ogni volta. Il tipo di energia selezionato con questo talento deve corrispondere a un tipo di energia che il personaggio ha selezionato anche per la sostituzione mediante il talento Sostituzione Energetica (così il personaggio può selezionare freddo come tipo di energia con Miscela Energetica se ha selezionato freddo come tipo di energia per Sostituzione Energetica). Può usare Miscela Energetica per alterare ulteriormente un incantesimo che è già stato modificato con Sostituzione Energetica, e può anche miscelare il tipo di energia scelto con un incantesimo che usa già lo stesso tipo di energia, in effetti raddoppiando i suoi normali dadi di danni.

NATO NELLA NECROPOLI

Il personaggio possiede una comprensione magica dell'essenza del terrore mortale.

Beneficio: Una innata propensione alla magia garantisce al personaggio le seguenti capacità magiche come un incantatore di 1° livello: 1 volta al giorno - *incuti paura, suono fantasma, tocco di affaticamento.* CD del tiro salvezza 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Car del personaggio.

NATO DAI TRE TUONI [METAMAGIA]

Il personaggio ha imparato a sposare il potere del fulmine e del tuono nei suoi incantesimi da elettricità e sonori.

Prerequisiti: Conoscenze (natura) 4 gradi, Sostituzione Energetica (elettricità).

Beneficio: Quando il personaggio lancia un incantesimo con il descrittore "elettricità" o "suono" che infligge danni ai punti ferita, può dichiarare che quello è un incantesimo dei tre tuoni, con la metà dei danni inflitti come danni da elettricità e metà inflitti come danni sonori. Inoltre, l'incantesimo si

conclude con un possente rombo di tuono che stordisce tutte le creature che subiscono danni dall'incantesimo per 1 round a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sulla Tempra, poi butta a terra prone le creature stordite a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sui Riflessi (entrambi i tiri salvezza con la stessa CD dell'incantesimo base). Tuttavia, incanalare i tre tuoni è dispendioso, e il personaggio è automaticamente frastornato per 1 round dopo averlo fatto.

Un incantesimo dai tre tuoni occupa uno slot incantesimo del normale livello dell'incantesimo. In aggiunta, il suo descrittore cambia per includere entrambi i tipi di energia: per esempio, un *fulmine* dei tre tuoni è un incantesimo di invocazione [elettricità, suono].

OSSESSIONE NOTTURNA

Il personaggio possiede una comprensione magica dei processi dell'occulto.

Beneficio: Una innata propensione alla magia garantisce al personaggio le seguenti capacità magiche come un incantatore di 1° livello: 1 volta al giorno - *luci danzanti, prestidigitazione, servitore inosservato*. CD del tiro salvezza 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Car del personaggio.

OTTENERE FAMIGLIO

Il personaggio ottiene un famiglio.

Prerequisiti: Conoscenze (arcane) 4 gradi, incantatore arcano di 3° livello.

Beneficio: Il personaggio può ottenere un famiglio nello stesso modo di un mago o di uno stregone (vedi la descrizione della classe dello stregone e il corrispondente riquadro laterale, pagina 56 del *Manuale del Giocatore*). Come per un mago o uno stregone, ottenere un famiglio richiede 24 ore e consuma materiali magici del valore di 100 mo.

Ai fini di determinare le capacità del famiglio che dipendono dal livello di classe da incantatore arcano del personaggio, si sommano i livelli in tutte le classi che gli consentono di lanciare incantesimi arcani.

PADRONANZA ARCANA

Il personaggio è veloce e sicuro nei suoi sforzi di battere le difese e gli incantesimi arcani degli altri.

Prerequisito: Capacità di lanciare incantesimi arcani o usare capacità magiche (incluse le invocazioni).

Benefici: Il personaggio può prendere 10 nelle prove di livello dell'incantatore (come se la prova di livello dell'incantatore fosse una prova di abilità). Il personaggio può utilizzare questo talento anche se si trova in una situazione stressante.

PELLE DRACONICA [DRACONICO]

La pelle del personaggio assume lo splendore, la lucentezza e la durezza del progenitore draconico.

Prerequisito: Retaggio Draconico.

Beneficio: L'armatura naturale del personaggio aumenta di 1.

PENETRARE OCCULTAMENTO MAGICO

Il personaggio ignora la probabilità di mancare il bersaglio imposta da certi effetti magici.

Prerequisiti: Cos 13, Combattere alla Cieca, Uccisore di Maghi.

Beneficio: Il feroce disprezzo del personaggio per la magia gli consente di ignorare la probabilità di mancare il bersaglio garantita da incantesimi o capacità magiche quali *foschia occultante, invisibilità, oscurità, sfocatura, forma del fantasma* (vedi pagina 106), e da incantesimi utilizzati per creare effetti di occultamento (come un mago che usa *immagine permanente* per riempire un corridoio di fuoco e fumo illusori). Inoltre, quando affronta una creatura protetta da *immagine speculare*, il personaggio può distinguere subito la creatura reale dalle sue finzioni. La capacità del personaggio di ignorare la probabilità di mancare il bersaglio imposta dall'occultamento magico non gli garantisce alcuna capacità di ignorare l'occultamento non magico (quindi avrebbe comunque una probabilità del 20% di mancare il bersaglio contro una creatura *invisibile* nascosta nella nebbia, ad esempio).

Speciale: Selezionare questo talento riduce di 4 il livello dell'incantatore del personaggio per tutti i suoi incantesimi e le sue capacità magiche.

PENETRARE PROTEZIONE MAGICA

Il personaggio può superare le protezioni magiche dei suoi nemici.

Prerequisiti: Cos 13, Uccisore di Maghi.

Beneficio: Il disprezzo del personaggio per la magia è così forte che come azione standard può compiere un attacco in mischia che ignora qualsiasi bonus alla Classe Armatura garantito dagli incantesimi (inclusi effetti ad attivazione di incantesimo o a completamento di incantesimo creati da oggetti magici quali bacchette o pozioni). Se il personaggio infligge danni al proprio avversario, dissolve all'istante e automaticamente tutti gli incantesimi e gli effetti magici di quell'avversario che gli garantiscono un bonus alla Classe Armatura.

Speciale: Selezionare questo talento riduce di 4 il livello dell'incantatore del personaggio per tutti i suoi incantesimi e le sue capacità magiche.

POTERE DRACONICO [DRACONICO]

Il personaggio ha un potere maggiore nel manipolare le energie del proprio retaggio draconico.

Prerequisito: Retaggio Draconico.

Beneficio: Il livello dell'incantatore del personaggio aumenta di 1, ed egli aggiunge 1 alla CD del tiro salvezza di tutti gli incantesimi arcani con il descrittore di energia dello stesso tipo di energia determinato dal suo retaggio draconico.

Speciale: Se il talento Sostituzione Energetica viene usato per modificare un incantesimo, questo talento ha effetto se il nuovo tipo di energia concorda con il tipo di energia del retaggio draconico del personaggio.

PREPARAZIONE ARCANA

Il personaggio può preparare un incantesimo arcano in anticipo, proprio come un mago.

Prerequisito: Capacità di lanciare incantesimi arcani senza preparazione.

Beneficio: Ogni giorno, il personaggio può usare uno o più dei suoi slot incantesimi per preparare incantesimi che conosce, di solito allo scopo di applicare un talento di metamagia all'incantesimo, ma senza un aumento del suo tempo di lancio. Preparare un incantesimo occupa uno slot incantesimo del livello appropriato, e una volta preparato, quello slot non può essere usato per nient'altro finché l'incantesimo preparato non viene lanciato.

Normale: Gli incantatori che lanciano incantesimi arcani senza preparazione (come gli stregoni e i bardi) e che applicano un talento di metamagia a un incantesimo devono lanciarlo come azione di round completo invece che come azione standard.

PRESENZA DRACONICA [DRACONICO]

Quando usa la magia, la sola presenza del personaggio può terrorizzare quanti sono intorno a lui.

Prerequisito: Retaggio Draconico.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio lancia un incantesimo arcano, tutti gli avversari entro 3 metri da lui dotati

di un numero inferiore di Dadi Vita diventano scossi per un numero di round pari al livello dell'incantesimo che lancia. L'effetto è negato da un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello dell'incantesimo lanciato + modificatore di Car del personaggio).

Un tiro salvezza effettuato con successo indica che l'avversario è immune alla presenza draconica del personaggio per 24 ore. Questa capacità non influenza le creature con un'Intelligenza di 3 o meno né le creature che sono già scosse, né ha alcun effetto sui draghi.

RESISTENZA DRACONICA [DRACONICO]

La linea di sangue del personaggio indurisce il suo corpo contro il tipo di energia del suo progenitore.

Prerequisito: Retaggio Draconico.

Beneficio: Il personaggio ottiene una resistenza al tipo di energia del suo retaggio draconico pari a tre volte il numero di talenti draconici che ha al momento (compresi i talenti draconici che seleziona dopo avere acquisito questo talento).

RETAGGIO DRACONICO [DRACONICO]

Il personaggio ha una connessione maggiore con la sua distante linea di sangue draconica.

Prerequisito: Stregone di 1° livello.

Beneficio: Il personaggio sceglie un drago dall'elenco sottostante di Retaggio Draconico e ottiene l'abilità indicata come abilità di classe. Questo è il suo retaggio draconico, che non può essere cambiato una volta che è stato selezionato il talento. I mezzo-draghi devono scegliere lo stesso tipo di drago del loro genitore drago.

Inoltre, il personaggio ottiene un bonus ai tiri salvezza contro *sonno* e paralisi, oltre che incantesimi e capacità con il tipo di energia del suo Retaggio Draconico. Questo bonus è pari al numero di talenti draconici che possiede il personaggio.

Retaggio Draconico

Tipo di drago	Tipo di energia	Abilità
Bianco	Freddo	Equilibrio
Blu	Elettricità	Ascoltare
Nero	Acido	Nascondersi
Rosso	Fuoco	Intimidire
Verde	Acido	Muoversi Silenziosamente
Argento	Freddo	Camuffare
Bronzo	Elettricità	Sopravvivenza
Oro	Fuoco	Guarire
Ottone	Fuoco	Raccogliere Informazioni
Rame	Acido	Nascondersi



Una studentessa della Sapienza Nera di Moil

SAPIENZA NERA DI MOIL [METAMAGIA]

Gli studi sulle sinistre conoscenze e tecniche da incantatore degli scomparsi Signori Notturni di Moil rendono particolarmente potenti gli incantesimi di necromanzia del personaggio.

Prerequisiti: Incantesimi Focalizzati (necromanzia), 7° livello dell'incantatore.

Beneficio: Qualsiasi incantesimo di necromanzia che il personaggio lancia può invece essere lanciato come incantesimo Moilian, che infligge 1d6 danni da energia negativa extra +1d6 per ogni due livelli di incantesimo (+1d6 per incantesimi di 1° livello, +2d6 per incantesimi di 2° o 3° livello ecc.). Se l'incantesimo normalmente permette un tiro salvezza, il bersaglio subisce danni da energia negativa dimezzati con un tiro salvezza effettuato con successo, indipendentemente dalle conseguenze del tiro salvezza sul normale effetto dell'incantesimo.

In aggiunta alle sue normali componenti di incantesimo, un incantesimo Moilian richiede la creazione e il consumo di un osso runico Moilian: un piccolo osso umano (spesso una falange) con inscritti simboli arcani preparati con attenzione. Solo un personaggio addestrato nella Sapienza Nera di Moil conosce i segreti della creazione di un osso runico, che richiede 1 ora per essere creato e inchiostri e polveri speciali del costo di 25 mo per ogni dado di danni da energia negativa che devono essere generati. Per esempio, un osso runico capace di aggiungere 3d6 danni da energia negativa a un incantesimo costa 75 mo per essere creato.

Mentre i danni da energia negativa massimi inflitti da un incantesimo Moilian sono basati sul livello dell'incantesimo, i danni reali sono limitati dall'osso runico. Ad esempio, se uno stregone lancia *dito della morte* (un incantesimo di 7° livello, quindi normalmente +4d6) con un osso runico da 75 mo (3d6), l'incantesimo infligge solo 3d6 danni da energia negativa extra.

Un incantesimo Moilian occupa uno slot incantesimo del normale livello dell'incantesimo.

SIGNORE DEL FREDDO ESTREMO [METAMAGIA]

Attraverso lo studio metodico dei Piani Elementali e delle loro interazioni con il Piano dell'Energia Negativa, il personaggio ha imparato a manipolare il freddo estremo.

Prerequisiti: Conoscenze (piani) 9 gradi, Sostituzione Energetica (freddo), capacità di lanciare un incantesimo con il descrittore "freddo".

Beneficio: Il personaggio può trasformare gli incantesimi con il descrittore "freddo" in incantesimi di freddo estremo. Metà dei danni inflitti da un incantesimo di freddo estremo sono danni da freddo, e l'altra metà sono danni da energia negativa. Il tiro salvezza dell'incantesimo rimane immutato, me le creature possono applicare la resistenza al freddo o l'immunità al freddo solo alla porzione di danni da freddo. Una creatura non morta può essere curata dai danni da energia negativa di un incantesimo di freddo estremo, ma se non ha resistenza al freddo, gli effetti di danno e di guarigione si annullano a vicenda.

Un incantesimo di freddo estremo occupa uno slot incantesimo del normale livello dell'incantesimo.

Illustrazione di D. Crabapple

SLOT EXTRA

Il personaggio lancia un incantesimo aggiuntivo.

Prerequisito: 4° livello dell'incantatore.

Beneficio: Il personaggio ottiene uno slot incantesimo extra nella sua disponibilità giornaliera, a qualsiasi livello fino a uno inferiore del più alto livello di incantesimo che può attualmente lanciare. Per esempio, uno stregone di 4° livello (massimo livello dell'incantesimo 2°) ottiene uno slot extra di livello 0 o di 1° livello, ed è in grado di lanciare qualsiasi incantesimo che conosce del livello scelto una volta in più ogni giorno. Allo stesso modo, un mago di 4° livello può preparare un qualsiasi incantesimo extra di livello 0 o di 1° livello che conosce. Una volta selezionato, lo slot incantesimo extra non può mai cambiare livello.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta, ottiene uno slot incantesimo extra a qualsiasi livello fino a uno inferiore del più alto livello di incantesimo che può lanciare al momento.

SOFFIO DRACONICO [DRACONICO]

Il personaggio può convertire i suoi incantesimi arcani in un'arma a soffio.

Prerequisito: Retaggio Draconico.

Beneficio: Come azione standard, il personaggio può cambiare l'energia degli incantesimi arcani in un'arma a soffio del tipo di energia del suo retaggio draconico. L'arma a soffio è un cono di 9 metri (fuoco o freddo) o una linea di 18 metri (acido o elettricità) che infligge 2d6 danni per livello dell'incantesimo che il personaggio ha speso per creare l'effetto. Qualsiasi creatura nell'area può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + livello dell'incantesimo usato + modificatore di Car del personaggio) per dimezzare i danni. Questa è una capacità soprannaturale.

SOSTITUZIONE ENERGETICA [METAMAGIA]

Il personaggio può modificare un incantesimo basato sull'energia per usare al suo posto un altro tipo di energia.

Prerequisiti: Conoscenze (arcane) 5 gradi, qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Il personaggio sceglie un tipo di energia (acido, elettricità, freddo o fuoco). Può successivamente modificare qualsiasi incantesimo con un descrittore di energia per usare invece il tipo scelto di energia. Un incantesimo con energia sostituita occupa uno slot incantesimo del normale livello dell'incantesimo. Il descrittore dell'incantesimo cambia nel nuovo tipo di energia: ad esempio, una *palla di fuoco* composta di energia fredda è un incantesimo di invocazione [freddo].

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte, scegliendo un diverso tipo di energia ogni volta.

SOSTITUZIONE NON LETALE [METAMAGIA]

Il personaggio può modificare un incantesimo di energia per infliggere danni non letali.

Prerequisiti: Conoscenze (arcane) 5 gradi, qualsiasi talento di metamagia.

Beneficio: Il personaggio sceglie un tipo di energia (acido, elettricità, freddo o fuoco). Può poi modificare qualsiasi incantesimo con il descrittore scelto perché infligga danni non letali invece di normali danni da energia. L'incantesimo non letale funziona normalmente sotto tutti gli aspetti ad eccezione del tipo di danni inflitti. Ad esempio, una *palla di fuoco* non letale ha lo stesso raggio di azione e area, ma siccome infligge danni non letali invece che danni da energia, non danneggerà gli oggetti né incendierà i combustibili nell'area.

Un incantesimo non letale occupa uno slot incantesimo di un livello più alto rispetto al normale livello dell'incantesimo.

SPECIALIZZAZIONE NEGLI INCANTESIMI A CONTATTO

Il personaggio infligge danni extra con gli incantesimi a contatto.

Prerequisiti: Arma Focalizzata (incantesimo a contatto), 4° livello dell'incantatore.

Beneficio: Gli incantesimi che infliggono danni e che richiedono un tiro per colpire di contatto in mischia ottengono un bonus di +2 ai danni che infliggono. Questi danni extra si applicano solo al primo attacco riuscito degli incantesimi che permettono più attacchi di contatto (come *tocco gelido*).

Solo gli incantesimi che infliggono danni ai punti ferita possono essere influenzati da questo talento.

SPECIALIZZAZIONE NEGLI INCANTESIMI A DISTANZA

Il personaggio infligge più danni con incantesimi di contatto a distanza.

Prerequisiti: Arma Focalizzata (incantesimo a distanza), 4° livello dell'incantatore.

Beneficio: Gli incantesimi che infliggono danni e che richiedono un tiro per colpire di contatto a distanza ottengono un bonus di +2 ai danni che infliggono. Questi danni extra si applicano solo al primo attacco messo a segno degli incantesimi che creano più raggi o proiettili, oppure al primo round di danni per gli incantesimi che infliggono danni per più round con un singolo attacco riuscito (come *freccia acida di Melf*). Siccome il personaggio deve essere in grado di colpire in modo preciso, i danni extra si applicano solo ai bersagli entro 9 metri. Solo gli incantesimi che infliggono danni ai punti ferita possono essere influenzati da questo talento.

SPIRITO GUARDIANO

Lo spirito vigile del personaggio è più abile del normale.

Prerequisito: Capacità di classe di spirito vigile.

Beneficio: Lo spirito vigile del personaggio gli permette di tirare nuovamente la sua iniziativa due volte al giorno, oltre che consentirgli di tirare nuovamente qualsiasi tiro salvezza una volta al giorno. Questi effetti devono essere usati immediatamente dopo che è stata effettuata la prova di iniziativa iniziale o il tiro salvezza.

UCCISORE DI MAGHI

Il personaggio ha studiato le abitudini e le debolezze degli incantatori e può sincronizzare in modo esperto i suoi attacchi e difese conto di essi.

Prerequisiti: Sapienza Magica 2 gradi, bonus di attacco base +3.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà. Gli incantatori che minaccia non possono lanciare sulla difensiva (falliscono automaticamente le prove di Concentrazione per farlo), ma sono consapevoli che non possono lanciare sulla difensiva mentre sono minacciati da un personaggio con questo talento.

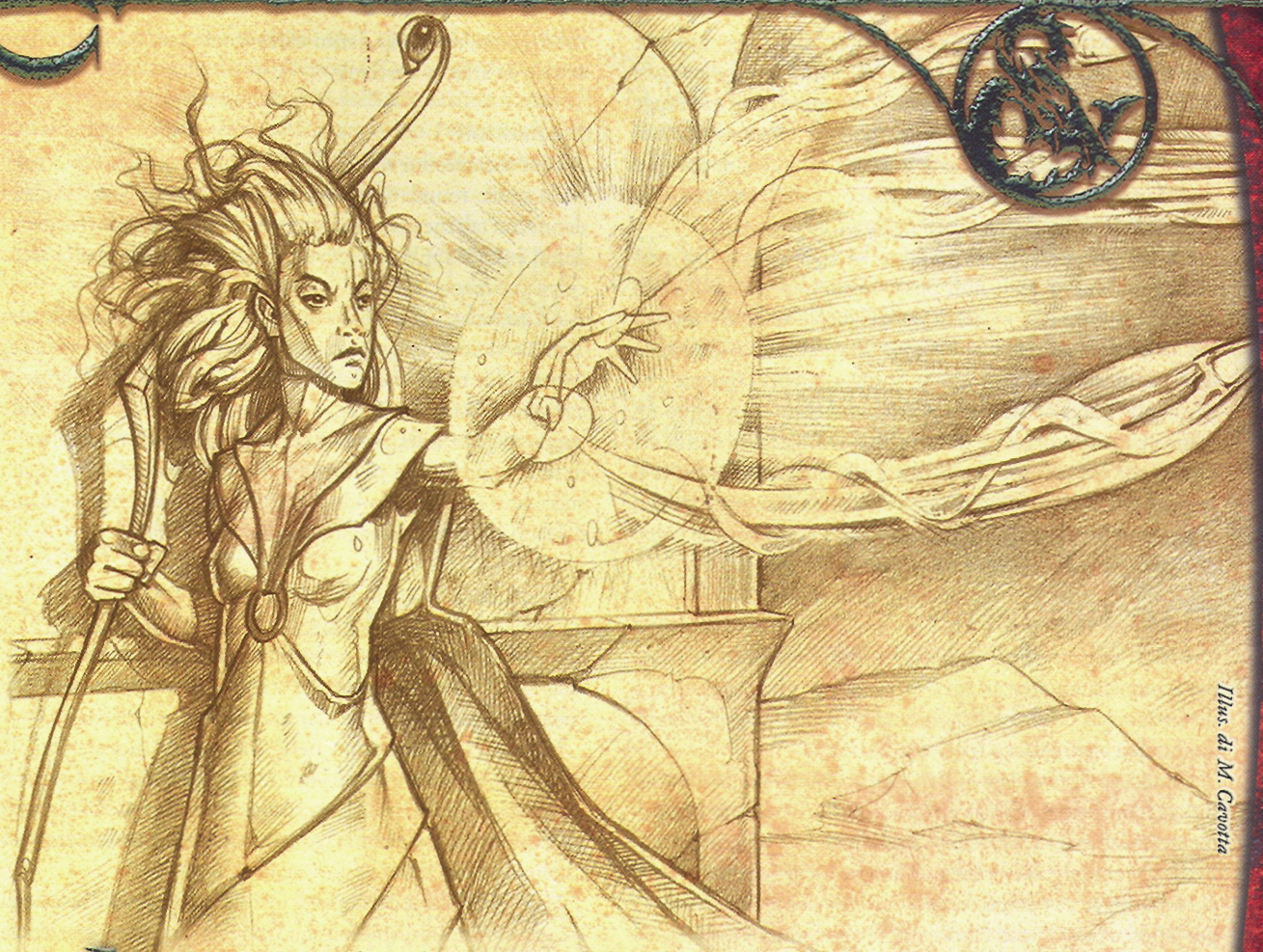
Speciale: Selezionare questo talento riduce di 4 il livello dell'incantatore del personaggio per tutti i suoi incantesimi e le sue capacità magiche.

VOLO DRACONICO [DRACONICO]

Al personaggio viene rivelato il segreto del volo draconico, garantendogli la capacità di volare occasionalmente.

Prerequisito: Retaggio Draconico.

Beneficio: Dopo avere lanciato un incantesimo arcano con un tempo di lancio di 1 azione standard, il personaggio ottiene una velocità di volare pari a 3 metri per livello dell'incantesimo appena lanciato per la durata rimanente del suo turno.



Illus. di M. Cavotta

La magia rappresenta l'arma, l'armatura e gli strumenti del mestiere per un incantatore arcano, e la selezione di incantesimi di un arcanista e l'abilità con cui li manipola possono conotradditinguerlo in modo ancora più netto rispetto alla scelta di tattiche e lame di un maestro combattente.

Questo capitolo presenta più di 140 nuovi incantesimi arcani, di cui un certo numero a supporto delle classi base e delle classi di prestigio introdotte nei Capitoli 1 e 2. Alcuni sono aggiornamenti e revisioni di incantesimi già apparsi nella versione 3.5 di DUNGEONS & DRAGONS, mentre altri compaiono qui per la prima volta per completare e potenziare nicchie ed effetti particolari nelle varie scuole di magia.

INCANTESIMI SIMILI ALLE ARMI

Qualsiasi incantesimo che richiede un tiro per colpire e infligge danni funziona come un'arma sotto alcuni aspetti, a prescindere che l'incantesimo infligga normali danni ai punti ferita, danni non letali, danni alle caratteristiche o risucchi di energia. Tali incantesimi possono minacciare colpi critici, possono essere usati in attacchi furtivi e possono essere usati con bonus ai danni per nemico prescelto. Il personaggio può perfino usare un certo numero di talenti che potenziano il combattimento presentati nel *Manuale del Giocatore* per migliorare l'efficacia degli incantesimi simili alle armi, come indicato nel Capitolo 3 di questo manuale.

Tutti questi incantesimi infliggono danni come incantesimi, non come armi, quindi i modificatori di Forza ai danni e agli effetti magici che aumentano i danni da arma (quale la capacità di ispirare coraggio del bardo e l'incantesimo *preghiera*) non incrementano i danni di un incantesimo simile a un'arma. Allo stesso modo, un incantesimo simile a un'arma che infligge danni normali non può essere usato per infliggere danni non letali o viceversa (ad eccezione di quando modificato dal talento Sostituzione Non Letale o in accordo con i regolamenti specifici di un duello di incantesimi non letale come descritto a pagina 176).

COLPI CRITICI

A meno che la descrizione dell'incantesimo non indichi altrimenti, un incantesimo simile a un'arma minaccia un colpo critico con un tiro di 20 e infligge danni raddoppiati con un colpo critico. Solo i danni che l'incantesimo infligge nel round in cui colpisce vengono aumentati da un colpo critico. Per esempio, se il personaggio mette a segno un colpo critico con *freccia acida di Melf*, solo i danni inflitti nel primo round della durata dell'incantesimo sono raddoppiati.

Alcuni incantesimi simili alle armi dipendono da un tiro salvezza per determinare i danni raddoppiati con un colpo critico. Per esempio, *disintegrazione* infligge 2d6 danni per livello dell'incantatore in caso di tiro salvezza sulla Tempra fallito, ma solo 5d6 danni con un tiro salvezza effettuato con successo. Se viene messo a segno un colpo critico e il bersaglio effettua il suo tiro salvezza, subisce 10d6 danni, con un tiro salvezza fallito, subisce 4d6 danni per livello dell'incantatore, e in entrambi i casi viene disintegrato se ridotto a 0 o meno punti ferita dall'incantesimo.

I danni extra da un colpo critico sono dello stesso tipo che l'incantesimo infligge di norma. Ad esempio, *raggio di gelo* infligge 1d3 danni da freddo, quindi un colpo critico infligge 2d3 danni da freddo. Allo stesso modo, un colpo critico con un incantesimo di risucchio di energia infligge il doppio dei suoi danni normali. Un colpo critico con un incantesimo *debilitazione* infligge 2d4 livelli negativi, ad esempio.

Gli incantesimi che richiedono tiri per colpire ma non infliggono danni reali non possono mettere a segno colpi critici. Per esempio, *raggio di indebolimento* richiede un tiro per colpire di contatto a distanza, ma siccome il bersaglio dell'incantesimo subisce una penalità alla Forza (invece che danni alla Forza), l'incantesimo non può mettere a segno un colpo critico. *Tocco gelido*, d'altra parte, infligge 1d6 danni e 1 danno alla Forza (non una penalità alla Forza) a meno che il bersaglio non effettui un tiro salvezza sulla Tempra, e quindi infliggerebbe 2d6 danni più 2 danni alla Forza con un colpo critico in caso di tiro salvezza fallito.

ATTACCHI FURTIVI

Qualsiasi incantesimo simile alle armi può essere usato per compiere un attacco furtivo, compresi gli incantesimi a distanza usati contro bersagli entro 9 metri (proprio come qualunque altro attacco furtivo a distanza).

Un attacco furtivo riuscito con un incantesimo simile alle armi infligge danni extra dello stesso tipo di quelli che infligge normalmente l'incantesimo. Ad esempio, un ladro di 10° livello/mago di 3° livello che compie con successo un attacco furtivo con *freccia acida di Melf* infligge 2d4 danni da acido, più 5d6 danni da acido extra per l'attacco furtivo (con l'incantesimo che continua a infliggere danni da acido come di norma nei round successivi). L'eccezione sono gli incantesimi che infliggono risucchi di energia o danni alle caratteristiche, che infliggono danni da energia negativa con un attacco furtivo, non livelli negativi né danni alle caratteristiche extra. Per esempio, un ladro di 5° livello/stregone di 8° livello che compie con successo un attacco furtivo di *debilitazione* infligge 1d4 livelli negativi e 3d6 danni da energia negativa.

Se un attacco furtivo con un incantesimo simile alle armi risulta in un colpo critico, i danni dell'incantesimo sono raddoppiati, ma non i danni extra (come con qualsiasi colpo critico da attacco furtivo).

Colpi multipli

Alcuni incantesimi simili alle armi possono colpire più volte nello stesso round. Quando l'incantatore ottiene un bonus ai danni con tali incantesimi (compresi danni da attacco furtivo), i danni extra si applicano solo al primo attacco, che quell'attacco colpisca o meno.

Ad esempio, uno stregone di 7° livello/ladro di 3° livello con Tiro Ravvicinato compie un attacco con *raggio rovente* a meno di 9 metri (due raggi, di cui ognuno richiede un tiro per colpire di contatto a distanza e infligge 4d6 danni da fuoco). Se il primo raggio colpisce, infligge 6d6+1 danni da fuoco (4d6 normali + 2d6 da attacco furtivo + 1 per Tiro Ravvicinato), mentre ogni raggio successivo infligge solo 4d6 danni da fuoco indipendentemente dal fatto che il primo raggio abbia o meno colpito.

LISTE DEGLI INCANTESIMI

La sezione che segue descrive nuovi incantesimi per assassini, bardi, chierici druidi, ranger, maghi e stregoni. Inoltre, presenta liste complete di incantesimi per il mago combattente e il wu jen.

*Qualsiasi incantesimo nelle liste degli incantesimi da mago combattente e da wu jen contrassegnato da un asterisco è un nuovo incantesimo, descritto in questo capitolo. Per tutti gli altri incantesimi da mago combattente e da wu jen, vedi Capitolo 11 del *Manuale del Giocatore*.

Una [M] o [F] alla fine del nome di un incantesimo nelle liste degli incantesimi indica un incantesimo con una componente materiale o focus, rispettivamente, che non è normalmente inclusa in una borsa per componenti incantesimi. Una [E] indica un incantesimo con una componente in PE pagata dall'incantatore.

Modifiche ai nomi degli incantesimi: Alcuni nomi di incantesimi sono stati leggermente modificati rispetto alle precedenti pubblicazioni. Gli incantesimi *sfera minore*, presentati precedentemente nel *Il Tomo e il Sangue* (*sfera acida minore*, *sfera fredda minore* ecc.) sono ora elencati come *globo di* [*tipo di energia*] *inferiore*, mentre gli incantesimi *sfera*, presentati precedente-

AZIONI VELOCI E IMMEDIATE

Alcuni dei talenti, incantesimi e oggetti nel *Perfetto Arcanista* e in altre pubblicazioni di Dungeons & Dragons utilizzano due nuovi tipi di azioni: l'azione veloce e l'azione immediata. Di seguito viene presentata una descrizione di come funziona ciascuna delle due.

Azione veloce: Un'azione veloce consuma un piccolissimo ammontare di tempo, ma rappresenta una più grande spesa di sforzo ed energia di un'azione gratuita. Il personaggio può effettuare un'azione veloce per turno senza influenzare la capacità di effettuare altre azioni. In questo modo, un'azione veloce è identica a un'azione gratuita. Il personaggio può compiere però solo un'azione veloce per turno, quali che siano le altre azioni effettuate. Il personaggio può compiere un'azione veloce ogni volta che potrebbe compiere un'azione gratuita. Le azioni veloci di solito coinvolgono il lancio di incantesimi o l'attivazione di oggetti magici; molti personaggi (in particolare quelli che non lanciano incantesimi) non hanno occasione di effettuare azioni veloci.

Lanciare un incantesimo rapido è un'azione veloce (invece di un'azione gratuita, come indicato nella descrizione del talento Incantesimi Rapidi nel *Manuale del Giocatore*). Inoltre, lanciare qualsiasi incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione veloce (come *mirare il bersaglio*) è un'azione veloce.

Lanciare un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione veloce non provoca attacchi di opportunità.

Azione immediata: Proprio come un'azione veloce, un'azione immediata consuma un piccolissimo ammontare di tempo, ma rappresenta una più grande spesa di sforzo ed energia di un'azione gratuita. A differenza di un'azione veloce, un'azione immediata può essere effettuata in qualsiasi momento, anche quando non è il turno del personaggio. Lanciare *caduta morbida* è un'azione immediata (invece di un'azione gratuita, come indicato nella descrizione dell'incantesimo nel *Manuale del Giocatore*), siccome l'incantesimo può essere lanciato in qualsiasi momento.

Il personaggio che utilizza un'azione immediata durante il proprio turno, lo fa come se questa fosse un'azione veloce, e conta come la sua azione veloce per quel turno. Il personaggio non può utilizzare un'altra azione immediata o azione veloce fino al termine del suo turno successivo, qualora impieghi un'azione immediata quando non è il suo turno (a tutti gli effetti, utilizzare un'azione immediata prima del proprio turno è l'equivalente di utilizzare un'azione veloce per il turno imminente). Il personaggio non può utilizzare un'azione immediata se è colto alla sprovvista.

mente ne *Il Tomo e il Sangue* (*sfera acida, sfera fredda* ecc.), sono ora elencati come *globo di* [*tipo di energia*]. Qualsiasi riferimento a una versione più vecchia del nome dell'incantesimo si applica ugualmente al nuovo nome dell'incantesimo. Per esempio, un mago con *sfera infuocata minore* nel suo libro degli incantesimi dovrebbe aggiornarlo a *globo di fuoco inferiore*.

NUOVI INCANTESIMI DA ASSASSINO

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA ASSASSINO

Visione crepuscolare: Vedere due volte meglio di un umano con illuminazione scarsa.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA ASSASSINO

Coltello di ghiaccio: Frammento di ghiaccio magico infligge 2d8 danni da freddo più 2 danni Des, o infligge 1d8 danni da freddo in esplosione con raggio di 3 m.

Shuriken di fuoco: Shuriken magici infliggono 3d6 danni da fuoco.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA ASSASSINO

Strappacuore: Uccide creature viventi con meno di 4 DV.

NUOVI INCANTESIMI DA BARDO

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA BARDO

Frusta di forza: Frusta di forza magica tiene a bada gli animali e può spaventare animali come attacco di contatto a distanza.

Lama rotante[F]**:** Arma tagliente lanciata attacca magicamente tutti i nemici in linea di 18 m.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA BARDO

Fulmine risonante: Energia sonora infligge 1d4 danni per livello (max 10d4).

Sfortuna: Il bersaglio ripete tutti i tiri, usa risultato peggiore per 1 round per livello.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA BARDO

Dimora nascosta di Leomund: Crea robusta dimora camuffata per mimetizzarsi in ambienti naturali.

Intermittenza superiore: Intermittenza controllata tra Piano Materiale e Piano Etereo garantisce difese per 1 round per livello.

NUOVI INCANTESIMI DA CHIERICO

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA CHIERICO

Anello di lame: Lame circondano incantatore, danneggiando altre creature (1d6 danni +1 danno per livello).

Resistere all'energia di massa: Creature bersaglio ignorano danni da tipo di energia specificato.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA CHIERICO

Determinare resistenza: Bonus +10 a prove di livello dell'incantatore per sconfiggere la resistenza agli incantesimi di una creatura.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA CHIERICO

Fulgore ardente: Sfera di luce acceca creature, infligge 2d6 danni da fuoco in propagazione con raggio di 15 m.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA CHIERICO

Immunità energetica: Il soggetto e l'equipaggiamento ottengono immunità a danni da tipo di energia specificato.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA CHIERICO

Palmo avvizzente: Attacco di contatto infligge 1 danno For più 1 danno Cos per ogni due livelli.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA CHIERICO

Lama luminosa: Arma o proiettili emettono luce, ignorano armatura.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA CHIERICO

Evoca monolito elementale: Richiama creatura elementale potente che combatte per l'incantatore.

NUOVI INCANTESIMI DA DRUIDO

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA DRUIDO

Animare acqua: Trasforma quantità di acqua Piccola o inferiore in oggetto animato.

Animare legno: Trasforma oggetto di legno Piccolo o inferiore in oggetto animato.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA DRUIDO

Animare fuoco: Trasforma fuoco Piccolo o inferiore in oggetto animato.

Camaleonte: Il soggetto ottiene +10 a prove di Nascondersi.

Nuotare: Il soggetto ottiene velocità di nuotare, bonus +8 a prove di Nuotare.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA DRUIDO

Pelle di spine: Attacchi senz'armi dell'incantatore infliggono +1d6 danni; attacchi naturali e senz'armi contro incantatore subiscono 1d4 danni.

Resistere all'energia di massa: Creature bersaglio ignorano danni da tipo di energia specificato.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA DRUIDO

Arco di fulmini: Linea di elettricità tra due creature (1d6 danni per livello).

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA DRUIDO

Putrefazione del legno: Distruggere oggetti di legno o infliggere 3d6 danni +1 danno per livello (max +15) a creature vegetali.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA DRUIDO

Immunità energetica: Il soggetto e l'equipaggiamento ottengono immunità a danni da tipo di energia specificato.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA DRUIDO

Evoca monolito elementale: Richiama creatura elementale potente che combatte per l'incantatore.

Trasmutare roccia in lava: Trasforma un cubo con spigolo di 3 m con conseguenti danni da fuoco ed effetti.

NUOVI INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA MAGO E DA STREGONE (TRUCCHETTI)

Trasmutazione **Ripara danni minori:** Ripara 1 danno a qualsiasi costrutto.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Evocazione **Globo di acido inferiore:** Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da acido +1d8 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8).
Globo di elettricità inferiore: Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da elettricità +1d8 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8).
Globo di freddo inferiore: Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da freddo +1d8 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8).
Globo di fuoco inferiore: Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da fuoco +1d8 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8).
Globo di suono inferiore: Attacco di contatto a distanza infligge 1d6 danni sonori +1d6 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d6).

Necromanzia **Rivalsa:** Arma con asta di legno colpisce chi la impugna.

Trasmutazione **Pugno di pietra:** Ottenere +6 For e attacco di schianto naturale.
Ripara danni leggeri: Ripara 1d8 danni + 1 danno per livello (max +5) a qualsiasi costrutto.
Visione crepuscolare: Vedere due volte meglio di un umano con illuminazione scarsa.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Evocazione **Lame di fuoco:** Armi da mischia dell'incantatore infliggono +1d6 danni da fuoco per 1 round.

Illusione **Allucinazione assillante:** Creature da incubo colpiscono bersaglio per 4 danni Sag, 4 danni Des.
Muro di mestizia: Barriera di ombre occulta visuale e impedisce passaggio.

Invocazione **Esplosione di fuoco:** Soggetti adiacenti subiscono 1d8 danni da fuoco per livello.

Trasmutazione **Lama rotante**[F]**:** Arma tagliente lanciata attacca magicamente tutti i nemici in linea di 18 m.
Nuotare: Il soggetto ottiene velocità di nuotare, bonus +8 a prove di Nuotare.
Ripara danni moderati: Ripara 2d8 danni + 1 danno per livello (max +10) a qualsiasi costrutto.
Stretta di terra: Braccio fatto di terra e terriccio lotta con nemici.

Universale **Tasca per famiglio:** Abito o contenitore diventa rifugio sicuro extradimensionale per famiglio.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Segno del sigillo**[M]**:** Sigillo magico protegge porta o forziere, infligge 1d4 danni per livello (max 10d4) se aperto.

Evocazione **Armatura magica superiore**[M]**:** Fornisce a soggetto bonus di armatura +6.
Bande d'acciaio: Bande metalliche immobilizzano o intralciano bersaglio per 1 round per livello.
Candela spettrale: Mano e candela spettrali illumina, influenza creature incorporee.

Divinazione **Discernere mutaforma:** Penetra camuffamenti e identifica creature mutaforma.

Illusione **Legame d'ombra:** Ombre simili a nastri frastornano e intralciano creature in esplosione con raggio di 3 m.

Invocazione **Fulmine risonante:** Energia sonora infligge 1d4 danni per livello (max 10d4).

Trasmutazione **Ripara danni gravi:** Ripara 3d8 danni + 1 danno per livello (max +15) a qualsiasi costrutto.
Stretta di pietra: Braccio fatto di terriccio e roccia lotta con nemici.

Universale **Potenziare famiglio:** Famiglio riceve bonus +2 a tiri salvezza, tiri in combattimento e CA per 1 ora per livello.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Avvertire teletrasporto**[F]**:** Predice e ritarda di 1 round arrivo di creature teletrasportate in raggio di azione.
Resistere all'energia di massa: Creature bersaglio ignorano danni da tipo di energia specificato.
Schermo dissolvente di Otiluke: *Dissolvi magie* mirato su qualsiasi creatura e oggetto incustodito, max +10 a prova di livello dell'incantatore.

Divinazione **Determinare resistenza:** Bonus +10 a prove di livello dell'incantatore per sconfiggere la resistenza agli incantesimi di una creatura.
Sfortuna: Il bersaglio ripete tutti i tiri, usa risultato peggiore per 1 round per livello.

Evocazione **Globo di acido:** Contatto a distanza, 1d6 danni da acido per livello e bersaglio potrebbe essere infermo.

Globo di elettricità: Contatto a distanza, 1d6 danni da elettricità per livello e bersaglio potrebbe essere intralciato.
Globo di forza: Globo di forza infligge 1d6 danni per livello (max 10d6).
Globo di freddo: Contatto a distanza, 1d6 danni da freddo per livello e bersaglio potrebbe essere accecato.
Globo di fuoco: Contatto a distanza, 1d6 danni da fuoco per livello e bersaglio potrebbe essere frastornato.
Globo di suono: Contatto a distanza, 1d4 danni sonori per livello e bersaglio potrebbe essere assordato.
Scoppio di fiamme: Cono di fuoco di 18 m (1d6 danni per livello).

Invocazione **Fulgore ardente:** Sfera di luce acceca creature, infligge 2d6 danni da fuoco in propagazione con raggio di 15 m.
Sfera defenestrante[F]**:** Sfera grigia annebbiata butta a terra nemici proni, li scaglia in aria per conseguenti danni da caduta.

Necromanzia **Sangue bruciante:** Il bersaglio subisce 1d8 danni da acido più 1d8 danni da fuoco per round.

Trasmutazione **Scurovisione di massa:** Creature in raggio di 3 m ottengono capacità di vedere fino a 18 m in oscurità totale.
Ripara danni critici: Ripara 4d8 danni + 1 danno per livello (max +20) a qualsiasi costrutto.

Universale **Fortificare famiglio:** Famiglio ottiene 2d8 punti ferita temporanei, +2 ad armatura, probabilità del 25% di evitare danni extra da attacco furtivo e da colpo critico.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Controreazione:** Creatura od oggetto subisce 1d6 danni per livello di incantesimo che lo influenza (max 25d6).
Diniego: A incantatori e creature con capacità magiche è impedito di entrare nell'area.
Interdizione al duello: +4 a prove di Sapienza Magica, controincantesimo come azione mmediata.
Mirare il bersaglio: Bonus +10 a prove di Concentrazione per incantesimo lanciato prima.

Evocazione **Arco di fulmini:** Linea di elettricità tra due creature (1d6 danni per livello).
Dimora nascosta di Leomund: Crea robusta dimora camuffata per mimetizzarsi in ambienti naturali.
Nebbia congelante: Nebbia rallenta creature, oscura visuale, ostacola movimento.
Orda di servitori: Crea 2d6 *servitori inosservati* +1 per livello (max +15).
Sfera al vetriolo: Acido potente infligge 1d4 danni per livello (max 15d4) più danni possibili nei due round successivi.

Invocazione **Esplosione di fuoco superiore:** Soggetti entro 3 m subiscono 1d8 danni da fuoco per livello.
Raggio prismatico: Raggio di luce acceca bersaglio, infligge effetto a caso.
Scudo di fuoco di massa[*]**:** Creature che attaccano alleati subiscono danni; alleati sono protetti da fuoco o freddo.
Spada dell'inganno: Lama di energia attacca in modo indipendentemente, infligge 1d4 danni, penalizza tiro salvezza conseguente.

Necromanzia **Muro spettrale:** Muro di forme di spirito provoca panico, infligge 1d10 danni se toccato, può infliggere livelli negativi se attraversato.

Trasmutazione **Intermittenza superiore:** Intermittenza controllata tra Piano Materiale e Piano Etereo garantisce difese per 1 round per livello.
Volare di massa: Una creatura per livello ottiene velocità di volare 18 m.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Segno del sigillo superiore**[M]**:** Sigillo magico protegge porta, forziere o spazio aperto, infligge 1d6 danni per livello (max 20d6) se aperto.

Ammaliamento **Immobilizzare:** Umanoidi paralizzati sul posto finché non soddisfatta condizione specificata dall'incantatore.

Illusione **Fossa illusoria:** Creature nell'area sono stordite o buttate a terra prone mentre credono di cadere.

Necromanzia **Freccia d'osso**[M]**:** Arma da tiro o da lancio ottiene bonus +4, bersaglio subisce 3d6 +1 danno per livello (max +15) o è ucciso.

Trasmutazione **Forma immonda:** Assumere forma e capacità di creatura immonda, demone o diavolo.
Lama luminosa: Arma o proiettili emettono luce, ignorano armatura.

Universale **Infondere capacità magiche in un famiglio:** Incantatore trasferisce incantesimi e capacità di lanciare incantesimi nel famiglio.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Immunità energetica:** Il soggetto e l'equipaggiamento ottengono immunità a danni da tipo di energia specificato.
Schermo dissolvente di Otiluke superiore: *Dissolvi magie* mirato su qualsiasi creatura e oggetto incustodito, max +20 a prova di livello dell'incantatore.

Invocazione **Pugno di fiamme smeraldo:** Attacco di contatto infligge 3d6 danni + 1 danno da fuoco per livello (max +20); bersaglio può essere avvolto dalle fiamme per danni addizionali.

Necromanzia **Spada dell'oscurità**[M]**:** Lama di energia negativa attacca in modo indipendente, infligge 1d4 danni, infligge un livello negativo.

Trasmutazione **Forma del fantasma:** Incantatore assume forma incorporea e ottiene alcuni tratti e bonus incorporei.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Avvertire teletrasporto superiore**[F]**:** Predice e ritarda di 3 round arrivo di creature teletrasportate in raggio di azione.

Necromanzia **Cuore di pietra**[F, E]: Scambiare proprio cuore con cuore di pietra per ottenere riduzione del danno, resistenza a energia per 1 anno.

Fuoconero: Il bersaglio è avvolto da fiamme nere, subisce 1d4 danni Cos e diventa nauseato; fiamme ed effetti possono diffondersi a creature viventi adiacenti.

Trasmutazione **Scuoiamento:** Dolore e trauma infliggono 2d6 danni, 1d6 danni Cos, 1d6 danni Car fino a 4 round.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Assorbimento:** Incantatore assorbe energia di incantesimi mirati per potenziare suoi incantesimi.

Dissoluzione privante: Con un dissolvere con bersaglio, rubare potere ed effetti di incantesimo per sé.

Ammaliamento **Amnesia programmata**[M]: Distruggere, modificare o sostituire ricordi in creatura bersaglio.

Evocazione **Evoca monolito elementale**[M]: Richiama creatura elementale potente che combatte per l'incantatore.

Sfera della distruzione assoluta: Sfera nera senza tratti distintivi si muove 9 m per round, disintegra con attacco di contatto a distanza.

Illusione **Invisibilità suprema:** Il soggetto è invisibile a vista, udito e olfatto per 1 minuto per livello e può attaccare.

Trasmutazione **Trasmutare roccia in lava:** Trasforma un cubo con spigolo di 3 m con conseguenti danni da fuoco ed effetti.

INCANTESIMI DA MAGO COMBATTENTE

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA MAGO COMBATTENTE (TRUCCHETTI)

Distruggere non morti: Infligge 1d6 danni a un non morto.
Fiotto acido: Sfera infligge 1d3 danni da acido.
Luce: Oggetto splende come una torcia.
Raggio di gelo: Raggio infligge 1d3 danni da freddo.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Colpo accurato: +20 a successivo tiro per colpire dell'incantatore.
Dardo incantato: 1d4+1 danni; +1 dardo per ogni due livelli oltre il 1° (max 5).
Globo di acido inferiore*: Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da acido +1d8 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8).
Globo di elettricità inferiore*: Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da elettricità +1d8 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8).
Globo di freddo inferiore*: Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da freddo +1d8 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8).
Globo di fuoco inferiore*: Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da fuoco +1d8 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8).
Globo di suono inferiore*: Attacco di contatto a distanza infligge 1d6 danni sonori +1d6 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d6).
Grandinata di pietre*[M]: Pioggia di pietre infligge 1d4 danni per livello (max 5d4).
Mani brucianti: 1d4 danni da fuoco per livello (max 5d4).
Precisione*: Raddoppia incremento di gittata dell'arma.
Pugno di pietra*: Ottenere +6 For e attacco di schianto naturale.
Stretta folgorante: Contatto trasmette 1d6 danni da elettricità per livello (max 5d6).
Tocco gelido: Un tocco per livello infligge 1d6 danni e possibilmente 1 danno For.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Coltello di ghiaccio*: Frammento di ghiaccio magico infligge 2d8 danni da freddo più 2 danni Des, o infligge 1d8 danni da freddo in esplosione con raggio di 3 m.
Esplosione di fuoco*: Soggetti adiacenti subiscono 1d8 danni da fuoco per livello.
Fiamma perenne[M]: Crea una torcia permanente senza calore.
Frantumare: Vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline.
Freccia acida di Melf: Attacco di contatto a distanza; 2d4 danni per 1 round +1 round ogni tre livelli.
Lama rotante*[F]: Arma tagliente lanciata attacca magicamente tutti i nemici in linea di 18 m.
Lame di fuoco*: Armi da mischia dell'incantatore infliggono +1d6 danni da fuoco per 1 round.
Pirotecnica: Trasforma fuoco in luce accecante o fumo soffocante.
Raggio rovente: Attacco di contatto a distanza infligge 4d6 danni da fuoco, +1 raggio per ogni quattro livelli (max 3).
Sfera infuocata: Crea palla di fuoco rotolante, 2d6 danni, dura 1 round per livello.
Trappola di fuoco[M]: Oggetto aperto infligge 1d4 danni +1 danno da fuoco per livello.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Anello di lame*: Lame circondano incantatore, danneggiando altre creature (1d6 danni +1 danno per livello).
Folata di vento: Soffia via o butta a terra creature più piccole.
Freccia infuocata: Frecce infliggono +1d6 danni da fuoco.
Fulmine: Elettricità infligge 1d6 danni per livello.
Nube maleodorante: Vapori nauseanti, 1 round per livello.
Palla di fuoco: 1d6 danni per livello, raggio di 6 m.
Scudo di fuoco: Creature che attaccano incantatore subiscono danni da fuoco; incantatore è protetto da calore o freddo.
Tempesta di ghiaccio: Grandine infligge 5d6 danni in cilindro largo 12 m.
Tempesta di nevischio: Ostacola visione e movimento.
Veleno: Contatto infligge 1d10 danni Cos, ripete in 1 minuto.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Allucinazione mortale: Illusione spaventosa uccide soggetto o infligge 3d6 danni.
Contagio: Infetta soggetto con malattia scelta.

Globo di acido*: Contatto a distanza, 1d6 danni da acido per livello e bersaglio potrebbe essere infermo.
Globo di elettricità*: Contatto a distanza, 1d6 danni da elettricità per livello e bersaglio potrebbe essere intralciato.
Globo di forza*: Globo di forza infligge 1d6 danni per livello (max 10d6).
Globo di freddo*: Contatto a distanza, 1d6 danni da freddo per livello e bersaglio potrebbe essere accecato.
Globo di fuoco*: Contatto a distanza, 1d6 danni da fuoco per livello e bersaglio potrebbe essere frastornato.
Globo di suono*: Contatto a distanza, 1d4 danni sonori per livello e bersaglio potrebbe essere assordato.
Grido: Assorda tutti all'interno di cono e infligge 5d6 danni sonori.
Muro di fuoco: Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m di distanza e 1d4 fino a 6 m. Attraversare muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello.
Scoppio di fiamme*: Cono di fuoco di 18 m (1d6 danni per livello).
Tentacoli neri di Evard: Tentacoli lottano con tutto entro propagazione di 6 m.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Arco di fulmini*: Linea di elettricità tra due creature (1d6 danni per livello).
Colpo infuocato: Punire nemici con fuoco divino (1d6 danni per livello).
Cono di freddo: 1d6 danni da freddo per livello.
Esplosione di fuoco superiore*: Soggetti entro 3 m subiscono 1d8 danni da fuoco per livello.
Nube mortale: Uccide 3 DV o meno; 4-6 DV tiro salvezza o muoiono; 6 o più DV subiscono danni Cos.
Raggio prismatico*: Raggio di luce acceca bersaglio, infligge effetto a caso.
Scudo di fuoco di massa*: Creature che attaccano alleati subiscono danni; alleati sono protetti da fuoco o freddo.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Barriera di lame: Muro di lame infligge 1d6 danni per livello.
Catena di fulmini: 1d6 danni per livello; 1 fulmine secondario per livello di cui ognuno infligge danni dimezzati.
Cerchio di morte[M]: Uccide 1d4 DV di creature per livello.
Disintegrazione: Fa sparire una creatura od oggetto.
Nebbia acida: Nebbia infligge danni da acido.
Semi di fuoco: Ghiande e bacche diventano granate e bombe.
Sfera congelante di Otiluke: Congela acqua o infligge danni da freddo.
Trasformazione di Tenser[M]: Incantatore ottiene bonus da combattimento.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Bagliore solare: Raggio acceca e infligge 4d6 danni.
Dito della morte: Uccide un soggetto.
Onde di esaurimento: Parecchi bersagli diventano esausti.
Palla di fuoco ritardata: 1d6 danni da fuoco per livello; incantatore può ritardare scoppio per 5 round.
Raggio prismatico: Raggio colpisce soggetti con varietà di effetti.
Spada di Mordenkainen[F]: Lama magica sospesa colpisce avversari.
Tempesta di fuoco: Infligge 1d6 danni da fuoco per livello.
Terremoto: Intenso tremore scuote in raggio di 24 m.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Esplosione solare: Acceca tutti entro 3 m, infligge 6d6 danni.
Grido superiore: Urlo devastante infligge 10d6 danni sonori, stordisce creature, danneggia oggetti.
Muro prismatico: Colori del muro hanno gamma di effetti.
Nube incendiaria: Nube infligge 4d6 danni da fuoco per round.
Orrido avvizzimento: Infligge 1d6 danni per livello entro 9 m.
Raggio polare: Attacco di contatto a distanza infligge 1d6 danni da freddo per livello.
Trama scintillante: Colori contorti rendono bersaglio *confuso*, stordito o privo di sensi.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA MAGO COMBATTENTE

Fatale: Come *allucinazione mortale*, ma influenza tutti entro 9 m.
Implosione: Uccide una creatura per round.
Lamento della banshee: Uccide una creatura per livello.
Sciame di meteore: Quattro sfere esplosive di cui ognuna infligge 6d6 danni da fuoco.
Sciame elementale: Evoca più elementali.
Sfera prismatica: Raggio colpisce soggetti con varietà di effetti.

NUOVI INCANTESIMI DA RANGER

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA RANGER

Visione crepuscolare: Vedere due volte meglio di un umano con illuminazione scarsa.

INCANTESIMO DI 2° LIVELLO DA RANGER

Lame di fuoco: Armi da mischia dell'incantatore infliggono +1d6 danni da fuoco per 1 round.

INCANTESIMI DA WU JEN

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA WU JEN (TRUCCHETTI)

Acqua **Raggio di gelo:** Raggio infligge 1d3 danni da freddo.
Fuoco **Lampo:** Abbaglia una creatura (-1 a tiri per colpire).
Luci danzanti: Crea torce o altre luci.

Aprire/chiudere: Apre o chiude cose piccole o leggere.
Distruggere non morti: Infligge 1d6 danni a un non morto.
Frastornare: Creatura umanoide di 4 o meno DV perde azione successiva.
Individuazione del magico: Individua incantesimi e oggetti magici entro 18 m.
Individuazione del veleno: Individua veleno in una creatura od oggetto piccolo.

Lettura del magico: Legge pergamene e libri degli incantesimi.
Luce: Oggetto brilla come una torcia.
Mano magica: Telecinesi per 2,5 kg.
Messaggio: Conversazione sussurrata a distanza.
Prestidigitazione: Esegue trucchi minori.
Resistenza: Il soggetto ottiene +1 a tiri salvezza.
Riparare: Esegue riparazioni minori su un oggetto.
Sigillo arcano: Inscrive una runa personale (visibile o invisibile).
Suono fantasma: Suoni di finzione.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA WU JEN

Acqua **Animare acqua***: Trasforma quantità di acqua Piccola o inferiore in oggetto animato.
Foschia occultante: Foschia circonda incantatore.
Soffio del cobra*: Cono di veleno infligge 1d3 danni Cos.

Fuoco **Occhi infuocati***: Occhi splendenti dell'incantatore illuminano area e possono incendiare oggetti combustibili.
Scala di fumo*[F]: Fumo si trasforma in una scala lunga fino a 3 m per livello.
Sciogliere*: Sciogliere ghiaccio e neve o infliggere 2 danni per livello (max 10) a ghiaccio magico o creature del freddo.

Legno **Animare legno***: Trasforma oggetto di legno Piccolo o inferiore in oggetto animato.
Rivalsa*: Arma con asta di legno colpisce chi la impugna.

Metallo **Arma magica:** Arma ottiene bonus +1.
Sciarpa ferrea*: Attacco a distanza infligge 1d8 danni +1 danno per livello.

Terra **Grandinata di pietre***[M]: Pioggia di pietre infligge 1d4 danni per livello (max 5d4).

Tutti **Contrastare elementi:** A proprio agio in ambienti caldi o freddi.
Esplosione elementale*: Il bersaglio elementale esplode con effetti variabili.

Animare corde: Fa muovere una corda agli ordini dell'incantatore.
Blocca porte: Tiene chiusa porta.
Camuffare se stesso: Cambia l'aspetto dell'incantatore.
Charme su persone: Rende una persona amica dell'incantatore.
Colpo accurato: +20 a successivo tiro per colpire dell'incantatore.
Comprensione dei linguaggi: Incantatore capisce tutti i linguaggi parlati e scritti.
Dardo incantato: 1d4+1 danni; +1 dardo per ogni due livelli oltre il 1° (max 5).
Evoca mostri I: Richiama creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Immagine silenziosa: Crea illusione minore a piacimento dell'incantatore.
Individuazione del bene/caos/legge/male: Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato.
Ipnosi: Affascina 2d4 DV di creature.
Luce fantasma*: Radiazione verde spettrale può essere modellata e manipolata, provoca paura.
Precisione*: Raddoppia incremento di gittata dell'arma.
Protezione da bene/caos/legge/male: +2 a CA e tiri salvezza, contrastare controllo mentale, chiudere fuori elementali ed esterni.
Saltare: Il soggetto ottiene bonus a prove di Saltare.
Scaglie della lucertola*: Garantisce bonus di potenziamento +2 o superiore ad armatura naturale.
Scudo: Disco invisibile fornisce +4 a CA, blocca *dardi incantati*.
Segnali segreti*: Comunicare un semplice messaggio non verbale a una creatura intelligente.
Servitore inosservato: Forza invisibile obbedisce a ordini dell'incantatore.
Sonno: Induce sonno magico in 4 DV di creature.
Ventriloquio: Emette voce per 1 minuto per livello.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA WU JEN

Acqua **Coltello di ghiaccio***: Frammento di ghiaccio magico infligge 2d8 danni da freddo più 2 danni Des, o infligge 1d8 danni da freddo in esplosione con raggio di 3 m.
Nuotare*: Il soggetto ottiene velocità di nuotare, bonus +8 a prove di Nuotare.
Nube di nebbia: Nebbia oscura la visuale.
Scoppio di ghiaccio*: Spruzzo di cristalli ghiacciati infligge 1d6 danni da freddo per ogni due livelli (max 10d6) e rende bersagli affaticati.

Fuoco **Animare fuoco***: Trasforma fuoco Piccolo o inferiore in oggetto animato.
Grazia del gatto: Il soggetto ottiene +4 a Des per 1 minuto per livello.
Pirotecnica: Trasforma fuoco in luce accecante o fumo soffocante.
Shuriken di fuoco*: Shuriken magici infliggono 3d6 danni da fuoco.

Legno **Deformare legno:** Piega legno (asta, manico, porta, asse).
Scolpire legno: Modifica oggetti di legno a piacimento dell'incantatore.

Metallo **Pioggia di aghi***: Attacchi a distanza infliggono totale di 1d4 danni per livello (max 5d4).
Protezione dalle frecce: Il soggetto immune a molti attacchi a distanza.
Sciarpa intralciante*: Attacco di contatto a distanza riuscito intralcia un nemico.

Terra **Forza del toro:** Il soggetto ottiene +4 a For per 1 minuto per livello.
Resistenza dell'orso: Il soggetto ottiene +4 a Cos per 1 minuto per livello.

Tutti **Resistere all'energia:** Ignora 10 o più danni per attacco da tipo di energia specificato.

Alterare se stesso: Assumere forma di una creatura simile.
Apparizione*: Viso del soggetto assume aspetto terrificante, osservatori possono diventare scossi.
Bacio del rospo*: Contatto infligge 1d6 danni Cos, ripete in 1 minuto.
Blocca persone: Paralizza un umanoide per 1 round per livello.
Camaleonte*: Il soggetto ottiene +10 a prove di Nascondersi.
Dissimulare: Fuorvia divinazioni per una creatura od oggetto.
Evoca mostri II: Richiama creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Frusta di forza[*]: Frusta di forza magica tiene a bada gli animali e può spaventare animali come attacco di contatto a distanza.
Immagine minore: Come *immagine silenziosa*, più qualche suono.
Individuazione dei pensieri: Permette di "ascoltare" pensieri superficiali.
Invisibilità: Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca.
Lama di fulmini[*]: Lama di energia elettrica infligge totale di 1d6 danni per livello come attacco di contatto o attacco di contatto a distanza.
Localizza oggetto: Percepisce direzione verso oggetto (specifico o tipo).
Movimenti del ragno: Garantisce capacità di camminare su pareti e soffitti.
Muro di mestizia[*]: Barriera di ombre occulta visuale e impedisce passaggio.
Protezione dallo charme[*]: Il soggetto ottiene bonus +1 per ogni tre livelli (max +5) a tiri salvezza contro charme e compulsione.
Scassinare: Apre porta chiusa con serratura o sigillata magicamente.
Serratura arcana[M]: Chiude magicamente un portale o forziere.
Sfocatura: Attacchi mancano bersaglio 20% delle volte.
Trama ipnotica: Affascina 2d4 + livello DV di creature.
Trucco della corda: Fino a otto creature si nascondono in uno spazio extradimensionale.
Vedere invisibilità: Rivela creature od oggetti invisibili.
Vento sussurrante: Invia un breve messaggio a 1,5 km per livello.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA WU JEN

Acqua **Forma gassosa:** Il soggetto diventa privo di sostanza e può volare lentamente.
Nube maleodorante: Vapori nauseanti, 1 round per livello.
Respirare sott'acqua: Soggetti possono respirare sott'acqua.
Soffio di vapore[*]: Vapore surriscaldato infligge 1d6 danni da fuoco per livello (max 10d6).

Fuoco **Ali di fuoco**[*]: Braccia dell'incantatore diventano ali infuocate capaci di volare e infliggere +2d6 danni da fuoco con attacchi senz'armi.

Legno **Crescita vegetale:** Fa crescere vegetazione, migliora raccolti.
Pelle di spine[*]: Attacchi senz'armi dell'incantatore infliggono +1d6 danni; attacchi naturali e senz'armi contro incantatore subiscono 1d4 danni.

Metallo **Arma magica superiore:** +1 per ogni quattro livelli (max +5).
Estremità affilata: Raddoppia normale intervallo di minaccia dell'arma.
Magnetismo[*]: Attira oggetti di ferro o acciaio verso incantatore con For effettiva 30.

Terra **Fulmine terrestre**[*]: Impulso sismico infligge 1d6 danni per livello a creature lungo percorso.
Guerriero di terracotta[*M]: Statuetta diventa un oggetto animato Medio che combatte per l'incantatore.
Palla di fuoco: 1d6 danni per livello, raggio di 6 m.

Tutti **Protezione dall'energia:** Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia.
Candela spettrale[*]: Mano e candela spettrali illumina, influenza creature incorporee.
Cerchio magico contro bene/caos/legge/male: Come incantesimi *protezione*, ma raggio di 3 m e 10 minuti per livello.
Comunione con uno spirito inferiore[*M]: Creatura spirito inferiore risponde a una domanda per ogni due livelli.
Discernere mutaforma[*]: Penetra camuffamenti e identifica creature mutaforma.
Dissolvi magie: Annulla incantesimi ed effetti magici.
Distorsione: Attacchi mancano soggetto 50% delle volte.
Evoca mostri III: Richiama creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Immagine maggiore: Come *immagine silenziosa*, più suono, odore ed effetti termici.
Linguaggi: Parlare qualsiasi linguaggio.
Rimuovi maledizione: Libera oggetto o persona da maledizione.
Scritto illusorio[M]: Solo lettore designato può decifrarlo.
Suggestione: Obbliga soggetto a seguire serie di azioni stabilite.
Velocità: Una creatura per livello si muove più veloce, +1 a tiri per colpire, CA e tiri salvezza sui Riflessi.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA WU JEN

Acqua **Acqua in veleno**[*M]: Trasforma acqua in veleno ingeribile.
Muro di ghiaccio: Piano di ghiaccio crea muro con 15 pf +1 pf per livello, o semisfera può intrappolare all'interno creature.
Nebbia solida: Blocca visuale e rallenta movimento.
Tempesta di ghiaccio: Grandine infligge 5d6 danni in cilindro largo 12 m.

Fuoco **Muro di fuoco:** Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m di distanza e 1d4 fino a 6 m. Attraversare muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello.
Scudo di fuoco: Creature che attaccano incantatore subiscono danni da fuoco; incantatore è protetto da calore o freddo.
Trappola di fuoco[M]: Oggetto aperto infligge 1d4+1 danno da fuoco per livello.

Legno **Comandare vegetali:** Influenza le azioni di una o più creature vegetali.
Guscio anti-vegetali: Tiene a distanza vegetali animati.

Metallo **Aghi avvelenati**[*]: Pioggia di aghi avvelenati infligge gamma di effetti al bersaglio.
Lama danzante[*]: Spada bersaglio combatte indipendentemente.
Stretta corrosiva: Contatto dell'incantatore corrode ferro e leghe.

Terra **Pelle di pietra**[M]: Ignora 10 danni per attacco.
Porta dimensionale: Teletrasporta incantatore per breve distanza.

Tutti **Interdizione elementale**[*]: Respinge elementali.
Scutare[F]: Spia soggetto da lontano.

Animare morti[M]: Crea scheletri e zombi non morti.
Buone speranze: Soggetti ottengono +2 a tiri per colpire, tiri per i danni, tiri salvezza e prove.
Charme sui mostri: Fa credere a un mostro di essere alleato dell'incantatore.

Confusione: Soggetti si comportano stranamente per 1 round per livello.
Congedo: Obbliga creatura a ritornare al piano di origine.
Creazione minore: Crea un oggetto di stoffa o di legno.
Dardi serpentini*: Due serpenti colpiscono uno o due bersagli, infliggono 3d6 danni e iniettano veleno (1d6 danni Cos, ripete in 1 minuto.
Disperazione opprimente: Il soggetto subisce -2 a tiri per colpire, tiri per i danni, tiri salvezza e prove.
Dolore*: Dolore straziante infligge a bersagli -4 a tiri per colpire, prove di abilità e di caratteristica.
Evoca mostri IV: Richiama creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Globo di invulnerabilità inferiore: Ferma effetti di incantesimo da 1° a 3° livello.
Grido: Assorda tutti all'interno di cono e infligge 5d6 danni sonori.
Invisibilità superiore: Come *invisibilità*, ma soggetto può attaccare e rimanere invisibile.
Legame spirituale inferiore*: Intrappola creatura spirito di 8 DV o meno finché non esegue un compito.
Localizza creatura: Indica direzione verso creatura familiare.
Metamorfosi: Dà una nuova forma a una creatura consenziente.
Muro di ossa*: Muro formabile garantisce copertura e occultamento, infligge danni a chiunque tenti di attraversarlo.
Oscurità occultante*: Nube nera come inchiostro si muove per ordine dell'incantatore.
Resistere all'energia di massa*: Creature bersaglio ignorano danni da tipo di energia specificato.
Strappacuore*: Uccide creature viventi con meno di 4 DV.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA WU JEN

Acqua **Cono di freddo:** 1d6 danni da freddo per livello.
Fuoco **Soffio di fuoco*:** Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da fuoco per ogni due livelli (max 10d8) per 1 round per livello.
Legno **Putrefazione del legno*:** Distruggere oggetti di legno o infliggere 3d6 danni +1 danno per livello (max +15) a creature vegetali.
Metallo **Pelle metallica*:** Garantisce bonus di armatura naturale +8, -2 a Des.
Terra **Leone di terracotta*[M]:** Statuetta diventa un oggetto animato Enorme che combatte per l'incantatore.
Muro di pietra: Crea un muro di pietra che può essere modellato.
Scolpire pietra: Scolpisce pietra in qualsiasi forma.

Arco di fulmini*: Linea di elettricità tra due creature (1d6 danni per livello).
Blocca mostri: Come *blocca persone*, ma qualsiasi creatura.
Creazione maggiore: Come *creazione minore*, più pietra e metallo.
Crescita animale: Un animale ogni due livelli raddoppia di dimensioni.
Dominare persone: Controlla umanoidi telepaticamente.
Evoca mostri V: Richiama creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Fabbricare: Trasforma materie prime in oggetti finiti.
Forma di spirito*: Spirito incorporeo dell'incantatore si separa dal corpo.
Immagine persistente: Come *immagine maggiore*, ma concentrazione non necessaria.
Incubo: Invia visione che infligge 1d10 danni, affaticamento.
Metamorfosi funesta: Trasforma soggetto in animale innocuo.
Mirare il bersaglio*: Bonus +10 a prove di Concentrazione per incantesimo lanciato prima.
Muro di forza: Muro è immune ai danni.
Orda di servitori*: Crea 2d6 *servitori inosservati* +1 per livello (max +15).
Passapareti: Crea passaggio attraverso muro di legno o pietra.
Permanenza[E]: Rende permanenti certi incantesimi.
Regressione mentale: Int e Car del soggetto scendono a 1.
Sfera al vetriolo*: Acido potente infligge 1d4 danni per livello (max 15d4) più danni possibili nei due round successivi.
Simbolo di dolore[M]: Runa attivata infligge dolore devastante a creature vicine.
Simbolo di sonno[M]: Runa attivata infligge sonno catatonico a creature vicine.
Sogno: Invia messaggi a chiunque addormentato.
Spada dell'inganno*: Lama di energia attacca indipendentemente, infligge 1d4 danni, penalizza tiro salvezza conseguente.
Telecinesi: Muove oggetto, attacca creatura o lancia oggetto o creatura.
Teletrasporto: Trasporta istantaneamente incantatore a distanza di 150 km per livello.
Vento di adunata*: Invia un breve messaggio a 10 creature per livello.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA WU JEN

Acqua **Controllare acqua:** Solleva o abbassa corpi d'acqua.
Fuoco **Semi di fuoco:** Ghiande e bacche diventano granate e bombe.
Legno **Legno di ferro:** Legno magico è forte come l'acciaio.

USARE LA LAMA IETTATRICE CON IL PERFETTO ARCANISTA

La lama iettatrice (una nuova classe standard introdotta nel *Perfetto Combattente*) dispone di una propria lista di incantesimi di classe, che si concentra su incantesimi di ammaliamento, necromanzia e trasmutazione, ma comprende anche abiurazioni, illusioni e altri effetti. È possibile aggiungere i seguenti nuovi incantesimi (presentati in questo volume) alla lista degli incantesimi di classe della lama iettatrice.

Incantesimi di 1° livello da lama iettatrice
Rivalsa: Arma con asta di legno colpisce chi la impugna.

Incantesimi di 2° livello da lama iettatrice
Allucinazione assillante: Creature da incubo colpiscono bersaglio per 4 danni Sag, 4 danni Des.
Lama rotante[F]: Arma tagliente lanciata attacca magicamente tutti i nemici in linea di 18 m.

Incantesimi di 4° livello da lama iettatrice
Determinare resistenza: Bonus +10 a prove di livello dell'incantatore per sconfiggere la resistenza agli incantesimi di una creatura.
Sfortuna: Il bersaglio ripete tutti i tiri, usa risultato peggiore per 1 round per livello.

Respingere legno: Spinge via oggetti di legno.

Metallo **Ago per spiriti***: Ago immobilizza spirito sul posto in forma corporea.

Muro di ferro[M]: 30 pf per ogni quattro livelli, può cadere su nemici.

Terra **Carne in pietra:** Trasforma creatura soggetta in statua.

Muovere il terreno: Scava trincee e costruisce colline.

Pietra in carne: Ristora creatura pietrificata.

Controllare tempo atmosferico: Cambia il tempo atmosferico in area locale.

Costrizione/Cerca: Come *costrizione inferiore*, in più influenza qualsiasi creatura.

Dissolvi magie superiore: Come *dissolvi magie*, ma +20 a prova.

Evoca mostri VI: Richiama creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Globo di invulnerabilità: Come *globo di invulnerabilità inferiore*, più effetti di incantesimo di 4° livello.

Immagine permanente: Include vista, suoni e odori.

Immagine programmata[M]: Come *immagine maggiore*, più attivata da evento.

Immobilizzare*: Umanoidi paralizzati sul posto finché non soddisfatta condizione specificata dall'incantatore.

Legame spirituale*: Come *legame spirituale inferiore*, ma intrappola fino a 16 DV di spiriti.

Parlare con i morti: Cadavere risponde a una domanda per ogni due livelli.

Repulsione: Creature non possono avvicinarsi all'incantatore.

Simbolo di paura[M]: Runa attivata fa cadere in preda al panico creature vicine.

Simbolo di persuasione[M]: Runa attivata rende creature vicine soggette a charme.

Suggestione di massa: Come *suggestione*, più un soggetto per livello.

Velo: Cambia aspetto di gruppo di creature.

Visione del vero[M]: Permette a incantatore di vedere tutte le cose come sono realmente.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA WU JEN

Fuoco **Palla di fuoco ritardata:** 1d6 danni da fuoco per livello; incantatore può ritardare scoppio per 5 round.

Legno **Trasmutare metallo in legno:** Metallo entro 12 m diventa legno.

Metallo **Sciarpa decapitante***: Attacco a distanza decapita bersaglio o infligge 1d4 danni per livello (max 20d4).

Terra **Statua:** Il soggetto può diventare una statua a volontà.

CREATURE SPIRITO

Ai fini degli incantesimi *ago per spiriti, comunione con uno spirito inferiore, comunione con uno spirito superiore, forma di spirito, legame spirituale, legame spirituale inferiore e legame spirituale superiore* uno spirito o una creatura spirito include le creature dell'elenco seguente: tutti i non morti incorporei, tutti i folletti, tutti gli elementali, tutte le creature in forma astrale o corpi astrali (ma non le creature fisicamente presenti sul Piano Astrale), gli spiritidi e i telthor (vedi *Irraggiungibile Est*) e le creature spirito generate dagli incantesimi *vista onirica* e *wose* (vedi *Perfetto Sacerdote*).

Tutti **Scrutare superiore:** Come *scutare*, ma più veloce e più lungo.

Comunione con uno spirito superiore*[M E]: Qualsiasi creatura spirito risponde a una domanda per livello.

Desiderio limitato[E]: Modifica realtà: entro limiti dell'incantesimo.

Disintegrazione: Fa sparire una creatura od oggetto.

Duplicato corporeo*: Crea un duplicato dell'incantatore per ogni cinque livelli.

Evoca mostri VII: Richiama creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Immunità energetica: Il soggetto e l'equipaggiamento ottengono immunità a danni da tipo di energia specificato.

Palmo avvizzente*: Attacco di contatto infligge 1 danno For più 1 danno Cos per ogni due livelli.

Parola del potere accecare: Acceca creatura con 200 pf o meno.

Rianimazione*: Creatura morta riportata a mezza vita funzionale con 1 pf.

Simbolo di debolezza[M]: Runa attivata indebolisce creature vicine.

Simbolo di stordimento[M]: Runa attivata stordisce creature vicine.

Spada dell'oscurità*[M]: Lama di energia negativa attacca indipendentemente, infligge 1d4 danni, infligge un livello negativo.

Taglia gigante*: Incantatore cresce fino a taglia Enorme o superiore.

Teletrasporto degli oggetti: Come *teletrasporto*, ma influenza un oggetto toccato.

Teletrasporto superiore: Come *teletrasporto*, ma senza limiti di raggio di azione e senza arrivo fuori bersaglio.

Transizione eterea: Incantatore diventa etereo per 1 round per livello.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA WU JEN

Acqua **Carro di nuvole***: Incantatore e alleati volano su una nuvola che si muove velocemente.

Orrido avvizzimento: Infligge 1d6 danni per livello entro 9 m.

Fuoco **Nube incendiaria:** Nube infligge 4d6 danni da fuoco per round.

Legno **Controllare vegetali:** Controllare azioni di una o più creature vegetali.

Metallo **Respingere metallo o pietra:** Spinge via metallo e pietra.

Terra **Terremoto:** Intenso tremore scuote in raggio di 24 m.

Antipatia: Oggetto o locazione influenzata da incantesimo respinge certe creature.

Evoca mostri VIII: Richiama creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Forma minuta*: Incantatore si restringe a taglia Minuscola o inferiore.

Legame spirituale superiore*: Come *legame spirituale inferiore*, ma intrappola fino a 24 DV di spiriti.

Metamorfosi di un oggetto: Cambia qualsiasi soggetto in qualcos'altro.

Parola del potere stordire: Stordisce creatura con 150 pf o meno.

Simbolo di demenza[M]: Runa attivata rende dementi creature vicine.
Simbolo di morte[M]: Runa attivata uccide creature vicine.
Simpatia[M]: Oggetto o locazione attrae certe creature.
Trovare il centro*: Mantenere automaticamente concentrazione su incantesimo lanciato in precedenza.
Turbine: Ciclone infligge danni e può sollevare creature.
Vuoto mentale: Il soggetto è immune a magia e scrutamento mentale/emotivo.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA WU JEN

Fuoco **Fuoco interiore***[F]: I bersagli muoiono all'istante o subiscono 6d6 danni +1 danno da fuoco per livello.

Assorbimento*: Incantatore assorbe energia di incantesimi mirati per potenziare suoi incantesimi.
Cerchio di teletrasporto[M]: Cerchio teletrasporta qualsiasi creatura all'interno a luogo designato.
Desiderio[E]: Come *desiderio limitato*, ma con meno limiti.
Dominare mostri: Come *dominare persone*, ma qualsiasi creatura.
Evoca monolito elementale* [M]: Richiama creatura elementale potente che combatte per l'incantatore.
Evoca mostri IX: Richiama creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Fermare il tempo: Incantatore agisce liberamente per 1d4+1 round.
Forma eterea: Viaggiare sul Piano Etereo con compagni.
Imprigionare: Sotterra soggetto sotto terra.
Libertà: Libera creatura da *imprigionare*.
Parola del potere uccidere: Uccide una creatura con 100 pf o meno.
Portale[E]: Collega due piani per viaggio o convocazione.
Proiezione astrale[M]: Proietta incantatore e compagni su Piano Astrale.
Trasformazione[F]: Trasforma incantatore in qualsiasi creatura, e cambia forme una volta a round.
Trasmutare roccia in lava*: Trasforma un cubo con spigolo di 3 m con conseguenti danni da fuoco ed effetti.

INCANTESIMI

Gli incantesimi qui descritti sono presentati in ordine alfabetico.

ACQUA IN VELENO

Trasmutazione
Livello: Wu jen 4 (acqua)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: 30 gr di acqua per livello
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo trasforma un volume d'acqua in un egual volume di veleno incolore e insapore da ingestione con una CD del tiro salvezza pari alla CD dell'incantesimo. Quando ingerito, il veleno infligge 1 danno alla Costituzione seguito da 1d8 danni alla Costituzione 1 minuto dopo. Un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo può negare ciascuna istanza di danni. Una singola sorsata (30 gr) di veleno è sufficiente a influenzare una singola creatura; berne di più non aumenta l'effetto.

Componente materiale: Il dente di un serpente velenoso e una pietra del sangue del valore di almeno 50 mo.

AGHI AVVELENATI

Trasmutazione
Livello: Wu jen 4 (metallo)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno e Tempra nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì


Aghi avvelenati

Un ago lanciato dalle dita dell'incantatore si moltiplica in una pioggia di aghi che stillano veleno, colpendo un singolo bersaglio. Se l'incantatore colpisce con un normale attacco a distanza, il bersaglio subisce 1d4 danni per livello dell'incantatore (massimo 5d4) e un effetto tra i seguenti a scelta dell'incantatore.

- Il bersaglio subisce 1d8 danni alla Costituzione immediatamente e altri 1d8 danni alla Costituzione 1 minuto dopo. Ogni serie di danni può essere negata con un tiro salvezza sulla Tempra separato.
- Il bersaglio è paralizzato per 2d6 minuti. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo nega l'effetto.
- Il bersaglio subisce 1d10 danni alla Destrezza immediatamente e altri 1d10 danni alla Destrezza 1 minuto dopo. Ogni serie di danni può essere negata con un tiro salvezza sulla Tempra separato.

Componente materiale: Un lungo ago di metallo.

AGO PER SPIRITI

Trasmutazione
Livello: Wu jen 6 (metallo)
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura spirito
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un ago rilasciato dalle dita dell'incantatore penetra magicamente nell'aura di una creatura spirito. Se l'incantatore colpisce con un normale attacco a distanza, lo spirito perde i benefici protettivi dell'essere incorporeo e rimane trattenuto sul posto (perdendo qualsiasi bonus di Destrezza alla Classe Armatura e concedendo agli attaccanti un bonus di +4 ai tiri per colpire contro di lui). Sebbene lo spirito non si possa muovere per la durata dell'incantesimo, può

Illustrazione di R. Spencer

comunque compiere azioni standard e di round completo (inclusi attacchi). Uno spirito immobilizzato non è in grado di usare alcuna capacità soprannaturale né magica che lo trasporterebbe lontano dalla sua attuale locazione (come *porta dimensionale* o *teletrasporto*) oppure che modificherebbe la sua sostanza o il suo stato (come *forma gassosa* o *transizione eterea*). Lo spirito non può rimuovere l'ago che lo immobilizza sul posto, ma un'altra creatura può farlo come azione standard.

Focus: Un lungo ago metallico.

ALI DI FUOCO

Trasmutazione [Fuoco]
Livello: Wu jen 3 (fuoco)
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello

Questo incantesimo trasforma le braccia dell'incantatore in ali di fuoco luminoso (simili a quelle di una fenice), che non danneggiano né lui né alcun oggetto che trasporta. Siccome le sue braccia sono trasformate, l'incantatore non può tenere in mano oggetti né lanciare incantesimi con componenti somatiche mentre usa *ali di fuoco*, ma anelli, bracciali e altri oggetti indossati sulle braccia si fondono nella nuova forma e continuano a funzionare normalmente. Le ali consentono all'incantatore di volare a una velocità di 18 metri (buona) mentre trasporta non più di un carico leggero. Può salire a velocità dimezzata e scendere a velocità raddoppiata, e può caricare (ma non correre) mentre vola.

L'incantatore può compiere attacchi senz'armi con le *ali di fuoco* ma non è considerato competente nel loro uso, subendo una penalità di -4 ai tiri per colpire. Un colpo senz'armi riuscito infligge 2d6 danni da fuoco in aggiunta ai suoi normali danni da attacco senz'armi (considerati danni letali mentre l'incantesimo è attivo). Le ali vengono spente (e l'incantesimo termina) se soggette a un incantesimo *estinguere fuoco*, immerse nell'acqua per 1 round o esposte a venti con forza da uragano o superiore. Se l'incantesimo termina mentre l'incantatore è in volo, cade normalmente.

Componente materiale: La piuma di un uccello, che l'incantatore deve bruciare quando lancia l'incantesimo.

Focus: Un amuleto d'oro a forma di fenice.

ALLUCINAZIONE ASSILLANTE

Illusione (Allucinazione) [Influenza mentale, Paura]
Livello: Mago/stregone 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà dubita (se interagisce), poi Tempra dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea immagini allucinatorie di creature da incubo nella mente del bersaglio, visibili solo come forme d'ombra per l'incantatore e invisibili per chiunque altro. Se il bersaglio effettua con successo un tiro salvezza sulla Volontà iniziale, riconosce che le immagini non sono reali e l'incantesimo fallisce. Altrimenti, le allucinazioni colpiscono il bersaglio, infliggendo 4 danni alla Saggezza e 4 danni alla Destrezza (2 danni ciascuno in caso di tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo). Se il soggetto di un *allucinazione assillante* riesce a dubitare e sta indossando un *elmo della telepatia*, l'incantesimo può essere rivoltato contro l'incantatore con lo stesso effetto.



AMNESIA PROGRAMMATA

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mago/stregone 9
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può distruggere in modo selettivo, modificare o trapiantare ricordi nella creatura bersaglio a suo piacimento. Lanciare l'incantesimo concede all'incantatore l'accesso a tutti i pensieri e i ricordi del soggetto, permettendogli di portare a compimento tutti gli effetti specifici seguenti che desidera.

Attivazione programmata: L'incantatore può programmare il soggetto in modo che ritardi l'inizio di uno qualsiasi degli effetti elencati di seguito fino a quando non si verifica un evento specifico, come la ricezione di un messaggio codificato, la cattura da parte di nemici o l'arrivo in una qualche destinazione. Similmente, l'incantatore potrebbe specificare che alcune o tutte le modifiche che crea in un soggetto siano rimosse da un avvenimento specifico.

Cancellazione dei ricordi: Qualsiasi o tutti i ricordi posseduti dal soggetto possono essere cancellati, compresa la conoscenza di avvenimenti, persone o luoghi specifici.

Livelli negativi: L'incantatore può infliggere un numero di livelli negativi pari a metà del livello del personaggio del soggetto o meno. Questo effetto rappresenta la cancellazione di conoscenze e addestramento di classe. Questi livelli negativi non diventano mai una perdita di livelli permanente, ma non possono essere rimossi da incantesimi come *ristorare*, rimanendo attivi finché il soggetto è sotto l'effetto di questo incantesimo.

Ricostruire personalità: Cancellando la precedente personalità del soggetto e trapiantando una falsa serie di ricordi,

l'incantatore può costruire una nuova personalità per la creatura, modificando il suo allineamento, le cose in cui crede, i suoi valori e i tratti distintivi della sua individualità. Alcune capacità di classe sono influenzate dalle modifiche all'allineamento.

Trapiantare ricordi: L'incantatore può creare falsi ricordi nella mente del soggetto a suo piacimento. Ricordi di essere amico con un nemico giurato, avvenimenti che in realtà non si sono verificati o tradimenti da parte di persone che il soggetto considera amiche potrebbero tutti essere trapiantati.

La natura dell'*amnesia programmata* è tale che a un soggetto a cui vengono dati nuovi ricordi (che sia o meno consenziente) potrebbe esser dato motivo di sospettare che quei ricordi siano falsi, a seconda di quanto sia completa la programmazione dell'incantatore. Ad esempio, un paladino soggetto alla ricostruzione della personalità che cambia il suo allineamento a neutrale perde le sue capacità di paladino. A meno che l'incantatore non trapianti uno specifico ricordo credibile del perché ha cambiato allineamento, il personaggio percepirà questa inspiegabile lacuna nella sua memoria e potrebbe compiere passi (come cercare una cura magica per la sua "amnesia") che potrebbero negare l'effetto dell'incantesimo (vedi sotto).

Generalmente, il soggetto deve essere consenziente a sottoporsi all'incantesimo oppure imprigionato in qualche modo così che non possa andarsene né interferire con il lancio dell'incantesimo. Di norma *amnesia programmata* è permanente a meno che l'incantatore non si preoccupi di specificare eventi che mettano termine all'effetto. Inoltre, il suo effetto potrebbe essere rimosso da un incantesimo *desiderio* o *ristorare superiore*.

Componente materiale: Un paio di piccole lenti di cristallo montate in cerchi d'oro del valore di 500 mo.

ANELLO DI LAME

Evocazione (Creazione)
Livello: Chierico 3, mago combattente 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

Questo incantesimo evoca un cerchio orizzontale di lame metalliche roteanti intorno all'incantatore. Il cerchio si estende per 1,5 metri dall'incantatore, in tutti i quadretti adiacenti al suo spazio, e si sposta con lui se si muove. Ad ogni round al termine del turno dell'incantatore, a partire dal round in cui lancia l'incantesimo, le lame infliggono 1d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10) a tutte le creature nell'area influenzata.



Anello di lame

Le lame evocate da un chierico di allineamento legale sono di ferro freddo, quelle evocate da un chierico di allineamento caotico sono d'argento e quelle evocate da un chierico che non è né legale né caotico sono d'acciaio.

Componente materiale: Un piccolo pugnale.

ANIMARE ACQUA

Trasmutazione [Acqua]
Livello: Druido 1, wu jen 1 (acqua)
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Fino a un cubo con spigolo di 1,5 m di acqua

Come *animare legno*, ma l'incantatore può animare una quantità di acqua non più grande del volume massimo. L'acqua animata da questo incantesimo ha durezza 0, ma ha il doppio dei normali punti ferita che avrebbe un oggetto animato della stessa taglia.

Componente materiale: Una fiala di pura acqua di sorgente mescolata con olio di cinabro.

ANIMARE FUOCO

Trasmutazione [Fuoco]
Livello: Druido 2, wu jen 2 (fuoco)
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Fino a un cubo con spigolo di 1,5 m di fuoco

Come *animare legno*, ma l'incantatore può animare un fuoco non più grande del volume massimo. Il fuoco animato ha il sottotipo del fuoco e l'attacco speciale bruciare di un elementale del fuoco, che infligge danni contundenti più danni da fuoco con un attacco di schianto riuscito e possibilmente dà fuoco agli avversari (tiro salvezza CD 12; vedi pagina 92 del *Manuale dei Mostri*). Un fuoco animato da questo incantesimo ha durezza 0.

Componente materiale: Una manciata di cenere di carbone, zolfo e soda.

ANIMARE LEGNO

Trasmutazione
Livello: Druido 1, wu jen 1 (legno)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un oggetto di legno di taglia Piccola o inferiore
Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo infonde in un oggetto di legno di taglia Piccola o inferiore una mobilità e una parvenza di vita, permettendogli di attaccare

Illustrazione di M. Phillippi

immediatamente chiunque o qualunque cosa l'incantatore designi inizialmente. Le statistiche per il legno animato sono come per un oggetto animato Piccolo e si possono trovare a pagina 193 del *Manuale dei Mostri*. Gli oggetti di legno animati da questo incantesimo hanno durezza 5. L'incantesimo non può animare oggetti trasportati o indossati da una creatura.

Componente materiale: Una miscela di polvere di cinabro e nocciolo di pesca macinato.

APPARIZIONE

Illusione (Allucinazione) [Influenza mentale, Paura]
Livello: Wu jen 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Con questo incantesimo, il viso del soggetto assume un aspetto orribile e terrificante. L'incantatore può creare praticamente qualsiasi combinazione di tratti orrendi (pelle blu, faccia da pappagallo, naso elefantino, zanne putrescenti o anche peggio), ma non può riprodurre l'aspetto di una qualsiasi creatura o persona specifica. Qualunque creatura (compresi l'incantatore e i suoi alleati) che veda il destinatario e fallisca il tiro salvezza diventa scosso.

Componente materiale: Una tavolozza in miniatura con vernici di colori assortiti.

ARCO DI FULMINI

Evocazione (Creazione) [Elettricità]
Livello: Druido 4, mago/stregone 5, mago combattente 5, wu jen 5
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Una linea tra due creature
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea una conduttività naturale tra due creature, e un fulmine di elettricità si propaga formando un arco tra di loro. Questo fulmine infligge 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 15d6) a entrambe le creature e a qualsiasi cosa si trovi nella linea tra di loro.

Entrambe le creature devono essere nel raggio di azione, e l'incantatore deve essere in grado di mirarle (come se questo incantesimo le avesse come bersagli). Tracciare la linea da un qualsiasi angolo nello spazio di una creatura a qualsiasi angolo nello spazio dell'altra.

Componente materiale arcana: Due piccole verghe di ferro.

ARMATURA MAGICA SUPERIORE

Evocazione (Creazione) [Forza]
Livello: Mago/stregone 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come *armatura magica*, con la differenza che il suo campo di forza tangibile fornisce un bonus di armatura +6 alla Classe Armatura.

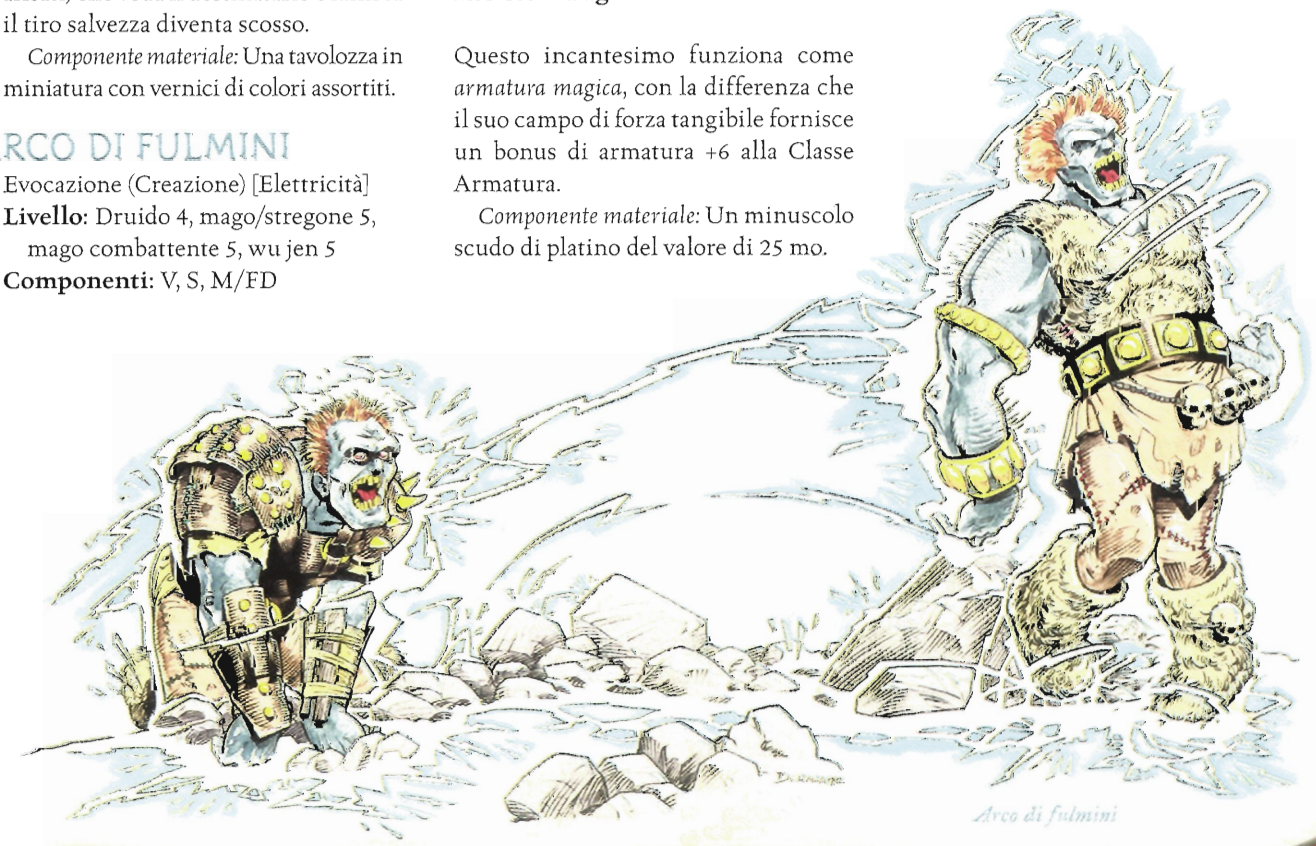
Componente materiale: Un minuscolo scudo di platino del valore di 25 mo.

ASSORBIMENTO

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 9, wu jen 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Finché non viene scaricato o 10 minuti per livello

Gli effetti di incantesimi e di capacità magiche che hanno l'incantatore come bersaglio vengono assorbiti da quest'ultimo, e la loro energia viene immagazzinata per potenziare i suoi incantesimi. *Assorbimento* assorbe solo incantesimi a distanza che hanno l'incantatore come bersaglio. Gli incantesimi a contatto, gli incantesimi ad effetto e gli incantesimi ad area che influenzano l'incantatore non possono essere assorbiti.

Una volta lanciato l'incantesimo, l'incantatore può assorbire 1d4+6 livelli di incantesimo (tirati di nascosto dal DM). Il livello di ogni incantesimo assorbito viene sottratto dal totale. Se un incantesimo è assorbito solo parzialmente (poiché il suo livello supera il numero di livelli rimanenti da assorbire), dividere il numero di livelli di incantesimo che non sono stati assorbiti per il livello di incantesimo originale. Per gli incantesimi che infliggono danni, utilizzare il risultato per determinare quale frazione



Arco di fulmini

Illustrazione di D. Crabapple

di danni subisce l'incantatore. Per incantesimi che creano effetti, usare il risultato come una percentuale di probabilità di subire l'effetto.

Ad esempio, all'incantatore rimangono tre livelli di incantesimo di *assorbimento* ed è colpito da *dominare persone* (lanciato come incantesimo di 5° livello). *Assorbimento* assorbe tre livelli dell'incantesimo, risultando in una probabilità del 40% (2/5) di subire l'effetto normalmente. Se lo subisce, si applica comunque qualsiasi tiro salvezza concesso dall'incantesimo. Similmente, se l'incantatore è colpito da *disintegrazione* (lanciato come incantesimo di 6° livello) con quattro livelli di *assorbimento* rimanenti, due livelli dell'incantesimo non sono assorbiti, e l'incantatore subisce solo il 33% (2/6) dei danni che subirebbe normalmente dall'incantesimo.

L'incantatore può usare l'energia degli incantesimi immagazzinati per lanciare qualsiasi incantesimo che conosce o che ha preparato, ma gli incantesimi così lanciati non scompaiono dalla sua lista di incantesimi preparati né contano nel numero di incantesimi che può normalmente lanciare al giorno (di conseguenza bisogna tenere un totale aggiornato dei livelli di incantesimo assorbiti e usati). I livelli di energia degli incantesimi immagazzinati devono essere uguali o maggiori del livello dell'incantesimo che si vuole lanciare, e l'incantatore deve avere a portata di mano (e spendere) tutte le componenti materiali richieste per l'incantesimo.

AVVERTIRE TELETRASPORTO

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Una creatura consenziente toccata
Area: Emanazione con raggio di 1,5 m per livello dalla creatura toccata
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Il soggetto dell'incantesimo è circondato da un'aura invisibile che gli consente di percepire e ritardare il teletrasporto di qualsiasi creatura nell'area dell'incantesimo. Qualunque incantesimo o effetto di teletrasporto (inclusi tutti gli incantesimi con il descrittore "teletrasporto") può essere percepito, rendendo il destinatario dell'incantesimo istantaneamente consapevole dell'esatta locazione in cui arriverà la creatura che si teletrasporta (soggetta alle restrizioni elencate di seguito), della taglia della creatura e di quante altre creature (e relative taglie) stanno arrivando con la creatura che si teletrasporta. L'incantesimo, inoltre, ritarda l'arrivo della creatura che si teletrasporta di 1 round (così che arriva nel suo conto dell'iniziativa appena prima del suo turno successivo), in genere fornendo al destinatario dell'incantesimo e a chiunque altro sia a conoscenza dell'informazione 1 round per agire o preparare azioni. La creatura che si teletrasporta non percepisce questo ritardo.

Siccome una creatura che si teletrasporta non arriva necessariamente nella precisa locazione voluta, l'incantesimo funziona anche contro una creatura che arriva nel raggio di azione anche se la sua destinazione voluta era altrove. Per una creatura che intende teletrasportarsi nel raggio di azione ma inavvertitamente arriva all'esterno dell'area dell'incantesimo, l'incantesimo fa sapere al destinatario che una creatura ha tentato di teletrasportarsi nel raggio di azione e ritarda la creatura come di norma, ma non fornisce informazioni sulla reale locazione del suo imminente arrivo.

L'incantesimo non ha effetto su creature che tentano di usare il teletrasporto per allontanarsi dall'area dell'incantesimo, tuttavia, se la loro destinazione è all'interno dell'area, l'incantesimo influenzerà il loro rientro normalmente.

Focus: Una minuscola clessidra di platino e cristallo del costo di 500 mo, che deve essere portata o indossata dal destinatario dell'incantesimo mentre l'incantesimo è attivo.

AVVERTIRE TELETRASPORTO SUPERIORE

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 8
Tempo di lancio: 10 minuti
Durata: 24 ore

Come *avvertire teletrasporto*, con la differenza che *avvertire teletrasporto superiore* identifica il tipo di creatura in arrivo (e di qualsiasi creatura che lo accompagni) e crea un ritardo di 3 round, fornendo al destinatario ancora più tempo di preavviso e preparazione.

Focus: Una minuscola clessidra di platino e cristallo piena di polvere di diamante, del costo di 1.000 mo. La clessidra deve essere portata o indossata dal destinatario dell'incantesimo mentre l'incantesimo è attivo.

BACIO DEL ROSPO

Necromanzia
Livello: Wu jen 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: Istantanea; vedi testo
Tiro salvezza: Tempra nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il tocco dell'incantatore diventa tossico, avvelenando una creatura che colpisce con un attacco di contatto in mischia riuscito. Il veleno infligge 1d6 danni alla Costituzione immediatamente e altri 1d6 danni alla Costituzione dopo 1 minuto. Ogni serie di danni può essere negata con un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo.

Focus: Il tatuaggio di un rospo sulla pelle.

BANDE D'ACCIAIO

Evocazione (Creazione)
Livello: Mago/stregone 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi parziale
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca un certo numero di scintillanti bande metalliche nell'aria, avvolgendo una creatura di taglia Media o inferiore. La vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi o rimanere immobilizzata (indifesa). Se il tiro salvezza ha successo, la vittima è solo parzialmente intrappolata dalle bande (considerarla intralciata).

Una creatura immobilizzata dalle bande può tentare di fuggire come azione di round completo, spezzandole (Forza CD 18) oppure sgusciando fuori (Artista della Fuga CD 18). Una creatura intralciata può usare un'azione di round completo per liberarsi o districarsi con una prova di Forza con CD 13 o una prova di Artista della Fuga con CD 13. Le creature di taglia Grande o superiore sono troppo grandi per essere catturate o imprigionate dalle bande.

Componente materiale: Tre piccoli cerchi d'argento intrecciati.

CAMALEONTE

Illusione (Mascheramento)
Livello: Druido 2, wu jen 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo altera la colorazione del corpo e dei vestiti del destinatario in modo che si mimetizzi con lo sfondo che lo circonda, garantendo alla creatura un bonus di circostanza +10 a qualsiasi prova di Nascondersi. In aree in cui lo sfondo cambia gradualmente (come camminare da una foresta a un prato verde), la colorazione cambia abbastanza velocemente da garantire il bonus purché si sposti al massimo fino a metà della velocità normale. Quando lo sfondo cambia improvvisamente (da una foresta a un muro di pietra, ad esempio), la creatura perde il bonus di circostanza per 1 round mentre il cambiamento di colorazione ha effetto.

Componente materiale: La pelle mutata di una piccola lucertola.

CANDELA SPETTRALE

Evocazione (Creazione)
Livello: Mago/stregone 3, wu jen 3
Componenti: S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Mano e candela spettrali
Durata: 1 minuto per livello (I); vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Una mano spettrale che tiene una candela accesa appare nel punto scelto dall'incantatore, illuminando in un raggio di 1,5 metri e spostandosi come vuole l'incantatore in avanti o indietro, in su o in giù, dritto o dietro gli angoli fino a 15 metri per round (non è richiesta concentrazione). La mano e la candela sono incorporee e possono passare attraverso gli oggetti, rendendoli un utile strumento per simulare apparizioni. Inoltre, una *candela spettrale* illumina esseri e oggetti nascosti, eterei e invisibili, che diventano tutti leggermente visibili come profili luminescenti. Le creature eteree rimangono irraggiungibili dal Piano Materiale (ad eccezione degli effetti di forza), ma le creature invisibili hanno solo l'occultamento (probabilità del 20% di mancare il bersaglio) e perdono il loro bonus ai tiri per colpire dall'invisibilità quando sono entro 1,5 metri dalla candela. La luminosità spettrale rende anche immateriali le creature e gli oggetti leggermente materiali, in modo tale che le creature incorporee entro 1,5 metri dalla *candela spettrale* hanno solo una probabilità del 30% di evitare i danni dalle creature corporee (sebbene siano conservati tutti gli altri benefici dell'essere incorporeo).

La mano è Minuta, ha 1 punto ferita per livello dell'incantatore e ha CA 14 + un bonus di deviazione pari al modificatore di Carisma dell'incantatore. La mano effettua i tiri salvezza come l'incantatore ma è immune a incantesimi che non provocano danni. L'effetto dell'incantesimo termina se la mano viene distrutta, e la mano svanisce all'istante se la distanza tra essa e l'incantatore supera il raggio di azione dell'incantesimo.

Componente materiale: Un pezzo di un cadavere non trattato con nessun tipo di conservante.



Carro di nuvole

CARRO DI NUVOLE

Evocazione (Creazione) [Acqua]
Livello: Wu jen 8 (acqua)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale e contatto
Bersaglio: Incantatore e altre creature consenzienti toccate
Durata: 10 minuti (I)

Quando lancia l'incantesimo, l'incantatore e qualsiasi creatura consenziente che tocca si sollevano in aria su un carro magico formato di nuvole, poi volano via nella direzione voluta dall'incantatore. L'incantatore può portare una creatura di taglia Media o inferiore (che trasporta equipaggiamento e oggetti fino al suo carico massimo) per ogni quattro livelli dell'incantatore. Una creatura Grande conta come due creature Medie, una creatura Enorme conta come due creature Grandi e così via.

Un *carro di nuvole* vola a 15 km al minuto, così che l'incantatore può coprire una distanza di 150 km nell'intera durata dell'incantesimo. Tuttavia, l'incantatore e i suoi passeggeri non sentono nessuno degli effetti di questo movimento veloce, e il viaggio è perfettamente stabile e calmo anche nelle peggiori condizioni atmosferiche. Quando l'incantesimo viene interrotto, la nuvola si appoggia gentilmente a terra e si dissolve.

Se la durata dell'incantesimo dovesse terminare mentre un *carro di nuvole* è ancora in aria, la magia svanisce lentamente, con la nuvola e i viaggiatori che fluttuano verso il basso a 18 metri per round per 1d6 round. Se la nuvola raggiunge terra in quel lasso di tempo, atterra senza problemi. Altrimenti, cade per il resto della distanza, e tutte le creature

Illustrazione di G. Kubic

sopra di essa subiscono danni da caduta. Un *carro di nuvole* scende lentamente se l'incantesimo è dissolto, ma non se viene negato da un *campo anti-magia*.

Componente materiale: Un batuffolo di cotone.

COLTELLO DI GHIACCIO

Evocazione (Creazione) [Freddo]
Livello: Assassino 2, mago combattente 2, wu jen 2 (acqua)
Componenti: S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: Un proiettile ghiacciato
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un pezzo di ghiaccio magico esplode dalla mano dell'incantatore e vola verso il bersaglio. L'incantatore deve compiere con successo un normale attacco a distanza per colpire (con un bonus di +2 al tiro per colpire per ogni due livelli dell'incantatore). Se colpisce, un *coltello di ghiaccio* infligge 2d8 danni da freddo più 2 danni alla Destrezza (nessun danno alla Destrezza con un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo). Le creature che hanno immunità ai danni da freddo ignorano automaticamente anche i danni alla Destrezza.

Un coltello che manca il bersaglio crea una pioggia di cristalli ghiacciati in un'esplosione con raggio di 3 metri (vedi "Mancare con un'arma da lancio", pagina 156 del *Manuale del Giocatore*, per determinare dove colpisce il pezzo). L'esplosione ghiacciata infligge 1d8 danni da freddo a tutte le creature all'interno dell'area dell'effetto (Riflessi dimezza).

Componente materiale: Una goccia d'acqua o un pezzettino di ghiaccio.



Coltello di ghiaccio

COMUNIONE CON UNO SPIRITO INFERIORE

Divinazione
Livello: Wu jen 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 3 m
Bersaglio: Uno spirito inferiore
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore contatta una creatura spirito qualsiasi presente nella zona avente 4 o meno Dadi Vita e può chiedere fino a una domanda per ogni due livelli dell'incantatore. L'incantatore deve conoscere l'identità dello spirito, e deve essere entro 3 metri dalla locazione dello spirito. Le conoscenze dello spirito sono limitate a questioni entro la sua area immediata (in modo che lo spirito di un grande albero in un villaggio non può rispondere a domande su avvenimenti fuori dal villaggio, ad esempio), e l'incantatore deve porre domande che in generale possano ricevere una risposta di una parola. "Non chiaro" è una risposta legittima, poiché gli spiriti non sono necessariamente onniscienti, ma in casi in cui una risposta di una sola parola sarebbe fuorviante o contraria agli interessi dello spirito, il DM può invece rispondere con una frase breve (al massimo cinque parole).

Se lo spirito è stato soggetto a *comunione con uno spirito inferiore* (o *comunione con uno spirito superiore*) nell'ultima settimana, questo incantesimo fallisce. Allo stesso modo, se l'allineamento dello spirito è diverso da quello dell'incantatore, lo spirito ottiene un tiro salvezza sulla Volontà per resistere all'incantesimo. Domande non rivolte sono sprecate se termina la durata dell'incantesimo.

Componente materiale: Incenso e una piccola offerta del valore di 10 mo.

COMUNIONE CON UNO SPIRITO SUPERIORE

Divinazione
Livello: Wu jen 7
Componenti: V, S, M, PE
Bersaglio: Uno spirito

Come *comunione con uno spirito inferiore*, con la differenza che questo incantesimo può contattare qualsiasi creatura spirito indipendentemente dai Dadi Vita, e l'incantatore può porre una domanda per livello dell'incantatore.

Componente materiale: Incenso e una piccola offerta del valore di 25 mo.

Costo in PE: 100 PE.

CONTROREAZIONE

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura od oggetto
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà dimezza, poi Tempra nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore manipola l'aura magica di una creatura od oggetto, creando una controreazione danneggiante di potere arcano. Il bersaglio subisce 1d6 danni per livello dell'incantesimo di ogni incantesimo o capacità magica funzionante che attualmente lo influenza (massimo 25d6). Per esempio, una creatura soggetta a *velocità* (3° livello), *volare* (3° livello) e protetta da un incantesimo *pelle di pietra* (versione da mago di 4° livello) subisce 10d6 danni (tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare). Inoltre, qualsiasi creatura che fallisce il tiro salvezza deve poi effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o essere frastornata per 1d6 round.

Solamente gli incantesimi che hanno come bersaglio specifico la creatura in questione possono essere usati per creare la sferzata di ritorno di una *controreazione*, quindi gli incantesimi che influenzano un'area (come *sfera di invisibilità* e *nebbia solida*) non possono essere usati per infliggere danni reciproci alle creature all'interno dell'area. Allo stesso

Illustrazione di W. O'Connor

modo, gli effetti persistenti o continui derivanti da oggetti magici non possono essere usati per infliggere danni reciproci, ma gli effetti di incantesimi con bersaglio possono: per esempio, la magia di un *mantello della resistenza* non può essere sfruttato da *controreazione*, ma un incantesimo lanciato da una *bacchetta di invisibilità* può esserlo.

Componente materiale: Un minuscolo cerchietto di filo di rame.

CUORE DI PIETRA

Necromanzia
Livello: Mago/stregone 8
Componenti: V, S, F, PE
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 anno

L'incantatore scambia il proprio cuore vivente con un cuore finemente modellato di perfetta pietra senza scalfitture, alterando la natura stessa del proprio corpo. Il cuore vivente può poi essere messo da parte o nascosto ovunque gradisca all'incantatore, dove continua a battere per la durata dell'incantesimo.

Mentre è sotto l'effetto di *cuore di pietra*, l'incantatore ottiene riduzione del danno 5/- e resistenza all'energia 5 contro freddo, fuoco ed elettricità, ma è soggetto ai seguenti svantaggi. Per prima cosa, il ritmo di guarigione naturale rallenta a solo 1 punto ferita al giorno (indipendentemente dal livello del personaggio o se l'incantatore riposa). Secondo, qualsiasi tentativo di curare l'incantatore con incantesimi di evocazione (guarigione), o capacità magiche e soprannaturali che imitano gli effetti di tali incantesimi, richiede una prova di livello dell'incantatore (CD 10 + livello dell'incantatore) per riuscirci. Infine, il cuore vivente è vulnerabile agli attacchi; se viene danneggiato o distrutto, l'incantatore è ucciso all'istante.

Cuore di pietra può essere dissolto, nel qual caso il cuore vivente ritorna istantaneamente al suo posto mentre il cuore di pietra è trasportato nel luogo in cui era stato lasciato il cuore vivente. Allo stesso modo, il cuore vivente e il cuore di pietra scambiano posto se l'incantatore entra in un *campo anti-magia* (che nega temporaneamente gli effetti dell'incantesimo), ma l'incantesimo riprende quando si allontana dal campo. Anche *pietra in carne* può porre termine all'incantesimo, sebbene l'incantatore ottenga un tiro salvezza sulla Tempra per resistere.

Focus: Un cuore di pietra scolpito di qualità eccezionale (giada, ossidiana o marmo venato d'oro) del valore di 5.000 mo.

Costo in PE: 1.000 PE.

DARDI SERPENTINI

Trasmutazione
Livello: Wu jen 4
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersagli: Una o due creature
Durata: Istantanea; vedi testo
Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, i suoi tatuaggi di serpenti (il focus dell'incantesimo) si trasformano in reali serpenti velenosi che volano da lui verso il bersaglio o bersagli che ha selezionato, colpendo come dardi. I serpenti colpiscono sempre, infliggendo 3d6 danni ognuno. Il veleno che trasporta ogni serpente infligge 1d6 danni alla Costituzione immediatamente e altri 1d6 danni alla Costituzione 1 minuto dopo. Ogni serie di danni alla caratteristica può essere negata con un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo.

Dopo avere colpito i bersagli, i serpenti vivi ritornano volando dall'incantatore e devono essere ingoiati prima che l'incantatore possa lanciare di nuovo l'incantesimo. Ingoiare i serpenti è un'azione standard che non fa alcun male all'incantatore e non provoca attacchi di opportunità. Una volta ingoiati, i tatuaggi ricompaiono immediatamente sulle braccia.

Focus: Due tatuaggi di serpenti sulla pelle, solitamente ciascuno avvolto intorno a ogni avambraccio.

DETERMINARE RESISTENZA

Divinazione
Livello: Chierico 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione veloce
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

Questo incantesimo permette all'incantatore di intuire l'esatta natura e vulnerabilità delle difese magiche di una singola creatura, fornendogli un bonus di +10 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi. *Determinare resistenza* è efficace solo contro una creatura specifica per ogni lancio, e l'incantatore deve essere in grado vedere la creatura quando lancia l'incantesimo.

DIMORA NASCOSTA DI LEOMUND

Evocazione (Creazione)
Livello: Bardo 5, mago/stregone 5
Componenti: V, S, F; vedi testo
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Struttura quadrata con lato di 6 m
Durata: 24 ore
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Come *riparo sicuro di Leomund* (vedi pagina 282 del *Manuale del Giocatore*), con la differenza che la dimora nascosta è perfettamente camuffata per mimetizzarsi con qualunque terreno o ambiente circostante sia appropriato. Potrebbe avere l'aspetto di un macigno delle dimensioni di una casa in un'area rocciosa o montuosa, di una duna di sabbia nel deserto, di un boschetto molto fitto e intricato, di una collinetta erbosa o perfino di un albero maestoso. La dimora nascosta, inoltre, occulta tutti i segni di abitazione rivelatori, compresi qualsiasi fumo, luce o suono proveniente dall'interno.

A qualsiasi distanza oltre i 9 metri, la dimora non è distinguibile dal terreno naturale. Qualunque creatura che si avvicini a meno di 9 metri ha diritto a una prova di Sopravvivenza con CD 30 per individuare la dimora nascosta come un'abitazione artificiale e non una parte naturale del paesaggio.

Focus: Il focus di un incantesimo *allarme* (un filo d'argento e una minuscola campana), se questo beneficio deve essere incluso nella dimora nascosta (vedi la descrizione del *riparo sicuro di Leomund* per maggiori informazioni).

DINIEGO

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Due quadrati con lato di 3 metri per livello (F)
Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una interdizione speciale che impedisce agli incantatori non autorizzati o alle creature con capacità magiche di entrare in un'area. Qualsiasi creatura che abbia degli incantesimi preparati, slot incantesimi disponibili per il lancio senza preparazione o capacità magiche innate deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o essere fermata da una barriera invisibile che ne impedisce il passaggio. La CD del tiro salvezza sulla Volontà aumenta di un numero pari al livello dell'incantesimo di più alto livello che la creatura ha preparato o è in grado di lanciare (così che uno stregone di 10° livello che non ha ancora esaurito i suoi slot incantesimi di 5° livello per quel giorno aggiunge +5 alla CD del tiro salvezza). L'incantatore può scegliere di designare una parola d'ordine o una condizione speciale (come la razza del personaggio, l'allineamento, il possesso di un oggetto particolare o qualsiasi altra peculiarità osservabile o individuabile) per cui gli incantatori e le creature dotate di capacità magiche possano entrare nell'area interdetta dal *diniego*.

Le creature che non hanno capacità di lancio degli incantesimi né capacità magiche (compresi gli incantatori che hanno esaurito i loro slot incantesimi e le creature con oggetti ad attivazione di incantesimo o a completamento di incantesimo) possono attraversare la barriera senza difficoltà. Gli incantatori e le creature che hanno capacità magiche e che sono già all'interno dell'area che viene protetta quando si crea l'interdizione non sono costrette ad andarsene o limitate nei loro movimenti al suo interno (e gli incantesimi e le capacità magiche possono passare attraverso la barriera in entrambe le direzioni senza difficoltà). Tuttavia, se queste creature se ne vanno dall'area, devono effettuare con successo un tiro salvezza come descritto sopra per ritornare.

Le creature che tentano di usare qualsiasi incantesimo o effetto di teletrasporto per entrare nell'area protetta effettuano il normale tiro salvezza. Se falliscono sono spinte in modo innocuo al più vicino spazio sicuro fuori dall'area protetta.

Componente materiale: Un pizzico di polvere dalla tomba di un mago.

DISCERNERE MUTAFORMA

Divinazione
Livello: Mago/stregone 3, wu jen 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

Compiendo un'azione standard per concentrarsi, l'incantatore può vedere la vera forma delle creature entro 18 metri. Ogni round, può esaminare una creatura che possa vedere per determinare se è soggetta a *metamorfosi*, camuffata o trasmutata, e qual è la sua vera forma. Se guarda un mutaforma nella sua vera forma, l'incantatore percepisce immediatamente la sua capacità di cambiare forma, ma non può determinare quali altre forme potrebbe essere in grado di assumere.

Ai fini di questo incantesimo, un mutaforma è una qualsiasi creatura con il tipo di mutaforma o una capacità soprannaturale o straordinaria che le permetta di assumere una forma alternativa. Un mago che conosce *alterare se stesso* non è un mutaforma (poiché un incantesimo non è una capacità soprannaturale né straordinaria), ma lo è un barghest (siccome ha la capacità soprannaturale di assumere forme alternative, anche se il suo tipo è esterno).

Componente materiale: Un balsamo di miele e fiore di loto, spalmato sulle palpebre dell'incantatore.

DISSOLUZIONE PRIVANTE

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio o Area: Un incantatore, creatura od oggetto; o un'esplosione con raggio di 6 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Dissoluzione privante funziona come *dissolvi magie*, con la differenza che il livello dell'incantatore massimo alla prova di dissolvere dell'incantatore è +25 invece che +10, e (come per *dissolvi magie superiore*) l'incantatore ha una possibilità di dissolvere qualunque effetto che possa essere rimosso da *rimuovi maledizione*, anche se *dissolvi magie* non può dissolvere quell'effetto. Quando lancia un incantesimo di dissoluzione o un controincantesimo con bersaglio, l'incantatore può scegliere di assimilare ogni incantesimo che riesce a dissolvere, rubandone il potere e l'effetto. Quando lancia un incantesimo di dissoluzione su un bersaglio, l'incantatore deve effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 25 + livello dell'incantesimo) per identificare l'incantesimo bersaglio oppure ogni incantesimo attualmente attivo sulla creatura od oggetto bersaglio.

Ogni incantesimo che l'incantatore dissolve con una dissoluzione con bersaglio può essere assimilato se l'incantatore lo desidera, e gli effetti dell'incantesimo sono diretti sull'incantatore, continuando come se lanciati su di lui da chi li ha lanciati in origine senza interruzione né estensione della durata. Una volta assimilato l'incantesimo, l'incantatore lo identifica se non lo ha già fatto (vedi sotto). Se il soggetto era chi l'ha lanciato in origine e l'incantesimo è interrompibile, l'incantatore può interromperlo come se lo avesse lanciato lui stesso. Allo stesso modo, se il soggetto era chi l'ha lanciato in origine e l'incantesimo richiede concentrazione, l'incantatore deve concentrarsi per mantenere l'effetto dell'incantesimo come se lo avesse lanciato lui stesso.

L'incantatore può comunque tentare di assimilare un incantesimo che non ha identificato con la prova di Sapienza Magica, ma farlo può essere rischioso se non conosce le specifiche dell'effetto dell'incantesimo. Ad esempio, se l'incantatore fallisce nell'identificare un effetto di incantesimo attivo su un personaggio nemico e sceglie di assimilarlo comunque, potrebbe ritrovarsi sotto l'influenza dell'effetto di *dominare persone* a cui era soggetto il personaggio. Qualsiasi resistenza agli incantesimi che l'incantatore potrebbe avere non ha effetto contro incantesimi dannosi che potrebbe inavvertitamente assimilare, ma l'incantatore ottiene la stessa possibilità del bersaglio originale di effettuare un tiro salvezza contro quegli effetti di incantesimi.

Se l'incantatore sceglie di assimilare un incantesimo che è riuscito a controincantare con *dissoluzione privante*, prende il controllo dell'incantesimo dopo che l'incantatore nemico l'ha completato, e può dirigere l'incantesimo su qualsiasi bersaglio o area desideri (incluso chi l'ha lanciato in origine, se appropriato).

Di nuovo, l'incantatore deve effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 25 + livello dell'incantesimo) per identificare l'incantesimo che intende assimilare, ma è libero di scegliere di dirigere un incantesimo di cui non conosce gli effetti, il raggio di azione e l'area. Da notare, tuttavia, che se non sono soddisfatte le corrette condizioni di lancio (poiché l'incantatore ipotizza un bersaglio o un raggio di azione improprio, ad esempio), l'incantesimo fallisce.

Dissoluzione privante può essere usato per lanciare una dissoluzione ad area con il massimo livello dell'incantatore aumentato, ma qualsiasi effetto magico così dissolto non può essere assimilato.

DOLORE

Necromanzia
Livello: Wu jen 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersagli: Fino a 1 DV per livello di creature, che non possono essere a più di 6 m l'una dall'altra
Durata: 1 minuto
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Le creature bersaglio sono colpite da dolori e da una sofferenza devastante, che impongono loro una penalità di -4 ai tiri per colpire, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo riduce questa penalità a -2.

Componente materiale: Una sanguisuga viva.

DUPLICATO CORPOREO

Evocazione (Creazione)
Livello: Wu jen 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 3 m
Effetto: Un duplicato ogni 5 livelli
Durata: 1 minuto
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea uno o più duplicati dell'incantatore non distinguibili, i quali condividono esattamente i suoi punteggi di caratteristica, personalità, livelli di classe, abilità, talenti e ricordi. Portano le stesse armi, armatura ed equipaggiamento dell'incantatore (ma hanno solo versioni comuni di qualsiasi oggetto magico), e non possono lanciare incantesimi né usare nessun oggetto a completamento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo. Sono amichevoli l'uno con l'altro e con i compagni dell'incantatore e seguiranno qualsiasi ordine quest'ultimo dia loro (anche le azioni che lui stesso normalmente non eseguirebbe, come caricare un drago o saltare da una rupe).

Ciascuno dei duplicati che crea ha un quarto dei punti ferita totali dell'incantatore al momento del lancio e subisce danni normalmente in combattimento. Se un duplicato viene ucciso, scompare e l'incantatore subisce 10 danni. Al termine della durata dell'incantesimo, tutti i duplicati rimasti (e qualsiasi equipaggiamento creato con essi) svanisce senza infliggere danni all'incantatore.

Componente materiale: Qualche capello, pezzo d'unghia o di pelle dell'incantatore.

ESPLOSIONE ELEMENTALE

Invocazione
Livello: Wu jen 1 (tutti)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Esplosione con raggio di 3 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Riflessi nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore designa un bersaglio composto da uno dei cinque elementi wu jen: acqua, fuoco, legno, metallo e terra. Il bersaglio quindi rilascia energia magica in un'improvvisa esplosione deflagrante, come segue:

Legno, metallo o terra: Il bersaglio emette schegge e frammenti affilati; le creature all'interno dell'esplosione subiscono 1d8 danni (tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni).

Fuoco: Il bersaglio emette scintille incandescenti che infliggono 1d8 danni da fuoco alle creature all'interno dell'esplosione (tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni).

Acqua: L'acqua si innalza in un'onda potente, che butta a terra prone le creature all'interno dell'area a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sui Riflessi. Le creature ricevono un bonus di +4 ai tiri salvezza per ogni categoria di taglia per cui sono più grandi di Media, oppure una penalità di -4 per ogni categoria di taglia per cui sono più piccole di Media. Creature eccezionalmente stabili, quali nani o creature con quattro gambe, ottengono un bonus di +4 addizionale.

L'incantesimo non influenza in modo rilevante la struttura o la forma dell'oggetto bersaglio.

ESPLOSIONE DI FUOCO

Invocazione [Fuoco]
Livello: Mago/stregone 2, mago combattente 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 1,5 m
Effetto: Esplosione di fuoco che si estende per 1,5 m dall'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Esplosione di fuoco provoca una potente esplosione di fiamme che si sprigiona dall'incantatore, danneggiando chiunque si trovi entro 1,5 metri da lui. Tutte le creature e gli oggetti all'interno di quell'area, ad eccezione dell'incantatore e di tutte le creature e gli oggetti che condividono il suo spazio, subiscono 1d8 danni da fuoco per livello dell'incantatore (massimo 5d8).

Componente materiale: Un pezzo di zolfo.

ESPLOSIONE DI FUOCO SUPERIORE

Invocazione [Fuoco]
Livello: Mago/stregone 5, mago combattente 5
Effetto: Esplosione di fuoco che si estende per 3 m dall'incantatore

Questo incantesimo funziona come *esplosione di fuoco*, con la differenza che influenza le creature entro 3 metri dall'incantatore e infligge un massimo di 15d8 danni a ognuna.

EVOCA MONOLITO ELEMENTALE

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]
Livello: Chierico 9, druido 9, mago/stregone 9, wu jen 9
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Un monolito elementale evocato

Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca una creatura tremendamente potente conosciuta come monolito elementale (vedi pagina 157). Appare nel punto designato dall'incantatore e agisce immediatamente nel turno dell'incantatore, attaccando gli avversari al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore parla il linguaggio del monolito elementale ed è abbastanza vicino per comunicare con lui, può ordinargli di non attaccare, di attaccare nemici particolari o di compiere altre azioni. Il monolito non può in nessun modo essere evocato in un ambiente ostile per lui (per esempio, l'incantatore non può evocare un monolito di fuoco sott'acqua né un monolito di terra in cielo).

Quando l'incantatore usa un incantesimo di evocazione per evocare una creatura di acqua, aria, fuoco o terra diventa un incantesimo di quel tipo.

Componente materiale arcana: Una gemma del valore di 100 mo: acquamarina per l'aria, tormalina per la terra, granato per il fuoco o perla per l'acqua.

FORMA DEL FANTASMA

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 8
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

L'incantatore assume una forma incorporea visibile come quella di un fantasma manifestato. Non ha corpo fisico mentre è in questo stato. Può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, armi magiche o creature che colpiscono come armi magiche, e incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali. È immune a tutte le forme di attacco non magico. Anche quando colpito da incantesimi o armi magiche, ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea (ad eccezione di effetti di energia positiva, energia negativa e forza come *dardo incantato*, o di attacchi compiuti da armi con tocco fantasma). Gli effetti di incantesimi non danneggianti influenzano normalmente l'incantatore a meno che non richiedano bersagli corporei per funzionare (come *implosione*) o che non creino un effetto corporeo da cui le creature incorporee normalmente non sarebbero influenzate (come un incantesimo *muro di pietra* o *ragnatela*).

In quanto creatura incorporea, l'incantatore non ha un bonus di armatura naturale ma ha un bonus di deviazione pari al suo bonus di Carisma (sempre almeno +1, anche se normalmente il suo punteggio di Carisma non fornisce un bonus).

L'incantatore può entrare o passare attraverso oggetti solidi mentre si trova in *forma del fantasma*, ma deve rimanere adiacente all'esterno dell'oggetto, e quindi non può attraversare completamente un oggetto il cui spazio sia maggiore del suo. Può percepire la presenza di creature od oggetti che si trovano a un quadretto adiacente alla sua attuale locazione, ma i nemici hanno occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio) mentre si trova all'interno di un oggetto. Allo scopo di vedere più lontano dall'oggetto in cui si trova e attaccare normalmente, l'incantatore deve uscirne. Mentre è dentro a un oggetto, l'incantatore ha copertura totale, ma quando attacca una creatura fuori dall'oggetto ha solo copertura, così che una creatura all'esterno con un'azione preparata potrebbe colpirlo mentre lui attacca. L'incantatore non può passare attraverso un effetto di forza.

Mentre l'incantatore è sotto l'effetto di *forma del fantasma*, i suoi attacchi attraversano (ignorano) l'armatura naturale, l'armatura e gli scudi, sebbene i bonus di deviazione e gli effetti di forza (come *armatura magica*) funzionino normalmente contro di lui. I suoi attacchi non magici non hanno effetto su bersagli corporei, e qualsiasi attacco effettui con un'arma magica contro un bersaglio corporeo ha una probabilità del 50% di mancare il bersaglio, tranne gli attacchi che compie con un'arma con tocco fantasma, mentre sono compiuti normalmente (nessuna probabilità di mancare il bersaglio). Gli incantesimi che lancia mentre è in *forma del fantasma* influenzano i bersagli corporei normalmente, inclusi gli incantesimi che richiedono che l'incantatore effettui un tiro per colpire (come i raggi o gli incantesimi di contatto in mischia). L'incantatore può attraversare e operare in acqua con la stessa facilità che nell'aria. Non può cadere né subire danni da caduta. Non può compiere attacchi per sbilanciare o per lottare, né può essere sbilanciato o coinvolto in una lotta. A tutti gli effetti, l'incantatore non può compiere nessuna azione fisica che dovrebbe spostare o manipolare un avversario o il suo equipaggiamento, né è soggetto a tali azioni. Non ha peso mentre è in *forma del fantasma* e non innesca trappole che sono attivate dal peso.

Si muove silenziosamente e non può essere udito con prove di Ascoltare se lui non lo desidera mentre si trova in *forma del fantasma*. Non ha punteggio di Forza mentre è incorporeo, quindi applica il suo modificatore di Destrezza sia agli attacchi in mischia che agli attacchi a distanza. I sensi non visivi, quali olfatto acuto e vista cieca, sono inefficaci o solo parzialmente efficaci nei suoi confronti. L'incantatore ha un innato senso della direzione e può muoversi a velocità piena anche quando non può vedere.

FORMA IMMONDA

Trasmutazione [Male]
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

Questo incantesimo funziona come *alterare se stesso*, con la differenza che l'incantatore può assumere la forma di qualsiasi creatura immonda, demone o diavolo che possa essere evocato con un incantesimo *evoca mostri I, II, III o IV*, indipendentemente dalla taglia. L'incantatore può assumere solo una forma con ogni uso dell'incantesimo, ma ottiene tutte le capacità straordinarie, magiche e soprannaturali di quella forma, e il suo tipo cambia in esterno. Gli incantesimi e gli effetti che danneggiano o respingono gli esterni malvagi hanno effetto sull'incantatore, e qualsiasi effetto che normalmente bandirebbe un esterno al suo piano di origine pone invece fine all'incantesimo e lascia l'incantatore barcollante per 1 round per livello dell'incantatore.

Componente materiale: Un osso di qualunque creatura immonda, creatura mezzo-immonda, demone o diavolo.

FORMA MINUTA

Trasmutazione
Livello: Wu jen 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore si restringe alla taglia Minuscola, Minuta o Piccolissima, in base al livello dell'incantatore. Forza, Destrezza, Costi-

Forma minuta

Livello dell'incantatore	Taglia	For	Des	Cos	Mod. CA/Att	Spazio/ Portata
15°-16°	Minuscola (45 cm)	-8	+4	-2	+2	75 cm/0 cm
17°-18°	Minuta (22,5 cm)	-10	+6	-2	+4	30 cm/0 cm
19° o più	Piccolissima (7,5 cm)	-10	+8	-2	+8	15 cm/0 cm

tuzione, modificatore di taglia alla Classe Armatura e ai tiri per colpire, e spazio e portata cambiano tutti come indicato nella tabella. (Non è necessario che l'incantatore assuma la taglia più piccola di cui è capace; può scegliere di restringersi solo a una taglia superiore se lo desidera.)

Nessuno dei punteggi di caratteristica può essere ridotto a meno di 1 da questo incantesimo. Tutto l'equipaggiamento cambia taglia con l'incantatore, consentendogli di usare armi od oggetti magici efficacemente nella sua forma più piccola. Vedi Tabella 2-3: "Diminuzione dei danni delle armi in base alla taglia", pagina 28 della *Guida del Dungeon Master*, per determinare i danni inflitti da qualsiasi arma trasportata quando lancia *forma minuta*.

Componente materiale: Una pulce.

FORMA DI SPIRITO

Necromanzia
Livello: Wu jen 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto (I)

L'incantatore può estromettere il proprio spirito al di fuori di se stesso in una forma incorporea mentre mantiene una qualche parvenza di vita all'interno del proprio corpo fisico. Lo spirito è considerato una creatura corporea ai fini del determinare movimento, qualità speciali e debolezze, e ha una velocità di 27 metri ma non può spostarsi a più di 60 metri dal corpo dell'incantatore. Un incantatore che usa *comunione con uno spirito inferiore* o *comunione con uno spirito superiore* può contattare l'incantatore che ha lanciato *forma di spirito*, e quest'ultimo può lanciare incantesimi che hanno solo componenti verbali. L'incantatore in forma di spirito non può attaccare fisicamente o altrimenti influenzare il mondo fisico, e può far ritornare il proprio spirito nel corpo nel suo turno come azione standard.

Mentre l'incantatore agisce nella sua forma di spirito, il suo corpo assume uno stato di mezza veglia, capace di compiere solo un'azione di movimento per round, perdendo il bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se ne ha uno) e garantendo ai suoi nemici un bonus di +2 ai tiri per colpire contro di lui. Entro 1,5 metri dal proprio corpo, l'incantatore può ordinare a quest'ultimo di compiere azioni semplici come camminare, parlare (in un modo lento e confuso) o mangiare. I danni subiti dallo spirito o dal corpo dell'incantatore sono sottratti dai suoi punti ferita totali, e se l'incantatore è ridotto a 0 o meno punti ferita, muore. Allo stesso modo, l'incantatore muore se il suo corpo si sposta a più di 60 metri dalla sua forma di spirito e questa non può seguirlo (mentre è sotto l'effetto di un *ago per spiriti*, ad esempio), oppure se le è in altro modo impedito di ritornare nel proprio corpo quando termina l'incantesimo.

Componente materiale: Un piccolo cilindro da preghiera.

FORTIFICARE FAMIGLIO

Universale
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Famiglio toccato
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo rende più robusto il famiglio, garantendogli 2d8 punti ferita temporanei e un bonus di potenziamento +2 all'armatura naturale. Ha anche una probabilità del 25% di evitare i danni extra da attacchi furtivi o colpi critici (sebbene questi attacchi infliggano comunque danni normali se messi a segno). I punti ferita temporanei ottenuti in questo modo durano fino a 1 ora.

FOSSA ILLUSORIA

Illusione (Finzione)
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Un cubo con spigolo di 3 m per livello
Durata: Concentrazione + 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una fossa illusoria, e ogni creatura che entra o si trova all'interno dell'area è costretta a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o credere che il pavimento su cui si trova sia diventato un baratro senza fondo. Con un tiro salvezza di successo, le creature subiscono una leggera sensazione di vertigine e sono stordite per 1 round, ma quelle che falliscono il tiro salvezza cadono prone e sono incapaci di compiere alcuna azione se non artigliare disperatamente il pavimento nella speranza di fermare la loro apparente caduta. Un attacco contro una vittima ha l'effetto di liberarla dall'effetto dell'illusione ma la lascia stordita per 1 round. Allo stesso modo, quando l'incantesimo termina, le creature che credevano di cadere sono stordite per 1 round.

Le creature volanti di passaggio sopra a una *fossa illusoria* che effettuano con successo il tiro salvezza sulla Volontà non sono soggette all'incantesimo, ma quelle che lo falliscono sono stordite per 1 round.

FRECCIA D'OSSO

Necromanzia [Morte]
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un'arma da tiro o da lancio toccata
Durata: 8 ore o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore scrive rune di potere oscuro su una singola arma da tiro o da lancio (di solito una freccia, quadrello, dardo, giavellotto o lancia), cambiando l'arma in un sinistro proiettile di freddo osso potenziato. Quando lanciata o tirata contro una creatura con un normale attacco a distanza, l'arma ottiene un bonus di potenziamento +4 ai tiri per colpire e ai danni. Inoltre, qualsiasi creatura vivente colpita da una *freccia d'osso* deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o essere uccisa istantaneamente. Una creatura che supera il tiro salvezza, invece, subisce 3d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15). A prescindere che l'attacco colpisca o meno, la magia della *freccia d'osso* viene scaricata dall'attacco, e il proiettile distrutto.

Componente materiale: Una minuscola scheggia d'osso e una fiala di sangue mescolata con gemme preziose in polvere del valore di 50 mo, usato per disegnare le rune sull'arma.

FRUSTA DI FORZA

Invocazione [Influenza mentale, Suono]
Livello: Bardo 2, wu jen 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Una frusta di forza
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea una frusta di forza magica che l'incantatore brandisce come se fosse competente nel suo utilizzo. Schioccando una *frusta di forza* è possibile tenere a bada gli animali normali (ma non le bestie magiche o i parassiti) a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sulla Volontà. Gli animali influenzati rimangono a una distanza di almeno 9 metri dall'incantatore per la durata dell'incantesimo, spazio permettendo. Con un attacco a distanza riuscito con la frusta, qualsiasi animale normale colpito deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o diventare spaventato.

Contro altri tipi di creature, l'incantatore può usare una *frusta di forza* in combattimento come se fosse una frusta normale.

Componente materiale: Una piccola frusta di seta.

FULGORE ARDENTE

Invocazione [Fuoco, Luce]
Livello: Chierico 5, mago/stregone 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Propagazione con raggio di 15 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno e Tempra parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una palla di luce incandescente viene scagliata verso il punto designato dall'incantatore, erompendo in una splendente sfera sospesa. Tutte le creature dotate di vista nell'area sono abbagliate (senza tiro salvezza), e il calore del *fulgore ardente* infligge 2d6 danni da fuoco a tutte le creature e gli oggetti nell'area ad ogni round nel turno dell'incantatore (tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare). Come per *palla di fuoco*, *fulgore ardente* erompe anche nel caso colpisca un qualsiasi corpo materiale o una barriera solida prima di raggiungere il raggio di azione prescritto, e l'incantatore deve compiere con successo un attacco di contatto a distanza per mandare la sfera attraverso una stretta apertura o passaggio.

Fulgore ardente contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di oscurità di livello pari o inferiore.

Componente materiale: Un pezzo di esca da fuoco e una piccola lente.

FULMINE RISONANTE

Invocazione [Suono]
Livello: Bardo 4, mago/stregone 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Linea di 18 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore scatena un tremendo fulmine di energia sonora dalla mano aperta, infliggendo 1d4 danni sonori per livello dell'incantatore (massimo 10d4) ad ogni creatura all'interno dell'area. Inoltre, un *fulmine risonante* infligge danni completi agli oggetti e può facilmente frantumare o spezzare barriere interposte. Se il fulmine distrugge una barriera, può continuare al di là di essa se lo permette il suo raggio di azione; altrimenti, si ferma.

FULMINE TERRESTRE

Invocazione [Terra]
Livello: Wu jen 3 (terra)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Linea fino a raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Con un urlo, l'incantatore colpisce il terreno ai suoi piedi e crea un fulmine di forza sismica che fa volare in aria terra, roccia e sabbia, colpendo le creature lungo il suo percorso. Qualsiasi creatura colta nell'area



Fulmine terrestre

Illustrazione di S. Belledin

dell'incantesimo subisce 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d6).

Questo incantesimo funziona solo se l'incantatore è in piedi su terriccio, argilla, sabbia o pietra (inclusi pavimenti di pietra), non su pavimenti di legno o altre superfici.

FUOCO INTERIORE

Invocazione [Fuoco]
Livello: Wu jen 9 (fuoco)
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersagli: Fino a 1 DV per livello di creature, che non possono essere a più di 6 m l'una dall'altra
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea un feroce calore letale negli organi interni dei bersagli, facendoli bruciare di fiamme dall'interno. I bersagli che falliscono un tiro salvezza sulla Tempra muoiono all'istante. Quelli che effettuano con successo il tiro salvezza invece subiscono 6d6 danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20).

Focus: Un braciere di ferro pieno di carboni ardenti.

FUOCONERO

Necromanzia [Male]
Livello: Mago/stregone 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Raggio
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega e Riflessi nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un raggio di energia nera necromantica si sprigiona dalla mano dell'incantatore, e con un attacco di contatto a distanza riuscito, una creatura vivente viene inglobata da gelide fiamme nere che si alimentano della forza vitale della loro vittima. Una creatura avviluppata dal *fuoconero* deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra ogni round in cui l'incantesimo è attivo o subire 1d4 danni alla Costituzione e diventare nauseata. Una creatura che supera il tiro salvezza non subisce danni per quel round rimanendo invece inferma. In aggiunta ai suoi effetti sul bersaglio, il *fuoconero* può diffondersi rapidamente, e qualsiasi creatura vivente adiacente a una creatura avviluppata dal *fuoconero* deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi o essere a sua volta avviluppata.

Qualunque creatura la cui Costituzione sia ridotta a 0 o meno dall'incantesimo viene ridotta a un mucchietto di cenere nera, e può essere riportata in vita solo con *desiderio* o *resurrezione pura*, e chi lancia uno di questi incantesimi deve effettuare con successo una prova di livello dell'incantatore con CD 30 per riportare in vita la vittima. Se una creatura effettua con successo il tiro salvezza sulla Tempra in 3 round consecutivi, il *fuoconero* che la avviluppa si estingue. Le fiamme nere altrimenti non possono essere spente con metodi normali (come l'immersione in acqua o il soffocamento del fuoco stesso), ma un incantesimo *campo anti-magia*, un *dissolvi magie* riuscito, un *rimuovi maledizione* o uno *spezzare incantamento* riescono a spegnerle. Inoltre, una creatura protetta da *interdizione alla morte* ha l'immunità agli effetti di *fuoconero*.

Componente materiale: Un pizzico di polvere derivante da un vampiro distrutto dalla luce del sole.



Illustrazione di G. Kubic

GLOBO DI ACIDO

Evocazione (Creazione) [Acido]
Livello: Mago/stregone 4, mago combattente 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un globo di acido
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: No

Un globo di acido del diametro di circa 7,5 cm viene scagliato dal palmo dell'incantatore contro il suo bersaglio, infliggendo 1d6 danni da acido per livello dell'incantatore (massimo 15d6). L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio.

Una creatura colpita dal globo subisce danni e viene resa inferma dai fumi nocivi dell'acido per 1 round. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo nega l'effetto di infermità ma non riduce i danni.

GLOBO DI ACIDO INFERIORE

Evocazione (Creazione) [Acido]
Livello: Mago/stregone 1, mago combattente 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un globo di acido
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Un globo di acido del diametro di circa 5 cm viene scagliato dal palmo dell'incantatore contro il suo bersaglio, infliggendo 1d8 danni da acido. L'incantatore deve

effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio.

Per ogni due livelli dell'incantatore oltre il 1°, il globo infligge 1d8 danni addizionali: 2d8 al 3° livello, 3d8 al 5° livello, 4d8 al 7° livello e un massimo di 5d8 al 9° livello o superiore.

GLOBO DI ELETTRICITÀ

Evocazione (Creazione) [Elettricità]
Livello: Mago/stregone 4, mago combattente 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un globo di elettricità
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come *globo di acido*, con la differenza che infligge danni da elettricità. Inoltre, una creatura che indossa un'armatura di metallo e viene colpita da un *globo di elettricità* deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o essere intralciata per 1 round invece di essere resa inferma.

GLOBO DI ELETTRICITÀ INFERIORE

Evocazione (Creazione) [Elettricità]
Livello: Mago/stregone 1, mago combattente 1
Effetto: Un globo di elettricità

Questo incantesimo funziona come *globo di acido inferiore*, con la differenza che infligge danni da elettricità.

GLOBO DI FORZA

Evocazione (Creazione) [Forza]
Livello: Mago/stregone 4, mago combattente 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Un globo di forza
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un globo di forza del diametro di 7,5 cm, che saetta dal suo palmo verso il bersaglio. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. Il globo infligge un totale di 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d6).

GLOBO DI FREDDO

Evocazione (Creazione) [Freddo]
Livello: Mago/stregone 4, mago combattente 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un globo di freddo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come *globo di acido*, con la differenza che infligge danni da freddo. Inoltre, una creatura colpita da un *globo di freddo* deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o essere accecata per 1 round invece di essere resa inferma.

GLOBO DI FREDDO INFERIORE

Evocazione (Creazione) [Freddo]
Livello: Mago/stregone 1, mago combattente 1
Effetto: Un globo di freddo

Questo incantesimo funziona come *globo di acido inferiore*, con la differenza che infligge danni da freddo.

GLOBO DI FUOCO

Evocazione (Creazione) [Fuoco]
Livello: Mago/stregone 4, mago combattente 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un globo di fuoco
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come *globo di acido*, con la differenza che infligge danni da fuoco. Inoltre, una creatura colpita da un *globo di fuoco* deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o essere frastornata per 1 round invece di essere resa inferma.

GLOBO DI FUOCO INFERIORE

Evocazione (Creazione) [Fuoco]
Livello: Mago/stregone 1, mago combattente 1
Effetto: Un globo di fuoco

Questo incantesimo funziona come *globo di acido inferiore*, con la differenza che infligge danni da fuoco.

GLOBO DI SUONO

Evocazione (Creazione) [Suono]
Livello: Mago/stregone 4, mago combattente 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un globo di energia sonora
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come *globo di acido*, con la differenza che infligge 1d4 danni sonori per livello (massimo 15d4). Inoltre, una creatura colpita da un *globo di suono* deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o essere assordata per 1 round invece di essere resa inferma.

GLOBO DI SUONO INFERIORE

Evocazione (Creazione) [Suono]
Livello: Mago/stregone 1, mago combattente 1
Effetto: Un globo di energia sonora

Questo incantesimo funziona come *globo di acido inferiore*, con la differenza che infligge 1d6 danni sonori, più 1d6 danni addizionali per ogni due livelli dell'incantatore oltre il 1°: 2d6 al 3° livello, 3d6 al 5° livello, 4d6 al 7° livello e un massimo di 5d6 al 9° livello o superiore.

GRANDINATA DI PIETRE

Evocazione (Creazione) [Terra]
Livello: Mago combattente 1, wu jen 1 (terra)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Cilindro (raggio 1,5 m, alto 12 m)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una pioggia di pietre che infligge 1d4 danni per livello dell'incantatore (massimo 5d4) alle creature e agli oggetti all'interno dell'area.

Componente materiale: Un pezzo di giada del valore di 5 mo.

GUERRIERO DI TERRACOTTA

Trasmutazione
Livello: Wu jen 3 (terra)
Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una statuetta toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo trasforma una innocua statuetta decorativa e di venerazione in un combattente a grandezza naturale, pronto a combattere i nemici dell'incantatore. La statuetta diventa un oggetto animato Medio (costrutto Medio, 35 pf, CA 14, durezza 6, velocità 12 m, attacco di schianto +2, danni 1d6+1) che attacca un bersaglio specificato nel turno dell'incantatore come indicato da quest'ultimo. L'incantatore può cambiare il bersaglio designato come azione di movimento (come se dirigesse un incantesimo attivo). La statuetta può essere utilizzata nuovamente se il guerriero di terracotta rimane intatto alla fine dell'incantesimo, ma se il combattente viene ridotto a 0 o meno punti ferita, si polverizza e la statuetta è perduta.

Vedi pagina 193 del *Manuale dei Mostri* per le informazioni complete sugli oggetti animati, ma il *guerriero di terracotta* non ha nessuna delle forme di attacco indicate.

Focus: Una statua di terracotta di un combattente, alta fino a 15 cm e del costo di 1 mo.

IMMOBILIZZARE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mago/stregone 6, wu jen 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Uno o più umanoidi entro un'emanazione con raggio di 3 m
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo rende paralizzato qualsiasi umanoide di taglia Media o inferiore all'interno dell'area. Quando lancia l'incantesimo, l'incantatore deve specificare una condizione che lo farà terminare ("Aspetta qui finché non arriva il drago"), e la condizione può anche essere inverosimile ("Stai qui finché il sole non splende di notte"). I soggetti nell'area che falliscono il tiro salvezza diventano subito consapevoli della condizione, ma non possono comunicarla a causa del loro stato di paralisi (anche se qualcuno potrebbe usare un incantesimo come *individuazione dei pensieri* per accertarne la condizione). Per ogni ora in cui le creature sono immobilizzate prima che sia soddisfatta la condizione, viene loro concesso un altro tiro salvezza per liberarsi dall'effetto dell'incantesimo.

Per tutto il tempo in cui agisce l'incantesimo, qualsiasi umanoide di taglia Media o inferiore che entra nell'area deve effettuare con successo un tiro salvezza o diventare immobilizzato con le stesse condizioni di termine (anche loro diventano consapevoli delle condizioni di termine quando vengono immobilizzati). Allo stesso modo, qualsiasi creatura rimossa dall'area è liberata dagli effetti dell'incantesimo.

Componente materiale: Una goccia di resina di pino.

IMMUNITÀ ENERGETICA

Abiurazione
Livello: Chierico 6, druido 6, mago/stregone 7, wu jen 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 24 ore
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questa abiurazione garantisce a una creatura e al suo equipaggiamento la completa protezione contro i danni da uno dei cinque tipi di energia: acido, elettricità, freddo, fuoco o suono. *Immunità energetica* assorbe solo i danni, quindi il destinatario potrebbe comunque subire gli effetti collaterali quali l'annegamento nell'acido, essere assordato da un attacco sonoro o essere immobilizzato nel ghiaccio.

Nota: Immunità energetica si sovrappone a *protezione dall'energia* e *resistere all'energia*. Finché *immunità energetica* è attivo, gli altri incantesimi non assorbono danni.

INFONDERE CAPACITÀ MAGICHE IN UN FAMIGLIO

Universale
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Famiglio toccato
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo permette all'incantatore di trasferire nel famiglio un certo numero dei propri incantesimi e la capacità di lanciarli. Gli incantatori spontanei, come gli stregoni, possono infondere nel famiglio qualsiasi incantesimo che sanno come lanciare. Gli arcanisti che preparano gli incantesimi, come i maghi, possono infondere nel famiglio qualsiasi incantesimo che hanno attualmente preparato. In entrambi i casi, l'incantatore può infondere un incantesimo per ogni tre livelli dell'incantatore, con un livello di incantesimo massimo di un terzo del livello dell'incantatore, arrotondato per difetto (massimo 5° livello). Lanci multipli di *infondere capacità magiche in un famiglio* non hanno effetto su queste limitazioni.

Le caratteristiche variabili dell'incantesimo trasferito (raggio di azione, durata, area ecc.) funzionano in base al livello dell'incantatore. Una volta che l'incantatore lancia *infondere capacità magiche in un famiglio* sul famiglio, sia lo slot incantesimo da cui l'incantatore lancia l'incantesimo che gli slot incantesimo degli incantesimi trasferiti non sono disponibili per la preparazione o il lancio di nuovi incantesimi finché il famiglio non usa gli incantesimi trasferiti o *infondere capacità magiche in un famiglio* non termina.

L'incantesimo può essere dissolto; se questo incantesimo fallisce, gli incantesimi trasferiti sono persi come se il famiglio li avesse lanciati. In un *campo anti-magia*, il famiglio perde la capacità di lanciare gli incantesimi infusi, ma la ottiene nuovamente se si allontana dal campo (purché la durata dell'incantesimo non sia terminata).

Se un qualsiasi incantesimo trasferito richiede un focus o una componente materiale, l'incantatore deve averla con sé quando gli incantesimi vengono lanciati (le componenti sono consumate come di norma senza richiedere che l'incantatore le tenga in mano). Qualsiasi costo in PE per un incantesimo trasferito è dedotto dal totale dell'incantatore quando il famiglio lancia l'incantesimo.

INTERDIZIONE AL DUELLO

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello o finché non viene scaricato (I)

L'incantatore si ammanta di un potente campo magico che facilita le sue difese

contro gli incantesimi dei nemici. Mentre è attiva una *interdizione al duello*, il controincantesimo è un'azione immediata per l'incantatore, permettendogli di contrastare anche quando non è il suo turno senza avere preparato un'azione in precedenza. L'incantatore ottiene anche un bonus di competenza +4 alle prove di Sapienza Magica effettuate per identificare gli incantesimi che vengono lanciati.

La prima volta che l'incantatore ha successo nel contrastare un incantesimo mentre questo incantesimo è attivo (a prescindere che il suo controincantesimo sia o meno un'azione immediata), *interdizione al duello* viene scaricato.

Componente materiale: Un guanto di seta in miniatura.

INTERDIZIONE ELEMENTALE

Abiurazione
Livello: Wu jen 4 (tutti)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Emanazione con raggio di 18 m, centrata sull'incantatore
Durata: 1 minuto
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette all'incantatore di respingere elementali di un tipo specifico lanciando un urlo spaventoso. Quando lancia l'incantesimo, qualsiasi elementale all'interno dell'area dell'incantesimo deve allontanarsi dall'area a meno che non effettui con successo un tiro salvezza sulla Volontà. Se l'incantatore tenta di forzare la barriera contro un elementale che ha fallito il tiro salvezza, l'incantesimo fallisce.

Componente materiale: Una piccola quantità dell'elemento opposto al tipo che viene interdetto: fuoco per elementali dell'acqua, terra per elementali dell'aria, aria per elementali della terra o acqua per elementali del fuoco.

INTERMITTENZA SUPERIORE

Trasmutazione
Livello: Bardo 5, mago/stregone 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

Questo incantesimo funziona come *intermittenza*, con la differenza che l'incantatore ha il controllo sui tempi della sua "sfasatura" avanti e indietro tra il Piano Etereo e il Piano Materiale. L'incantatore può anche preparare un'azione per allontanarsi mediante *intermittenza* da qualsiasi attacco fisico o magico, con l'attacco che manca il bersaglio automaticamente a meno che non influenzi anche bersagli eterei (come fa un effetto di forza). Mentre è soggetto a *intermittenza*, l'incantatore non ha alcuna possibilità di interferire attraverso i propri attacchi o incantesimi. Quando si muove attraverso oggetti solidi, non rischia di materializzarsi all'interno di uno di essi, a meno che in realtà non termini lì il suo movimento, nel qual caso si materializza ed è respinto nel più vicino spazio aperto, subendo 1d6 danni per ogni 1,5 metri percorsi in quel modo.

INVISIBILITÀ SUPREMA

Illusione (Mascheramento)
Livello: Mago/stregone 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Personale o contatto
Bersaglio: Incantatore o una creatura od oggetto che non pesa più di 50 kg per livello
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: No

Questo potente mascheramento funziona come *invisibilità*, con la differenza che maschera immagine, odore e suono allo stesso modo, celando il soggetto a tutti i sensi tranne che a tatto e gusto. Come per *invisibilità superiore*, questo incantesimo non termina se il soggetto attacca. Mentre è invisibile, il soggetto non emette alcun odore e irradia un silenzio che assorbe tutti i suoni e le vibrazioni in un raggio di 1,5 metri, evitando l'individuazione mediante percezione tellurica e simili capacità, oltre che impedire il dialogo e il lancio degli incantesimi con componenti somatiche (sebbene il soggetto sia comunque in grado di individuare gli odori e possa sentire normalmente).

Invisibilità suprema rende il soggetto immune all'individuazione mediante *epurare invisibilità, luminescenza, polvere dell'apparizione, polvere luccicante, vedere invisibilità* e la capacità di percezione cieca, anche se le creature sotto l'effetto dell'incantesimo possono essere individuate mediante *visione del vero* o la capacità di vista cieca. Anche certe condizioni comuni (come lasciare impronte) possono rendere individuabile il soggetto.

LAMA DANZANTE

Trasmutazione
Livello: Wu jen 4 (metallo)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una spada
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore fa sì che la spada bersaglio stia sospesa in aria e attacchi per proprio conto, aiutando un personaggio designato dall'incantatore. La spada deve essere incustodita (nel qual caso l'incantatore sceglie per quale creatura combatterà, purchè sia la creatura che l'arma siano entro il raggio di azione) oppure in possesso di un alleato consenziente che trae beneficio dall'incantesimo.

Una *lama danzante* attacca usando il modificatore di iniziativa e il bonus di attacco base della creatura per cui sta combattendo, anche se non ottiene nessun altro modificatore al tiro per colpire o ai danni che la creatura potrebbe avere (compresi quelli derivanti dalla Forza) e subisce una penalità di -4 al tiro per colpire se la creatura per cui sta combattendo non ha competenza nell'uso di un'arma del suo genere. Lá spada si muove con la creatura per cui combatte (e quindi può compiere l'azione di attacco completo se lo fa quella creatura), rimanendo entro 1,5 metri per tutto il tempo e cadendo a terra se quella creatura viene ridotta a 0 o meno punti ferita.

Controllare la spada non richiede concentrazione, e la creatura designata può combattere con un'altra arma in contemporanea. Una *lama danzante* impedisce che due avversari attacchino ai fianchi la creatura per cui sta combattendo (anche se quella creatura può essere attaccata ai fianchi da avversari aggiuntivi).

Componente materiale: Un minuscolo burattino fatto di legnetti.

LAMA DI FULMINI

Invocazione [Elettricità]
Livello: Wu jen 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Bersaglio: Creatura consenziente toccata; vedi testo
Effetto: Lama simile a spada; vedi testo
Durata: 1 minuto o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, una lama di spada di crepitante energia elettrica appare nella mano della creatura consenziente che l'incantatore ha toccato. Una *lama di fulmini* ha la taglia di una normale spada lunga ma virtualmente non ha peso, ed è considerata un'arma da guerra al fine di determinare se chi la impugna sia competente nel suo uso. Chi impugna la lama può usarla per infliggere danni da elettricità con un attacco di contatto in mischia, oppure per sparare un fulmine lineare di 9 metri come attacco di contatto a distanza.

Per la durata dell'incantesimo, la lama può infliggere fino a 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 10d6). Per ogni tiro per colpire, chi impugna la lama decide quanti dadi di danni infliggerà la lama con un colpo messo a segno, fino al massimo potenziale di danni rimanenti nell'incantesimo. Con un attacco riuscito, la lama infligge i danni specificati al bersaglio. Se l'attacco manca il bersaglio, i danni vengono sprecati.

Chi impugna la lama non applica il proprio modificatore di Forza a nessun danno inflitto con una *lama di fulmini*. L'incantesimo non funziona sott'acqua.

LAMA LUMINOSA

Trasmutazione
Livello: Chierico 8, mago/stregone 6
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un'arma da mischia o da lancio, o cinquanta proiettili (di cui tutti devono essere in contatto l'uno con l'altro al momento del lancio)
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

L'incantatore trasforma una singola arma da mischia, arma da lancio o gruppo di proiettili in un'arma di energia luminosa. Un'arma di energia luminosa diffonde luce come una torcia (raggio di 6 metri) e ignora la materia non vivente. I bonus di armatura alla CA (compresi tutti i bonus di potenziamento a quell'armatura) non contano contro di essa poiché l'arma passa attraverso le armature. (I bonus di Destrezza, deviazione, schivare, armatura naturale e altri simili si applicano comunque.) Un'arma di energia luminosa non può ferire i non morti, i costrutti o gli oggetti. Se questo incantesimo viene lanciato su frecce o quadrelli da balestra, l'effetto su un proiettile particolare termina dopo un utilizzo, a prescindere che il proiettile abbia o meno colpito il bersaglio voluto. Considerare i shuriken come frecce, invece che come armi da lancio, ai fini di questo incantesimo.

LAMA ROTANTE

Trasmutazione
Livello: Bardo 2, mago/stregone 2, mago combattente 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Effetto: Linea di 18 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore scaglia una singola arma tagliente contro gli avversari, che colpisce magicamente tutti i nemici lungo una linea fino al limite del raggio di azione dell'incantesimo. L'incantatore compie un normale attacco in mischia, come se attaccasse con l'arma in mischia, contro ogni nemico sul percorso dell'arma, ma può scegliere di sostituire il proprio modificatore di Intelligenza o Carisma (come appropriato alla sua classe di incantatore) al modificatore di Forza nei tiri per colpire e nei tiri per i danni dell'arma. Anche se il bonus di attacco base dell'incantatore normalmente gli fornirebbe più tiri per colpire, una *lama rotante* ottiene solo un attacco (al migliore bonus di attacco dell'incantatore) contro ogni bersaglio. L'arma infligge danni proprio come se l'incantatore l'avesse brandita in mischia, compreso qualsiasi bonus che l'incantatore potrebbe avere dai punteggi di caratteristica o dai talenti.

A prescindere da quanti bersagli l'arma colpisca o manca, ritorna istantaneamente e infallibilmente nelle mani dell'incantatore dopo avere tentato l'ultimo dei suoi attacchi.

Focus: Un'arma da mischia tagliente che l'incantatore lancia.

LAME DI FUOCO

Evocazione (Creazione) [Fuoco]
Livello: Mago/stregone 2, mago combattente 2, ranger 2
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione veloce
Raggio di azione: Contatto
Bersagli: Fino a due armi da mischia impugnate dall'incantatore
Durata: 1 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Le fiamme rivestono le armi da mischia dell'incantatore, senza danneggiare né lui né le armi ma possibilmente bruciando gli avversari. Ognuna delle armi da mischia infligge 1d6 danni da fuoco extra. Questi danni si sommano a qualsiasi danno da energia che l'arma infligge normalmente.

LEGAME D'OMBRA

Illusione (Ombra)
Livello: Mago/stregone 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Esplosione con raggio di 3 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa scaturire istantaneamente verso l'esterno dal punto bersaglio una moltitudine di ombre simili a nastri. Le creature nell'area che falliscono un tiro salvezza sulla Volontà sono frastornate per 1 round e successivamente sono intralciate. Liberarsi dal *legame d'ombra* richiede una prova di Forza o una prova di Artista della Fuga con CD 20, che impiega un'azione di round completo.

Componente materiale: Qualche anello di catena di ferro.

LEGAME SPIRITUALE

Evocazione (Richiamo) [vedi testo di *legame spirituale inferiore*]
Livello: Wu jen 6
Bersagli: Fino a 16 DV di spiriti, che non possono essere a più di 9 m l'uno dall'altro quando appaiono

Come *legame spirituale inferiore*, con la differenza che l'incantatore può tentare di richiamare e intrappolare una o più creature spirito dello stesso tipo i cui Dadi Vita totali non siano maggiori di 16. Se l'incantatore richiama più spiriti, ognuno ottiene il proprio tiro salvezza, compie tentativi indipendenti di scappare e deve essere persuaso individualmente ad aiutare l'incantatore.

LEGAME SPIRITUALE INFERIORE

Evocazione (Richiamo) [vedi testo]
Livello: Wu jen 4

Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli); vedi testo
Bersaglio: Uno spirito fino a 8 DV
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo funziona come *legame planare inferiore* (vedi pagina 251 del *Manuale del Giocatore*), con la differenza che consente all'incantatore di richiamare e intrappolare una singola creatura spirito dotata di fino a 8 Dadi Vita.

Quando l'incantatore usa un incantesimo di richiamo per richiamare una creatura di acqua, aria, bene, caos, fuoco, legge, male, terra, diventa un incantesimo di quel tipo.

LEGAME SPIRITUALE SUPERIORE

Evocazione (Richiamo) [vedi testo di *legame spirituale inferiore*]
Livello: Wu jen 8
Bersagli: Fino a 24 DV di spiriti, che non possono essere a più di 9 m l'uno dall'altro quando appaiono

Come *legame spirituale inferiore*, con la differenza che l'incantatore può tentare di richiamare e intrappolare una o più creature spirito dello stesso tipo i cui Dadi Vita totali non siano maggiori di 24. Se l'incantatore richiama più spiriti, ognuno ottiene il proprio tiro salvezza, compie tentativi indipendenti di scappare e deve essere persuaso individualmente ad aiutare l'incantatore.

LEONE DI TERRACOTTA

Trasmutazione
Livello: Wu jen 5 (terra)

Come *guerriero di terracotta*, ma l'incantesimo anima una statuetta di un leone (un leone crudele celestiale) in un oggetto animato Enorme (costrutto Enorme, 90 pf, CA 13, durezza 6, velocità 9 m, attacco di schianto +9, danni 2d6+7). Come per *guerriero di terracotta*, il leone non ha nessuna delle forme di attacco da oggetto animato indicate nel *Manuale dei Mostri*.

Focus: Una statua di terracotta di un leone, alta fino a 30 cm e del costo di 10 mo.

LUCE FANTASMA

Necromanzia [Influenza mentale, Paura]
Livello: Wu jen 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Una luce spettrale di taglia Media o inferiore
Durata: Concentrazione
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una verde radiosità spettrale in qualsiasi luogo entro il raggio di azione che brilla con l'intensità di una torcia ed è infusa di potere ultraterreno, che rende scosse le creature entro 9 metri a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sulla Volontà. La luce può essere modellata in qualsiasi forma di taglia Media o inferiore, e può muoversi a una velocità di 9 metri finché l'incantatore mantiene la concentrazione sull'incantesimo (in modo tale che possa modellare l'effetto in una forma umana e far sembrare che cammini o voli, ad esempio). La forma di una *luce fantasma* può essere cambiata in qualsiasi momento per la durata dell'incantesimo come azione gratuita.

Componente materiale: Un pezzetto di fosforo.

MAGNETISMO

Trasmutazione
Livello: Wu jen 3 (metallo)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Raggio
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Uno scintillante raggio magnetico si sprigiona dalla mano dell'incantatore e attira oggetti di ferro o acciaio nella sua stretta. Una volta per round con un attacco di contatto a distanza riuscito, il raggio magnetico può attirare un oggetto verso l'incantatore come se avesse un punteggio di Forza effettivo di 30 (e quindi può mirare a bersagli che pesano fino a 4.000 kg). Qualsiasi oggetto incustodito e non protetto vola direttamente e infallibilmente nella mano dell'incantatore (o fino al limite dello spazio dell'incantatore se l'oggetto è troppo grande per essere impugnato), ma l'incantatore per attirare a sé un oggetto che sta tenendo in mano un'altra creatura (come un'arma) deve effettuare con successo un tentativo di disarmare (vedi pagina 155 del *Manuale del Giocatore*). L'incantatore usa il modificatore di Forza del raggio (+10) invece del proprio, e tali tentativi non provocano attacchi di opportunità, neppure se l'incantatore usa *magnetismo* contro una creatura in un quadretto adiacente, sebbene lanciare l'incantesimo possa comunque provocare attacchi di opportunità. Se l'incantatore effettua con successo il tentativo di disarmare, l'arma vola dalle mani dell'avversario in quelle dell'incantatore. Se l'incantatore mira a un oggetto che è non è incustodito ma non è tenuto in mano, come un'arma alla cintura di qualcuno, la creatura che porta l'oggetto ottiene un tiro salvezza sui Riflessi per trattenerlo, lasciando cadere qualsiasi altra cosa abbia in una mano al momento, a meno che non abbia già una mano libera. Con un tiro salvezza fallito, l'oggetto vola dalla mano della creatura a quella dell'incantatore. Altrimenti, l'incantatore effettua un tentativo di disarmare come sopra.

Se un oggetto è in qualche modo legato, l'incantatore può effettuare una prova di Forza (usando il bonus di +10 del raggio) per rompere o spezzare qualunque cosa lo trattenga.

Componente materiale: Un pezzo di magnetite.

MIRARE IL BERSAGLIO

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 5, wu jen 5
Componenti: S
Tempo di lancio: 1 azione veloce
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Concentrazione, fino a 20 minuti; vedi testo

Quando lancia questo incantesimo come azione veloce (vedi pagina 86), l'incantatore aumenta la propria capacità di concentrarsi su un incantesimo che ha già lanciato. Questo incantesimo è uno di pochi incantesimi (*trovare il centro* è un altro) che si possono lanciare mentre si mantiene la concentrazione su un altro incantesimo. *Mirare il bersaglio* fornisce all'incantatore un bonus di circostanza +10 alle prove di Concentrazione che effettua per mantenere la concentrazione sull'altro incantesimo, e il suo effetto dura finché rimane concentrato sull'altro incantesimo (fino a un massimo di 20 minuti).

MURO DI MESTIZIA

Illusione (Ombra) [Influenza mentale, Oscurità, Paura]
Livello: Mago/stregone 2, wu jen 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Velo semiopaco di oscurità lungo fino a 12 m, o un cerchio di oscurità con un raggio fino a 4,5 m; entrambe le forme alte 6 m
Durata: Concentrazione + 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una barriera di ombre minacciose che oscura la visuale e impedisce il passaggio. Le creature nei quadretti adiacenti al muro hanno occultamento contro gli attacchi dall'altro lato, mentre le creature più lontane di 1 quadretto hanno occultamento totale. Sebbene il muro non sia sostanziale, una creatura con 6 o meno Dadi Vita deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o essere fermata sul bordo, terminando il proprio movimento (anche se una creatura può allontanarsi dal muro o tentare di attraversarlo di nuovo se ha una seconda azione di movimento a disposizione). Una creatura può tentare di attraversare il muro tutte le volte che vuole, ma ogni fallimento precedente infligge una penalità di -1 cumulativa al tiro salvezza sulla Volontà.

Muro di mestizia contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo *luce* di livello pari o inferiore.

Componente materiale: Un pezzo di vello di una pecora nera.

MURO DI OSSA

Evocazione (Creazione)
Livello: Wu jen 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Muro la cui area è fino a un quadrato con lato di 3 m per livello
Durata: 10 minuti
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo fa spuntare un muro di ossa dalla terra. Il muro può avere qualsiasi forma desideri l'incantatore purché la base sia solidamente piantata nel terreno, ma non può essere evocato in modo da occupare lo stesso spazio di una creatura o di un altro oggetto. Sebbene solido, il muro ha molte piccole aperture e fessure, e le creature su entrambi i lati hanno copertura e occultamento contro attacchi dal lato opposto.

Un *muro di ossa* può essere attraversato come azione di round completo, ma i suoi spuntoni e parti appuntite infliggono 1d8 danni a qualsiasi creatura Piccola o Media che tenti di farlo. Le creature Piccole possono scivolare e sgusciare attraverso il muro a volontà, ma una creatura Media deve effettuare con successo una prova di Artista della Fuga con CD 20. Il fallimento significa che una creatura subisce danni come di norma e rimane incastrata nel muro. Deve compiere un altro tentativo di movimento nel round successivo per passare attraverso oppure tornare indietro (subendo danni dal movimento in entrambi i casi). Le creature di taglia Minuscola o inferiore possono scivolare liberamente attraverso il muro a velocità dimezzata, e le creature di taglia Grande o superiore non possono attraversarlo ma potrebbero essere in grado di aprirsi un varco (vedi sotto) o scalarlo, senza subire danni. Qualsiasi creatura intrappolata nel muro può scegliere di rimanere immobile fino a che non termina l'incantesimo per evitare di subire altri danni.

Il muro è spesso 15 cm per livello dell'incantatore. Ogni quadrato con lato di 1,5 metri ha 10 punti ferita per 15 cm di spessore, ma il muro subisce solo danni dimezzati da armi taglienti o perforanti. Una creatura può effettuare una prova di Forza (CD 15 + 2 per livello dell'incantatore, massimo +10) per aprirsi un varco nel muro con un singolo attacco.

Il muro è composto di ossa di molti tipi diversi di creature, fuse con strane angolazioni, ma non può essere animato da un incantesimo *animare morti* né si può comunicare con esso mediante *parlare con i morti*.

Componente materiale: Un ramo d'alberi avvizzito preso in un cimitero.

MURO SPETTRALE

Necromanzia [Influenza mentale, Paura]
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Muro vorticante la cui area è fino un quadrato con lato di 3 m per livello, o una sfera o semisfera con un raggio fino a 30 cm per livello
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea una massa immobile ma vorticante di forme bianche verdastre che assomigliano a spiriti torturati. Un lato del muro, selezionato dall'incantatore, emette un profondo lamento che costringe le creature entro 18 metri da quel lato a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o fuggire in preda al panico per 1d4 round. Qualsiasi creatura vivente che semplicemente tocca il muro subisce 1d10 danni poiché viene distrutta



Muro di ossa

Illustrazione di D. Crabapple

la sua forza vitale. Una creatura vivente che attraversa il muro subisce 1d10 danni, come sopra, e deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o subire un livello negativo.

La barriera è semimateriale e opaca, fornendo copertura e occultamento totale contro gli attacchi fisici, e blocca gli effetti magici (inclusi incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali).

Componente materiale: Una pietra preziosa tagliata in modo netto.

NEBBIA CONGELANTE

Evocazione (Creazione) [Freddo]
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Nebbia che si propaga in un raggio di 6 m, alta 6 m
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Un banco di nebbia congelante si forma nel punto designato dall'incantatore, oscurando completamente la vista (compresa la scurovisione) oltre 1,5 metri. Le creature nei primi 1,5 metri di nebbia hanno occultamento, mentre le creature ancora più all'interno del banco hanno occultamento totale.

Ad ogni round nel turno dell'incantatore, la nebbia gelida infligge 1d6 danni da freddo a ogni creatura e oggetto al suo interno. La *nebbia congelante* è così fitta che qualsiasi creatura tenti di attraversarla progredisce a una velocità massima di 1,5 metri (indipendentemente dalla sua velocità normale) e subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire in mischia e tiri per i danni e una penalità di -6 ai tiri per colpire con arma a distanza (ma non ai tiri per colpire con incantesimi a distanza). Una creatura od oggetto che cade nella nebbia dall'alto è rallentata, in modo tale che ogni 3 metri di nebbia che attraversa riducono effettivamente la distanza di caduta totale di 3 metri.

Nebbia congelante, inoltre, ricopre tutte le superfici solide nella sua area con una liscia brina ghiacciata, e nel turno dell'incantatore ad ogni round, ogni creatura nell'area della nebbia deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi o cadere. Una creatura che riesce a rimanere in piedi deve effettuare una prova di Equilibrio con CD 10 per potersi muovere, cadendo se fallisce il tiro salvezza di 5 o più. Le creature in una *nebbia congelante* non possono fare un passo di 1,5 metri.

Un vento molto forte (46,5 km/h o più) disperde la nebbia in 1 round. L'incantesimo non funziona sott'acqua.

NUOTARE

Trasmutazione [Acqua]
Livello: Druido 2, mago/stregone 2, wu jen 2 (acqua)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo concede al soggetto una velocità di nuotare come una qualsiasi creatura acquatica (ma non la capacità di respirare sott'acqua né di trattenere il fiato oltre i limiti normali). Sempre che la creatura non stia trasportando più di un carico leggero, può nuotare alla sua velocità normale senza effettuare prove di Nuotare. Ottiene anche un bonus di competenza +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere azioni speciali o evitare pericoli, anche se subisce comunque la normale penalità per il peso trasportato (-5 per ogni 2,5 kg). Il soggetto può scegliere di prendere 10 alle prove di nuotare, anche se incalzato o minacciato, e può usare l'azione di correre mentre nuota purchè nuoti in linea retta.

Se la creatura sta trasportando più di un carico leggero, deve effettuare prove di Nuotare per muoversi (subendo la normale penalità per il peso trasportato), ma applica comunque tutti gli altri benefici e bonus dell'incantesimo.

Componente materiale: Una squama di pesciolino rosso.

OCCHI INFUOCATI

Invocazione [Fuoco]
Livello: Wu jen 1 (fuoco)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto
Tiro salvezza: Riflessi speciale; vedi testo

Questo incantesimo fa brillare gli occhi dell'incantatore con un fuoco innaturale il cui colore è determinato dall'incantatore stesso (dal rosso opaco al giallo acceso), proiettando raggi di luce intensa che illuminano chiaramente un'area quadrata con lato di 1,5 metri fino a un raggio di azione di 1,5 metri. Fissando il proprio sguardo su un punto entro 18 metri come azione di round completo, l'incantatore può incendiare i materiali combustibili, e sebbene non possa mirare a creature viventi con questo effetto, le creature che trasportano o indossano oggetti che l'incantatore incendia subiscono 1d6 danni da fuoco e devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 o prendere fuoco a loro volta.

ORDA DI SERVITORI

Evocazione (Creazione)
Livello: Mago/stregone 5, wu jen 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Servitori invisibili, senza intelletto e senza forma
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea un certo numero di *servitori inosservati* (vedi pagina 290 del *Manuale del Giocatore*), fino a un massimo di 2d6 servitori +1 servitore per livello (massimo +15).

Componente materiale: Un piccolo bastone trasversale a cui sia stato attaccato un lungo filo annodato.

OSCURITÀ OCCULTANTE

Invocazione [Oscurità]
Livello: Wu jen 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Nuvola che si propaga in un raggio di 6 m, alta 6 m (F)
Durata: 3 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea una nuvola amorfa di oscurità nera come l'inchiostro che può essere modellata e mossa dall'incantatore come desidera. Mentre l'incantatore si concentra su di essa, l'oscurità può spostarsi fino a 6 metri per round, fluttuando attraverso l'aria oppure filtrando attraverso le fessure più piccole. La nuvola blocca tutta la luce e i suoni, così che le creature all'interno (o le creature i cui organi sensoriali e apparato vocale sono all'interno) sono considerate come se

fossero assordate e accecate (comprese le creature con scurovisione), oltre a essere incapaci di parlare o lanciare incantesimi con componenti verbali. Inoltre, le creature interamente all'interno della nuvola hanno occultamento totale.

Un vento moderato (16,5 km/h o più) disperde la nuvola in 5 round; un vento forte (31,5 km/h o più) la disperde in 2 round.

Componente materiale: Una vibrissa di un gatto nero e una minuscola bottiglia di fumo raccolto in una notte senza luna.

PALMO AVVIZZENTE

Necromanzia
Livello: Chierico 7, wu jen 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'attacco di contatto in mischia effettuato con successo dall'incantatore infligge al bersaglio 1 danno alla Forza e 1 danno alla Costituzione per ogni due livelli dell'incantatore (massimo di 15 danni ciascuno). Se mette a segno un colpo critico, il soggetto subisce invece un risucchio di caratteristica.

PELLE DI SPINE

Trasmutazione
Livello: Druido 3, wu jen 3 (legno)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

Sulla pelle dell'incantatore spuntano delle spine che aumentano i danni che infligge con un colpo senz'armi e che rendono difficile afferrarlo. Oltre a infliggere danni letali con un colpo senz'armi (se non lo faceva già), l'incantatore infligge 1d6 danni perforanti extra (in modo tale che un umano sotto l'effetto di *pelle di spine* infliggerebbe 1d3 danni contundenti più 1d6 danni perforanti con un colpo senz'armi). Inoltre, qualsiasi creatura che colpisce l'incantatore con un'arma naturale o un colpo senz'armi (incluse tutte le prove di lotta effettuate con successo) subisce 5 danni perforanti.

Componente materiale: Una spina.

PELLE METALLICA

Trasmutazione
Livello: Wu jen 5 (metallo)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, la pelle del destinatario si indurisce e risplende come se fosse metallica, e ottiene un bonus di armatura naturale di +8. Il bersaglio diventa in qualche modo lento e rigido, subendo una penalità di -2 alla Destrezza.

Componente materiale: Un piccolo pezzo di pelle di rinoceronte.



Pelle metallica

PIOGGIA DI AGHI

Trasmutazione
Livello: Wu jen 2 (metallo)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Fino a una creatura per livello
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un ago lanciato dalle dita dell'incantatore si moltiplica in una pioggia di aghi, che si riversa su tutti i bersagli che ha selezionato. L'incantatore effettua un normale attacco a distanza contro ogni bersaglio separatamente, e gli aghi infliggono 1d4 danni per livello dell'incantatore (massimo 5d4) suddivisi tra i bersagli. Quindi, un wu jen di 4° livello può mirare a una singola creatura con 4d4 danni oppure a due creature con 2d4 danni per ognuna e così via.

Componente materiale: Un lungo ago di metallo.

POTENZIARE FAMIGLIO

Universale
Livello: Mago/stregone 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Famiglio toccato
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore infonde nel suo famiglio un certo vigore, garantendogli un bonus di competenza +2 ai tiri salvezza, tiri per colpire e tiri per i danni in mischia, oltre che un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura.

PRECISIONE

Trasmutazione
Livello: Mago combattente 1, wu jen 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersagli: Un'arma da lancio per livello toccata o un'arma da tiro toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore potenzia una o più armi da lancio o un'arma da tiro per migliorare la sua probabilità di colpire bersagli distanti. Per la durata dell'incantesimo, l'incremento di gittata dell'arma o delle armi influenzate è raddoppiato.

Componente materiale: Inchiostro usato per scrivere un carattere mistico su ogni arma soggetta all'incantesimo.

PROTEZIONE DALLO CHARME

Abiurazione
Livello: Wu jen 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto di questo incantesimo ottiene un bonus di resistenza +1 per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo +5) a qualsiasi tiro salvezza sulla Volontà contro incantesimi o effetti di charme o compulsione.

Componente materiale: Peli o qualche altra parte del corpo di una creatura con un'innata capacità di charme o dominazione (come un succube o un vampiro).

PUGNO DI FIAMME SMERALDO

Invocazione [Fuoco]
Livello: Mago/stregone 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersagli: Creature od oggetti toccati
Durata: 1 round per livello; vedi testo
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una mano dell'incantatore si accende in un'aura di fiamme luminose color smeraldo, diffondendo una luce pari a quella di una torcia. L'incantatore non subisce danni né penalità dalle fiamme, ma con un attacco di contatto in mischia, un *pugno di fiamme smeraldo* infligge 3d6 danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20). La creatura toccata deve quindi effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o essere avvolta dall'aura di fiamme ardenti. Ad ogni round del turno dell'incantatore, una creatura avvolta dall'aura infuocata subisce 3d6 danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20) fino a che non termina l'incantesimo (tiro salvezza sulla Tempra ogni round per dimezzare). L'incantatore può tentare l'attacco di contatto infuocato più volte fino a quando uno dei bersagli non viene avvolto dalle fiamme, che a quel punto lasciano la mano dell'incantatore.

L'incantatore può usare questo incantesimo per attaccare un oggetto. Gli oggetti non magici e incustoditi sono automaticamente avvolti dalla fiamma verde e subiscono 3d6 danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore ogni round.



Pugno di pietra

PUGNO DI PIETRA

Trasmutazione [Terra]
Livello: Mago/stregone 1, mago combattente 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto

L'incantatore trasforma una delle sue mani in un possente pugno di pietra viva, ottenendo un bonus di potenziamento +6 alla Forza ai fini di attacchi, prove di lotta o di oggetti che rompono e schiacciano. In aggiunta, ottiene la capacità di compiere un attacco di schianto naturale come azione standard, infliggendo 1d6 danni più il suo nuovo bonus di Forza (o una volta e mezzo il suo bonus di Forza se non compie altri attacchi in quel round). L'incantatore può compiere l'attacco di schianto come un attacco naturale secondario con la normale penalità di -5 (o la penalità di -2 se ha il talento Multiattacco; vedi pagina 304 del *Manuale dei Mostri*) come parte di un'azione di attacco completo. Tuttavia, l'incantatore non può ottenere più di un attacco di schianto per round con questo incantesimo a causa di un alto bonus di attacco base (+6 o maggiore).

Il pugno non è sottoposto ad alcun cambiamento di taglia o di forma, restando flessibile e sensibile come di norma mentre è sotto l'effetto dell'incantesimo.

Componente materiale: Un ciottolo su cui è disegnato un pugno stilizzato.

PUTREFAZIONE DEL LEGNO

Trasmutazione
Livello: Druido 5, wu jen 5 (legno)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un oggetto di legno non magico o un volume di legno; o una creatura vegetale
Durata: Istantanea o 1 round per livello; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, un'insidiosa putrescenza contamina subito qualsiasi oggetto di legno o creatura vegetale toccata. Qualunque oggetto di legno non magico incustodito più piccolo di 180 cm di diametro, o un volume con raggio di 90 cm di un oggetto di legno più grande (come una porta di legno), viene distrutto all'istante da *putrefazione del legno*.

In combattimento, l'incantatore può usare l'incantesimo per tentare di spaccare qualsiasi arma di legno o con il manico di legno; l'arma o la sua porzione di legno viene distrutta con un attacco di contatto in mischia riuscito. Tentare di spaccare un'arma

generalmente provoca attacchi di opportunità, e *putrefazione del legno* non ha effetto su armi di legno o con manico di legno che colpiscono l'incantatore, anche se quest'ultimo mantiene la carica. Anche contro gli scudi o le armature di legno, l'incantatore compie un attacco di contatto in mischia. I bersagli troppo grandi per essere distrutti in un colpo solo subiscono una penalità di -1d6 ai loro bonus alla Classe Armatura con un colpo messo a segno e sono resi inutilizzabili se la penalità supera il bonus. Qualsiasi attacco contro un oggetto di legno scarica l'incantesimo, e gli oggetti magici di legno sono immuni all'effetto di *putrefazione del legno*.

Contro le creature vegetali, *putrefazione del legno* infligge 3d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15) con un attacco riuscito. Solo contro le creature vegetali, l'incantesimo dura 1 round per livello, e l'incantatore può compiere un attacco di contatto in mischia per round. Una volta usato per compiere un attacco contro una creatura vegetale, *putrefazione del legno* non può essere usato per attaccare o distruggere oggetti di legno.

Componente materiale: Una termite viva.

RAGGIO PRISMATICO

Invocazione
Livello: Mago/stregone 5, mago combattente 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Raggio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Raggio prismatico

1d6	Colore del raggio	Effetto
1	Rosso	20 danni da fuoco (Riflessi dimezza)
2	Arancione	40 danni da acido (Riflessi dimezza)
3	Giallo	80 danni da elettricità (Riflessi dimezza)
4	Verde	Veleno (uccide; Tempra parziale, subisce invece 1d6 danni Cos)
5	Blu	Trasformato in pietra (Tempra nega)
6	Indaco	Demente, come incantesimo *demenza* (Volontà nega)

Un singolo raggio di luce con colori vivaci ha origine dalla mano stesa dell'incantatore. Con un attacco di contatto a distanza messo a segno, le creature con 6 Dadi Vita o meno sono accecate per 2d4 round dal *raggio prismatico* oltre a subire un effetto determinato a caso (vedi tabella).

RESISTERE ALL'ENERGIA DI MASSA

Abiurazione
Livello: Chierico 3, druido 3, mago/stregone 4, wu jen 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Una creatura per livello, che non possono essere a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Come *resistere all'energia*, con la differenza che influenza tutte le creature bersaglio.

RIANIMAZIONE

Evocazione (Guarigione)
Livello: Wu jen 7
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore ripristina una parvenza di vita in una creatura deceduta, ponendo il soggetto rianimato in uno stato di semiesistenza ma non legando completamente l'anima nuovamente nel corpo. Le creature che sono morte da non più di un giorno per livello dell'incantatore possono essere rianimate purché le loro anime siano libere e desiderose di tornare (vedi "Riportare in vita i morti", pagina 171 del *Manuale del Giocatore*). La creatura rianimata ha 1 punto ferita e può compiere solo una singola azione di movimento ogni round (ed è quindi incapace di attaccare, usare incantesimi o attivare oggetti magici). La sua capacità di dialogo (se poteva parlare mentre era viva) è lenta e confusa, e la memoria della creatura è annebbiata, rendendo difficile per il soggetto ricordare anche i dettagli basilari della sua vita passata. Se lasciata da sola, la creatura è propensa a girovagare a caso. Può ottenere punti ferita temporanei ma non può incrementare il suo unico punto ferita mediante l'aumento della Costituzione o qualsiasi altro metodo (tuttavia, se viene ferita, la guarigione può riportare la creatura a 1 punto ferita). La creatura può essere uccisa di nuovo (e rianimata ancora se possibile), e può essere riportata in vita completamente da qualsiasi incantesimo che possa riportare in vita una creatura morta (come *rianimare morti*). Come per *riposo inviolato*, il tempo trascorso mentre è rianimata non conta nel limite di tempo per rianimare la creatura dai morti, e il corpo rianimato non si decompone.

Una creatura rianimata non è un non morto, e non può essere scacciata, danneggiata da energia positiva o acquasanta, né curata dall'energia negativa. Un incantesimo *ristorare superiore* ripristina completamente la memoria della creatura ma non migliora il suo stato fisico.

Componente materiale: Uno scialle bianco e dell'incenso.

Focus: Un amuleto d'oro a forma di fenice.

RIPARA DANNI CRITICI

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 4

Come *ripara danni leggeri*, con la differenza che l'incantatore ripara 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20).

RIPARA DANNI GRAVI

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 3

Come *ripara danni leggeri*, con la differenza che l'incantatore ripara 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15) a un costrutto.

RIPARA DANNI LEGGERI

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Costrutto toccato
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quando impone le proprie mani su un costrutto che ha almeno 1 punto ferita rimanente, l'incantatore trasmuta la sua struttura per riparare i danni che ha subito. L'incantesimo ripara 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +5).

RIPARA DANNI MINORI

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 0

Come *ripara danni leggeri*, con la differenza che l'incantatore ripara 1 danno a un costrutto.

RIPARA DANNI MODERATI

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 2

Come *ripara danni leggeri*, con la differenza che l'incantatore ripara 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10) a un costrutto.

RIVALSA

Necromanzia
Livello: Mago/stregone 1, wu jen 1 (legno)
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un'arma
Durata: 1 round per livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore lancia questo incantesimo su una qualsiasi arma a due mani con l'impugnatura di legno (come un'ascia bipenne o un mazzafrusto pesante) o un'arma con portata con l'impugnatura di legno (come una lancia lunga o un falcione). La volta successiva che l'arma viene usata per compiere un attacco in mischia, la sua asta si volta in modo tale che l'arma colpisca invece chi la impugna, con il tiro per colpire applicato contro la CA dell'attaccante.

Chi impugna l'arma non riceve alcun avvertimento né conoscenza dell'effetto dell'incantesimo sulla sua arma, e anche se lui stesso compie l'attacco, i danni autoinflitti non possono essere ridotti consapevolmente (sebbene si applichi la riduzione del danno) né cambiati in danni non letali. Una volta che l'arma attacca chi la impugna (a prescindere che colpisca o meno), l'incantesimo è scaricato.

L'incantesimo può mirare un'arma di qualsiasi taglia purché chi la impugna normalmente la usi come arma a due mani o arma con portata. Per esempio, una lancia lunga Piccola brandita da un halfling potrebbe essere il bersaglio dell'incantesimo, ma non la stessa lancia lunga Piccola impugnata da un umano; nelle mani di un umano, l'arma è troppo piccola per potersi girare e colpire chi la impugna.

Le armi magiche che sono bersaglio di questo incantesimo ricevono un tiro salvezza sulla Volontà. Un oggetto in possesso di una creatura usa il proprio bonus ai tiri salvezza sulla Volontà oppure il bonus di chi la impugna, quale dei due sia maggiore.

Focus: Un pugnale.

SANGUE BRUCIANTE

Necromanzia
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente; vedi testo
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore inquina il sangue di una creatura vivente con un caldo infuso corrosivo, infliggendo 1d8 danni da acido e 1d8 danni da fuoco per round. Il soggetto può tentare un tiro salvezza sulla Tempra ogni round per negare i danni, ma un tiro salvezza effettuato con successo non previene i danni nei round successivi. Un dolore bruciante limita il soggetto a una singola azione di movimento in ogni round in cui fallisce il tiro salvezza sulla Tempra.

Sangue bruciante non ha effetto su creature con il tipo costrutto, elementale, melma, non morto o vegetale.

Componente materiale: Una goccia di sangue e un pizzico di salnitro.

SCAGLIE DELLA LUCERTOLA

Trasmutazione
Livello: Wu jen 1
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, la sua pelle si indurisce e risplende come se fosse coperta di scaglie. L'incantatore ottiene un bonus di potenziamento +2 al bonus di armatura naturale, che aumenta a +3 al 6° livello, +4 al 9° livello e +5 al 12° livello e oltre. Il bonus di potenziamento fornito da *scaglie della lucertola* si somma al proprio bonus di armatura naturale (se si possiede), ma non ad altri bonus di potenziamento all'armatura naturale. Una creatura senza armatura naturale ha un bonus di armatura naturale effettivo di +0, più o meno come un personaggio che indossa solo i vestiti ha un bonus di armatura di +0.

Focus: Un tatuaggio di una lucertola sulla pelle.

SCALA DI FUMO

Trasmutazione
Livello: Wu jen 1 (fuoco)
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Una scala di fumo
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea una scala nebulosa lunga fino a 3 metri per livello dell'incantatore, modellata dal fumo emesso da un fuoco mentre l'incantatore lancia l'incantesimo. Una *scala di fumo* virtualmente non pesa nulla e può essere maneggiata facilmente a qualsiasi lunghezza. Sempre stabile e rigida, la scala non ha bisogno di alcun supporto né oggetto contro cui appoggiarla, ma può semplicemente essere messa nella posizione desiderata per poi salire.

Lanciando di nuovo l'incantesimo su una *scala di fumo* esistente prima che svanisca, l'incantatore può ripristinare la sua durata.

Focus: Un grande fuoco di legna verde.

SCHERMO DISSOLVENTE DI OTILUKE

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Muro di energia la cui area è fino a un quadrato con lato di 3 m per livello, o una sfera o semisfera con un raggio fino a 30 cm per livello
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea uno schermo opaco, immobile e scintillante di energia viola. Qualsiasi effetto di incantesimo che influenza una creatura o un oggetto incustodito e che attraversa lo schermo è soggetto a un effetto simile a quello di un *dissolvi magie* al livello dell'incantatore. Gli oggetti non incustoditi che lo attraversano non sono influenzati dallo schermo, che è il solo modo per cui lo schermo differisce da un normale lancio di *dissolvi magie* contro un bersaglio: gli oggetti non incustoditi essenzialmente non sono soggetti allo schermo. Effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + 1 per livello dell'incantatore, massimo +10) per dissolvere effetti di incantesimi (CD 11 + livello dell'incantatore) o sopprimere le proprietà magiche di un oggetto incustodito per 1d4 round (CD pari al livello dell'incantatore dell'oggetto). Gli effetti di incantesimi che non influenzano creature od oggetti incustoditi non possono attraversare lo schermo. Un *disintegrazione* o un *dissolvi magie* riuscito rimuove *schermo dissolvente di Otiluke*, mentre un *campo anti-magia* lo sopprime.

Componente materiale: Una lastra di fine cristallo di piombo.

SCHERMO DISSOLVENTE DI OTILUKE SUPERIORE

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 7

Come *schermo dissolvente di Otiluke*, con la differenza che il massimo bonus di livello dell'incantatore alla prova di dissolvere è +20.

SCIARPA DECAPITANTE

Trasmutazione
Livello: Wu jen 7 (metallo)
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore scaglia una sciarpa di seta contro una creatura entro il raggio di azione, facendola volare magicamente verso il bersaglio. La sciarpa assume una durezza ferrea nel tragitto, e poi si avvolge intorno al collo della creatura. L'incantatore deve avere una linea di visuale fino al bersaglio e colpire con un normale attacco a distanza. Se colpisce, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra; il fallimento indica che la sciarpa ha decapitato la vittima.

Una creatura bersaglio che supera il tiro salvezza subisce 1d4 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d4) prima di liberarsi dalla *sciarpa decapitante*. I costrutti e la maggior parte dei non morti (tranne i vampiri) non vengono uccisi immediatamente per decapitazione, e subiscono solamente 6d4 danni a prescindere che superino o meno il tiro salvezza. Le melme, le aberrazioni e altre creature senza una testa sono immuni agli effetti dell'incantesimo.

Focus: La sciarpa di seta.

SCIARPA FERREA

Trasmutazione
Livello: Wu jen 1 (metallo)
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore scaglia una sciarpa di seta contro una creatura entro il raggio di azione, facendola volare magicamente verso il bersaglio. La sciarpa assume una durezza ferrea nel tragitto. L'incantatore deve avere una linea di visuale fino al bersaglio e colpire con un normale attacco a distanza con la sciarpa. Se colpisce, il bersaglio subisce 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +5).

Focus: La sciarpa di seta.

SCIARPA INTRALCIANTE

Trasmutazione
Livello: Wu jen 2 (metallo)
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi nega
Resistenza agli incantesimi: No

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore scaglia una sciarpa di seta contro una creatura entro il raggio di azione, facendola volare magicamente verso il bersaglio. La sciarpa assume una durezza ferrea nel tragitto, e poi si avvolge intorno al collo della creatura. L'incantatore deve avere una linea di visuale fino al bersaglio e colpire con un attacco di contatto a distanza. Se colpisce, il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi o rimanere intralciato.

Focus: La sciarpa di seta.

SCIOGLIERE

Invocazione
Livello: Wu jen 1 (fuoco)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un cubo con spigolo di 1,5 m di ghiaccio o un cubo con spigolo di 3 m di neve per livello, o una creatura del freddo per livello
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno o Tempra dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

Questo incantesimo permette all'incantatore di sciogliere ghiaccio e neve, o di infliggere danni alle creature del freddo. L'incantesimo scioglie il ghiaccio e la neve automaticamente (senza tiro sal-

vezza o resistenza agli incantesimi concessi); il ghiaccio sciolto crea un volume equivalente di acqua che scorre e si propaga a seconda della locazione. La neve sciolta crea un volume di acqua pari a un decimo del suo volume originale (così che un wu jen di 10° livello che scioglie dieci cubi con spigolo di 3 metri di neve creerebbe un singolo cubo con spigolo di 3 metri di acqua al suo posto). In entrambi i casi, in base alla temperatura locale, il ghiaccio o la neve sciolti potrebbero ricominciare a congelare una volta che l'acqua smette di scorrere, possibilmente creando un pericolo per il movimento.

Contro le creature del freddo, l'incantesimo infligge 2 danni per livello dell'incantatore (massimo 10 danni), o danni dimezzati in caso di un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo. Contro il ghiaccio o la neve creati magicamente (come quello generato da un *muro di ghiaccio*), l'incantesimo infligge gli stessi danni (possibilmente infrangendo o crepando il ghiaccio) ma non lo scioglie. Le creature del freddo applicano la resistenza agli incantesimi, se ce l'hanno.

Componente materiale: Alcuni cristalli di salgemma e un pizzico di fuliggine.

SCOPPIO DI FIAMME

Evocazione (Creazione) [Fuoco]
Livello: Mago/stregone 4, mago combattente 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Esplosione a forma di cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: No

Le fiamme riempiono l'area, infliggendo 1d6 danni da fuoco per livello dell'incantatore (massimo 10d6) a qualsiasi creatura nell'area che fallisca il tiro salvezza.

Componente materiale: Un pezzo di stoppino impregnato d'olio.

SCOPPIO DI GHIACCIO

Invocazione [Freddo]
Livello: Wu jen 2 (acqua)
Componenti: S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 9 m
Area: Esplosione a forma di cono
Durata: Istantanea; vedi testo
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore spruzza una nuvola di cristalli ghiacciati che si estende in avanti come un cono. Le creature nell'area sono coperte da un sottile strato di ghiaccio che infligge 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 10d6). Inoltre, le creature sono soggette a una condizione temporanea di congelamento, che le rende affaticate per 1 minuto. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo nega sia i danni che l'effetto di congelamento.

Componente materiale: Una sorsata d'acqua.

SCUDO DI FUOCO DI MASSA

Invocazione [Freddo o Fuoco]
Livello: Mago/stregone 5, mago combattente 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Una o più creature alleate, che non possono essere a più di 9 metri l'una dall'altra
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo funziona come *scudo di fuoco* (vedi pagina 289 del *Manuale del Giocatore*), ad eccezione di quanto indicato sopra.

SCUOIAMENTO

Trasmutazione [Male]
Livello: Mago/stregone 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura corporea; vedi testo
Durata: Fino a 4 round; vedi testo
Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore strappa letteralmente la carne dal corpo di una creatura corporea, infliggendole un dolore incredibile e un trauma psicologico. Ogni round, il bersaglio subisce 2d6 danni, 1d6 danni al Carisma e 1d6 danni alla Costituzione. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo nega i danni alle caratteristiche, dimezza i danni ai punti ferita e pone fine all'incantesimo. In ogni round in cui la creatura bersaglio è soggetta all'incantesimo, ottiene un nuovo tiro salvezza.

Scuoiamento non ha effetto sulle creature in forma gassosa.

Componente materiale: Una cipolla.

SCUROVISIONE DI MASSA

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S, M
Raggio di azione: 3 m
Bersagli: L'incantatore e tutti gli alleati in un'esplosione con raggio di 3 m, centrata sull'incantatore
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Come *scurovisione* (vedi pagina 289 del *Manuale del Giocatore*), con la differenza che tutte le creature bersaglio ricevono i benefici dell'incantesimo. A differenza di *scurovisione*, i destinatari di questo incantesimo non possono rendere questa capacità permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale: Una carota secca o tre piccole agate.

SEGNALI SEGRETI

Ammaliamento [Influenza mentale]
Livello: Wu jen 1
Componenti: F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura intelligente
Durata: 1 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Utilizzando mezzi non verbali, l'incantatore può comunicare un semplice messaggio a un'altra creatura intelligente entro il raggio di azione. Semplicemente agitando una mano, appoggiando una pergamena su un tavolo, sollevando un sopracciglio o facendo qualche altro segnale, l'incantesimo permette al bersaglio di capire qualsiasi pensiero completo di venticinque parole o meno, ammesso che l'incantatore e il bersaglio siano in grado di comunicare

normalmente. L'incantatore non può inviare un messaggio verbale se non parla il linguaggio del bersaglio, ma può trasmettere un semplice appello emotivo (come "aiuto" o "pericolo") che il bersaglio sa che provenga dall'incantatore. L'incantatore può usare questo incantesimo anche se è legato e imbavagliato, purché il focus sia sulla sua persona.

Focus: Un piccolo cono di vetro.

SEGNO DEL SIGILLO

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una porta, forziere o portale di dimensioni fino a 2,7 m² per livello
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Riflessi dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore sigilla una porta, un forziere o una simile chiusura con un prominente sigillo magico che sbarra l'accesso e impedisce l'apertura. Una porta od oggetto protetto da questo incantesimo può essere aperto solo spezzandolo (aggiungere 10 alla normale CD per spezzare) oppure mediante l'uso di *scassinare* o *dissolvi magie*. Se la porta o l'oggetto viene forzato per essere aperto con qualsiasi mezzo (magico o fisico), il *segno del sigillo* infligge 1d4 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d4) in un raggio di 9 metri (Riflessi dimezza).

Un incantesimo *scassinare* non nega né supera automaticamente un *segno del sigillo*, ma sopprime il segno per 10 minuti con una prova di livello dell'incantatore (CD 11 + il livello dell'incantatore del creatore del segno) effettuata con successo. Un *segno del sigillo* è una trappola magica che può essere disarmata con una prova riuscita di Disattivare Congegni con CD 28. L'incantatore può superare il proprio segno senza problemi, il quale rimane attivo alle sue spalle.

Componente materiale: Uno smeraldo polverizzato del valore di 100 mo.

SEGNO DEL SIGILLO SUPERIORE

Abiurazione
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti

Questo incantesimo funziona come *segno del sigillo*, con la differenza che può anche essere usato per sigillare uno spazio aperto (come un corridoio o un'arcata), creando una barriera magica di forza che respinge qualsiasi creatura tenti di passare. Inoltre, le porte e gli oggetti protetti da un *segno del sigillo superiore* sono rafforzati, aumentando la loro durezza di 10 e ottenendo 5 punti ferita per livello dell'incantatore. Qualsiasi oggetto protetto dal segno è considerato un oggetto magico al fine di effettuare tiri salvezza e ottiene un bonus di resistenza +4 a ciascuno di essi. Se viene spezzato il suo sigillo, un *segno del sigillo superiore* infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d6) in un raggio di 12 metri (Riflessi dimezza).

Un *segno del sigillo superiore* non può essere superato con un incantesimo *scassinare*, ma può essere dissolto (CD 15 + il livello dell'incantatore del creatore del segno). Può essere disarmato con una prova effettuata con successo di Disattivare Congegni con CD 31.

Componente materiale: Uno smeraldo polverizzato del valore di 500 mo.

SFERA DELLA DISTRUZIONE ASSOLUTA

Evocazione (Creazione)
Livello: Mago/stregone 9
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Sfera con raggio di 60 cm
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca una sfera nera composta del nulla e priva di tratti distintivi che disintegra virtualmente tutto ciò che tocca. La sfera vola fino a 9 metri per round, e l'incantatore deve compiere un attacco di contatto a distanza contro la singola creatura od oggetto che vuole mirare. La sfera interrompe il suo movimento nel round in cui attacca, e l'incantatore deve dirigerla attivamente verso un nuovo bersaglio come azione di movimento.

Quando colpito dalla sfera, un bersaglio subisce 2d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 40d6). Qualsiasi creatura ridotta a 0 o meno punti ferita da questo incantesimo è disintegrata, lasciandosi dietro solo una traccia di polvere fine (anche se il suo equipaggiamento è intonso). Quando usata contro un oggetto, la sfera disintegra fino a un cubo con spigolo di 3 metri di materia non vivente. Una creatura od oggetto che effettua con successo un tiro salvezza sulla Tempra è soggetta parzialmente, subendo solo 5d6 danni. Se questi danni riducono la creatura od oggetto a 0 o meno punti ferita, è disintegrata.

Gli effetti della sfera contano come un incantesimo *disintegrazione* ai fini di distruggere un *muro di forza* o qualsiasi altro incantesimo o effetto specificatamente influenzato da *disintegrazione*. Se la sfera supera il raggio di azione dell'incantesimo, svanisce.

Componente materiale: Un pizzico di polvere da una creatura disintegrata.

SFERA DEFENESTRANTE

Invocazione [Aria]
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Sfera con raggio di 60 cm
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una sfera grigia nuvolosa di aria turbinante e vento ululante vola per attaccare i nemici dell'incantatore e scagliarli in cielo. Come azione di movimento, l'incantatore può far viaggiare la sfera fino a 9 metri per round e colpire la creatura od oggetto da lui indicato come un attacco di contatto a distanza. Qualsiasi creatura colpita dalla sfera subisce 3d6 danni dalla forza dei suoi venti. Inoltre, le creature di taglia Media o inferiore devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o essere buttate a terra prone. Le creature che cadono prone devono successivamente effettuare con successo un secondo tiro salvezza sulla Tempra o essere sollevate dalla sfera e spinte in aria per 1d8x3 metri, cadendo a 1d6 quadretti dalla loro posizione originaria in una direzione casuale e subendo danni da caduta come di norma.

Se qualche ostacolo impedisce alla creatura bersaglio di raggiungere l'altezza stabilita, subisce 1d6 danni per ogni 3 metri di movimento che è incapace di completare, così che una creatura scagliata in aria per 15 metri in una stanza con il soffitto a 6 metri subirebbe 3d6 danni dall'impatto, per poi subire 2d6 danni quando ricade per terra.

La sfera può influenzare un massimo di una creatura od oggetto per round, e svanisce all'istante se supera il raggio di azione dell'incantesimo.

Focus: Una perla grigia del valore di almeno 100 mo.

SFERA AL VETRIOLO

Evocazione (Creazione) [Acido]
Livello: Mago/stregone 5, wu jen 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Esplosione con raggio di 3 m
Durata: Istantanea; vedi testo
Tiro salvezza: Riflessi nega e Riflessi dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca una sfrigolante sfera di color smeraldo che bagna tutto ciò che è all'interno dell'area con un acido potente. Le creature soggette subiscono 1d4 danni da acido per livello dell'incantatore (massimo 15d4) e devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi o rischiare di subire danni nei 2 round seguenti (6d4 danni nel secondo round e 3d4 danni nel terzo round). Entrambi i round di danni continuati sono soggetti a tiri salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni; se una creatura soggetta effettua con successo il secondo tiro salvezza sui Riflessi, non subisce danni da acido nel terzo round.

Componente materiale: Una minuscola fiala di vetro piena di acquaragia.

SFORTUNA

Divinazione
Livello: Bardo 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore influenza negativamente la casualità della fortuna del bersaglio. Ogni volta che la creatura soggetta intraprende un'azione che implica una probabilità casuale (in specifico, ogni volta che viene effettuato un tiro di dado per la creatura, inclusi tiri per colpire, tiri per i danni e tiri salvezza), vengono effettuati due tiri separati e viene applicato il risultato peggiore.

Sfera defenestrante



Illustrazione di M. Phillippi

Una creatura che porta una *pietra della buona fortuna* è immune all'effetto di *sfortuna*, ma gli effetti della pietra non funzionano per la durata dell'incantesimo se la creatura fallisce il tiro salvezza.

Componente materiale: Un pezzo di specchio rotto.

SHURIKEN DI FUOCO

Invocazione [Fuoco]
Livello: Assassino 2, wu jen 2 (fuoco)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Uno shuriken magico per ogni 3 livelli
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea shuriken formati di fuoco magico che l'incantatore può lanciare come un normale attacco a distanza contro qualsiasi bersaglio entro il raggio di azione. L'incantatore viene automaticamente considerato competente nell'uso degli *shuriken di fuoco*, che hanno un incremento di gittata di 3 metri, minacciano un colpo critico con un tiro di 19-20 e infliggono 3d6 danni da fuoco ognuno con un colpo messo a segno (sebbene l'incantatore e le sue proprietà non subiscano danni quando gli shuriken vengono lanciati). Qualunque danno aggiuntivo inflitto dagli *shuriken di fuoco* (inclusi bonus di Forza e di attacco furtivo) sono anch'essi danni da fuoco. Gli shuriken scompaiono quando colpiscono, quindi non possono incendiare combustibili né danneggiare oggetti.

L'incantatore può creare uno shuriken di fuoco per ogni tre livelli dell'incantatore, fino a un massimo di sei al 18° livello.

Componente materiale: Uno shuriken spalmato di linfa di pino e zolfo.

SOFFIO DEL COBRA

Trasmutazione
Livello: Wu jen 1 (acqua)
Componenti: S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 3 m
Bersaglio: Esplosione a forma di cono

Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: No

La saliva dell'incantatore diventa un veleno virulento che può spruzzare in un cono di 3 metri. Le creature all'interno del cono devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o subire 1d3 danni alla Costituzione. Il veleno non ha effetto sull'incantatore, né produce alcun effetto secondario o rimane potente una volta spruzzato.

Componente materiale: Un dente di cobra.

SOFFIO DI FUOCO

Invocazione [Fuoco]
Livello: Wu jen 5 (fuoco)
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

Come azione standard, l'incantatore può soffiare una lingua di fiamme una volta per round per la durata dell'incantesimo. Compie un attacco di contatto a distanza con le fiamme (fino a un raggio di azione massimo di 4,5 metri), infliggendo 1d8 danni da fuoco per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 10d8) con un colpo messo a segno. *Soffio di fuoco* incendia i combustibili e danneggia gli oggetti nell'area, e può fondere i metalli con bassi punti di fusione (come piombo, oro, rame, argento e bronzo).

L'incantesimo non funziona sott'acqua.

SOFFIO DI VAPORE

Invocazione [Fuoco]
Livello: Wu jen 3 (acqua)
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 9 m
Area: Cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore emette un potente soffio di vapore surriscaldato che si estende all'esterno come un cono di foschia bollente. Le creature all'interno del cono subiscono 1d6 danni da fuoco per livello dell'incantatore (massimo 10d6). Le nuvole di vapore si dissolvono all'istante dopo avere inflitto i danni.

Componente materiale: Un pezzo di carbone ardente bagnato d'acqua.

SPADA DELL'INGANNO

Invocazione
Livello: Mago/stregone 5, wu jen 5
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Lama di forza verde pallido
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa apparire una lama di forza color verde pallido che cerca di colpire l'avversario designato, iniziando con un attacco nel round in cui viene lanciato l'incantesimo e continuando in ogni round successivo. Sebbene compia attacchi in mischia regolari, la spada colpisce come un incantesimo, non come un'arma (e quindi può colpire le creature incorporee). Una *spada dell'inganno* colpisce sempre dalla direzione dell'incantatore, e quindi non può essere usata per attaccare ai fianchi in combinazione con un attacco regolare dell'incantatore, ma potrebbe attaccare ai fianchi insieme ai suoi alleati.

La lama attacca con un bonus di attacco base pari al livello dell'incantatore, infliggendo 1d4 danni per colpo e minacciando un colpo critico con un tiro di 19-20. Inoltre, ogni colpo messo a segno infligge una penalità di -1 al successivo tiro salvezza del bersaglio (-2 in caso di colpo critico messo a segno). Questa penalità è cumulativa (fino a un massimo di -5 su una singola creatura) e dura fino a che la creatura non è costretta a effettuare un tiro salvezza in una situazione pericolosa o non riceve il beneficio di un incantesimo *rimuovi maledizione*.

Ad ogni round, una *spada dell'inganno* continua ad attaccare il bersaglio del round precedente a meno che l'incantatore non usi un'azione standard per indirizzarla su un nuovo bersaglio entro il raggio di azione. In ogni round in cui l'arma cambia bersaglio, ottiene un attacco come azione standard (come accade nel round in cui viene lanciato l'incantesimo). L'arma può effettuare più tiri per colpire contro un singolo bersaglio con un'azione di attacco completo se lo permette il suo bonus di attacco base. Una *spada dell'inganno* non può essere attaccata né danneggiata (anche se può essere dissolta come qualunque altro incantesimo).

Se una creatura attaccata ha resistenza agli incantesimi, effettuare una prova di livello dell'incantatore la prima volta che la spada attacca. Se ha successo, la spada può attaccare quella creatura con effetto normale per la durata dell'incantesimo. Se fallisce, la *spada dell'inganno* viene dissolta. Se si sposta oltre il raggio di azione oppure fuori dalla visuale dell'incantatore, la *spada dell'inganno* ritorna da quest'ultimo e rimane sospesa in aria.

Focus: Una riproduzione in miniatura di una spada e un paio di dadi truccati.

SPADA DELL'OSCURITÀ

Necromanzia [Male]
Livello: Mago/stregone 7, wu jen 7
Componenti: V, S, M
Effetto: Lama nera di energia negativa

Questo incantesimo funziona come *spada dell'inganno*, con la differenza che l'incantatore fa apparire una lama nera di pura energia negativa e attacca gli avversari da lontano, come indicato dall'incantatore stesso. Una *spada dell'oscurità* infligge un livello negativo con ogni colpo andato a segno contro una creatura vivente, minaccia un colpo critico con un tiro di 19-20 e infligge un livello negativo addizionale con un colpo critico. I livelli negativi di solito hanno una probabilità di risucchiare in modo permanente i livelli del soggetto, ma i livelli negativi derivanti da una *spada dell'oscurità* non durano abbastanza a lungo per farlo. Tuttavia, se il soggetto subisce almeno tanti livelli negativi quanti Dadi Vita possiede, muore.

Se la spada colpisce una creatura non morta, garantisce a quella creatura 5 punti ferita temporanei per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 25 punti ferita temporanei) che durano fino a 1 ora.

Componente materiale: Una katana, spada bastarda o spada lunga, che viene frantumata contro una pietra mentre si lancia l'incantesimo.

STRAPPACUORE

Necromanzia
Livello: Assassino 4, wu jen 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Una o più creature, che non possono essere a più di 9 metri l'una dall'altra; vedi testo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Con un gesto della mano dell'incantatore, fulmini invisibili di forza colpiscono i suoi bersagli, strappandogli il cuore dal corpo e uccidendoli all'istante a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sulla Tempra. *Strappacuore* colpisce un numero di creature con un numero di Dadi Vita pari al livello dell'incantatore, nessuna delle quali può avere più di 4 DV. Le creature con meno Dadi Vita sono influenzate per prime, con creature di pari Dadi Vita influenzate in base a quale è più vicina al punto di origine dell'incantesimo. I Dadi Vita extra non sufficienti a influenzare le creature rimanenti sono sprecati. Le creature che non dipendono dal cuore per sopravvivere (come i non morti e i costrutti) e le creature senza anatomia (come le melme) non sono soggette all'incantesimo.

STRETTA DI PIETRA

Trasmutazione [Terra]
Livello: Mago/stregone 3
Effetto: Braccio di pietra animato
Durata: 1 round per livello

Come *stretta di terra*, con la differenza che il braccio di pietra può comparire da qualsiasi superficie naturale, compresa roccia grezza, terra, fango, erba o sabbia. Il braccio di pietra ha CA 18, durezza 8 e 4 punti ferita per livello dell'incantatore.

Componente materiale: Una mano in miniatura scolpita nella pietra.



Stretta di pietra

STRETTA DI TERRA

Trasmutazione [Terra]
Livello: Mago/stregone 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Braccio di terra animato
Durata: 2 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa spuntare dal terreno un braccio fatto di terra o terriccio denso e compattato che può lottare con i suoi nemici. L'incantatore può fare emergere il braccio solo da terra, fango, erba o sabbia, e l'incantesimo fallisce se tenta di lanciarlo in un'area con i materiali sbagliati (compresa la pietra).

Considerare il braccio come una creatura Media, con un bonus di attacco base pari al livello dell'incantatore e un punteggio di Forza di 14 +2 per ogni tre livelli dell'incantatore (16 al 3° livello, 18 al 6° livello ecc.). Il braccio non si sposta dal quadretto in cui appare, ma può compiere un tentativo di lottare per round contro qualunque creatura nel suo quadretto o in un quadretto adiacente, provocando attacchi di opportunità come di norma. Se il braccio può colpire più creature, l'incantatore ne sceglie una. Se l'incantatore non è in grado di scegliere un bersaglio, il braccio attacca una creatura a caso entro portata (compresi gli alleati dell'incantatore). Ad ogni round in cui riesce a immobilizzare un bersaglio, la mano infligge 1d6 danni letali (più il suo modificatore di Forza).

Il braccio di terra ha CA 15, durezza 4 e 3 punti ferita per livello dell'incantatore. Se ridotto a 0 o meno punti ferita, si sbriciola diventando polvere.

Componente materiale: Una mano in miniatura modellata con l'argilla.

TAGLIA GIGANTE

Trasmutazione
Livello: Wu jen 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto



TAGLIA GIGANTE

Livello dell'incantatore	Taglia	For	Des	Cos	CA nat.	Mod. CA/Att	Spazio/ Portata
1°-15°	Enorme (6 m)	+16	-2	+4	+3	-2	4,5 m/4,5 m
16°-18°	Mastodontica (12 m)	+24	-2	+8	+7	-4	6 m/6 m
19° o più	Colossale (21,6 m)	+32	-2	+12	+12	-8	9 m/9 m

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore cresce alla taglia Enorme, Mastodontica o Colossale, in base al suo livello dell'incantatore. Forza, Destrezza, Costituzione, armatura naturale, modificatore di taglia alla Classe Armatura e ai tiri per colpire, e spazio e portata cambiano tutti come indicato nella tabella. (Non è necessario che l'incantatore assuma la taglia più grande di cui è capace; può scegliere di crescere anche a una taglia inferiore se lo desidera.)

Tutto l'equipaggiamento cambia taglia con l'incantatore, consentendogli di usare armi od oggetti magici efficacemente nella sua forma da gigante. Vedi Tabella 2-2: "Incremento dei danni delle armi in base alla taglia", pagina 28 della *Guida del Dungeon Master*, per determinare i danni inflitti da qualsiasi arma trasportata quando lancia *taglia gigante*.

Componente materiale: La scaglia di un drago o i capelli della testa di un gigante.

TASCA PER FAMIGLIO

Universale
Livello: Mago/stregone 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un contenitore o abito con una tasca toccato
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, un abito o contenitore diventa un rifugio sicuro per un famiglio di taglia Minuscola o inferiore. L'incantesimo trasforma l'oggetto o tasca bersaglio in un confortevole spazio extradimensionale (all'incirca 27 dm³). Il famiglio può stare all'interno dello spazio senza creare alcun rigonfiamento evidente nell'oggetto. Ogniqualvolta il famiglio è a contatto con l'incantatore, quest'ultimo può infilarlo nello spazio come azione gratuita pronunciando una parola di comando scelta dall'incantatore stesso quando lancia l'incantesimo. Se il famiglio può parlare, può pronunciare lui la parola di comando per entrare. Come azione gratuita, l'incantatore può chiamare fuori il famiglio oppure quest'ultimo può uscire da solo dallo spazio.

Una volta all'interno, il famiglio ha copertura totale (+4 CA) e occultamento (probabilità del 20% di mancare il bersaglio), e come azione gratuita, l'incantatore o il famiglio può sigillare ulteriormente lo spazio per renderlo a tenuta stagna e impermeabile. La scorta d'aria dentro allo spazio sigillato dura per 1 ora, ma con la tasca non sigillata, il famiglio può rimanere dentro all'infinito. Il famiglio non può attaccare né lanciare incantesimi dall'interno dello spazio, ma può usare normalmente capacità soprannaturali o magiche (purché non richiedano una linea di visuale, che è bloccata dalla tasca).

L'incantesimo termina se la *tasca per famiglio* viene messa dentro o portata all'interno di un altro spazio extradimensionale (come un *buco portatile*). Se il famiglio è dentro alla tasca quando termina la durata dell'incantesimo o se l'incantesimo termina in modo anomalo (come sopra), il famiglio compare illeso nello spazio dell'incantatore.



Trasmutare roccia in lava

Componente materiale: Un minuscolo ago dorato e una striscia di tessuto elegante arrotolato a metà e annodato dalle due parti.

TRASMUTARE ROCCIA IN LAVA

Trasmutazione [Fuoco, Terra]
Livello: Druido 9, mago/stregone 9, wu jen 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Un cubo con spigolo di 3 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore trasforma la roccia naturale, non tagliata né lavorata di qualsiasi genere in un uguale volume di lava sciolta incandescente. Tutte le creature nell'area dell'incantesimo che effettuano con successo un tiro salvezza sui Riflessi subiscono 2d6 danni da fuoco purché possano scappare fisicamente dall'area nel loro turno successivo. Le creature che falliscono il tiro salvezza, o quelle incapaci di scappare dall'area, subiscono 20d6 danni da fuoco per ogni round in cui rimangono nell'area. Le creature nella lava hanno la velocità ridotta a 1,5 metri e subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e alla Classe Armatura. Anche dopo essersi allontanati dall'area dell'incantesimo, le creature che sono state esposte alla lava subiscono danni dimezzati (1d6 o 10d6) per altri 1d3 round.

Se *trasmutare roccia in lava* viene lanciato sul soffitto di una caverna o di un tunnel, la lava cade a terra e si diffonde in una pozza con raggio di 4,5 metri per una profondità di all'incirca 45 cm. La pioggia di lava infligge 2d6 danni da fuoco e 1d6 danni contundenti a chiunque sia colto direttamente sotto (Riflessi dimezza). In aggiunta, le creature subiscono 2d6 danni da fuoco ad ogni round in cui sono colte nell'area della pozza, poi 1d6 danni da fuoco per 1d3 round dopo che se ne sono allontanati.

Anche se le costruzioni di pietra lavorata non possono essere colpite da questo incantesimo, lanciarlo sulla pietra grezza sotto o adiacente a queste strutture infligge 10d6 danni da fuoco per round a qualsiasi parte della struttura in contatto con la lava. Le strutture di legno in contatto con la lava si incendiano all'istante.

La lava si raffredda naturalmente dalla superficie verso il centro, e non infligge più danni da fuoco dopo 2d6 ore mentre lentamente ritorna ad essere pietra. Mentre una pozza con raggio di 4,5 metri può impiegare fino a due giorni per raffreddarsi completamente, il nucleo di un cubo di lava con spigolo di 3 metri potrebbe rimanere sciolto per un mese o più.

La pietra magica o incantata non subisce l'effetto dell'incantesimo.

TROVARE IL CENTRO

Abiurazione
Livello: Wu jen 8
Durata: 10 minuti (I)

Come *mirare il bersaglio* (vedi pagina 114), con la differenza che l'incantatore non ha più bisogno di mantenere una concentrazione cosciente sull'incantesimo che lancia prima di lanciare questo. La sua mente inconscia mantiene la concentrazione richiesta, consentendo all'incantatore di compiere altre azioni (compresi movimento, attacchi e perfino lanciare altri incantesimi) come di norma. A parte la morte, solo incantesimi e condizioni di influenza mentale (come *regressione mentale* o *confusione*) possono influenzare la sua concentrazione sull'altro incantesimo, sebbene l'incantatore possa essere convinto a interrompere volontariamente *trovare il centro* (e con esso il precedente incantesimo) sotto l'effetto di *charme* o *suggestione*.

VENTO DI ADUNATA

Trasmutazione
Livello: Wu jen 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 15 km per livello
Bersagli: Fino a 10 creature per livello
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore invia un messaggio o un suono mediante il vento a un numero di creature specifiche che identifica mentre lancia l'incantesimo. L'incantatore non ha bisogno di conoscere direttamente i destinatari, ma deve essere in grado di distinguerli per la loro locazione, posizione o qualche altra caratteristica diversa dalla razza o dalla classe del personaggio. Ad esempio, potrebbe inviare un *vento di adunata* ai soldati del corpo di guardia del suo palazzo o ai governatori di tutte le province nell'impero, purché sappia che esistono tali personaggi.

L'incantatore può preparare l'incantesimo per fargli portare un messaggio di un massimo di venticinque parole, per fargli trasmettere qualsiasi altro suono normale per 1 round o semplicemente fare in modo che un *vento di adunata* sembri essere un misterioso movimento dell'aria. Il vento viaggia fino ad ogni destinatario sempre che possa trovare un percorso dall'incantatore fino alle loro locazioni (il vento può viaggiare intorno a praticamente qualunque ostacolo, ma non può attraversare portali o finestre chiuse, indipendentemente da quanto siano sigillate). L'incantatore sceglie la velocità (da 1,5 km all'ora fino a 1,5 km ogni 10 minuti), ma il *vento di adunata* è moderato e inosservato come uno zefiro finché non raggiunge i destinatari, dove trasmette il suo messaggio sussurrato e svanisce.

Come per *bocca magica*, un *vento di adunata* non può pronunciare componenti verbali, usare parole di comando o attivare effetti magici.

VISIONE CREPUSCOLARE

Trasmutazione
Livello: Assassino 1, mago/stregone 1, ranger 1
Componenti: V, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura bersaglio ottiene la visione crepuscolare: la capacità di vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di illuminazione scarsa. Il bersaglio conserva la capacità di distinguere i colori e i dettagli in queste condizioni.

Componente materiale arcana: Una piccola candela.

VOLARE DI MASSA

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Una creatura per livello, che non possono essere a più di 9 metri l'una dall'altra
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Come *volare* (vedi pagina 309 del *Manuale del Giocatore*), con la differenza che questo incantesimo conferisce il potere del volo a tutte le creature bersaglio. Ogni destinatario dell'incantesimo deve rimanere almeno entro 9 metri da un altro destinatario, e l'incantesimo termina per la creatura che si è separata dagli altri. Se solo due individui sono soggetti, l'incantesimo termina per entrambi se la distanza tra loro supera i 9 metri.

INVOCAZIONI DA WARLOCK

Le invocazioni a disposizione dei warlock sono descritte di seguito. Anche se i warlock sono strettamente legati all'arcano come qualsiasi mago o stregone, questi poteri speciali sono capacità magiche, non incantesimi. Una breve descrizione di ogni invocazione è fornita nella descrizione della classe del warlock a pagina 9. Queste comprendono le invocazioni modifica deflagrazione e le invocazioni a essenza mistica, che permettono a un warlock di modificare il suo attacco *deflagrazione mistica*, come tutte le altre invocazioni. In questa sezione le invocazioni sono presentate in ordine alfabetico, più o meno come i nuovi incantesimi sono presentati più indietro in questo capitolo. Una breve descrizione di ogni invocazione per grado (minima, inferiore, superiore, oscura) precede una descrizione completa e dettagliata. Vedi pagina 12 per maggiori informazioni sulle invocazioni e pagina 9 per maggiori informazioni sul warlock.

NOME

La prima riga della descrizione di ogni invocazione indica il nome con cui è generalmente conosciuta l'invocazione.

GRADO

Sotto il nome è indicato il grado dell'invocazione. I warlock possono scegliere le invocazioni da quattro gradi in base al loro livello di classe: minima, inferiore, superiore e oscura. Vedi la descrizione della classe del warlock per maggiori dettagli su quando i warlock ottengono l'accesso a invocazioni di un certo grado.

LIVELLO EQUIVALENTE

Nella stessa riga del grado, ognuna delle seguenti descrizioni di invocazione contiene un livello dell'incantesimo equivalente, che influenza la CD del tiro salvezza per quella invocazione, le prove di Concentrazione effettuate insieme all'invocazione, oltre che le interazioni con altri incantesimi e capacità, quali *globo di invulnerabilità*. Il livello equivalente di un'invocazione è indicato dopo il grado.

MODIFICA DEFLAGRAZIONE O ESSENZA MISTICA

Alcune invocazioni possono modificare l'attacco *deflagrazione mistica* di un warlock. Queste invocazioni sono invocazioni modifica deflagrazione oppure invocazioni a essenza mistica. Non producono un effetto per conto loro come le invocazioni regolari, ma devono essere usate insieme a *deflagrazione mistica* per generare un effetto. Se un'invocazione è un'invocazione modifica deflagrazione o a essenza mistica, questo fatto è indicato dopo il livello equivalente.

INVOCAZIONI MINIME

Colpo orrendo: L'attacco in mischia incanala *deflagrazione mistica*.
Deflagrazione rivoltante: Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Tempra o diventare infermo.
Deflagrazione terrificante: Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Volontà o diventare scosso.
Evoca sciame: Usa *evoca sciame* come per l'incantesimo.
Fortuna dell'oscuro: Ottiene un bonus di fortuna a un tipo di tiro salvezza.
Influenza ingannevole: Ottiene bonus a prove di Diplomazia, Intimidire e Raggirare.
Interdizione entropica: Devia attacchi a distanza in arrivo, non lascia tracce e impedisce di far seguire le proprie tracce mediante olfatto acuto.
Lancia mistica: Il raggio di azione della deflagrazione aumenta a 75 metri.
Nube di miasmi: Crea una nube di foschia che garantisce occultamento e rende affaticati quelli che entrano.
Oscurità: Usa *oscurità* come per l'incantesimo.
Passo del ragno: Ottiene *movimenti del ragno* come per l'incantesimo ed è immune a ragnatele.
Pronuncia funesta: Pronuncia parola della Lingua Oscura e infrange oggetti come per l'incantesimo *frantumare*.
Salti e balzi: Ottiene bonus a prove di Acrobazia, Equilibrio e Saltare.
Soffio della notte: Crea una *nube di nebbia* come per l'incantesimo.
Stretta di terra: Usa *stretta di terra* come per l'incantesimo.
Vedere l'inosservabile: Ottiene *vedere invisibilità* come per l'incantesimo e la scurovisione.
Vista del diavolo: Vede normalmente nell'oscurità e nell'oscurità magica.

INVOCAZIONI INFERIORI

Camminare inosservato: Usa *invisibilità* (solo se stesso) come per l'incantesimo.
Catena mistica: La deflagrazione salta dal bersaglio iniziale a bersagli secondari.
Charme: Una singola creatura guarda l'incantatore come un amico.

Deflagrazione adombrata: Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Tempra o essere accecato per 1 round.

Deflagrazione di brina infernale: La deflagrazione infligge danni da freddo e il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Tempra o subire penalità di -4 alla Destrezza.

Deflagrazione sulfurea: La deflagrazione infligge danni da fuoco e il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sui Riflessi o prendere fuoco.

Dissolvere vorace: Usa *dissolvi magie* come per l'incantesimo, infliggendo danni alle creature i cui effetti sono dissolti.

Fuggire di scena: Usa *porta dimensionale* a corto raggio di azione come per l'incantesimo e lascia dietro di sé un'*immagine maggiore*.

Maledizione della disperazione: Maledice una creatura come per l'incantesimo *scagliare maledizione* oppure ostacola i loro attacchi.

Morti che camminano: Crea non morti come per l'incantesimo *animare morti*.

Muro di mestizia: Usa *muro di mestizia* come per l'incantesimo.

Oscurità famelica: Crea ombre stracolme di uno sciame di pipistrelli.

Percezione del vuoto: Ottiene percezione cieca a 9 metri.

Stretta di pietra: Usa *stretta di pietra* come per l'incantesimo.

Volo nefasto: Ottiene una velocità di volare con manovrabilità buona.

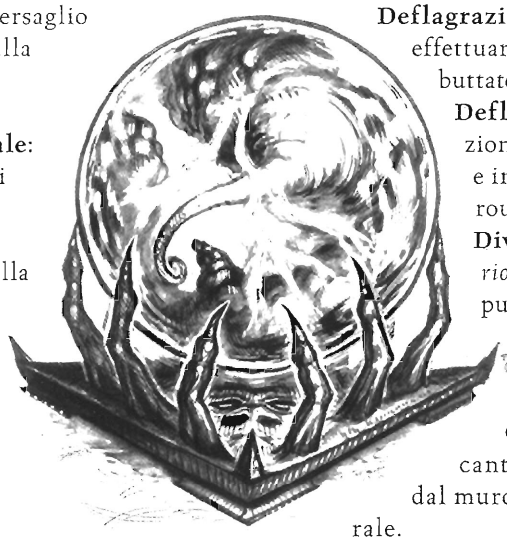
INVOCAZIONI SUPERIORI

Chiamata del warlock: Usa *inviare* come per l'incantesimo, ma rischia di subire danni dal ricevente.

Cono mistico: La deflagrazione assume la forma di un cono.

Deflagrazione confondente: Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Volontà o essere *confuso* per 1 round.

Deflagrazione malsana: Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Tempra o essere nauseato.



Deflagrazione repellente: Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sui Riflessi o essere buttato a terra.

Deflagrazione al vetriolo: La deflagrazione ignora resistenza agli incantesimi e infligge danni da acido per parecchi round.

Divora magia: Usa *dissolvi magie superiore* mirato con un tocco e ottiene punti ferita temporanei in base al livello degli incantesimi dissolti con successo.

Muro di fiamme perigliose: Crea un *muro di fuoco* come per l'incantesimo, ma metà dei danni provocati dal muro risulta da un potere soprannaturale.

Ombra debilitante: Ottiene occultamento totale in aree buie e infligge una penalità alla Forza alle creature vive adiacenti.

Piaga tenace: Usa *piaga degli insetti* come per l'incantesimo, ma lo sciame di locuste evocato infligge danni come un'arma magica.

Tentacoli gelidi: Usa *tentacoli neri di Evard* come per l'incantesimo, e infligge danni da freddo extra alle creature nell'area.

INVOCAZIONI OSCURE

Deflagrazione della completa oscurità: Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Tempra o acquisire due livelli negativi.

Devastazione mistica: La deflagrazione influenza tutti i nemici entro 6 metri.

Invisibilità punitiva: Usa *invisibilità superiore* come per l'incantesimo (solo se stesso) che infligge danni in una esplosione se dissolta.

Parola del cambiamento: Usa *metamorfosi funesta* come per l'incantesimo, ma l'effetto potrebbe diventare permanente.

Previsione oscura: Usa *previsione* come per l'incantesimo, e comunica telepaticamente con un bersaglio dell'effetto nelle vicinanze.

Scorporazione oscura: Diventa uno sciame di ombre simili a pipistrelli, ottenendo molti benefici del sottotipo dello sciame.

Sentiero d'ombra: Usa *camminare nelle ombre* come per l'incantesimo e accelera la guarigione naturale.

DESCRIZIONI DELLE INVOCAZIONI

CAMMINARE INOSSERVATO

Inferiore; 2°

Il warlock acquisisce la capacità di scomparire alla vista. Può usare *invisibilità* (solo se stesso), con la differenza che la durata è di 24 ore.

CATENA MISTICA

Inferiore; 4°; Modifica deflagrazione

Questa invocazione modifica deflagrazione consente di migliorare la propria *deflagrazione mistica* trasformandola in un arco di energia che "salta" dal primo bersaglio verso altri. Una *catena mistica* può saltare a uno o più bersagli secondari entro 9 metri dal primo bersaglio, permettendo al warlock di compiere attacchi di contatto a distanza addizionali e infliggere danni ai bersagli secondari se colpisce.

Il warlock può far "saltare" la catena a un bersaglio secondario per ogni cinque livelli del warlock, in modo tale da poter colpire due bersagli aggiuntivi al 10° livello, tre bersagli aggiuntivi al 15° livello e quattro bersagli aggiuntivi al 20° livello. Ogni nuovo bersaglio deve essere entro 9 metri dal precedente, e non può essere mirata la stessa creatura più di una volta con la *catena mistica*. Se

il warlock manca un qualsiasi bersaglio nella catena, l'attacco di *catena mistica* termina lì.

Ogni bersaglio colpito dopo il primo subisce la metà dei danni inflitti al primo bersaglio. Questa riduzione dei danni per i bersagli secondari si applica a qualsiasi effetto che aumenti i danni della *deflagrazione mistica* (come *deflagrazione al vetriolo*). Il warlock deve effettuare una prova di incantesimi inarrestabili separata per ogni bersaglio, se applicabile.

CHARME

Inferiore; 4°

Il warlock può affascinare una creatura entro 18 metri. La creatura deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o considerare all'istante il warlock come un suo compagno. Questa è una capacità dipendente dal linguaggio. A parte queste differenze, la capacità funziona come l'incantesimo *charme sui mostri*. Il warlock con questa capacità non può mai avere più di un bersaglio soggetto a charme alla volta. Se viene affascinata una seconda creatura, il warlock perde il potere sulla prima creatura.

CHIAMATA DEL WARLOCK

Superiore; 5°

Il warlock può usare questa invocazione per mandare un messaggio come per l'incantesimo *inviare*. Tuttavia, una creatura che non vuole rispondere al warlock può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per rimandare indietro il messaggio, infliggendo 1d10 danni al warlock stesso.

COLPO ORRENDO

Minima; 1°; Modifica deflagrazione

Come azione standard, il warlock può compiere un singolo attacco in mischia. Se colpisce, il bersaglio è influenzato come se colpito da *deflagrazione mistica* (compresa qualsiasi essenza mistica applicata alla deflagrazione). Questi danni sono in aggiunta a qualsiasi danno da arma che il warlock infligge con il suo attacco, anche se non ha bisogno di infliggere danni con questo attacco per attivare l'effetto di *deflagrazione mistica*.

CONO MISTICO

Superiore; 5°; Modifica deflagrazione

Questa invocazione modifica deflagrazione consente di invocare la propria *deflagrazione mistica* come un cono di 9 metri. Il *cono mistico* infligge i normali danni della *deflagrazione mistica* a tutti i bersagli all'interno dell'area. Non è un attacco di raggio, quindi non richiede alcun attacco di contatto a distanza. Qualunque creatura nell'area del cono può tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni.

DEFLAGRAZIONE ADOMBRATA

Inferiore; 4°; Essenza mistica

Questa invocazione a essenza mistica permette di modificare la propria *deflagrazione mistica* in una *deflagrazione adombrata*. Qualsiasi creatura vivente colpita da una *deflagrazione adombrata* deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o essere accecata per 1 round.

DEFLAGRAZIONE DI BRINA INFERNALE

Inferiore; 4°; Essenza mistica

Questa invocazione a essenza mistica permette di modificare la propria *deflagrazione mistica* in una *deflagrazione di brina infernale*. Una *deflagrazione di brina infernale* infligge danni da freddo. Qualsiasi creatura colpita dall'attacco deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o subire una penalità di -4 alla Destrezza per 10 minuti. Le penalità alla Destrezza da più *deflagrazioni di brina infernale* non si sommano.

DEFLAGRAZIONE DELLA COMPLETA OSCURITÀ

Oscura; 8°; Essenza mistica

Questa invocazione a essenza mistica permette di modificare la propria *deflagrazione mistica* in una *deflagrazione della completa oscurità*. Una *deflagrazione della completa oscurità* infligge danni da energia negativa, che curano le creature non morte invece di danneggiarle (più o meno come gli incantesimi *infliggere*). Qualsiasi creatura colpita dall'attacco deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o subire due livelli negativi. I livelli negativi svaniscono dopo 1 ora. Se un bersaglio ha tanti livelli negativi quanti Dadi Vita, muore.



Illustrazione di M. Moore

DEFLAGRAZIONE CONFONDENTE

Superiore; 4°; Essenza mistica

Questa invocazione a essenza mistica permette di modificare la propria *deflagrazione mistica* in una *deflagrazione confondente*. Qualsiasi creatura colpita da una *deflagrazione confondente* deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi o essere soggetta a *confusione* per 1 round oltre ai normali danni dalla deflagrazione. Questo è un effetto di influenza mentale.

DEFLAGRAZIONE MALSANA

Superiore; 6°; Essenza mistica

Questa invocazione a essenza mistica permette di modificare la propria *deflagrazione mistica* in una *deflagrazione malsana*. Qualsiasi creatura colpita da una *deflagrazione malsana* deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o essere nauseata per 1 minuto.

DEFLAGRAZIONE REPELLENTE

Superiore; 6°; Essenza mistica

Questa invocazione a essenza mistica permette di modificare la propria *deflagrazione mistica* in una *deflagrazione repellente*. Qualsiasi creatura di taglia Media o inferiore colpita da una *deflagrazione repellente* deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi o essere scagliata a 1d6x1,5 metri (1d6 quadretti) lontano dal warlock e buttata a terra prona dall'energia dell'attacco. Se la creatura colpisce un oggetto solido, si ferma prima, subendo 1d6 danni per ogni 3 metri percorsi, ed è comunque buttata a terra prona. Il movimento da questa deflagrazione non provoca attacchi di opportunità.

DEFLAGRAZIONE RIVOLTANTE

Minima; 2°; Essenza mistica

Questa invocazione a essenza mistica permette di modificare la propria *deflagrazione mistica* in una *deflagrazione rivoltante*. Qualsiasi creatura vivente colpita da una *deflagrazione rivoltante* deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o diventare inferma per 1 minuto. Una creatura inferma colpita da una seconda *deflagrazione rivoltante* non è soggetta all'aspetto che rende infermi della deflagrazione ma subisce comunque i danni normalmente.

DEFLAGRAZIONE SULFUREA

Inferiore; 3; Essenza mistica

Questa invocazione a essenza mistica permette di modificare la propria *deflagrazione mistica* in una *deflagrazione sulfurea*. Una *deflagrazione sulfurea* infligge danni da fuoco. Qualsiasi creatura colpita da una *deflagrazione sulfurea* deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi o prendere fuoco, subendo 2d6 danni da fuoco per round finché non impiega un'azione di round completo per spegnere le fiamme o finché non termina la durata. I danni da fuoco persistono per 1 round per ogni cinque livelli di classe posseduti dal warlock. Per esempio, un warlock di 15° livello infligge 2d6 danni da fuoco per 3 round dopo l'attacco iniziale di *deflagrazione sulfurea*. Una creatura che brucia in questo modo non subisce mai più di 2d6 danni da fuoco in un round, anche se è stata colpita da più di una *deflagrazione sulfurea*.



Catena mistica

DEFLAGRAZIONE TERRIFICANTE

Minima; 2°; Essenza mistica

Questa invocazione a essenza mistica permette di modificare la propria *deflagrazione mistica* in una *deflagrazione terrificante*. Qualsiasi creatura colpita da una *deflagrazione terrificante* deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o diventare scosso per 1 minuto. Una creatura scossa colpita da una *deflagrazione terrificante* non è soggetta all'aspetto scosso della deflagrazione ma subisce i danni normalmente. Le creature con immunità a incantesimi e capacità di influenza mentale o effetti di paura non possono essere rese scosse da una *deflagrazione terrificante*.

DEFLAGRAZIONE AL VETRIOLO

Superiore; 6°; Essenza mistica

Questa invocazione a essenza mistica permette di modificare la propria *deflagrazione mistica* in una *deflagrazione al vetriolo*. Una *deflagrazione al vetriolo* infligge danni da acido, ed è formata da acido evocato, cosa che la rende diversa dalle altre essenze mistiche poiché ignora la resistenza agli incantesimi. Le creature colpite da una *deflagrazione al vetriolo* subiscono automaticamente 2d6 danni da acido extra nei round successivi. Questi danni da acido persistono per 1 round per ogni cinque livelli di classe che ha il warlock. Ad esempio, un warlock di 15° livello infligge 2d6 danni da acido per round per 3 round dopo l'attacco iniziale di *deflagrazione al vetriolo*.

DEVASTAZIONE MISTICA

Oscura; 8°; Modifica deflagrazione

Questa invocazione modifica deflagrazione consente di invocare la propria *deflagrazione mistica* come la temuta *devastazione mistica*. Questa fa sì che si scatenino saette di potere mistico che rovinano i bersagli vicini. Una *devastazione mistica* infligge danni da *deflagrazione mistica* a qualsiasi numero di bersagli designati dal warlock presenti entro 6 metri. Questo non è un attacco di raggio, quindi non richiede alcun attacco di contatto a

distanza. Ogni bersaglio può tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni.

DISSOLVERE VORACE

Inferiore; 4°

Il warlock può usare *dissolvi magie* come per l'incantesimo. Qualsiasi creatura con un effetto di incantesimo attivo dissolto da questa invocazione subisce 1 danno per ogni livello dell'effetto di incantesimo (senza tiro salvezza).

DIVORA MAGIA

Superiore; 6°

Questa invocazione permette di trasmettere un *dissolvi magie superiore* mirato tramite contatto. Il warlock ottiene 5 punti ferita temporanei per ogni livello di incantesimo dissolto con questo contatto. Ad esempio, se riesce a dissolvere un *muro di ghiaccio*, ottiene 20 punti ferita temporanei. Questi punti ferita temporanei svaniscono dopo 1 minuto e non si sommano ad altri punti ferita temporanei. Se il warlock divora un nuovo incantesimo, può sostituire i vecchi punti ferita temporanei con quelli ottenuti dall'incantesimo più recente, di conseguenza facendo ricominciare la durata. Non può divorare le proprie invocazioni.

EVOCA SCIAME

Minima; 2°

Il warlock può usare *evoca sciame* come per l'incantesimo con questa invocazione. A differenza dell'incantesimo, questa invocazione ha una durata di concentrazione invece di concentrazione + 2 round.

FORTUNA DELL'OSCURO

Minima; 2°

Se possiede questa invocazione, il warlock è favorito dai poteri oscuri. Ottiene un bonus di fortuna pari al suo bonus di Carisma (se ne ha uno) ai tiri salvezza sulla Tempra, tiri salvezza sui Riflessi o tiri salvezza sulla Volontà (a sua scelta ogni volta che usa questa capacità) per un periodo di 24 ore. Non può applicare questa capacità a due diversi tipi di tiri salvezza allo stesso tempo. Questo bonus non può mai superare il livello di classe del warlock.

FUGGIRE DI SCENA

Inferiore; 4°

Il warlock può usare *porta dimensionale* come capacità magica, sebbene il raggio di azione sia limitato a vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli). Quando usa questa capacità, il warlock si lascia alle spalle una *immagine maggiore* di se stesso che dura per 1 round. L'immagine reagisce in modo appropriato agli attacchi come se il warlock fosse concentrato su di essa.

INFLUENZA INGANNEVOLE

Minima; 2°

Il warlock può invocare questa capacità per ingannare e incantare i nemici. Ottiene un bonus di +6 alle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggirare per un periodo di 24 ore.

INTERDIZIONE ENTROPICA

Minima; 2°

Quando viene attivata questa invocazione, intorno al warlock turbinano energie caotiche, che deflettono frecce, raggi e altri attacchi a distanza in arrivo (come per *scudo entropico*). Il warlock non lascia tracce (come per *passare senza tracce*) e non può essere rintracciato grazie all'olfatto acuto. (Il warlock può comunque essere individuato normalmente con l'olfatto acuto, ma non rintracciato.)

INVISIBILITÀ PUNITIVA

Oscura; 6°

Il warlock può usare *invisibilità superiore* come per l'incantesimo, ma può avere solo se stesso come bersaglio dell'invocazione. Se la sua *invisibilità punitiva* viene dissolta, il suo corpo rilascia un'onda d'urto in un'esplosione con raggio di 6 metri. Questa onda d'urto infligge 4d6 danni sonori a tutte le creature nell'area e le stordisce per 1 round (un tiro salvezza sulla Tempra dimezza i danni e nega l'effetto dello stordimento).

Morthos evoca uno sciame di pipistrelli

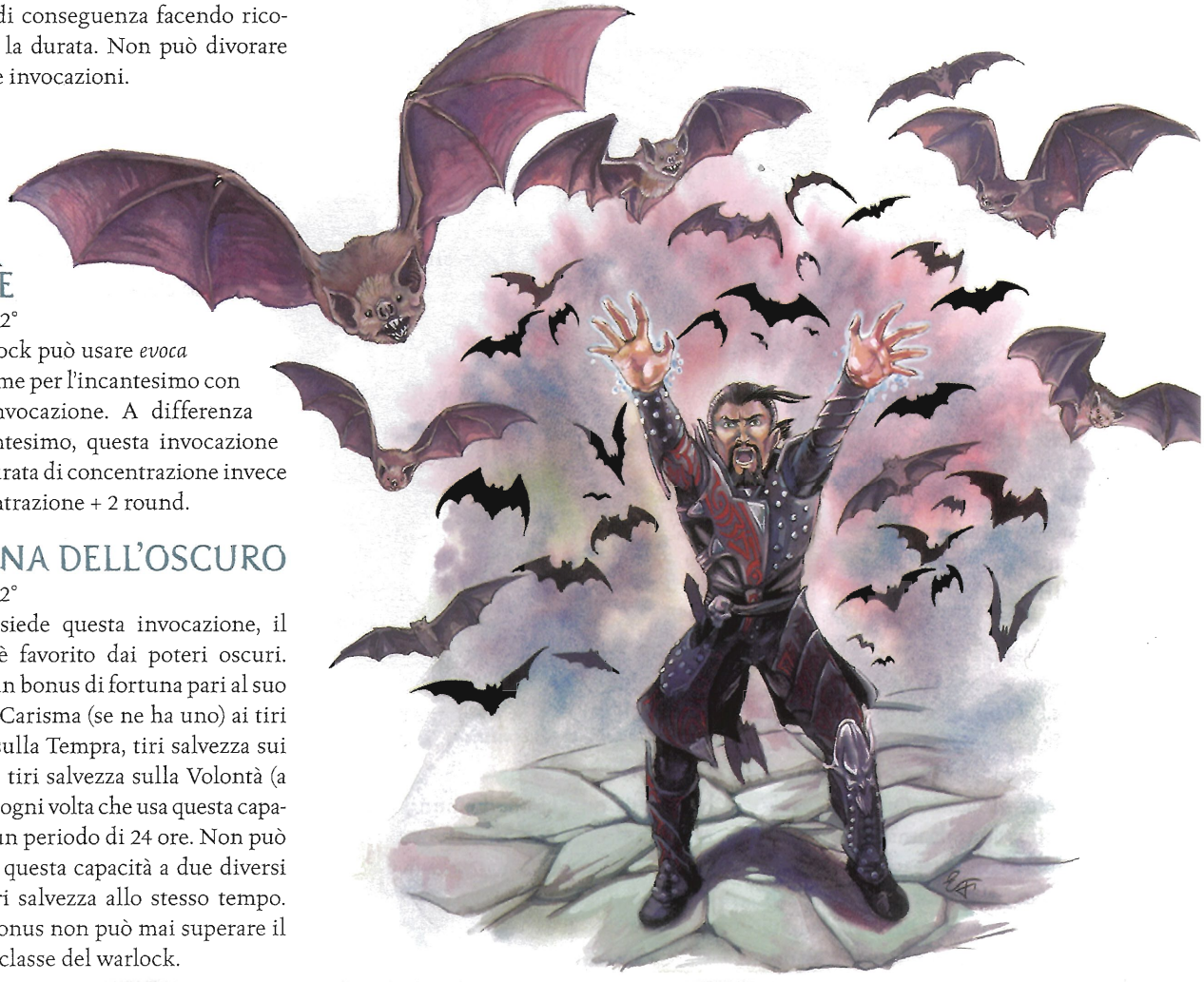


Illustrazione di E. Fiegenschuh

LANCIA MISTICA

Minima; 2°; Modifica deflagrazione

Questa invocazione modifica deflagrazione estende fino a grandi distanze gli attacchi di *deflagrazione mistica*. La *lancia mistica* aumenta il raggio di azione di un attacco di *deflagrazione mistica* fino a 75 metri senza incremento di gittata.

MALEDIZIONE DELLA DISPERAZIONE

Inferiore; 4°

Il warlock può usare questa invocazione per imporre una maledizione su un avversario toccato (come per *scagliare maledizione*). Anche se il tiro salvezza contro questa capacità è effettuato con successo, la creatura subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire per 1 minuto.

MORTI CHE CAMMINANO

Inferiore; 4°

Il warlock può trasformare le ossa o i cadaveri di creature morte in scheletri o zombi non morti (come per l'incantesimo *animare morti*). A meno che non includa la normale componente materiale per l'incantesimo (una gemma d'onice del valore di 25 mo per Dado Vita dei non morti) come parte del processo, i non morti creati da questa capacità si polverizzano dopo 1 minuto per livello del warlock.

MURO DI FIAMME PERIGLIOSE

Superiore; 5°

Il warlock può fare apparire un *muro di fuoco* come per l'incantesimo con questa invocazione. Metà dei danni da fuoco del muro risultano dal potere soprannaturale e quindi non sono soggetti all'essere ridotti da resistenza al fuoco. Se una creatura è ridotta a 0 punti ferita o meno da un *muro di fiamme perigliose*, i suoi resti sono consumati completamente 1 round più tardi (come se da un incantesimo *distruzione*).

MURO DI MESTIZIA

Inferiore; 2°

Il warlock può usare *muro di mestizia* come per l'incantesimo (vedi pagina 114).

NUBE DI MIASMI

Minima; 1°

Una nuvola di nebbia si diffonde in un raggio di 3 metri dal warlock quando usa questa invocazione. La nebbia non blocca la linea di visuale, ma tutte le creature nella nebbia hanno occultamento. Qualsiasi creatura (diversa dal warlock) che entra nella nebbia deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o diventare affaticato. Questo effetto dura finché la creatura rimane all'interno della nuvola e per 1 round dopo. Un vento moderato, o qualsiasi fuoco più grande di una torcia, disperde immediatamente la nebbia. Altrimenti la nebbia dura 1 minuto.

OMBRA DEBILITANTE

Superiore; 5°

I poteri oscuri ammantano e proteggono il warlock dai danni mentre risucchiano vitalità dai nemici vicini. Questa invocazione garantisce occultamento totale in qualsiasi area che non sia illuminata con luce intensa (non funzionerà alla luce solare o nel raggio di azione di un incantesimo con il descrittore "luce"). Inoltre, qualsiasi creatura vivente adiacente il warlock con questa capacità attiva deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra all'inizio del suo turno o subire una penalità di -4 alla Forza per 5 round. Una volta che una creatura è soggetta a *ombra debilitante*, non può essere più soggetta all'*ombra debilitante* per 24 ore. La durata di questa capacità è di 5 round, e può essere contrastata o dissolta da qualsiasi incantesimo o effetto di luce di livello pari o superiore.

OSCURITÀ

Minima; 2°

Il warlock può usare *oscurità* come per l'incantesimo.

OSCURITÀ FAMELICA

Inferiore; 3°

Il warlock può creare un'area di ombre (come per l'incantesimo *oscurità*) piena di pipistrelli (come per lo sciame di pipistrelli, pagina 220 del *Manuale dei Mostri*, con la differenza che lo sciame riempie ogni quadretto occupato dall'oscurità). L'*oscurità famelica* è stazionaria. Il warlock è immune agli attacchi della propria *oscurità famelica*, ma è comunque soggetto all'effetto dell'oscurità. L'*oscurità famelica* rimane finché il warlock si concentra su di essa (come concentrarsi su un incantesimo), più 2 round dopo. Se lo sciame di pipistrelli viene distrutto, scompare anche l'oscurità.

PAROLA DEL CAMBIAMENTO

Oscura; 5°

Il warlock pronuncia una potente parola che trasforma una creatura in una forma inoffensiva. Questo effetto funziona come l'incantesimo *metamorfosi funesta*, con la differenza che 24 ore dopo essere stato trasformato, il soggetto ha diritto a un secondo tiro salvezza (al suo bonus ai tiri salvezza originale) per ritornare spontaneamente alla forma normale. Se fallisce questo secondo tiro salvezza, rimane nella nuova forma permanentemente o finché non viene riportato alla normalità in qualche altro modo.

PASSO DEL RAGNO

Minima; 2°

L'invocazione garantisce la capacità *movimenti del ragno* (come per l'incantesimo) con una durata di 24 ore. Mentre questa invocazione è attiva, il warlock non è influenzato dalle ragnatele (magiche o comuni).

PERCEZIONE DEL VUOTO

Inferiore; 4°

Il warlock può affinare l'udito e la vista quando usa questa invocazione, ottenendo percezione cieca fino a 9 metri per 24 ore.

PIAGA TENACE

Superiore; 6°

Il warlock può usare questa invocazione per evocare uno sciame, come per l'incantesimo *piaga degli insetti*.

Il warlock somma il modificatore di Carisma alla CD del tiro salvezza sulla Tempra per resistere alla capacità di distrazione dello sciame. Gli attacchi di qualsiasi sciame di locuste evocato da questa capacità sono considerati armi magiche al fine di superare la riduzione del danno.

PREVISIONE OSCURA

Oscura; 9°

Il warlock può usare *previsione* come per l'incantesimo con questa invocazione. Se è entro 30 metri e ha linea di visuale fino al bersaglio della capacità, può comunicare telepaticamente con esso.

PRONUNCIA FUNESTA

Minima; 2°

Il warlock pronuncia una singola sillaba della Lingua Oscura (descritta nel *Libro delle Fosche Tenebre*), influenzando un oggetto o un'area come se soggetto a un incantesimo *frantumare*. Se una creatura ha in mano o indossa il bersaglio dell'incantesimo e il bersaglio viene distrutto, la creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o essere frastornata per 1 round e assordata per 1 minuto dalla terribile parola. Questo è un effetto sonoro.

SALTI E BALZI

Minima; 2°

Il warlock invoca questa capacità per acquisire un'agilità sorprendente. Ottiene un bonus di +6 alle prove di Acrobazia, Equilibrio e Saltare per 24 ore.

SCORPORAZIONE OSCURA

Oscura; 8°

Rafforzato dai poteri dell'oscurità, il warlock apprende ad abbandonare il proprio corpo. Quando usa questa capacità, diventa uno sciame di ombre simili a pipistrelli di taglia Minuta che riempie due quadrati con lato di 3 metri (o otto quadrati contigui con lato di 1,5 metri, disposti come desidera il warlock). La durata di questa capacità è di 24 ore.

In questa forma di sciame, il warlock ottiene le seguenti peculiarità e tratti.

— Caratteristiche: Il punteggio di Forza scende a 1, ma il punteggio di Destrezza aumenta di 6.

— Classe Armatura: Perde qualsiasi bonus di armatura naturale o di armatura alla Classe Armatura. Ottiene un bonus di taglia +4 alla CA, e un bonus di deviazione alla CA pari al modificatore di Carisma.

— Movimento: Ottiene una velocità di volare di 12 metri con manovrabilità perfetta. Può attraversare aperture in cui può passare una creatura Minuta.

— Tratti degli sciami: Non è soggetto a colpi critici o attacchi ai fianchi, ed è immune ai danni da arma. Non può essere sbilanciato, coinvolto in una lotta o spinto, e non può lottare con un avversario. È immune a qualsiasi incantesimo o effetto che abbia come bersaglio un numero specifico di creature, ad eccezione degli incantesimi e delle capacità di influenza mentale. Subisce una volta e mezzo (+50%) i danni da incantesimi o effetti che influenzano un'area. A differenza di altri sciami di creature Minute, non è vulnerabile agli effetti del vento. Se ridotto a 0 o meno punti ferita, o reso privo di sensi da danni non letali, ritorna subito alla forma normale in un quadretto a sua scelta che in precedenza era coperto dallo sciame.

— Attacchi da sciame: Ottiene un attacco da sciame che infligge 4d6 danni a qualsiasi creatura di cui occupa lo spazio alla fine del proprio turno. L'attacco da sciame colpisce come un'arma magica dell'allineamento del warlock.

— Distrazione: Qualunque creatura vivente vulnerabile al suo attacco da sciame che inizia il turno in un quadretto occupato dallo sciame deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o essere nauseata per 1 round. Lanciare o concentrarsi su incantesimi all'interno dell'area dello sciame richiede una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo).

— *Proprietà:* Tutto l'equipaggiamento e gli oggetti indossati o trasportati diventano non funzionali, assorbiti nella nuova forma.

Il warlock può compiere solo azioni di movimento (quindi non può usare altre invocazioni) mentre è sotto l'effetto di *scorporazione oscura*.

SENTIERO D'OMBRA

Oscura; 6°

Questa invocazione permette di usare *camminare nelle ombre* come per l'incantesimo. Ogni ora che il warlock trascorre camminando nelle ombre con questa capacità, recupera punti ferita come se si fosse riposato per un giorno intero.

SOFFIO DELLA NOTTE

Minima; 1°

Una nuvola di nebbia si diffonde in un raggio di 6 metri intorno al warlock quando usa questa invocazione, come per l'incantesimo *nube di nebbia*. La nebbia non blocca la linea di visuale, ma tutte le creature nella nebbia hanno occultamento. Un vento moderato o qualsiasi fuoco più grande di una torcia disperde subito la nebbia. La nebbia si disperde da sola dopo 1 minuto.

STRETTA DI PIETRA

Inferiore; 3°

Il warlock può usare *stretta di pietra* come per l'incantesimo (vedi pagina 126).

STRETTA DI TERRA

Minima; 2°

Il warlock può usare *stretta di terra* come per l'incantesimo (vedi pagina 126).

TENTACOLI GELIDI

Superiore; 5°

Questa invocazione permette di fare apparire un campo di tentacoli neri agghiaccianti che fuoriescono dal terreno, in cerca di vittime. Questa invocazione funziona in modo identico all'incantesimo *tentacoli neri di Evard*, con la differenza che ogni creatura all'interno dell'area dell'invocazione subisce 2d6 danni da freddo ogni round. Le creature nell'area subiscono questi danni da freddo che siano o meno in lotta con i tentacoli.

VEDERE L'INOSSERVABILE

Minima; 2°

Quando usa questa invocazione, il warlock può attivare grandi poteri della visione, che gli consentono di vedere le creature e gli oggetti invisibili (come per *vedere invisibilità*). Ottiene anche la scurovisione fino a 18 metri per un periodo di 24 ore.

VISTA DEL DIAVOLO

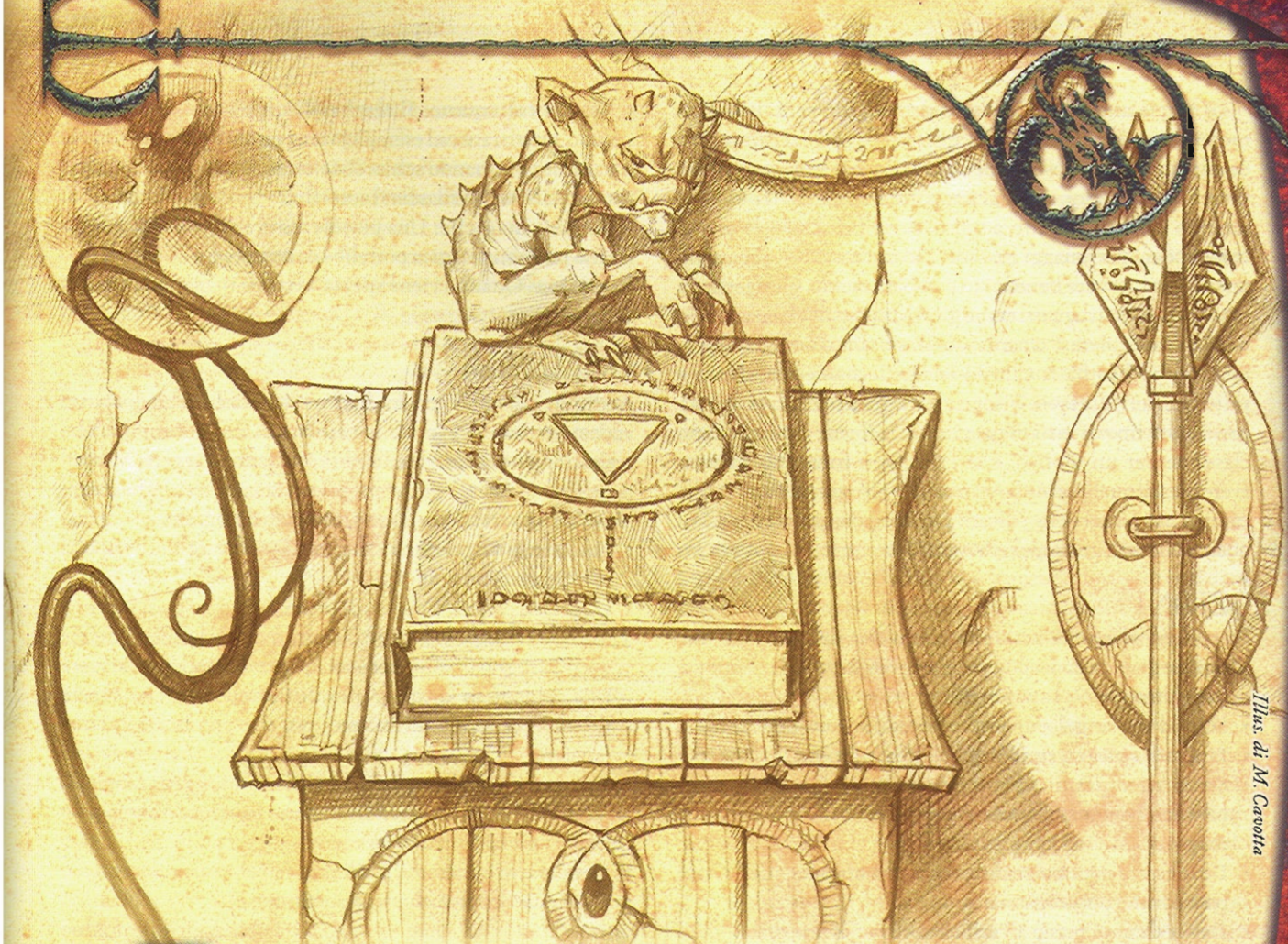
Minima; 2°

Il warlock acquisisce l'acutezza visiva di un diavolo per 24 ore. Può vedere normalmente nell'oscurità e nell'oscurità magica fino a una distanza di 9 metri.

VOLO NEFASTO

Inferiore; 3°

Quando il warlock usa questa invocazione, i poteri dell'oscurità lo sollevano in aria mentre fa spuntare una cappa di ombre fluttuante simile a un'ala. Il warlock può volare a una velocità pari alla sua velocità sul terreno con manovrabilità buona per 24 ore.



Illus. di M. Cavolta

Gli incantatori arcani raramente raggiungono un qualche grado di competenza senza avere appreso come fare buon uso del secondo gruppo di armi e strumenti nel repertorio dell'arcanista: gli oggetti magici. Gli incantesimi sono potenti e flessibili, ma gli oggetti magici possono fornire effetti magici persistenti o convenienti che potrebbero richiedere più potere magico di quanto un mago o stregone desideri cedere. Lanciare grazia del gatto più e più volte spreca preziosi slot incantesimi, ma qualsiasi personaggio con ricchezza o fortuna scoprirà che i guanti della destrezza sono un modo molto migliore di ottenere i benefici dell'incantesimo su una base duratura.

TIPI DI OGGETTO ALTERNATIVI

Tutti sanno che le pozioni sono intrugli magici particolari che si trasportano in minuscole fiale, le pergamene sono lunghi rotoli di carta pergamena coperta di strani simboli di potere e le bacchette sono sottili bastoncini che possono infliggere sofferenze magiche a comando. Tuttavia, nella creazione e nell'uso degli oggetti magici, la forma è conseguenza della funzione e non c'è ragione che le pozioni o le pergamene non possano essere create in forme meno convenzionali purché continuino a funzionare nella stessa maniera delle loro forme standard.

Creare un oggetto magico in una forma alternativa di solito non è così efficiente come usare il progetto standard. Le pozioni sono create come piccoli cordiali poiché gli incantatori, dopo secoli di sperimentazioni, hanno scoperto che una minuscola sorsata di distillato incantato è il modo migliore e più facile per rendere utilizzabile da chiunque un effetto a uso singolo, senza richiedere alcun addestramento o abilità magica. Creare un oggetto in una forma alternativa richiede quindi che un incantatore possieda sia il talento di creazione standard per la forma originale dell'oggetto che il talento Creare Oggetti Meravigliosi, entrambi usati in congiunzione per permettere la creazione di varianti di pozioni o pergamene mentre si mantengono i benefici del prezzo di creazione di pozioni e pergamene.

Anche se è possibile introdurre nuovi talenti di creazione oggetto in un gioco, finché le nuove forme di oggetti magici esistenti seguono tutte le regole per l'uso delle loro forme originali, non dovrebbero essere necessarie nuove regole. Una pozione nella forma di una piccola tessera da spezzare per attivarla è identica meccanicamente a una pozione da bere: il personaggio non ha bisogno di uno speciale addestramento magico per usarla, la magia viene consumata dall'attivazione e utilizzarla è un compito fisico con una distrazione moderata che provoca attacchi di opportunità da parte dei nemici nelle vicinanze. La tessera potrebbe essere leggermente più utile in alcune situazioni (sott'acqua, ad esempio, o nelle mani di una creatura che non ha modo di ingerire il contenuto di una fiala di pozione), ma la differenza è troppo minore per giustificare l'esistenza di un talento Creare Tessere Magiche. Le tessere e le pozioni riempiono entrambe la stessa nicchia di gioco.

Le forme alternative degli oggetti magici sono un buon modo per aggiungere sapore e mistero alla propria campagna. Se una cultura è conosciuta per la creazione di tessere magiche invece che pozioni, i nemici appartenenti a quella cultura saranno distinti rispetto ad altri avversari. Dopo la prima volta in cui i personaggi giocanti incontrano PNG che usano tessere per ottenere benefici in combattimento, giungeranno a riconoscere tali oggetti come gli strumenti di una nazione o nemico particolare. ("Guarda, quell'assassino portava tessere-pozioni di Abkathian. Gli Abkathian devono essere dietro a tutto questo!") Tuttavia, bisogna stare attenti a non esagerare con questo tipo di variante materiale: le forme classiche sono classiche per un motivo, e se i giocatori finiscono col non avere idea di quali forme possano avere gli oggetti magici nella campagna, potrebbero passare più tempo a preoccuparsi di questo che non godendosi l'avventura.

POZIONI

La pozione standard, naturalmente, è una fiala piena di una libagione magica, concepita per essere consumata da chiunque e avente le seguenti caratteristiche.

- Solo ad uso singolo: una volta bevuta, la pozione è finita.
- Limitata a incantesimi di 3° livello o inferiore.
- Senza necessità di addestramento magico speciale: tutti possono bere una pozione e ottenere il beneficio della sua magia.
- Deve essere manipolata fisicamente in qualche modo (stappata o rotta, poi consumata).
- Deve essere in mano all'utilizzatore per essere usata.
- L'uso provoca attacchi di opportunità.

Entro queste ampie linee guida, però, potrebbe essere possibile un certo numero di forme alternative di pozione.

Cialde incantate: Una sottile cialda di pane o pasta preparata appositamente, con su impresso un simbolo sacro o arcano, può contenere un incantesimo proprio come una fiala di pozione. Quando la cialda viene mangiata, si attiva la magia immagazzinata.

Frutti magici: Mele e melograni con proprietà magiche sono comuni nella mitologia. Un frutto-pozione potrebbe essere costituito da una fetta o sezione di un frutto immersa in una libagione magica che produce il suo effetto quando mangiata.

Teschi talismano: Il teschio di un piccolo animale (un uccello, topo o ratto, ad esempio) viene incantato con un singolo incantesimo. Quando schiacciato tra le mani o sotto i piedi, il teschio talismano rilascia il suo effetto immagazzinato.

Tessere magiche: Una piccola tessera di ceramica con su scritta una runa magica potrebbe contenere un effetto di tipo da pozione. Quando viene spezzata o rotta in mano, si scatena l'effetto.

PERGAMENE

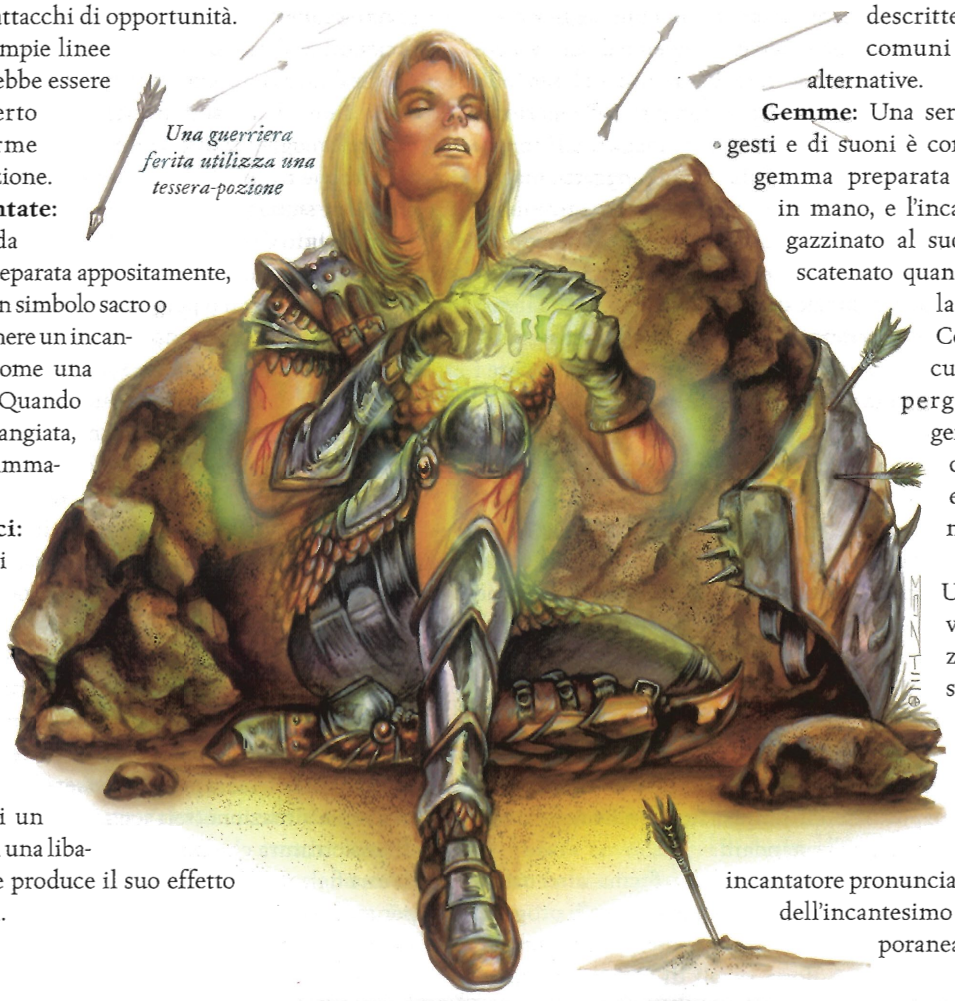
A differenza delle pozioni, le pergamene richiedono un addestramento magico (o la capacità di imitare un qualche addestramento mediante l'abilità Utilizzare Oggetti Magici) per essere usate in modo appropriato. Le caratteristiche essenziali di una pergamena sono presentate di seguito.

- Solo ad uso singolo: una volta letta, la scrittura che compone una pergamena scompare.
- Oggetto a completamento di incantesimo: solo un incantatore può usare senza difficoltà una pergamena, e potrebbe avere bisogno di effettuare una prova di livello per leggere una pergamena di un livello di incantesimo che supera il livello massimo di incantesimo che può normalmente lanciare.
- Utilizzabile mediante l'abilità Utilizzare Oggetti Magici.
- Deve essere manipolata fisicamente in un modo complesso (tenuta in mano, srotolata e letta).
- Deve essere in mano all'utilizzatore per essere usata.
- L'uso provoca attacchi di opportunità.

Di seguito vengono descritte alcune forme comuni di pergamene alternative.

Gemme: Una serie complessa di gesti e di suoni è completata da una gemma preparata appositamente in mano, e l'incantesimo immagazzinato al suo interno viene scatenato quando si pronuncia la parola finale. Come la carta su cui è scritta una pergamena, una gemma è svuotata dal lancio ma può essere utilizzata nuovamente.

Incendiarie: Un incantesimo viene immagazzinato in una speciale miscela di polveri e carta coperta di glifi. Per usare un'incendiaria, un incantatore pronuncia le ultime parole dell'incantesimo mentre contemporaneamente dà fuoco



Una guerriera ferita utilizza una tessera-pozione

Illustrazione di M. Moore

all'oggetto preparato (di solito mediante una proprietà magica minore della forma incendiaria che non richiede azioni aggiuntive per essere attivata). L'incendiaria viene consumata in un luminoso lampo colorato o nube di fumo dalle strane volute, che completa l'incantesimo.

Ricami: Un incantesimo viene conservato in un piccolo tessuto complesso di nodi particolari. L'utilizzatore disfa il quadrato annodato scegliendo i fili giusti mentre pronuncia le parole di attivazione dell'incantesimo.

Quando viene rinvenuta una pergamena nel corso di una campagna, decifrare il suo testo magico di solito è il primo passo per utilizzarla, ma siccome le forme varianti di pergamena che non hanno incantesimi immagazzinati in forma scritta non possono essere decifrate con lettura del magico, devono essere identificate con una prova di Sapienza Magica (CD 20 + livello dell'incantesimo).

NUOVI TIPI DI OGGETTI

I tipi base di oggetti magici descritti nella *Guida del* DUNGEON MASTER (armature, armi, pozioni, pergamene, verghe, anelli, bastoni, bacchette e oggetti meravigliosi) non sono necessariamente gli unici tipi di oggetti magici possibili. In Faerûn, il mondo dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS, tatuaggi magici, rune magiche e incantesimi contingenti sono oggetti magici comuni, ognuno creato nello stesso modo di un oggetto magico standard e che richiede il proprio unico talento di creazione oggetto (Tatuaggio Magico, Iscrivere Rune e Creare Incantesimi Contingenti). Le rune magiche sono descritte nell'Ambientazione di FORGOTTEN REALMS, i tatuaggi magici sono descritti in *Razze di Faerûn* e gli incantesimi contingenti compaiono nell'*Irraggiungibile Est* (e sono inclusi nel *Perfetto Arcanista* per l'utilizzo in qualsiasi campagna di D&D).

Quando una forma variante di un oggetto è abbastanza diversa dalla forma base da giustificare un proprio talento di creazione oggetto e tipo di oggetto? In termini semplici, ogni volta che viene modificata una delle regole di gioco essenziali sulla creazione o l'utilizzo dell'oggetto. Tutti e tre i tipi di oggetto sopra menzionati sono abbastanza simili alle pozioni (ognuno è un oggetto magico ad uso singolo che può essere usato da chiunque, indipendentemente da un addestramento o attitudine magica), ma ogni oggetto modifica una delle caratteristiche essenziali delle pozioni. Per esempio, ci vogliono solo 10 minuti per iscrivere una runa magica, e le rune possono essere trasformate in semplici trappole magiche. Un tatuaggio richiede 1 ora per essere scritto, e non provoca attacchi di opportunità quando attivato. Gli incantesimi contingenti possono essere predisposti per attivarsi automaticamente, senza azioni aggiuntive da parte del portatore. Tute queste differenze modificano le caratteristiche degli oggetti in modo sufficiente per cui non possano essere riprodotti dal talento Mescere Pozioni, e quindi giustificano nuovi talenti di creazione oggetto.

INCANTESIMI CONTINGENTI

Un incantesimo contingente è un effetto magico a uso singolo e a incantesimo singolo instillato in una specifica creatura consenziente. Non occupa spazio sul corpo né ha una forma fisica, e rimane inattivo finché non viene attivato (simile all'effetto creato da un incantesimo *contingenza*). Una volta attivato, un incantesimo contingente ha effetto immediato sul portatore (o è centrato nel quadretto del portatore se l'incantesimo influenza un'area). Un personaggio deve possedere il talento Creare Incantesimi Contingenti (vedi pagina 76) per creare incantesimi contingenti.

Le attivazioni per gli incantesimi contingenti sono solitamente eventi che accadono al portatore dell'incantesimo, e possono includere morte, contrarre una malattia, esposizione a un'arma a soffio o a danni da energia, caduta, esposizione a veleno, esposizione a un ambiente pericoloso (intrappolato dal fuoco, immerso sott'acqua ecc.), soccombere a effetti di sonno o di paura, subire livelli negativi o essere reso indifeso, assordato o accecato.

Il prezzo di mercato di un incantesimo contingente è il livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore x 100 mo. Un incantesimo contingente deve essere preparato in presenza della persona che lo porta, e il portatore è soggetto alle stesse restrizioni del creatore (incapace di lanciare un qualsiasi altro incantesimo mentre si sta preparando l'incantesimo contingente, deve essere presente per 8 ore ogni giorno ecc.). Una volta assegnato a un portatore, un incantesimo contingente non può essere trasferito a un'altra creatura, sebbene possa essere distrutto (vedi sotto). Un incantesimo contingente è legato al corpo del portatore, vivo o morto, e tra gli avventurieri circolano storie su incantesimi contingenti rimasti latenti per centinaia di anni sui resti di un portatore ucciso, solo per poi attivarsi improvvisamente quando si verifica l'appropriata condizione di attivazione.

Se il portatore di un incantesimo contingente è il bersaglio di *dissolvi magie*, l'incantesimo contingente potrebbe essere dissolto in modo permanente (ma non attivato), come se fosse un incantesimo attivo sulla creatura bersaglio. In un *campo anti-magia*, gli incantesimi contingenti sono soppressi temporaneamente come lo sono tutti gli altri oggetti magici.

In qualsiasi momento, una creatura può portare un numero di incantesimi contingenti pari ai suoi Dadi Vita. Tentativi di applicare incantesimi contingenti addizionali rispetto a questo limite semplicemente falliscono.

LIBRI DEGLI INCANTESIMI

Sebbene molte persone li considerino grossi tomi pesanti composti da pagine di carta pergamena e rilegati con copertine decorate e pesanti serrature, i libri degli incantesimi di un mago possono avere praticamente qualsiasi forma. Un libro degli incantesimi può essere fatto di cinghie di placche metalliche legate che servono come pagine, trascritto su sottili lastre di avorio o camuffato con la magia per sembrare uno scudo, una scacchiera, un liuto o praticamente qualsiasi altro oggetto comune di taglia equivalente.

Indipendentemente dal loro aspetto, i libri degli incantesimi sono generalmente classificati in due gruppi: arcanabula o grimori. Gli arcanabula, o libri di lavoro, sono i tomi di lavoro quotidiani di un mago. Hanno la tendenza a contenere incantesimi mescolati in ordine qualsiasi, inframmezzati da annotazioni e note di conoscenze magiche, e spesso sono macchiati e consumati per i viaggi e l'uso in battaglia.

I grimori, a volte chiamati libri solenni, sono raccolte formali e ordinate di incantesimi. I libri solenni tendono a essere chiusi con serrature, sorvegliati e nascosti, in un nascondiglio sicuro

o nella dimora di un mago. Molti sono composti da decorazioni o inchiostri dorati, e all'interno potrebbero anche avere piastre di avorio levigato o platino, intagliate o incise con scritture arcane. Di solito sono grandi e spesso di proporzioni insolite (per esempio, molto alti rispetto alla larghezza), e molti hanno angoli rilegati in metallo (angoli protettivi ornamentali) e copertine decorate a sbalzo o con bassorilievi.

UTILIZZARE I LIBRI DEGLI INCANTESIMI

Ogni mago possiede una serie personale di annotazioni, formule, scritti e cifrari per documentare il funzionamento di un incantesimo. Anche se il linguaggio e i concetti alla base sono gli stessi, nessun mago può semplicemente prendere il libro degli incantesimi di un altro e preparare istantaneamente gli incantesimi dal tomo straniero. Ogniqualvolta viene fatto un tentativo di comprendere il libro degli incantesimi di un altro mago (compresi tomi dimenticati e ritrovati in rovine di torri o libri di lavoro da viaggio sottratti dai bottini dei nemici), il lettore deve utilizzare *lettura del magico* o effettuare con successo una prova di Sapienza Magica (CD 20 + livello dell'incantesimo) per identificare un incantesimo particolare (e il suo scopo generale, se l'incantesimo non è conosciuto dal lettore). Finché un mago non decifra un incantesimo in un libro altrui, la sua magia è inutile.

I maghi possono preparare incantesimi o copiare incantesimi da un libro altrui nel proprio come descritto in "Scritti magici arcani", pagina 179 del *Manuale del Giocatore*. Due circostanze speciali, discusse di seguito, sono degne di nota.

Maestri e apprendisti: I maghi che prendono degli apprendisti generalmente insegnano loro molte delle stesse annotazioni e codici che hanno perfezionato loro stessi. Un mago che tenta di decifrare, preparare o copiare un incantesimo dal libro degli incantesimi di un maestro (o apprendista) ottiene un bonus di circostanza +2 alla prova di Sapienza Magica.

Padronanza di un libro degli incantesimi altrui: Invece di copiare in modo laborioso ogni incantesimo interessante da un libro degli incantesimi trovato nel proprio, un mago potrebbe compiere uno sforzo mirato a padroneggiare i particolari cifrari e annotazioni del libro degli incantesimi. A volte si fa riferimento a questa procedura come entrare in sintonia con il libro degli incantesimi (sebbene sia una questione di tempo e studio, non un procedimento mistico). Padroneggiare un libro degli incantesimi richiede una prova effettuata con successo di Sapienza Magica (CD 25 + il livello dell'incantesimo di più alto livello nel libro) e occorre una settimana più un giorno per ogni incantesimo contenuto all'interno. Se il mago ha successo, può usare il libro degli incantesimi altrui come se fosse suo, senza bisogno di ulteriori prove di Sapienza Magica per preparare o copiare incantesimi da esso. Se fallisce, non può più tentare di padroneggiare quel libro degli incantesimi finché non acquisisce almeno 1 altro grado in Sapienza Magica.

COSTRUZIONE DEL LIBRO DEGLI INCANTESIMI

A parte le decorazioni e le spurie scritture false, tutti i libri degli incantesimi richiedono una pagina per ogni livello di incantesimo (minimo una pagina) per trascrivere qualsiasi incantesimo particolare. Le pagine di molti libri degli incantesimi sono state trattate per avere una certa durata e protezione contro fuoco, muffa, acqua, insetti, macchie e altri pericoli. Queste procedure rendono decisamente costoso anche un libro degli incantesimi intonso.

Il costo base di 15 mo consente di comprare un volume di 100 pagine di pergamena con una buona rilegatura di cuoio, uno stile tipico usato anche per altri libri di buona qualità come le genealogie di famiglie nobili o i libri mastri degli scritti pubblicati dai saggi. I materiali esotici incrementano il costo e il peso di un libro degli incantesimi di conseguenza, e questi materiali di solito sono riservati a grimori e arcanabula.

Tabella 5-1: Libri degli incantesimi

Copertina	Peso	Durezza	Punti ferita	Costo
Cuoio	0,5 kg	2	+0	5 mo
Legno sottile	0,5 kg	3	+1	20 mo
Metallo morbido	2,5 kg	5	+4	100 mo
Metallo duro	2,5 kg	7	+5	200 mo
Pelle di drago	1 kg	4	+2	200 mo
Custodia	+0,5 kg	+1	+1	+20 mo

Pagine (100)	Peso	Durezza	Punti ferita	Costo
Pergamena	1 kg	+0	1	10 mo
Carta	1 kg	+0	2	20 mo
Cartapecora	1 kg	+0	3	50 mo
Osso o avorio	2 kg	+0	4	100 mo
Foglio di metallo	10 kg	+1	8	500 mo

Il peso, la durezza, i punti ferita e il costo di un libro degli incantesimi di costruzione insolita è la somma della costruzione della sua copertina e delle pagine. Ad esempio, un libro fatto con una copertina di lastra d'acciaio (metallo duro) e pagine di fogli di rame pesa 12,5 kg, ha durezza 8, 13 punti ferita e costa 700 monete d'oro.

Tutti i libri di qualità possono essere acquistati con una doppia custodia impermeabile di cuoio inciso e decorato, abbastanza forte da proteggere contro la pioggia battente o la sepoltura nella neve ma non contro l'immersione prolungata. Speciali trattamenti fisici (come bagni in tinture segrete di erbe e soluzioni alchemiche concepite per ritardare i danni da fuoco e da muffa) sono inclusi nei costi sopraindicati.

PROTEGGERE I LIBRI DEGLI INCANTESIMI

Qualsiasi mago con i mezzi per farlo provvederà con attenzione alla salvaguardia dei suoi libri degli incantesimi contro incidenti, danni in battaglia o furto. Molti arcanabula presentano protezioni di poco valore e basso prezzo (spesso un semplice *rune esplosive* o *trappola di fuoco*), ma per molti maghi il rischio di perdere un libro da lavoro non è sufficiente a giustificare le spese per una protezione di alto livello.

I grimori, d'altra parte, di solito sono depositati nei nascondigli più segreti (talvolta anche su altri piani) ed equipaggiati con trappole meccaniche, guardiani fedeli e letali incantesimi di difesa. Le protezioni applicate a un libro solenne possono virtualmente assumere qualsiasi forma, da ragni o serpenti velenosi mantenuti magicamente, a sacche di gas paralizzanti o soporiferi, a lame falcianti o aghi avvelenati nascosti nelle

serrature, nei coperchi o nelle cornici dei forzieri e degli armadi in cui sono nascosti i libri. Queste trappole non sono mai di una natura o di una concezione che possa mettere in pericolo il libro, ma per il resto sono quasi illimitate nei tipi di danni che possono infliggere ai trasgressori.

Le protezioni magiche possono aggiungere migliaia di monete d'oro al costo del tomo più semplice. Alcune delle difese più comuni per i libri degli incantesimi comprendono quanto segue.

Impermeabile: Il libro è impenetrabile ai danni causati dall'immersione o dall'esposizione all'acqua.

Abiurazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *contrastare elementi*; Prezzo +1.000 mo.

Levitante: Il libro rimane sospeso in aria in qualsiasi punto venga messo, proprio come una *verga inamovibile* (anche se il libro può sostenere solo il proprio peso).

Trasmutazione moderata; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *levitazione*; Prezzo +2.000 mo.

Mascherato: Il libro alla vista e al tatto sembra qualcos'altro di taglia simile (non più del 25% più grande o più piccolo in qualsiasi dimensione) e peso simile (pesante tra la metà e il doppio dell'originale). A comando, il libro passa dal suo aspetto normale a quello mascherato e viceversa, ma chiunque tocchi il libro in forma mascherata può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 per dubitare dell'illusione.

Illusione moderata; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *immagine maggiore*; Prezzo +2.000 mo.

Pungente: Il libro è impregnato di un'essenza acre che respinge flagelli danneggianti. Qualsiasi creatura tocchi il libro senza prima aver pronunciato una parola di comando deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o diventare nauseata per 1d4+1 round.

Evocazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *nube maleodorante*; Prezzo +2.000 mo.

Resistente all'energia (minore): Il libro ha resistenza 5 contro attacchi di acido, elettricità, freddo, fuoco e suono.

Abiurazione moderata; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *resistere all'energia*; Prezzo +1.000 mo.

Resistente all'energia (maggiore): Il libro ha resistenza 12 contro attacchi di acido, elettricità, freddo, fuoco e suono.

Abiurazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *protezione dall'energia*; Prezzo +3.000 mo.

Trappola magica: Una trappola magica è stata incorporata nel libro (ad esempio, un incantesimo *mani brucianti* che colpisce chiunque maneggi il libro ad eccezione del possessore). La trappola può essere programmata per funzionare quando il libro viene toccato, quando viene aperto o quando viene letta una pagina particolare. Può essere usato qualsiasi incantesimo appropriato a una trappola (vedi "Esempi di trappole", pagina 71 della *Guida del* Dungeon Master, per suggerimenti e prezzi).



Un grimorio ben protetto

OGGETTI MAGICI

Anche se l'introduzione di nuovi oggetti magici in una campagna accenderà l'interesse di quasi ogni personaggio, i membri delle classi di incantatori arcani spesso hanno un interesse più profondo di altri nella scoperta e nello studio di magie mai viste prima. Il resto di questo capitolo presenta un certo numero di nuovi oggetti magici, insieme a oggetti revisionati rispetto ai supplementi precedenti, che potrebbero essere di particolare valore per i personaggi arcani... o per i nemici che li affrontano.

Le informazioni base per tutte le capacità e gli oggetti qui descritti possono essere reperite nel Capitolo 7 della *Guida del* Dungeon Master.

NUOVO MATERIALE SPECIALE

I membri della classe di prestigio dell'adepto della Stella Verde (vedi pagina 24) fanno affidamento su una preziosa sostanza chiamata metallo stellare per ottenere le loro capacità distintive. Il metallo stellare può essere usato anche nella creazione di armi che sono potenti contro creature non native del Piano Materiale, o nella costruzione di armature di qualità simile a quelle fatte di adamantio.

Metallo stellare: Questa lega superiore è fatta di ferro meteorico: in specifico, minerale raffinato da meteoriti che cadono durante le rare apparizioni della cometa Alhazarde. Il metallo stellare è estremamente duro, ed è uguale all'adamantio per tutti gli scopi (vedi pagina 283 della *Guida del* Dungeon Master), inclusi il superamento della riduzione del danno o il garantire la riduzione del danno quando usato nella costruzione di armature. Anche il metallo stellare possiede una connessione magica intrinseca al Piano Materiale, che significa che le armi fatte con questa lega sono particolarmente efficaci contro creature provenienti da altri piani. Le armi fatte di metallo stellare infliggono 1d6 danni addizionali a qualsiasi creatura extraplanare mentre si trova sul Piano Materiale.

Creare un'arma di metallo stellare costa 5.000 in mo più che creare un'arma simile di acciaio. Creare un'armatura di metallo stellare ha gli stessi costi di un'armatura fatta di adamantio.

Illustrazione di R. Spencer

Tabella 5-2: Nuovi oggetti magici

Potenziamenti libro degli incantesimi	Modificatore costo/ Prezzo base
Trappola magica	Varia
Impermeabile	+1.000 mo
Resistente all'energia (minore)	+1.000 mo
Mascherato	+2.000 mo
Pungente	+2.000 mo
Levitante	+2.000 mo
Resistente all'energia (maggiore)	+3.000 mo

Materiale speciale	Costo
Metallo stellare	+5.000 mo

Capacità speciali delle armature	Costo
Interdizione alla morte	Bonus +1
Divoramagia	Bonus +3
Anti-trasmutazione	Bonus +5

Armature specifiche	Costo
Giaco di foschia mithral	21.300 mo
Mantello cremisi di Ilpharzz	28.300 mo
Imp dispettoso	46.245 mo

Capacità speciali delle armi	Costo
Anatema dei maghi	Bonus +1
Abile	Bonus +2
Spinta	Bonus +3

Anelli	Costo
Potere arcano	20.000 mo
Teurgia	20.000 mo
Sapere	23.250 mo
Battaglia magica	67.600 mo

Verghe	Costo
Collera +1	26.800 mo
Scettro del warlock	28.000 mo
Collera +2	38.800 mo
Collera +3	58.800 mo
Interferenza	72.000 mo
Collera +4	77.600 mo
Collera +5	95.600 mo

Verghe di metamagia	Prezzo
Metamagia, *cooperativa inferiore*	2.700 mo
Metamagia, *sostituzione inferiore*	2.700 mo
Metamagia, *modellata inferiore*	5.400 mo
Metamagia, *cooperativa*	10.500 mo
Metamagia, *sostituzione*	10.500 mo
Metamagia, *modellata*	21.600 mo
Metamagia, *cooperativa superiore*	24.300 mo
Metamagia, *sostituzione superiore*	24.300 mo
Metamagia, *concatenata inferiore*	27.200 mo
Metamagia, *modellata superiore*	48.600 mo
Metamagia, *concatenata*	108.000 mo
Metamagia, *concatenata superiore*	243.000 mo

NUOVE CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMATURE

Mentre molti maghi e stregoni raramente scelgono di indossare armature, le classi arcane che lo fanno (compresi bardi, maghi combattenti e warlock) spesso considerano le capacità speciali un'utile aggiunta alla scarsa protezione delle armature leggere che usano di solito.

Anti-trasmutazione: Un personaggio che indossa questa armatura è immune a qualsiasi effetto di trasmutazione che potrebbe alterarne la forma, compresi effetti di metamorfosi e pietrificazione, oltre che disintegrazione (*disintegrazione* può comunque ridurre chi la indossa a -10 punti ferita, ma non riduce in polvere i suoi resti). Chi la indossa può scegliere di consentire a incantesimi specifici di superare la protezione dell'armatura (così da poter lanciare incantesimi di trasmutazione su di sé, per esempio, o ricevere il beneficio di *metamorfosi* o *ingrandire persone* da un incantatore alleato).

Abiurazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *immunità agli incantesimi*; Prezzo bonus +5.

Divoramagia: Questo tipo di armatura di norma è decorato con spirali e fauci dentate. Funziona come una *armatura di resistenza agli incantesimi* con resistenza agli incantesimi 13, con la differenza che qualsiasi incantesimo che miri a chi la indossa e fallisca il tentativo di superare la resistenza agli incantesimi dell'armatura viene consumato dall'armatura, fornendo a chi la indossa 1d8 punti ferita temporanei fino a un massimo di 8 punti ferita temporanei in qualsiasi momento (non importa quanti incantesimi consuma l'armatura). I punti ferita temporanei ottenuti in questo modo durano fino a 1 ora.

Trasmutazione forte; LI 16°; Creare Armi e Armature Magiche, *desiderio limitato, resistenza agli incantesimi*; Prezzo bonus +3.

Interdizione alla morte: Una volta al giorno, chi indossa un'armatura potenziata con questa capacità speciale e viene colpito con un effetto mortale (incantesimi di morte, effetti magici di morte, risucchio di energia e qualsiasi effetto di energia negativa come quelli degli incantesimi *infliggere* o *tocco gelido*) può ignorare l'effetto.

Necromanzia moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *interdizione alla morte*; Prezzo bonus +1.

DESCRIZIONI DI NUOVE ARMATURE SPECIFICHE

Le seguenti armature generalmente sono precostruite con le qualità descritte di seguito.

Giaco di foschia mithral: Forgiato da una lega di mithral bianco argentea, un *giaco di foschia mithral* è un *giaco di maglia in mithral+2* che a comando riempie il quadretto di chi lo indossa con un'argentea foschia fluttuante. La foschia garantisce a chi lo indossa occultamento ma non interferisce con la sua visuale. L'armatura emette foschia argentea per 1 minuto per ogni utilizzo, fino a sette volte al giorno. Infine, una volta al giorno, chi indossa questa armatura può assumere forma gassosa per un lasso di tempo fino a 10 minuti.

Abiurazione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, *forma gassosa, foschia occultante*; Prezzo 21.300 mo; Costo 11.200 mo + 808 PE.

Imp dispettoso: Forgiato con la forma del viso di un imp che sogghigna con un sorriso malizioso, questo oggetto è un *buckler animato+4* a cui può essere ordinato come azione standard di sputare veleno bruciante una volta al giorno. Lo sputo del veleno è un attacco di contatto a distanza con una gittata di 9 metri che infligge 1d4+6 danni da fuoco, 1d10 danni alla Costituzione e altri 1d10 danni alla Costituzione 1 minuto più tardi (ogni istanza di danni alla Costituzione può

Tabella 5-2: Nuovi oggetti magici

Bastoni	Costo
Notte	30.000 mo
Occhi	34.700 mo
Intrappolamento	36.750 mo
Teschi	39.200 mo
Apertura	42.200 mo
Visione	42.800 mo
Azione eterea	57.300 mo
Trasporto	67.500 mo
Oscurità immonda	98.200 mo
Supremazia	223.000 mo

Oggetti meravigliosi	Costo
Polvere del velo nero	750 mo
Veste della resistenza +1	1.000 mo
Contratto di Nepthas	1.400 mo
Aroma dei sogni	1.500 mo
Bandorra di Fochluchan	1.900 mo
Polvere della dispersione	2.100 mo
Cetra di Mac-Fuirmidh	2.900 mo
Veste della resistenza +2	4.000 mo

Oggetti meravigliosi	Costo
Aroma della morte coagulata	4.500 mo
Lenti dell'oscurità	7.700 mo
Casula del potere nefasto inferiore	8.000 mo
Veste della resistenza +3	9.000 mo
Liuto di Doss	9.800 mo
Cintura dalle molte tasche	11.000 mo
Pietre comunicanti (coppia)	15.000 mo
Veste della resistenza +4	16.000 mo
Casula del potere nefasto superiore	18.000 mo
Bottiglia dei pensieri	20.000 mo
Libro di sangue	21.300 mo
Mandolino di Canaith	23.400 mo
Veste della resistenza +5	25.000 mo
Tappeto di benvenuto	30.000 mo
Lira di Cli	37.600 mo
Elmo della fenice	53.000 mo
Arpa di Anstruth	60.000 mo
Arpa di Ollamh	83.600 mo
Cintura della resistenza agli incantesimi	90.000 mo
Veste impenetrabile di Dyrr	123.000 mo

essere negata da un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17). *L'imp dispettoso* possiede anche l'insolita tendenza a ridacchiare con giubilo malvagio ogni volta che devia l'arma di un avversario, una qualità inquietante ma inoffensiva.

Trasmutazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *animare oggetti, produrre fiamma, veleno*; Prezzo 46.245 mo.

Mantello cremisi di Ilpharzz: Tinto di luminoso colore scarlatto, un *mantello cremisi di Ilpharzz* è una *armatura di cuoio+4* la cui superficie è ricamata con motivi di fiamme con fili d'oro. Come azione gratuita, chi la indossa può ordinare all'armatura di incendiarsi tre volte al giorno, avviluppandolo di fiamme magiche che illuminano come una torcia. Chi la indossa non è danneggiato da queste fiamme, e ottiene un bonus di deviazione +4 alla Classe Armatura e resistenza al fuoco 15 finché durano. Qualsiasi creatura che attacca chi indossa l'armatura con un'arma naturale o un'arma da mischia che non sia un'arma con portata subisce 1d4 danni da fuoco per attacco. Un *mantello cremisi* può bruciare fino a 1 minuto alla volta.

Abiurazione moderata; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia, scudo, scudo di fuoco*; Prezzo 28.300 mo; Costo 14.230 mo + 1.125 PE.

NUOVE CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI

Non tutti i nemici possono essere sconfitti dagli incantesimi. Quando il combattimento è una necessità, i personaggi arcani preferiscono armi che siano facili da impugnare o che offrano la capacità di mantenere a distanza i nemici.

Abile: Decisamente apprezzata da molti incantatori arcani, un'arma abile può essere impugnata senza penalità da un personaggio normalmente non competente nel suo uso. Inoltre, il bonus di attacco base di chi la impugna aumenta a un minimo di 3/4 del suo livello (come per un chierico dello stesso livello del personaggio) quando attacca con un'arma abile, anche se non ottiene tale bonus con nessun'altra arma, neppure se allo stesso tempo è impugnata un'arma abile.

La capacità speciale abile può essere aggiunta solo ad armi da mischia.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *trasformazione di Tenser*; Prezzo bonus +2.

Anatema dei maghi: Le armi forgiate con la proprietà di anatema dei maghi sono giustamente temute da tutti gli incantatori arcani. Contro qualsiasi creatura con incantesimi arcani attualmente preparati o slot incantesimi disponibili per lanciare incantesimi arcani senza preparazione, o contro creature con la capacità di usare capacità magiche arcane, il livello di potenziamento effettivo di un'arma anatema dei maghi è migliore di 2 rispetto al normale (così che una *spada lunga+1* diventa una *spada lunga+3* quando impugnata contro incantatori arcani) e infligge 2d6 danni aggiuntivi. Archi, balestre e fionde anatema dei maghi trasmettono questa capacità alle loro munizioni.



Mantello cremisi di Ilpharzz

Illustrazione di R. Spencer

Evocazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *dissolvi magie*; Prezzo bonus +1.

Spinta: Un'arma potenziata da questa proprietà ha la capacità di spingere indietro i bersagli. Con un colpo messo a segno, il bersaglio dell'attacco deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o essere spinto all'indietro per 3 metri (cadendo invece a terra se un tale movimento è impossibile). Se fallisce il primo tiro salvezza, il bersaglio deve effettuare con successo un altro tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o essere stordito per 1 round.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *repulsione*; Prezzo bonus +3.

DESCRIZIONI DEI NUOVI ANELLI

I seguenti anelli magici hanno poteri e capacità che li rendono particolarmente di valore tra le classi arcane.

Battaglia magica: Questo potente anello di solito è fatto d'oro e incastonato con piccole sfere di argento. Chi lo indossa viene informato di tutti i lanci di incantesimi che si verificano entro 18 metri, e può identificare l'incantesimo lanciato (anche se non può vedere il lancio o l'effetto) con una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo) effettuata con successo. Se l'identificazione ha successo, chi indossa l'anello può scegliere una volta al giorno di far lanciare all'anello un controincantesimo (senza preparare un'azione di controincantesimo né effettuare una prova di dissolvere) oppure può cambiare il bersaglio o il punto di effetto dell'incantesimo a qualsiasi bersaglio o punto entro 18 metri (compreso se stesso se sceglie di dirigere un incantesimo potenzialmente benefico). Se chi indossa l'anello sceglie un bersaglio illegale (un animale per un incantesimo che ha effetto su umanoidi, o un punto di effetto al di fuori del raggio di azione dell'incantesimo come misurato dall'incantatore originale), l'incantesimo funziona normalmente e l'azione di dirigerlo viene sprecata. Se chi indossa l'anello finisce nell'area di un incantesimo diretto, subisce come di norma l'effetto dell'incantesimo.

Divinazione forte; LI 14°; Forgiare Anelli, *dissolvi magie*, *individuazione del magico*, *riflettere incantesimo*, il creatore deve avere 10 gradi in Sapienza Magica; Prezzo 67.600 mo.

Potere arcano: Generalmente fatto di bronzo, un *anello di potere arcano* è forgiato con la forma di un serpente che divora la propria coda. Quando indossato da qualsiasi incantatore arcano, l'anello fornisce un bonus di +1 al livello dell'incantatore arcano al fine delle prove di incantesimi inarrestabili, delle prove di livello dell'incantatore e di tutte le variabili basate sul livello di qualsiasi incantesimo arcano che lancia chi lo indossa.

Abiurazione moderata; LI 8°; Forgiare Anelli, *arma magica superiore*, *desiderio limitato*; Prezzo 20.000 mo.

Sapere: Una creatura che indossa un *anello del sapere* può usare *conoscenza delle leggende* e *pietre parlanti* ognuno una volta alla settimana pronunciando una parola di comando, e può trovare le trappole magiche create da glifi, rune, sigilli e simboli con una prova di Cercare effettuata con successo, proprio come fa un ladro.

Divinazione forte; LI 12°; Forgiare Anelli, *conoscenza delle leggende*, *pietre parlanti*, *scopri trappole*; Prezzo 23.250 mo.



Illustrazione di M. Moore

Tordek fa la conoscenza con un bastone ferrato della spinta

Teurgia: Spesso ricavato da un singolo pezzo di corallo levigato, un *anello della teurgia* funziona in modo diverso a seconda di quale tipo di incantatore arcano lo indossa. Per i maghi e altri personaggi che preparano gli incantesimi, l'anello serve come libro degli incantesimi piccolo e facilmente accessibile in grado di contenere fino a tre incantesimi di qualsiasi livello che chi lo indossa possa lanciare. Come azione di movimento, chi lo indossa può trasferire qualsiasi incantesimo nell'anello a uno slot incantesimo vuoto del livello appropriato, con l'incantesimo pronto all'istante ad essere lanciato come se preparato in precedenza. Chi lo indossa non può trasferire un incantesimo da un *anello della teurgia* a uno slot incantesimo già utilizzato, ma solo a uno slot incantesimo che ha deliberatamente lasciato vuoto allo scopo di preparare un incantesimo, fornendo così un qualche grado di spontaneità negli incantesimi che ha a disposizione anche se non ottiene incantesimi aggiuntivi al giorno. Ad esempio, un mago di 5° livello potrebbe depositare nell'anello *dissolvi magie*, *palla di fuoco* e *volare*, poi lasciare aperto uno slot incantesimo di 3° livello per usarlo come attacco, difesa o via di fuga se necessario.

Gli stregoni e altri personaggi che non preparano incantesimi ottengono un diverso beneficio da un *anello della teurgia*. Ogni incantesimo contenuto nell'anello è utilizzabile come incantesimo conosciuto addizionale sempre che il personaggio abbia uno slot incantesimo inutilizzato del livello appropriato. L'incantesimo immagazzinato scompare dall'anello quando viene lanciato, ma chi lo indossa può poi far lanciare nell'anello incantesimi non sulla sua lista degli incantesimi per poterlo usare di nuovo. Ad esempio, un bardo che non ha *sfera di invisibilità* nella lista degli incantesimi conosciuti potrebbe far mettere l'incantesimo in un *anello della teurgia* da un mago del gruppo in modo tale che entrambi i personaggi abbiano a disposizione l'incantesimo se necessario.

Qualsiasi componente materiale o componente in PE è fornita nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato dall'anello, non nel momento in cui viene messo nell'anello per essere conservato e recuperato successivamente.

Universale moderato; LI 12°; Forgiare Anelli, *potenziatore mnemonico di Rary*; Prezzo 20.000 mo.

DESCRIZIONI DELLE NUOVE VERGHE

Le verghe sono oggetti simili a scettri, alcune infuse di poteri magici unici e altre in grado di aumentare gli effetti degli incantesimi lanciati attraverso di esse.

Verga della collera: Una verga di questo tipo generalmente ha la sommità scolpita per assomigliare alla testa di una divinità infuriata. Oltre a fornire a chi la impugna un bonus di deviazione alla Classe Armatura (da +1 a +5, in base al tipo di verga), una *verga della collera* permette a un incantatore di aumentare l'efficacia di un incantesimo di 6° livello o inferiore al giorno, modificandolo come se fosse sotto l'effetto del talento Incantesimi Potenziati. Attivare questa capacità è un'azione gratuita e non influenza il livello dell'incantesimo né il tempo di lancio dell'incantesimo modificato (neppure per gli stregoni e gli altri incantatori spontanei).

Abiurazione forte; LI 17°; Creare Verghe, Incantesimi Focalizzati, Incantesimi Potenziati, *protezione dal bene/caos/legge/male*, il livello dell'incantatore del creatore deve essere almeno tre volte quello del bonus posto nell'anello; Prezzo 26.800 mo (+1), 38.800 mo (+2), 58.800 mo (+3), 77.600 mo (+4), 95.600 mo (+5).

Verga dell'interferenza: Questo oggetto potente impedisce l'operato di altri oggetti magici. A comando fino a tre volte al giorno, una *verga dell'interferenza* spara un raggio luminoso color zaffiro che colpisce infallibilmente una singola creatura bersaglio entro 18 metri. La creatura bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 o le funzioni di tutti gli oggetti magici attualmente in suo possesso sono soppresse per 1 minuto, come se fossero sotto l'effetto di un *dissolvi magie* mirato.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Verghe, *dissolvi magie superiore*; Prezzo 72.000 mo.



Scettro del warlock

Scettro del warlock: Questo oggetto spaventoso è una *mazza leggera*+2 con una sommità a forma di teschio demoniaco cornuto. Quando impugnato, conferisce un bonus profano di +2 ai tiri per colpire di contatto a distanza effettuati con esso. Inoltre, un warlock (o qualsiasi altro personaggio capace di invocare una *deflagrazione mistica*) può scegliere di spendere le cariche dello scettro per aumentare la quantità di danni che infligge la sua *deflagrazione mistica*.

Danni extra	Cariche
+1d6	1 carica
+2d6	2 cariche
+3d6	3 cariche
+4d6	5 cariche

Chi impugna la verga può spendere fino a 5 cariche in qualsiasi periodo di 24 ore. Una verga viene creata con 50 cariche. Dopo che sono state usate tutte le cariche, la verga rimane una *mazza leggera*+2, ma non fornisce più un bonus ai tiri per colpire di contatto a distanza.

Necromanzia moderata; LI 10°; Creare Verghe, *scagliare maledizione*; Prezzo 28.000 mo; Peso 1,5 kg.

Illustrazione di E. Fiegenschuh

VERGHE DI METAMAGIA

Le verghe di metamagia contengono l'essenza di un talento di metamagia ma non cambiano lo slot incantesimo dell'incantesimo modificato. Le verghe di metamagia qui presentate (su modello dei nuovi talenti di metamagia presentati nel Capitolo 3 di questo volume) funzionano sotto tutti gli aspetti come quelle descritte a pagina 233 della *Guida del* DUNGEON MASTER.

Verghe di metamagia inferiori e superiori: Le normali verghe di metamagia possono essere usate con incantesimi di 6° livello o inferiore. Le verghe inferiori possono essere usate con incantesimi di 3° livello o inferiore, mentre le verghe superiori possono essere usate con incantesimi di 9° livello o inferiore.

Metamagia, concatenata: Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che sono concatenati come se usasse il talento Incantesimi Concatenati.

Forte (nessuna scuola); LI 17°; Creare Verghe, Incantesimi Concatenati; Prezzo 27.200 mo (inferiore), 108.000 mo (normale), 243.000 mo (superiore).

Metamagia, cooperativa: Chi la impugna può lanciare in modo cooperativo fino a tre incantesimi al giorno come se usasse il talento Incantesimi Cooperativi.

Forte (nessuna scuola); LI 17°; Creare Verghe, Incantesimi Cooperativi; Prezzo 2.700 mo (inferiore), 10.500 mo (normale), 24.300 mo (superiore).

Metamagia, modellata: Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno le cui aree possono essere modificate come se usasse il talento Incantesimi Modellati.

Forte (nessuna scuola); LI 17°; Creare Verghe, Incantesimi Modellati; Prezzo 5.400 mo (inferiore), 21.600 mo (normale), 48.600 mo (superiore).

Metamagia, sostituzione: Esistono quattro diversi tipi di *verga della sostituzione* di metamagia, ognuna legata ad un diverso tipo di energia (acido, elettricità, freddo o fuoco). Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno come se usasse l'appropriato talento Sostituzione Energetica.

Forte (nessuna scuola); LI 17°; Creare Verghe, Sostituzione Energetica per il tipo di energia appropriato; Prezzo 2.700 mo (inferiore), 10.500 mo (normale), 24.300 mo (superiore).

DESCRIZIONI DEI NUOVI BASTONI

Ben pochi oggetti magici sono così caratteristici (o minacciosi) quanto il bastone dell'arcanista, e un incantatore con un bastone in mano farà indugiare anche il più feroce degli avversari.

Apertura: Questo bastone di legno è intagliato con immagini di porte, molte delle quali hanno scolpite sopra fasce di ferro e serrature in miniatura ma non funzionanti. Permette l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Scassinare* (1 carica)
- *Aprire/chiudere* (1 carica)
- *Passapareti* (1 carica)
- *Frantumare* (1 carica)

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Bastoni, *aprire/chiudere, frantumare, passapareti, scassinare*; Prezzo 42.200 mo.

Azione eterea: Un bastone di legno liscio decorato con tre bande di argento, questo *bastone ferrato con tocco fantasma+1* permette l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Intermittenza* (1 carica).
- *Transizione eterea* (1 carica)

Quando sono state consumate tutte le cariche, il bastone rimane un *bastone ferrato con tocco fantasma+1*.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Bastoni, Creare Armi e Armature Magiche, *intermittenza, spostamento planare, transizione eterea*; Prezzo 57.300 mo.

Intrappolamento: Un bastone di questo tipo è corto e fatto di ottone. Sebbene molti risalgano a un'era antica e abbiano solo una manciata di cariche rimaste, alcuni rari bastoni sono di produzione più recente. Permette l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Ancora dimensionale* (1 carica)
- *Sfera elastica di Otiluke* (1 carica)

Abiurazione moderata; LI 8°; Creare Bastoni, *ancora dimensionale, sfera elastica di Otiluke*; Prezzo 36.750 mo.

Notte: Questo bastone di legno nero è intagliato con rune di oscurità, stelle e notte (compresa una runa simile a un umber hulk). Il bastone garantisce a chi lo impugna immunità allo sguardo confondente di un umber hulk oltre a permettere l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Oscurità* (può contrastare o dissolvere qualsiasi incantesimo di luce indipendentemente dal livello) (1 carica)
- *Scurovisione* (1 carica)
- *Visione crepuscolare** (1 carica)
- *Evoca mostri VI* (evoca solo un umber hulk immondo, utilizzabile una volta alla settimana) (2 cariche)

Se l'umber hulk immondo evocato viene ucciso, il bastone si polverizza.

Moderato vario; LI 11°; Creare Bastoni, *dissolvi magie, evoca mostri VI, oscurità, scurovisione, visione crepuscolare**; Prezzo 30.000 mo.

*Nuovo incantesimo descritto a pagina 129.

Occhi: Un bastone a spirale con intarsi d'argento e sulla punta un grosso pezzo d'ambra, il *bastone degli occhi* permette l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Occhio arcano* (1 carica)
- *Rimuovi cecità/sordità* (1 carica)
- *Vedere invisibilità* (1 carica)

Divinazione moderata; LI 8°; Creare Bastoni, *occhio arcano, rimuovi cecità/sordità, vedere invisibilità*; Prezzo 34.700 mo.

Oscurità immonda: Visti per la prima volta in mano a umani e drow al servizio di potenti demoni e diavoli, questi bastoni sono fatti di ebano od osso levigato, spesso con un artiglio di metallo su una o entrambe le estremità. Quando impugnato da una creatura buona, un *bastone dell'oscurità immonda* infligge un livello negativo che rimane finché il bastone viene trasportato. Questo livello negativo non risulta mai in una reale perdita di livello, ma non può essere superato in nessun modo (compresi incantesimi *ristorare*) mentre viene tenuto in mano il bastone. Un *bastone dell'oscurità immonda* permette l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Oscurità* (1 carica)
- *Animare morti* (2 cariche)
- *Dissolvi magie* (2 cariche)
- *Evoca mostri IX* (solo incubo) (2 cariche)

Forte vario; LI 17°; Creare Bastoni, *animare morti, dissolvi magie, evoca mostri IX, oscurità*, il creatore deve essere malvagio; Prezzo 98.200 mo.

Supremazia: Formata da quattro verghe di adamantio attorcigliate, quest'arma doppia è un *bastone della spinta*

assiomatica+4 (vedi la capacità speciale spinta più indietro in questo capitolo) e un *bastone+1*. In aggiunta alle sue potenti proprietà come arma, un *bastone della supremazia* permette l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Ancora dimensionale* (1 carica)
- *Blocca persone* (1 carica)
- *Repulsione* (2 cariche)
- *Dominare mostri* (3 cariche)

Quando le cariche sono state consumate, un *bastone della supremazia* rimane un *bastone della spinta assiomatica+4/bastone+1*.

Ammaliamento forte; LI 17°; Creare Bastoni, *ancora dimensionale, blocca persone, dominare mostri, ira dell'ordine, repulsione*, il creatore deve essere legale; Prezzo 223.000 mo.

Teschi: Questo bastone è fatto di ebano e con in cima un teschio scolpito di avorio, oppure è ricavato dal femore di un gigante e sulla sommità ha un vero teschio levigato. Permette l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Animare morti* (1 carica)
- *Cura ferite leggere* (1 carica)
- *Infliggi ferite leggere* (1 carica)
- *Infliggi ferite leggere di massa* (2 cariche)

Necromanzia moderata; LI 9°; Creare Bastoni, *animare morti, cura ferite leggere, infliggi ferite leggere, infliggi ferite leggere di massa*; Prezzo 39.200 mo.

Trasporto: In origine creato da un mago noto come Sussurro, questo bastone è per lo più cavo (formato semplicemente da filo di ferro nella forma di un bastone), con una gemma grezza marrone screziato ad ogni estremità. Permette l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Intermittenza* (1 carica)
- *Porta dimensionale* (1 carica)
- *Teletrasporto* (2 cariche)

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Bastoni, *intermittenza, porta dimensionale, teletrasporto*; Prezzo 67.500 mo.

Visione: Tagliato dal bambù e tenuto insieme con strisce di cuoio bianco, questo sottile bastone sembra più delicato degli altri. Permette l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Rimuovi cecità/sordità* (1 carica)
- *Scurovisione* (1 carica)
- *Vedere invisibilità* (1 carica)
- *Visione del vero* (2 cariche)

Ogni utilizzo di questo bastone è stancante per la mente e richiede che chi lo usa superi un tiro salvezza sulla Volontà con CD 12 o subisca 1 danno all'Intelligenza.

Divinazione forte; LI 12°; Creare Bastoni, *rimuovi cecità/sordità, scurovisione, vedere invisibilità, visione del vero*; Prezzo 42.800 mo.

DESCRIZIONI DEI NUOVI OGGETTI MERAVIGLIOSI

Sebbene molti degli oggetti qui descritti siano stati inventati da incantatori arcani per la loro sicurezza, convenienza e comodità, la maggior parte di essi può essere usata da qualsiasi personaggio.

Aroma della morte coagulata: Questo scuro fluido vischioso di solito è contenuto in una piccola bottiglia tappata e viene applicato come un profumo. Un round dopo l'esposizione all'aria, crea una nube invisibile di gas velenosi in un raggio di 3 metri che dura 1 minuto. La creatura che indossa l'*aroma della morte coagulata* è protetta dall'effetto della nube, ma tutte le altre creature esposte con 3 o meno Dadi Vita muoiono senza tiro salvezza. Le creature con da 4 a 6 Dadi Vita devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 ogni round in cui sono esposte all'effetto o morire (subendo 1d4 danni alla Costituzione in caso di tiro salvezza di successo), e le creature con 6 o più Dadi Vita subiscono 1d4 danni alla Costituzione (Tempra CD 17 dimezza). La nube si muove insieme alla creatura.

Se la bottiglia viene aperta ma il liquido all'interno non è applicato subito a una creatura, la nube di gas velenosi che si forma si diffonde fino a riempire solo un raggio di 1,5 metri, incentrato sulla bottiglia aperta o sul punto in cui è stato versato il liquido. Anche questa nube dura 1 minuto.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *nube mortale*, il personaggio deve avere 4 gradi in Artigianato (alchimia); Prezzo 4.500 mo.

Aroma dei sogni: Questo liquido argenteo di solito viene tenuto in una piccola bottiglia e applicato come un profumo. Un round dopo l'esposizione all'aria, crea una nube invisibile di gas velenosi magici in un raggio di 3 metri che dura 1 minuto. La creatura che indossa l'aroma non è soggetta al suo effetto, ma altre creature esposte al gas devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o addormentarsi per 1 minuto. Un round dopo, le creature esposte (che siano o meno già addormentate) devono effettuare un secondo tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o addormentarsi per 1 ora. Le creature addormentate sono indifese. La nube si muove insieme alla creatura.

Se l'aroma viene aperto ma non applicato subito a una creatura, la nube di gas velenosi che si forma si diffonde fino a riempire solo un raggio di 1,5 metri, incentrato sulla bottiglia aperta o sul punto in cui è stato versato il liquido. Anche questa nube dura 1 minuto.

Ammaliamento debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *sonno profondo*, il personaggio deve avere 4 gradi in Artigianato (alchimia); Prezzo 1.500 mo.

Bottiglia dei pensieri: Un'ampolla di spesso vetro verde, una *bottiglia dei pensieri* può essere usata per depositarvi pensieri, ricordi, esperienze o incantesimi. Una singola bottiglia può contenere cinque pensieri o ricordi alla volta, o le attuali esperienza di una singola creatura, la raccolta di incantesimi preparati di un singolo incantatore. Qualsiasi individuo che tocchi la bottiglia e pronunci la parola di comando ottiene istantaneamente una conoscenza generale dei contenuti della bottiglia, ma in realtà non ha accesso ai pensieri, ricordi o incantesimi al suo interno finché non decide consciamente di farlo. Depositare o recuperare qualsiasi cosa da una *bottiglia dei pensieri* richiede un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità.

Pensieri: La bottiglia può contenere idee specifiche, comunicazioni o conclusioni. Una volta che un ricordo è depositato, sparisce dalla mente di chi usa la bottiglia, che però ricorda la natura generale del pensiero depositato. Per esempio, se l'utilizzatore ha depositato il nome di un omicida, quel nome è sparito dalla sua memoria e non è più recuperabile nella sua mente in nessun modo, anche se sa che adesso la bottiglia contiene il nome dell'omicida. Allo steso modo, messaggi segreti e informazioni riservate possono essere nascoste in una *bottiglia dei pensieri* per comunicarli a qualcun altro.

Ricordi: Chi utilizza la bottiglia può depositarvi il ricordo degli avvenimenti di un singolo giorno. Una volta depositato,

l'utilizzatore ricorda la natura generale del ricordo ("il giorno in cui abbiamo celebrato il Rituale del Legame") ma perde tutti i dettagli dell'avvenimento stesso.

Esperienza: Una *bottiglia dei pensieri* può essere usata per compensare una perdita di livello come per un incantesimo *ristorare*, ma è efficace contro perdite di livello che neanche *ristorare* può risolvere (compresi livelli persi a causa della morte, ma non i livelli negativi inflitti da oggetti magici quali un'arma magica). Quando l'esperienza di un utilizzatore è stata depositata all'interno della bottiglia, questi può accedere alla bottiglia successivamente per ripristinare il suo totale di PE ad esattamente quello che era quando è stata depositata l'ultima volta, negando qualsiasi livello perso nel frattempo. Depositare esperienza nella bottiglia è difficile, e l'utilizzatore deve pagare 500 PE (dedotti prima di depositarne) per farlo. Solo la creatura che ha depositato l'esperienza può recuperarla, ma se la bottiglia viene distrutta o persa, l'utilizzatore non subisce alcun effetto collaterale.

Incantesimi: Un possessore che prepara incantesimi può depositare alcuni o tutti i suoi incantesimi memorizzati in una *bottiglia dei pensieri*. Qualsiasi incantesimo che mette in una *bottiglia dei pensieri* è speso come se lo avesse lanciato, ma gli incantesimi nella bottiglia possono poi essere recuperati in qualsiasi momento successivo per essere preparati normalmente. I maghi spesso usano questa funzione della bottiglia per creare un tipo di libro degli incantesimi di riserva, nascondendo *bottiglie dei pensieri* in botole ben celate contro l'eventualità che i loro grimori siano rubati o distrutti. Solo il personaggio che ha depositato gli incantesimi può recuperarli, e se la bottiglia viene distrutta, gli incantesimi depositati sono persi senza alcun effetto.

Ammaliamento forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *esigere, modificare memoria*; Prezzo 20.000 mo; Peso 0,5 kg.

Casula del potere nefasto: Questa lunga striscia di stoffa scarlatta ricamata è coperta di sigilli arcani e disegni mistici. Indossata al collo (che occupa così lo spazio sul corpo di un amuleto), una *casula del potere nefasto* aggiunge 1d6 danni (inferiore) o 2d6 danni (superiore) a qualsiasi *deflagrazione mistica* che invoca chi la indossa, o a qualsiasi incantesimo lanciato da chi la indossa che infligga danni ai punti ferita e che abbia il descrittore "caotico".

Invocazione moderata; LI 6° (inferiore) o 9° (superiore); Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere in grado di invocare una *deflagrazione mistica* o lanciare *martello del caos*; Prezzo 8.000 mo (inferiore), 18.000 mo (superiore).

Cintura dalle molte tasche: Questa larga cintura non sembra nulla più di un accessorio di stoffa ben fatto, ma un esame più attento rivela otto piccole tasche lungo il lato interno anteriore. Infatti, nella cintura esiste un totale di sessantaquattro tasche extradimensionali, con altre sette "dietro" ad ognuna delle otto più evidenti. Ogni tasca è simile a una *borsa conservante* in miniatura, capace di contenere fino a 27 dm^3 di materiale del peso di massimo 5 kg. Inoltre, se chi la indossa ha un famiglio, qualsiasi tasca può contenerlo indipendentemente da taglia o peso. Il famiglio non ha bisogno di cibo, acqua o aria mentre è all'interno della tasca, ma qualsiasi altra creatura vivente di taglia idonea messa dentro ad una tasca ha aria sufficiente solo per 1 minuto, dopodiché soffoca.

Qualsiasi cosa contenuta all'interno delle tasche della cintura non ha peso effettivo e non influenza la capacità di trasporto di chi indossa la cintura purché questa sia posizionata intorno alla vita. Se viene rimossa, la cintura pesa un decimo del peso totale di tutti gli oggetti contenuti al suo interno.

Mentre è indossata intorno alla vita, la cintura risponde al desiderio di chi la indossa di estrarre qualcosa (aprendo la tasca giusta) o di riporre qualcosa (aprendo una tasca vuota). Recuperare un oggetto specifico dalla tasca è un'azione di movimento, ma non provoca gli attacchi di opportunità che di solito provoca il recupero di un oggetto riposto.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *localizza oggetto, scrigno segreto di Leomund, tasca per famiglio**; Prezzo 11.000 mo; Peso 0,5 kg.

*Nuovo incantesimo descritto a pagina 128.

Cintura della resistenza agli incantesimi: Questa fusciacca dai ricami intricati garantisce a chi la indossa intorno alla vita resistenza agli incantesimi 21.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza agli incantesimi*; Prezzo 90.000 mo.

Contratto di Nepthas: Spesso confuso per una pergamena se trovato come tesoro, questo oggetto in realtà è un contratto magico, generalmente conservato in un tubo d'avorio e scritto con inchiostro nero su cartapecora marrone dorata. I dettagli del contratto sono in bianco, e l'utilizzatore può compilarli con qualsiasi istruzione, accordo o condizione desideri creare. Quando il contratto viene firmato, però, il vero potere dell'oggetto viene rivelato a entrambe le parti in causa, e qualsiasi firmatario che non rispetti il contratto è soggetto a una maledizione che lo rende accecato, assordato e muto (senza tiro salvezza, sebbene si applichi la resistenza agli incantesimi). La maledizione di un *contratto di Nepthas* può essere rimossa solo mediante *rimuovi maledizione* lanciato da un incantatore di 8° livello o un incantesimo *spezzare incantamento* (CD 25).

Siccome solitamente un contratto coinvolge due parti che si accordano su una serie di condizioni, termini non specifici potrebbero permettere a un firmatario furbo di non aderirvi senza subire la maledizione del contratto. Ad esempio, se un avventuriero firma un contratto con un re affermando che ucciderà un drago nelle Colline Settentrionali alla vigilia della luna nuova, il contratto in effetti è in sospeso in virtù del fatto di non aver specificato "la prossima luna nuova", anche se quello era il significato e l'intento di entrambe le parti.

I contratti firmati da creature sotto l'influenza di effetti di charme o compulsione sono nulli e non validi.

Ammaliamento moderato; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *costrizione inferiore*; Prezzo 1.400 mo.

Elmo della fenice: Questo elmo è forgiato di rame e intarsiato con oro e argento, stilizzato nella forma di una fenice con le ali ripiegate, le zampe a protezione delle tempie e la testa che adorna la fronte. Quando indossato, l'elmo garantisce la visione crepuscolare e la capacità di usare *caduta morbida, freccia infuocata, parlare con gli animali* (solo uccelli), *resistere all'energia* e *volare* ognuno una volta al giorno.

Moderato vario; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *caduta morbida, freccia infuocata, parlare con gli animali, resistere all'energia, visione crepuscolare**, *volare*; Prezzo 53.000 mo; Peso 1,5 kg.

*Nuovo incantesimo descritto a pagina 128.

Lenti dell'oscurità: Queste lenti di vetro scuro si aggiustano sugli occhi di chi le usa, garantendo un bonus di +4 ai tiri

salvezza contro incantesimi di illusione (trama), incantesimi con il descrittore "luce" e qualsiasi effetto di luce che provochi cecità (come un *muro prismatico*).

Abiurazione debole, invocazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *oscurità, resistenza*; Prezzo 7.700 mo.

Libro di sangue: Rilegato in cuoio rosso sangue e dotato di un gancio di bronzo, questo libro degli incantesimi in cartapecora è impermeabile, ignifugo e chiudibile con una serratura, e può contenere fino a quarantacinque incantesimi di qualsiasi livello. Inoltre, una volta al giorno, il possessore può usare il libro per lanciare *evoca mostri IV* per evocare un segugio yeth. Il libro può anche essere usato per lanciare *dito della morte* una volta al giorno, ma se lo utilizza in questo modo il possessore subisce la perdita permanente di 1 punto ferita. Il libro deve essere tenuto in mano per poter utilizzare i suoi poteri.



Elmo della fenice

Evocazione forte, necromanzia forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *dito della morte, evoca mostri IV*; Prezzo 21.300 mo; Peso 1,5 kg.

Pietre comunicanti: Questi oggetti solitamente sembrano due pezzi di pietra grezza. Una volta al giorno, ogni pietra in una coppia può inviare un messaggio (come per l'incantesimo *inviare*) a chi sta trasportando l'altra pietra. Se l'altra pietra non è in possesso di una creatura, non viene inviato nessun messaggio e l'utilizzatore sa che il messaggio non è stato trasmesso. Se viene distrutta una pietra di una coppia, l'altra diventa inutile.

Invocazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *inviare*; Prezzo 15.000 mo (coppia); Peso 0,5 kg.

Polvere della dispersione: Questa polvere fine assomiglia ad altri tipi di polvere magica, e una singola manciata buttata in aria crea una nuvola traslucida alta 3 metri, lunga 3 metri e larga 3 metri. Le creature all'esterno della nuvola possono vedere dentro e attraverso essa (anche se la loro vista è leggermente sfuocata), ma tutti gli attacchi a distanza che entrano o attraversano la nuvola hanno una probabilità del 50% di mancare il bersaglio. Le creature all'interno della nuvola effettuano normalmente i tiri per colpire a distanza.

La nuvola persiste per 3 minuti, ma un vento moderato (16,5 km/h o più) la disperde in 4 round. Un vento forte (31,5 km/h o più) disperde la nuvola in 1 round, e qualsiasi incantesimo che infligga danni da fuoco brucia la parte della nuvola nella sua area. La polvere non può essere usata sott'acqua.

Illusione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *polvere luccicante, sfocatura*; Prezzo 2.100 mo.

Polvere del velo nero: Un pizzico di questa polvere nera fuligginosa lanciato in un'area crea una nube alta 3 metri in una propagazione di 3 metri centrata su chi la usa. La nube rimane sul posto per 2d4 round, e qualsiasi creatura colta nell'area (o una che vi entra) è accecata per tutto il tempo in cui rimane nella nube e per 1d4 round dopo che se ne è allontanata, a meno che non effettui con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13.

Necromanzia debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *cecità/sordità*; Prezzo 750 mo.

Strumenti dei bardi: Si racconta che un bardo saggio e potente di nome Falataer creò il primo di questi strumenti musicali, usandoli per mettere alla prova e ricompensare gli studenti dei sette livelli del suo collegio bardico. Altri da allora ne hanno copiato le forme, rendendo onore a Falataer mantenendo i nomi che lui gli aveva dato. Ogni strumento ha la propria serie di poteri unici che possono essere attivati automaticamente da chiunque abbia gradi sufficienti nell'appropriata abilità Intrattenere, ma per un personaggio senza l'abilità richiesta, alcuni strumenti infliggono un livello negativo finché viene trasportato lo strumento. Questo livello negativo non risulta mai in una reale perdita di livello, ma non può essere superato in nessun modo (inclusi incantesimi *ristorare*) mentre si tiene in mano lo strumento.

Bandorra di Fochluchan: Questo liuto perfetto a tre corde garantisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere (strumenti a corda) e un bonus di competenza +1 alle prove di musica bardica per controcanto, *affascinare* e *suggestione*. Lo strumento può essere suonato da chiunque per produrre *luce* una volta al giorno. Qualsiasi personaggio con 2 gradi in Intrattenere (strumenti a corda) può anche usare la bandorra per lanciare *lampo, messaggio* e *riparare* ognuno una volta al giorno.

Trasmutazione debole, invocazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *lampo, luce, messaggio, riparare*, il creatore deve essere un bardo; Prezzo 1.900 mo; Peso 1,5 kg.

Cetra di Mac-Fuirmidh: Questo liuto perfetto piriforme garantisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere (strumenti a corda) e un bonus di competenza +2 alle prove di musica bardica per controcanto, *affascinare* e *suggestione*. La cetra può essere suonata da chiunque con 4 gradi in Intrattenere (strumenti a corda) per lanciare *armatura magica, cura ferite leggere* e *sonno* ognuno una volta al giorno.

Debole vario; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura magica, cura ferite leggere, sonno*, il creatore deve essere un bardo; Prezzo 2.900 mo; Peso 1,5 kg.

Illustrazione di M. Moore

Liuto di Doss: Questo liuto perfetto garantisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere (strumenti a corda) e un bonus di competenza +3 alle prove di musica bardica per controcanto, *affascinare* e *suggestione*. Un personaggio con 6 gradi in Intrattenere (strumenti a corda) può usare lo strumento per lanciare *blocca persone*, *immagine speculare* e *ritarda veleno* ognuno una volta al giorno. Quando tenuto in mano, un *liuto di Doss* infligge un livello negativo a qualsiasi creatura che non abbia almeno 6 gradi in Intrattenere (strumenti a corda).

Debole vario; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *blocca persone*, *immagine speculare*, *ritarda veleno*, il creatore deve essere un bardo; Prezzo 9.800 mo; Peso 1,5 kg.

Mandolino di Canaith: Questo mandolino perfetto a otto corde garantisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere (strumenti a corda) e un bonus di competenza +4 alle prove di musica bardica di un bardo per controcanto, *affascinare* e *suggestione*. Un personaggio con 8 gradi in Intrattenere (strumenti a corda) può usare lo strumento per lanciare *cura ferite gravi*, *dissolvi magie* o *evoca mostri* III ognuno una volta al giorno. Quando tenuto in mano, lo strumento infligge un livello negativo a qualsiasi creatura che non abbia almeno 8 gradi in Intrattenere (strumenti a corda).

Moderato vario; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, *cura ferite gravi*, *dissolvi magie*, *evoca mostri* III, il creatore deve essere un bardo; Prezzo 23.400 mo; Peso 1,5 kg.

Lira di Cli: Questa lira perfetta garantisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere (strumenti a corda) e un bonus di competenza +5 alle prove di musica bardica di un bardo per controcanto, *affascinare* e *suggestione*. Un personaggio con 10 gradi in Intrattenere (strumenti a corda) può usare lo strumento per lanciare *grido*, *porta dimensionale* e *spezzare incantamento* ognuno una volta al giorno. Quando tenuta in mano, una *lira di Cli* infligge un livello negativo a qualsiasi creatura che non abbia almeno 10 gradi in Intrattenere (strumenti a corda).

Moderato vario; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *grido*, *porta dimensionale*, *spezzare incantamento*, il creatore deve essere un bardo; Prezzo 37.600 mo; Peso 1,5 kg.

Arpa di Anstruth: Questa arpa perfetta garantisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere (strumenti a corda) e un bonus di competenza +6 alle prove di musica bardica di un bardo per controcanto, *affascinare* e *suggestione*. Un personaggio con 12 gradi in Intrattenere (strumenti a corda) può usare lo strumento per lanciare *controllare acqua*, *cura ferite leggere di massa* e *nebbia mentale* ognuno una volta al giorno. Un'*arpa di Anstruth* infligge un livello negativo a qualsiasi creatura che non abbia almeno 12 gradi in Intrattenere (strumenti a corda).

Forte vario; LI 14°; Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare acqua*, *cura ferite leggere di massa*, *nebbia mentale*, il creatore deve essere un bardo; Prezzo 60.000 mo; Peso 1,5 kg.

Arpa di Ollamh: Questa arpa perfetta garantisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere (strumenti a corda) e un bonus di competenza +7 alle prove di musica bardica di un bardo per controcanto, *affascinare* e *suggestione*. Un personaggio con 14 gradi in Intrattenere (strumenti a corda) può usare lo strumento per lanciare *controllare tempo atmosferico*, *repulsione* e *sguardo penetrante* ognuno una volta al giorno. Lo strumento infligge un livello negativo a qualsiasi creatura che non abbia almeno 14 gradi in Intrattenere (strumenti a corda).

Forte vario; LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare tempo atmosferico*, *repulsione*, *sguardo penetrante*, il creatore deve essere un bardo; Prezzo 83.600 mo; Peso 1,5 kg.

Tappeto di benvenuto: Questo tappeto finemente lavorato sembra un tappeto comune, largo 1,5 metri e lungo 3 metri. Quando gli viene ordinato di sorvegliare un'area, si anima e tenta di afferrare, poi di lottare con qualsiasi creatura di taglia Grande o inferiore che vi cammini sopra. Il possessore può stabilire una parola d'ordine che consenta alle creature di passare senza fare attaccare il tappeto, e può dare ordini al tappeto da una distanza fino a 9 metri (anche se il possessore non ha bisogno di essere presente perché il tappeto attacchi). Il tappeto può attaccare una creatura alla volta; a meno che non venga distrutto, continua a tentare di lottare o bloccare il suo bersaglio finché non gli viene ordinato di lasciarlo andare.

Trasmutazione moderata, invocazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*, *mano stringente di Bigby*; Prezzo 30.000 mo; Peso 7,5 kg.

Tappeto di benvenuto animato: GS 5; costrutto Grande; DV 13d10; pf 71; Iniz +0; Vel 0 m; CA 20, contatto 9, colto alla sprovvista 20; Att base +9; Lotta +23; Att +22 contatto in mischia (nessun danno, afferrare); Att comp +22 contatto in mischia (nessun danno, afferrare); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS afferrare migliorato; QS tratti dei costrutti; AL N; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +4; For 31, Des 10, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un *tappeto di benvenuto* deve colpire una creatura della sua categoria di taglia o più piccola con il suo attacco di afferrare. (Il tappeto ha un bonus razziale di +4 agli attacchi di afferrare, già calcolato nelle statistiche soprastanti.) Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere.

Veste impenetrabile di Dyrr: Questa tunica di seta nera è ricamata con un filo di adamantio che forma un elegante disegno di cascata. Conferisce un bonus armatura di +9 a chi la indossa, e una volta al giorno le può essere ordinato di creare una *barriera di lame* come azione di round completo. L'incantesimo produce soltanto un muro circolare di lame turbinanti (alto 6 metri, di diametro fino a 27 metri, centrato sull'attuale posizione di chi indossa la veste), che dura 18 minuti o finché non è interrotto con un'azione standard. Per tutto il tempo in cui indossa la *veste impenetrabile di Dyrr*, il personaggio è in grado di attraversare la barriera senza essere danneggiato, sebbene non riceva tale protezione contro nessun'altra *barriera di lame*.

Abiurazione forte; LI 18°; Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura magica*, *barriera di lame*; Prezzo 123.000 mo; Peso 1,5 kg.

Veste della resistenza: Questi abiti offrono protezione magica in forma di un bonus di resistenza da +1 a +5 su tutti i tiri salvezza.

Abiurazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza*, il livello dell'incantatore del creatore deve essere almeno tre volte il bonus della veste; Prezzo 1.000 mo (+1), 4.000 mo (+2), 9.000 mo (+3), 16.000 mo (+4), 25.000 mo (+5); Peso 0,5 kg.



Illus. di M. Cavotta

I mostri di natura bizzarra e il potere arcano spesso vanno di pari passo, poiché la magia che possono manipolare gli arcanisti di alto livello evoca esterni da piani distanti, crea costrutti che sono bizzarre riproduzioni di creature viventi, oppure modifica creature comuni in modi ben lontani dalla volontà della natura. Alcune creature con una loro essenza magica sono attratte dal potere arcano, spesso nella speranza di nutrirsi della magia di un incantatore o nell'intento di distruggere coloro che manipolano la magia come un'arma.

CREATURA EFFIGIE

Le effigi sono automi animati magicamente e costruiti nella forma di altre creature viventi. Sono oggetti a meccanismi di orologeria e alchimia, animati da uno spirito elementale legato ai loro gusci meccanici. Gli artefici e artigiani magici capaci di creare congegni così complessi sono pochi e molto rari, e quindi le effigi non sono per nulla comuni.

A differenza di molti costrutti, la vera natura di una creatura effigie non è sempre immediatamente evidente. Alcuni sono piuttosto realistici, rivelando la loro vera natura solo dopo avere subito parecchi danni. Un osservatore deve effettuare con successo una prova di Osservare con CD 20 per notare che l'effigie è un automa, non una creatura vivente del suo tipo.

Le creature effigi fanno solo quello che viene loro ordinato di fare dai loro creatori. Non traggono alcuna conclusione per conto loro e seguono gli ordini esplicitamente senza alcun riguardo per la loro sicurezza personale. Gli ordini che vengono loro impartiti devono essere semplici, come "Rimani qui e attacca tutti gli elfi che entrano in questa stanza", oppure "Seguimi e difendimi contro chiunque attacchi il mio gruppo."

Il creatore di un'effigie può darle ordini se l'effigie è entro 18 metri e può vederlo e sentirlo. Se non riceve nuovi ordini, un'effigie di solito segue le ultime istruzioni al meglio delle sue capacità, ma si difenderà se viene attaccata. Il creatore di un'effigie può ordinare alla creatura di obbedire agli ordini di un altro individuo (che può a sua volta ordinare all'effigie di obbedire a qualcun altro), ma il creatore dell'effigie può sempre riprendere il controllo sulla sua creazione orinandole di obbedire solo a lui.

Le effigi danneggiate possono essere riparate mediante qualsiasi incantesimo *riparare* (vedi Capitolo 4) o con una riparazione manuale in una bottega o laboratorio appropriato. L'individuo che esegue le riparazioni deve possedere il talento Creare Costrutti (vedi pagina 304 del *Manuale dei Mostri*) o 10 gradi in Conoscenze (architettura e ingegneria), e deve spendere 50 mo e 1 ora per ogni punto ferita ripristinato.

ESEMPIO DI CREATURA EFFIGIE

Con una fulva pelliccia a macchie e una corta criniera, questo enorme leone ha lo sguardo vacuo e fisso davanti a sé, silenzioso in modo inquietante e senza il minimo movimento. Ha sporgenze ossee intorno agli occhi e alle spalle, e la pelle sembra raggrinzirsi in modo strano attorno alle giunture.

Questo esempio usa un leone crudele con 8 DV come creatura base.

Leone crudele effigie
Costrutto Grande
Dadi Vita: 8d10 +30 (74 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +1 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +6/+19
Attacco: Artiglio +15 in mischia (1d6+9)
Attacco completo: 2 artigli +15 in mischia (1d6+9) e morso +10 in mischia (1d8+4)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, balzo, artigliare 1d6+4
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/adamantio, tratti dei costrutti, scurovisione 18 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +2
Caratteristiche: For 29, Des 13, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1
Abilità: -
Talenti: Arma Focalizzata (artiglio)
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Qualsiasi
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: Nessuno
Modificatore di livello: –



Effigie di leone crudele

Illustrazione di F. Vohwinkel

Combattimento

Come un leone vivente, un'effigie attacca balzando sugli avversari, con artigli e morsi.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un leone crudele effigie deve colpire con l'attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere e può artigliare.

Balzo (Str): Se un leone crudele carica, può compiere un attacco completo, compresi due attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +15 in mischia, 1d6+9 danni.

CREARE UN'EFFIGIE

"Effigie" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi aberrazione, animale, drago, gigante, umanoide o parassita corporeo (chiamato d'ora in avanti creatura base). Un'effigie usa tutte le statistiche e capacità speciali della creatura base ad eccezione di quanto indicato sotto.

Tipo e taglia: Il tipo della creatura cambia in costrutto. Perde tutti i sottotipi e non ottiene il sottotipo aumentato. Ricalcolare bonus di attacco base, tiri salvezza, talenti e abilità di conseguenza come descritto sotto.

Dadi Vita e punti ferita: Eliminare tutti i Dadi Vita ottenuti da livelli di classe (fino a un minimo di 1) e cambiare i Dadi Vita rimanenti a d10. In quanto costrutto, la creatura perde qualsiasi punto ferita bonus per un'alta Costituzione, ma ottiene punti ferita bonus in base alla taglia, come mostrato sotto:

Taglia del costrutto	Punti ferita bonus
Da Piccolissima a Minuscola	–
Piccola	10
Media	20
Grande	30
Enorme	40
Mastodontica	60
Colossale	80

Velocità: Come la creatura base.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale di un'effigie aumenta di 2 punti. Generalmente è costruito con materiali più robusti della carne viva.

Bonus di attacco base: In quanto costrutto, il bonus di attacco base di una creatura effigie è pari a 3/4 dei suoi Dadi Vita (come un chierico).

Attacco: Un'effigie conserva tutti gli attacchi naturali e le competenze nelle armi della creatura base. Un'effigie basata su una creatura umanoide o di forma umana che non ha attacchi naturali ottiene un attacco di schianto come indicato sotto, che può essere usato al posto di un attacco con l'arma. Un'effigie che ha due attacchi di schianto può impugnare un'arma in una mano e compiere un attacco di schianto con la mano secondaria con una penalità di -5, aggiungendo metà del suo bonus di Forza al tiro per i danni.

Taglia	Attacco
Piccolissima o Minuta	-
Minuscola	1 schianto (1d2 più 1,5 x bonus For)
Piccola	1 schianto (1d3 più 1,5 x bonus For)
Media	1 schianto (1d4 più 1,5 x bonus For)
Grande	2 schianti (1d6 più bonus For)
Enorme	2 schianti (2d6 più bonus For)
Mastodontica	2 schianti (3d6 più bonus For)
Colossale	2 schianti (4d6 più bonus For)

Attacchi speciali: Un'effigie perde tutti gli attacchi speciali soprannaturali, le capacità magiche e gli attacchi speciali straordinari per i quali il tiro salvezza di un bersaglio è basato sulla Costituzione dell'effigie (siccome la creatura non ha più un punteggio di Cos). Conserva tutti gli attacchi speciali straordinari che non concedono un tiro salvezza (come artigliare, squartare o stritolare) o tutti quelli per i quali il tiro salvezza del bersaglio è basato sulla Forza (come travolgere) o sulla Destrezza (come gli aculei di un ululatore) della creatura.

Qualità speciali: Un'effigie perde tutte le qualità speciali della creatura base, ma ottiene le qualità speciali elencate sotto.

Riduzione del danno (Sop): Un'effigie ottiene riduzione del danno in base ai Dadi Vita della creatura base:

Dadi Vita	Riduzione del danno
1-3	1/adamantio
4-6	3/adamantio
7-10	5/adamantio
11-15	7/adamantio
16-20	10/adamantio
21 o più	15/adamantio

Tiri salvezza: I bonus ai tiri salvezza base sono Temp +1 per ogni 3 DV, Rifl +1 per ogni 3 DV e Vol +1 per ogni 3 DV.

Caratteristiche: La Forza di una creatura effigie aumenta di 4, e subisce una penalità di -2 alla Destrezza. Non ha punteggi di Costituzione né di Intelligenza, e ha Saggezza 11 e Carisma 1.

Abilità e talenti: Una creatura effigie perde tutti i punti abilità e tutti i talenti con l'eccezione di quei talenti che migliorano gli attacchi (come Arma Accurata, Arma Focalizzata, Attacco Naturale Migliorato o Multiattacco).

Ambiente: Qualsiasi.

Organizzazione: Nessuna.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Sempre neutrale.

Avanzamento: Nessuno.

Modificatore di livello: –.

COSTRUIRE UN'EFFIGIE

Un'effigie può essere costruita per mezzo della capacità di classe "creare effigie" della classe di prestigio del maestro dell'effigie (vedi pagina 44) oppure mediante il talento Creare Costrutti (vedi pagina 304 del *Manuale dei Mostri*).

Un'effigie costruita con il talento Creare Costrutti usa un corpo fatto di legno, cuoio, metallo e filo di ferro, costruito con una prova di Artigianato (lavorare legno, lavorare pellami o lavorare metalli) con CD 15 oppure una prova di Conoscenze (architettura e ingegneria) con CD 15. Il costo del corpo dell'effigie dipende dalla taglia:

Minuscola	500 mo
Piccola	1.000 mo
Media	2.000 mo
Grande	5.000 mo
Enorme	10.000 mo
Mastodontica	25.000 mo
Colossale	50.000 mo

Il prezzo di mercato di una creatura effigie è pari al costo del suo corpo più 2.000 mo per ogni Dado Vita. Il costo per crearla è pari al costo del corpo più 1.000 mo e 80 PE per ogni Dado Vita, e creare una creatura effigie richiede un livello dell'incantatore minimo pari ai Dadi Vita della creatura.

CREATURA PSEUDONATURALE

Oltre gli eoni senza tempo che si trovano tra le stelle, le creature pseudonaturali dimorano al di là dei piani conosciuti, annidati in reami lontani di follia. Quando evocate sul Piano Materiale, spesso assumono la forma e le capacità di creature familiari, sebbene abbiano un aspetto più raccapricciante delle loro controparti terrene. In alternativa, potrebbero apparire in un modo più conforme alle loro origini, manifestandosi come masse di tentacoli che si contorcono o in altre forme dall'aspetto ancora più terrificante.

ESEMPIO DI CREATURA PSEUDONATURALE

Questo orrore svolazzante ha un corpo vagamente equino con le zampe anteriori e le ali di un enorme uccello osceno. Pustole grottesche eruttano dalla carne, icore cola dalle varie protuberanze, e una lunga coda serpentina si dimena dietro alla creatura.

Questo esempio usa come creatura base un ippogrifo con 3 DV.

Ippogrifo pseudonaturale
Esterno Grande
Dadi Vita: 3d10+9 (25 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 15 m (10 quadretti), volare 30 m (media)
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +3/+11
Attacco: Artiglio +6 in mischia (1d4+4)
Attacco completo: 2 artigli +6 in mischia (1d4+4) e morso +1 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Colpo accurato
Qualità speciali: Forma alternativa, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, resistenza all'acido e all'elettricità 5, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 13
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +2
Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 16, Int 3, Sag 13, Car 8
Abilità: Ascoltare +4, Osservare +8
Talenti: Schivare, Virare
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 4-6 DV (Grande); 7-9 DV (Enorme)
Modificatore di livello: –

Combattimento

Un ippogrifo pseudonaturale scende in picchiata sulla preda e colpisce con le zampe anteriori artigliate. Quando non può scendere in picchiata, colpisce con gli artigli e il becco.

Forma alternativa (Sop): Come azione standard, un ippogrifo pseudonaturale può assumere la forma di una grottesca massa tentacolare (sebbene questo aspetto alieno non abbia alcun effetto sulle capacità della creatura). Altre creature ricevono una penalità morale di -1 ai tiri per colpire contro la creatura quando è in questa forma alternativa.

Colpo accurato (Sop): Una volta al giorno, un ippogrifo pseudonaturale può ottenere un bonus cognitivo di +20 a un singolo tiro per colpire. Inoltre, la creatura non subisce alcuna probabilità di mancare il bersaglio contro un bersaglio che abbia occultamento od occultamento totale quando compie questo attacco.

Abilità: Gli ippogrifi hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare.

CREARE UNA CREATURA PSEUDONATURALE

"Pseudonaturale" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea (chiamata d'ora in avanti creatura base).

Una creatura pseudonaturale usa tutte le statistiche e capacità della creatura base ad eccezione di quanto indicato sotto. Anche se il tipo della creatura cambia, non è necessario ricalcolare Dadi Vita, bonus di attacco base o punti abilità.

Tipo e taglia: Il tipo della creatura cambia in esterno. La taglia è immutata.

Attacchi speciali: Una creatura pseudonaturale conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene anche l'attacco seguente.

Colpo accurato (Sop): Una volta al giorno, una creatura pseudonaturale può ottenere un bonus cognitivo di +20 ad un singolo tiro per colpire. Inoltre, la creatura non subisce alcuna probabilità di mancare il bersaglio contro un bersaglio che abbia occultamento od occultamento totale quando compie questo attacco.

Qualità speciali: Una creatura pseudonaturale conserva tutte le qualità speciali della creatura base, e ottiene anche le seguenti qualità speciali.

Resistenza (Str): Una creatura pseudonaturale ha resistenza all'acido e all'elettricità in base ai Dadi Vita della creatura base (vedi tabella sotto).

Riduzione del danno (Str): Una creatura pseudonaturale ottiene riduzione del danno in base ai Dadi Vita della creatura base (vedi tabella sotto).

Resistenza agli incantesimi (Str): Una creatura pseudonaturale ottiene una resistenza agli incantesimi pari a 10 + DV della creatura base (massimo 25).

Dadi Vita	Resistenza ad acido ed elettricità	Riduzione del danno
1-3	5	–
4-7	5	5/magia
8-11	10	5/magia
12 o più	15	10/magia

Forma alternativa (Sop): Come azione standard, una creatura pseudonaturale può assumere la forma di una grottesca massa tentacolare (o un'altra forma altrettanto raccapricciante, come determinato dal DM). Nonostante l'aspetto alieno, le capacità della creatura rimangono immutate. Altre creature ricevono una penalità morale di -1 ai tiri per colpire contro una creatura pseudonaturale quando è in questa forma alternativa.

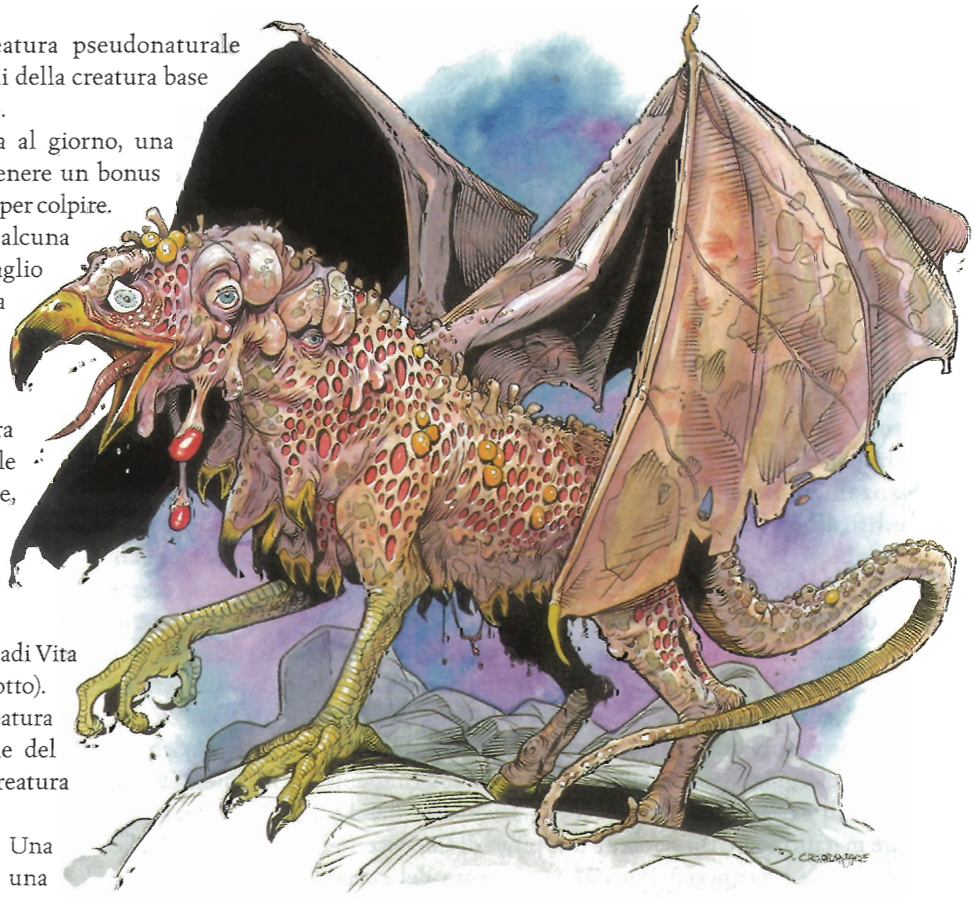
Caratteristiche: Le stesse della creatura base, ma l'Intelligenza è almeno 3.

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo.

Grado di Sfida: Fino a 3 DV, lo stesso della creatura base; da 4 a 11 DV, lo stesso della creatura base +1; 12 o più DV, lo stesso della creatura base +2.

GRUE ELEMENTALE

I grue sono orribili creature generate in luoghi oscuri all'interno del Piani Elementali, il risultato della corruzione della magia malvagia. Impazienti di andarsene dai loro piani di origine alla prima occasione, queste creature sono apprezzate da molti maghi, poiché al centro di ogni grue si trova un oggetto magico perlaceo grande come un pugno, ognuno attentamente inciso con il funzionamento arcano di un incan-



Ippogrifo pseudonaturale

Illustrazione di D. Crabapple

tesimo elementale adatto ad essere copiato in un libro degli incantesimi. Le origini di questo oggetto incantato risalgono all'inizio magico del grue stesso, ed è la sola cosa che rimane della creatura se viene uccisa. Vedi le descrizioni dei singoli grue elementali per i dettagli.

Tutti i quattro tipi di grue possono essere evocati per mezzo di un incantesimo *evoca mostri* IV (l'incantesimo richiede il descrittore "malvagio" quando viene usato in questo modo). Da notare che le creature evocate ritornano ai loro piani di origine se uccise sul Piano Materiale, quindi un grue elementale evocato ucciso sul Piano Materiale non lascia dietro di sé nessun oggetto incantato.

COMBATTIMENTO

Ogni tipo di grue ha le proprie capacità e tattiche di combattimento più uniche che rare, ma tutti condividono alcune qualità. Gli attacchi naturali di un grue elementale, così come tutte le armi che impugna, sono considerati di allineamento malvagio al fine del superamento della riduzione del danno.

Spezzare incantesimi (Sop): La mera presenza di un grue elementale interferisce con gli incantesimi che influenzano l'elemento associato del grue. Qualsiasi incantatore entro 12 metri da un chaggrin che lanci un incantesimo con lo stesso descrittore dell'elemento del grue (acqua, aria, fuoco o terra) deve effettuare con successo una prova di livello dell'incantatore con CD 15 o l'incantesimo fallisce. All'interno della stessa area di un tale incantesimo attualmente attivo, un grue ha una probabilità di dissolvere l'effetto come azione gratuita, come se lanciasse un *dissolvi magie* con bersaglio (10° livello dell'incantatore).

CHAGGRIN (GRUE DELLA TERRA)

Elementale Medio (Extraplanare, Malvagio, Terra)
Dadi Vita: 3d8+12 (25 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 6 m
Classe Armatura: 16 (+6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +2/+5
Attacco: Artiglio +5 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: 2 artigli +5 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Attacco furtivo +1d6
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità all'acido, spezzare incantesimi, percezione tellurica 9 m
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +1, Vol +1
Caratteristiche: For 17, Des 10, Cos 16, Int 5, Sag 11, Car 8
Abilità: Ascoltare +4, Nascondersi +2, Osservare +4
Talenti: Allerta, Robustezza
Ambiente: Piano Elementale della Terra
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Oggetto incantato o nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-9 DV (Grande)
Modificatore di livello: –

Questa strana creatura sembra una talpa grande come un cinghiale, con lunghi artigli sudici e occhi piccoli e lucenti, ma ricolmi d'odio. Sembra fatta da un agglomerato di terriccio e roccia.

I chaggrin, o grue della terra, sono corruzioni magiche fatte di terra e roccia. Sono creature detestabili e violente che scavano tunnel e tane per nessun'altra ragione se non di danneggiare l'elemento che li ha generati, ma in particolare amano estinguere la loro sete polverosa con il sangue delle creature del Piano Materiale.

Un grue della terra è lungo quasi 1,5 metri e pesa all'incirca 250 kg. Può scavare attraverso terriccio, terra, sabbia, macerie o altri materiali friabili, ma non nella roccia solida. La sua voce sembra fatta di rocce che sfregano una contro l'altra. Sebbene parlino il Terran, i chaggrin non sono creature propense a parlare.

Per determinare il tipo di oggetto incantato contenuto in un grue della terra, tirare un d%: 01-70, *resistere all'energia*; 71-100, *anti-individuazione*.

COMBATTIMENTO

Ai chaggrin piace stare sepolti nel terreno, sperando di sorprendere i nemici che passano sopra di loro.

Attacco furtivo (Str): Se un chaggrin può cogliere un avversario mentre è incapace di difendersi efficacemente dal suo attacco, può colpire un punto vitale per danni extra. In pratica, l'attacco del chaggrin infligge danni extra ogni volta che al bersaglio sarebbe negato un bonus di Destrezza alla Classe Armatura (che il bersaglio in realtà abbia o meno un bonus di Destrezza), oppure quando il chaggrin attacca ai fianchi il bersaglio.

HARGINN (GRUE DEL FUOCO)

Elementale Medio (Extraplanare, Fuoco, Malvagio)
Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +2/+2
Attacco: Schianto +5 in mischia (1d4 più 1d6 da fuoco)
Attacco completo: Schianto +5 in mischia (1d4 più 1d6 da fuoco)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: *Spruzzo di fuoco*
Qualità speciali: *Sfocatura*, scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, spezzare incantesimi, vulnerabile al freddo
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +6, Vol +1
Caratteristiche: For 11, Des 16, Cos 12, Int 9, Sag 11, Car 8
Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4, Saltare +6
Talenti: Allerta, Arma Accurata
Ambiente: Piano Elementale del Fuoco
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Oggetto incantato o nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-9 DV (Grande)
Modificatore di livello: –

Una creatura di luride fiamme saettanti danza e salta in modo osceno. La forma e la taglia sono vagamente umanoidi, ma i tratti del volto cambiano e scoppiettano come le fiamme mutevoli di un falò.

Gli harginn, o grue del fuoco, sono creature di fiamme vive corrotte dalla magia oscura. Come gli altri grue, sono esseri malevoli e distruttivi che si divertono a infliggere dolore.

I grue del fuoco parlano l'Ignan, con le loro voci che mormorano e crepitano come fiamme mentre dileggiano i nemici con scherzi crudeli e risate astiose. Un harginn è alto circa 1,8 metri ma pesa solo 5 kg (la maggior parte della sua sostanza non è altro che fuoco).

Per determinare il tipo di oggetto incantato contenuto in un grue del fuoco, tirare un d%: 01-70, *sfera infuocata*; 71-100, *velocità*.

COMBATTIMENTO

Solitamente gli harginn si gettano in mischia, contando sul fatto che la loro velocità e agilità li protegga mentre loro combattono selvaggiamente.

Spruzzo di fuoco **(Mag):** Con un'azione standard, un grue del fuoco può creare un cono di fuoco di 9 metri, che infligge 2d6 danni da fuoco (Riflessi CD 11 dimezza). Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 2° livello.

Sfocatura (Mag): I grue del fuoco guizzano naturalmente e tremolano in continuazione come se soggetti all'effetto di un incantesimo *sfocatura* (10° livello dell'incantatore). Hanno occultamento contro tutti gli attacchi da parte di creature che si affidano alla vista.



Illustrazione di D. Crabapple

ILDRISS (GRUE DELL'ARIA)

Elementale Medio (Aria, Extraplanare, Malvagio)
Dadi Vita: 3d8 (13 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: Volare 12 m (perfetta) (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +2/+3
Attacco: Schianto +5 in mischia (1d6+1)
Attacco completo: Schianto +5 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: –
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, invisibile, immunità all'elettricità, spezzare incantesimi
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +6, Vol +1
Caratteristiche: For 13, Des 16, Cos 10, Int 9, Sag 11, Car 8
Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +5, Osservare +4
Talenti: Allerta, Arma Accurata
Ambiente: Piano Elementale dell'Aria
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Oggetto incantato o nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-9 DV (Grande)
Modificatore di livello: –

Una qualche forza invisibile sembra fluttuare nell'aria circostante. Venti scatenati sferzano in ogni direzione, trascinando polvere, detriti e rifiuti nella loro scia.

Un ildriss, o grue dell'aria, è il prodotto di un incantesimo malvagio che corrompe la sostanza dell'aria elementale. È una creatura capricciosa e violenta che infuria costantemente contro ciò che la circonda, misurando la propria forza contro tutti gli ostacoli nel suo cammino o scagliando oggetti in aria per puro dispetto. In particolare ama scaricare la propria ira contro qualsiasi creatura del Piano Materiale le capiti di incontrare.

Generalmente un grue dell'aria è invisibile, ma se reso visibile, ha l'aspetto di una torbida nube di vapori oscuri, il viso segnato da tratti adirati e sempre muteveli. Parla l'Auran, ma è più incline a urlare semplicemente con rabbia primordiale piuttosto che tentare di comunicare. Un grue dell'aria ha un diametro di circa 1,2 metri e pesa 5 kg.

Per determinare il tipo di oggetto incantato contenuto in un grue dell'aria, tirare un d%: 01-70, *invisibilità*; 71-100, *volare*.

COMBATTIMENTO

Un ildriss in combattimento sfrutta la propria velocità, manovrabilità e invisibilità nel modo più vantaggioso. A un grue dell'aria piace correre attraverso le linee nemiche, colpendo gli avversari a caso per provocare distruzione e scompiglio.

Invisibile (Sop): I grue dell'aria sono naturalmente invisibili, ottenendo occultamento totale.

VARDIGG (GRUE DELL'ACQUA)

Elementale Medio (Acqua, Extraplanare, Malvagio)
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 18 m
Classe Armatura: 14 (+1 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +2/+4
Attacco: Schianto +4 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: Schianto +4 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: *Getto d'acqua*
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al freddo, spezzare incantesimi
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +1

Caratteristiche: For 14, Des 12, Cos 14, Int 7, Sag 11, Car 8
Abilità: Ascoltare +4, Nascondersi +3, Nuotare +10, Osservare +4
Talenti: Allerta, Riflessi Fulminei
Ambiente: Piano Elementale dell'Acqua
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Oggetto incantato o nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-9 DV (Grande)
Modificatore di livello: –

Questa orrenda creatura assomiglia a una informe massa gelata di acqua contaminata e rivestita da una membrana gocciolante. Fiotti e pseudopodi di liquido spuntano dal corpo informe, mentre scuri occhi maligni si spostano sulla superficie.

I vardigg (o grue dell'acqua) sono creature brutali e crudeli create dalla corruzione dell'acqua elementale, che sistematicamente cercano e attaccano qualsiasi altro essere che entri in un corpo d'acqua che hanno dichiarato di loro proprietà.

I vardigg hanno un diametro di circa 1,2 metri e pesano 200 kg. Quando lo desiderano, possono parlare l'Aquan con profonde voci gorgoglianti. Per determinare il tipo di oggetto incantato all'interno di un vardigg, tirare un d%: 01-70, *resistere all'energia*; 71-100, *tempesta di nevischio.*

COMBATTIMENTO

I vardigg di solito si nascondono sotto la superficie di un corpo d'acqua, in attesa di attaccare chiunque si avvicini.

Getto d'acqua (Mag): Come azione standard, un grue dell'acqua può creare una linea di acqua di 9 metri tremendamente potente. Qualsiasi creatura nell'area della linea subisce 2d6 danni (Riflessi CD 11 nega). Una creatura che fallisce il tiro salvezza deve superare una prova di Forza o di Equilibrio (CD 5 + danni inflitti) o essere buttata a terra prona dalla forza dell'urto. Questo è l'equivalente di un incantesimo di 2° livello.

Abilità: Un grue dell'acqua ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo, e può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

MONOLITO ELEMENTALE

Come i loro cugini minori, i monoliti elementali sono incarnazioni viventi delle forze elementali che compongono il multiverso. Sono talmente potenti che solo i più possenti tra gli incantesimi di evocazione possono attirarli sul Piano Materiale e obbligarli a servire, e anche allora l'incantatore non osa distrarre la propria attenzione dal controllo del monolito neppure per un secondo.

I monoliti sono grandi governanti e principi tra le loro genti, ai quali obbediscono perfino gli elementali anziani. Solo gli elementali primevi sono più potenti.

COMBATTIMENTO

Ogni tipo di monolito ha le proprie varie tattiche e capacità di combattimento, ma tutti condividono le stesse qualità elementali.

MONOLITO DELL'ACQUA

Elementale Mastodontico (Acqua, Extraplanare)
Dadi Vita: 36d8+255 (417 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 36 m
Classe Armatura: 27 (-4 taglia, +6 Des, +15 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta: +27/+53
Attacco: Schianto +38 in mischia (6d8+14/19-20)
Attacco completo: 2 schianti +38 in mischia (6d8+14/19-20)
Spazio/Portata:6 m/6 m
Attacchi speciali: Bagnare, vortice, padronanza dell'acqua
Qualità speciali: Riduzione del danno 15/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali
Tiri salvezza: Temp +27, Rifl +20, Vol +16
Caratteristiche: For 38, Des 22, Cos 25, Int 12, Sag 15, Car 17
Abilità: Ascoltare +43, Diplomazia +5, Intimidire +16, Nuotare +22, Osservare +43, Percepire Intenzioni +15, Saltare +27
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (schianto), Attacco Naturale Migliorato, Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi Fulminei, Schivare, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente: Piano Elementale dell'Acqua
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 17
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 37-54 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Un volume di acqua animata grande come una grossa taverna si solleva in una rozza forma umanoide. Gli arti sono spesse propaggini fatte d'acqua che assomigliano vagamente a braccia, mentre il corpo si modella continuamente per scorrere sul terreno senza spezzarsi né perdere forma.

Come gli altri monoliti elementali, i monoliti dell'acqua sono i comandanti e



Illustrazione di D. Crabapple



Monolito dell'acqua

i sovrani della loro specie. Generalmente contrari ad allontanarsi dal Piano Elementale dell'Acqua, possono essere evocati solo con i più potenti tra gli incantesimi, e sebbene parlino l'Aquan, i monoliti dell'acqua raramente si degnano di comunicare con creature che non siano altri elementali dell'acqua. Le loro voci assomigliano al fragore della risacca in una tempesta violenta, e sono decisamente più intelligenti e sicuri di molti dei loro simili.

Combattimento

I monoliti dell'acqua sono forti quasi come i monoliti della terra, ma sono più rapidi e più agili. Preferiscono combattere nell'acqua, dove possono sparire sotto le onde e sfruttare una certa capacità di manovra rispetto ai nemici, ma in nessun caso un monolito dell'acqua può allontanarsi più di 90 metri dal corpo d'acqua da cui è stato evocato.

Bagnare (Str): Il tocco di un monolito dell'acqua spegne torce, fuochi da campo, lanterne esposte e altre fiamme non protette di origine non magica se sono di taglia Enorme o inferiore. La creatura può dissolvere i fuochi magici che tocca, come se usasse *dissolvi magie superiore* (20° livello dell'incantatore).

Vortice (Str): Un monolito dell'acqua può trasformarsi in un vortice a volontà come azione standard, purché sia sott'acqua. Può rimanere in quella forma per tutto il tempo che desidera. In forma di vortice, un monolito può muoversi in acqua o sul fondo alla sua velocità di nuotare.

Il vortice è largo 3 metri alla base, e si allarga fino a 15 metri in cima, fino ad arrivare a un'altezza di 24 metri. Il monolito controlla l'altezza esatta, ma deve essere almeno 6 metri.

Il movimento di un monolito dell'acqua mentre è in forma di vortice non provoca attacchi di opportunità, neppure se il monolito entra nello spazio occupato da un'altra creatura. Un'altra creatura potrebbe essere catturata all'interno del vortice se tocca o entra nel vortice, oppure se il monolito si sposta in o attraverso lo spazio della creatura.

Creature di taglia Enorme o inferiore subiscono danni quando catturate in un vortice e possono essere spazzate via da esso. Una creatura soggetta deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 42 quando viene a contatto con il vortice oppure subisce 4d6 danni. Deve anche effettuare con successo un secondo tiro salvezza sui Riflessi con CD 42 o essere completamente sollevata e tenuta sospesa dalle forti correnti, subendo automaticamente i danni indicati ogni round. A una creatura soggetta è concesso un tiro salvezza sui Riflessi ogni round per sfuggire al vortice. La creatura subisce comunque i danni, ma può allontanarsi se effettua con successo il tiro salvezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Una creatura intrappolata in un vortice non può muoversi se non per andare dove la trasporta il monolito o per sfuggire al vortice. Per il resto può agire normalmente, ma deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo. Le creature catturate in un vortice subiscono una penalità di -4 alla Destrezza e una penalità di -2 ai tiri per colpire. Un monolito può avere solo tante creature intrappolate all'interno di un vortice alla volta quante ce ne stanno dentro al volume del vortice.

Un monolito dell'acqua può espellere qualsiasi creatura trasportata ogni volta che vuole, depositandola ovunque gli capiti di trovarsi. Un monolito evocato espelle sempre le creature intrappolate prima di ritornare al suo piano di origine.

Se la base del vortice tocca la superficie sotto a un corpo d'acqua, crea una nuvola turbinante di detriti. Questa nuvola è centrata sul monolito e ha un diametro pari alla metà dell'altezza del vortice. La nuvola occulta qualsiasi visuale, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Le creature lontane 1,5 metri hanno occultamento, mentre quelle ancora più lontane hanno occultamento totale. Quanti sono catturati all'interno della nuvola devono superare una prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo.

Un monolito dell'acqua in forma di vortice non può compiere attacchi di schianto e non minaccia l'area che lo circonda.

Padronanza dell'acqua (Str): Un monolito dell'acqua ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e per i danni se sia lui che l'avversario sono a contatto dell'acqua. Se l'avversario o il monolito stanno toccando il terreno, il monolito subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e per i danni.

Un monolito dell'acqua può facilmente influenzare il movimento delle navi in qualsiasi quadretto minacci come azione di round completo, ribaltando qualsiasi imbarcazione lunga fino a 54 metri, oppure fermare e mantenere immobile una nave lunga fino a 108 metri. La velocità delle navi più grandi può essere dimezzata finché continuano ad essere minacciate dal monolito.

Abilità: Un monolito dell'acqua ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

MONOLITO DELL'ARIA

Elementale Mastodontico (Aria, Extraplanare)
Dadi Vita: 36d8+216 (378 pf)
Iniziativa: +15

Velocità: Volare 30 m (perfetta) (20 quadretti)
Classe Armatura: 31 (-4 taglia, +11 Des, +14 naturale), contatto 17, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +27/+50
Attacco: Schianto +34 in mischia (6d6+11/19-20)
Attacco completo: 2 schianti +34 in mischia (6d6+11/19-20)
Spazio/Portata: 6 m/6 m
Attacchi speciali: Padronanza dell'aria, turbine
Qualità speciali: Riduzione del danno 15/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali
Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +31, Vol +16
Caratteristiche: For 32, Des 33, Cos 22, Int 12, Sag 15, Car 17
Abilità: Acrobazia +24, Ascoltare +43, Diplomazia +5, Equilibrio +13, Intimidire +16, Osservare +43, Percepire Intenzioni +15, Saltare +41
Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco in Volo, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro
Ambiente: Piano Elementale dell'Aria
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 17
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 37-54 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questa creatura torreggiante sembra una nuvola informe circondata da potenti correnti d'aria. Distorsioni nei vapori e nei venti sembrano suggerire due occhi e una bocca abbozzata.

Signori del Piano Elementale dell'Aria, i monoliti dell'aria raramente si allontanano dal loro piano di origine a meno che non siano evocati. Parlano l'Auran, e sebbene siano molto meno taciturni di altri elementali, scelgono comunque con cura le loro parole. La voce di un monolito dell'aria suona come il rombo di un tremendo uragano.

Combattimento

I monoliti dell'aria combattono più o meno come gli altri elementali dell'aria, ma sono decisamente più forti.

Padronanza dell'aria (Str): Le creature volanti subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e per i danni contro un monolito dell'aria.

Turbine (Sop): Un monolito dell'aria può trasformarsi in un turbine a volontà come azione standard e rimanere in quella forma per un tempo indefinito. In questa forma, il monolito può muoversi nell'aria o lungo una superficie alla sua velocità di volare.

Il turbine è largo 3 metri alla base, e si allarga fino a 15 metri in cima, fino ad arrivare a un'altezza di 24 metri. Il monolito controlla l'altezza esatta, ma deve essere almeno 6 metri.

Il movimento del monolito dell'aria mentre è in forma di turbine non provoca attacchi di opportunità, neppure se il monolito entra nello spazio occupato da un'altra creatura. Un'altra creatura potrebbe essere catturata all'interno del turbine se tocca o entra nel turbine, oppure se il monolito si sposta in o attraverso lo spazio della creatura.

Creature di taglia Enorme o inferiore subiscono danni quando catturate in un turbine e possono essere sollevate in aria. Una creatura soggetta deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 39 quando viene a contatto con il turbine oppure subisce 4d6 danni. Deve anche effettuare con successo un secondo tiro salvezza sui Riflessi con CD 39 o essere completamente sollevata e tenuta sospesa dai potenti venti, subendo automaticamente i danni indicati ogni round. A una creatura che può volare è concesso un tiro salvezza sui Riflessi ogni round per sfuggire al turbine. La creatura subisce comunque i danni, ma può allontanarsi se effettua con successo il tiro salvezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Una creatura intrappolata in un turbine non può muoversi se non per andare dove la trasporta il monolito o per sfuggire al turbine. Per il resto può agire normalmente, ma deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo. Le creature catturate in un turbine subiscono una penalità di -4 alla Destrezza e una penalità di -2 ai tiri per colpire. Un monolito può avere solo tante creature intrappolate all'interno di un turbine alla volta quante ce ne stanno dentro al volume del turbine.

Un monolito dell'aria può espellere qualsiasi creatura trasportata ogni volta che vuole, depositandola ovunque gli capiti di trovarsi. Un monolito evocato espelle sempre le creature intrappolate prima di ritornare al suo piano di origine.

Se la base del turbine tocca il terreno, crea una nuvola vorticosa di detriti. Questa nuvola è centrata sul monolito dell'aria e ha un diametro pari alla metà dell'altezza del monolito. La nuvola occulta qualsiasi visuale, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Le creature lontane 1,5 metri hanno occultamento, mentre quelle ancora più lontane hanno occultamento totale. Quanti sono catturati all'interno della nuvola devono superare una prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo.

Un monolito dell'aria in forma di turbine non può compiere attacchi di schianto e non minaccia l'area che lo circonda.

MONOLITO DEL FUOCO

Elementale Mastodontico (Extraplanare, Fuoco)
Dadi Vita: 36d8+216 (378 pf)
Iniziativa: +13
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 29 (-4 taglia, +9 Des, +14 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +27/+50
Attacco: Schianto +35 in mischia (6d6+11/19-20 più 4d6 da fuoco)
Attacco completo: 2 schianti +35 in mischia (6d6+11/19-20 più 4d6 da fuoco)
Spazio/Portata: 6 m/6 m
Attacchi speciali: Bruciare
Qualità speciali: Riduzione del danno 15/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza: Temp +20, Rifl +29, Vol +16
Caratteristiche: For 32, Des 29, Cos 22, Int 12, Sag 15, Car 17
Abilità: Acrobazia +24, Ascoltare +43, Diplomazia +5, Equilibrio +13, Intimidire +16, Osservare +43, Percepire Intenzioni +15, Saltare +25
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (schianto), Attacco Naturale Migliorato, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Iniziativa

Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente: Piano Elementale del Fuoco
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 17
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 37-54 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Un tremendo inferno si avvicina, scivolando e balzando come un flusso incandescente di metallo fuso. Di tanto in tanto, aperture simili ad occhi nelle fiamme sfavillanti sembrano formarsi e poi sparire, e le sue terribili propaggini sono simili a lunghi arti sottili.

Sovrani degli elementali del fuoco, i monoliti del fuoco in genere vengono incontrati lontano dal Piano Elementale del Fuoco solo quando evocati da potenti incantatori. Sono creature di fiamme viventi, ostili alla maggior parte delle altre forme di vita. I monoliti del fuoco parlano l'Ignan, e le loro voci ricordano il ruggito di un inferno, ma anche se dotati di una volontà più forte e di una maggiore intelligenza rispetto a molti loro simili, raramente hanno molto da dire agli abitanti del Piano Materiale.

Combattimento

I monoliti del fuoco uniscono un grande potere fisico con un'incredibile rapidità e la capacità di incendiare i loro nemici. Come altri elementali del fuoco, i monoliti del fuoco non possono entrare in acqua né in qualsiasi altro liquido non infiammabile, e quindi non possono attraversare l'acqua a meno che non riescano a superarla con un passo o un salto.

Bruciare (Str): L'attacco di schianto di un monolito del fuoco infligge danni contundenti più danni da fuoco grazie al corpo infuocato della creatura. Chiunque sia colpito dall'attacco di schianto di un monolito del fuoco deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 34 o prendere fuoco. Le fiamme bruciano per 1d4 round. A meno che non sia ancora a contatto con il monolito del fuoco, una creatura in fiamme può compiere un'azione di movimento per spegnere le fiamme. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Le creature che colpiscono un monolito del fuoco con armi naturali o attacchi senz'armi subiscono danni da fuoco come se fossero colpite dall'attacco del monolito, e inoltre prendono fuoco se non superano un tiro salvezza sui Riflessi con CD 34.

MONOLITO DELLA TERRA

Elementale Mastodontico (Extraplanare, Terra)
Dadi Vita: 36d8+255 (417 pf)
Iniziativa: -2
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 25 (-4 taglia, -2 Des, +21 naturale), contatto 4, colto alla sprovvista 25
Attacco base/Lotta: +27/+55
Attacco: Schianto +40 in mischia (6d6+16/19-20)
Attacco completo: 2 schianti +40 in mischia (6d6+16/19-20)
Spazio/Portata: 6 m/6 m
Attacchi speciali: Padronanza della terra, spinta
Qualità speciali: Riduzione del danno 15/-, scurovisione 18 m, scorrere sulla terra, tratti degli elementali
Tiri salvezza: Temp +27, Rifl +10, Vol +16
Caratteristiche: For 43, Des 6, Cos 24, Int 12, Sag 15, Car 17
Abilità: Ascoltare +43, Diplomazia +5, Intimidire +16, Osservare +43, Percepire Intenzioni +15, Saltare +29
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (schianto), Attacco Naturale Migliorato, Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Oltrepassare Migliorato, Robustezza, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente: Piano Elementale della Terra
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 17
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 37-54 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -



Monolito dell'aria e della terra

Illustrazione di W. O'Connor

Un grande cumulo di terra e roccia semovente delle dimensioni di una piccola torre avanza faticosamente su due gambe molto tozze. Due braccia simili a randelli ricoperte di pietre frastagliate penzolano dalle spalle, e la testa è una massa di terra tondeggiante e priva di tratti distintivi.

Padroni del Piano Elementale della Terra, i monoliti della terra di norma non si allontanano dal loro piano di origine se non perché evocati. Sono composti di qualunque terriccio, sporcizia, pietra o roccia da cui sono stati evocati, e parlano il Terran con voci simili a pietre triturate. In quanto capi delle loro genti, sono meno imbronciati e silenziosi di altri elementali, ma hanno scarso interesse a comunicare con creature che non siano i loro cugini elementali.



Monolito del fuoco

Combattimento

I monoliti della terra sono praticamente inarrestabili, poiché usano la loro grande forza per schiacciare e distruggere i nemici. Come altri elementali della terra, i monoliti della terra viaggiano attraverso il terreno solido o la roccia con la stessa facilità con cui gli umanoidi camminano sulla superficie terrestre. Tuttavia, non possono nuotare e devono camminare intorno a un corpo d'acqua oppure viaggiare attraverso il terreno sotto di esso.

Padronanza della terra (Str): Un monolito della terra ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e per i danni se sia lui che il nemico sono a contatto con il terreno. Se un avversario sta volando o è in acqua, il monolito subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e per i danni.

Spinta (Str): Un monolito della terra può iniziare una spinta senza provocare attacchi di opportunità. I modificatori di combattimento indicati in "padronanza della terra" si applicano anche alle prove di Forza contrapposte del monolito.

Scorrere sulla terra (Str): Un monolito della terra può scorrere attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di terra ad eccezione del metallo con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. La sua azione di scavare non lascia dietro di sé nessun tunnel o buco, né crea alcuna increspatura o altro segno della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato in un'area contenente un monolito della terra che sta scavando respinge indietro la creatura di 9 metri, stordendola per 1 round a meno che non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15.

STREGATO

Le creature stregate sono non morti che sono stati potenziati e fortificati con metodi arcani. Sono più difficili da attaccare in mischia e più resistenti all'essere scacciati, e ottengono la capacità di lanciare incantesimi. Questo procedimento è molto più efficace quando applicato ai non morti dotati di intelligenza rispetto a quelli privi di intelletto, siccome i non morti intelligenti possono scaricare i loro incantesimi in modo tattico.

Un non morto stregato può essere identificato grazie alle rune che ricoprono il suo corpo, che siano incise nei suoi resti scheletrici oppure tatuate sulla carne putrescente. Con un'osservazione causale o durante un combattimento, le rune possono essere notate solo con una prova di Osservare con CD 15, avendo peraltro semplicemente l'aspetto di crepe nelle ossa o rughe sulla pelle della creatura.

Le creature stregate possono essere create solo da un mago o da uno stregone con il talento Creare Oggetti Meravigliosi e di livello sufficiente a lanciare gli incantesimi da infondere nel corpo del non morto. Il processo di creazione richiede un numero di giorni pari al punteggio di Saggezza della creatura non morta che viene stregata (fino a un minimo di 10 giorni) e la spesa di 1.000 mo per i materiali da incisione o da tatuaggio insieme a 500 PE x il punteggio di Saggezza della creatura non morta.

I non morti con capacità di lanciare incantesimi possono stregare se stessi.

ESEMPIO DI CREATURA STREGATA

Questo emaciato umanoide glabro ha gli occhi rosso fuoco e i denti affilati come rasoi dei ghoul non morti, ma ad un più attento esame, si può notare come la carne putrescente sia coperta di cicatrici o marchi di qualche tipo.

Questo esempio usa come creatura base un ghast con 4 DV.

Ghast stregato
Dadi Vita: 4d12+3 (29 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+3 Des, +4 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +2/+3
Attacco: Morso +5 in mischia (1d8+3 più paralisi)
Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d8+3 più paralisi) e 2 artigli +3 in mischia (1d4+1 più paralisi)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Febbre del ghoul, paralisi, fetore, capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia o argento, resistenza agli incantesimi 18, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +8
Caratteristiche: For 17, Des 17, Cos -, Int 13, Sag 14, Car 16

Abilità: Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +8, Saltare +9, Scalare +9
Talenti: Multiattacco, Robustezza
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 5-8 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Combattimento

Un ghast stregato usa le proprie capacità magiche per iniziare una battaglia, ricorrendo agli attacchi naturali quando un avversario si avvicina a una distanza da mischia o quando le capacità magiche sono esaurite. Ben consapevole delle proprie difese aumentate e potenziate, non teme gli incantatori divini come accadeva un tempo.

Febbre del ghoul (Sop): Malattia - morso, Tempra CD 15, periodo di incubazione 1 giorno, danni 1d3 Cos e 1d3 Des. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Paralisi (Str): Chiunque venga colpito da un attacco con il morso o con gli artigli di un ghast stregato deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o essere paralizzato per 1d4+1 round. Anche gli elfi sono vulnerabili a questa paralisi. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Fetore (Str): La puzza di morte e corruzione che circonda un ghast è soverchiante, e le creature viventi entro 3 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o essere inferme per 1d6+4 minuti. Una creatura che supera il tiro salvezza non può più essere soggetta al fetore dello stesso ghast stregato per 24 ore. Un incantesimo *ritarda veleno* o *neutralizza veleno* rimuove l'effetto dalla creatura inferma. Le creature con immunità al veleno non subiscono l'effetto, e le creature resistenti al veleno ricevono il normale bonus ai tiri salvezza. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *dardo incantato, oscurità*; 1 volta al giorno - *foschia occultante, freccia acida di Melf* (+5 contatto a distanza), *freccia infuocata, tocco del vampiro* (+5 contatto in mischia). 4° livello dell'incantatore.

CREARE UNA CREATURA STREGATA

"Stregato" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi non morto corporeo con un punteggio di Saggezza di 10 o più (cui ci si riferirà d'ora in avanti come "creatura base").

Una creatura stregata usa tutte le statistiche e le capacità della creatura base tranne che per quanto qui indicato.

Attacchi speciali: Una creatura stregata conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene il seguente attacco speciale.

Capacità magiche: In una creatura stregata possono essere infuse capacità magiche in base alla sua Saggezza, come indicato nella tabella sotto. Tutti gli incantesimi selezionati devono essere delle scuole di evocazione, invocazione o necromanzia. Il numero di capacità magiche è cumulativo; ad esempio, un non morto stregato con una Saggezza di 12 può lanciare due incantesimi di 2° livello quattro volte al giorno e due incantesimi di 1° livello quattro volte al giorno. Il livello dell'incantatore è pari ai Dadi Vita della creatura.

Saggezza	Esempio di non morto	Incantesimi infusi	Volte al giorno
10	Scheletro, zombi	Due di 1° livello	4
11-12	Bodak	Due di 2° livello	4
13-14	Ghoul, ghast	Due di 3° livello	2
15-16	Divoratore	Due di 4° livello	2
17-18	Alcuni lich	Due di 5° livello	2
19 o più	Ombra notturna	Uno di 6° livello	1

Il creatore di una creatura stregata decide come distribuire gli incantesimi conosciuti per il numero di volte al giorno in cui gli incantesimi di ogni livello possono essere lanciati, e una volta deciso, questa distribuzione non può più essere cambiata. Ad esempio, se in uno scheletro stregato sono infusi come capacità magiche di 1° livello *incuti paura* utilizzabile una volta al giorno e *stretta folgorante* utilizzabile tre volte al giorno, il creatore dopo non può cambiare né gli incantesimi né il numero di volte al giorno per cui possono essere usati (a due volte al giorno ognuno, ad esempio).

Qualità speciali: Una creatura stregata conserva tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene le seguenti qualità speciali.

Riduzione del danno (Str): Le creature stregate con 1-3 DV non hanno riduzione del danno, quelle con 4-11 DV hanno riduzione del danno 5/magia o argento, e quelle con 12 o più DV hanno riduzione del danno 5/magia e argento.

Resistenza agli incantesimi (Str): Una creatura stregata ha una resistenza agli incantesimi pari a 10 + il modificatore di Carisma della creatura base.

Resistenza allo scacciare (Str): Una creatura stregata ottiene resistenza allo scacciare +2 (aggiunto alla resistenza allo scacciare della creatura base, se ne ha una).

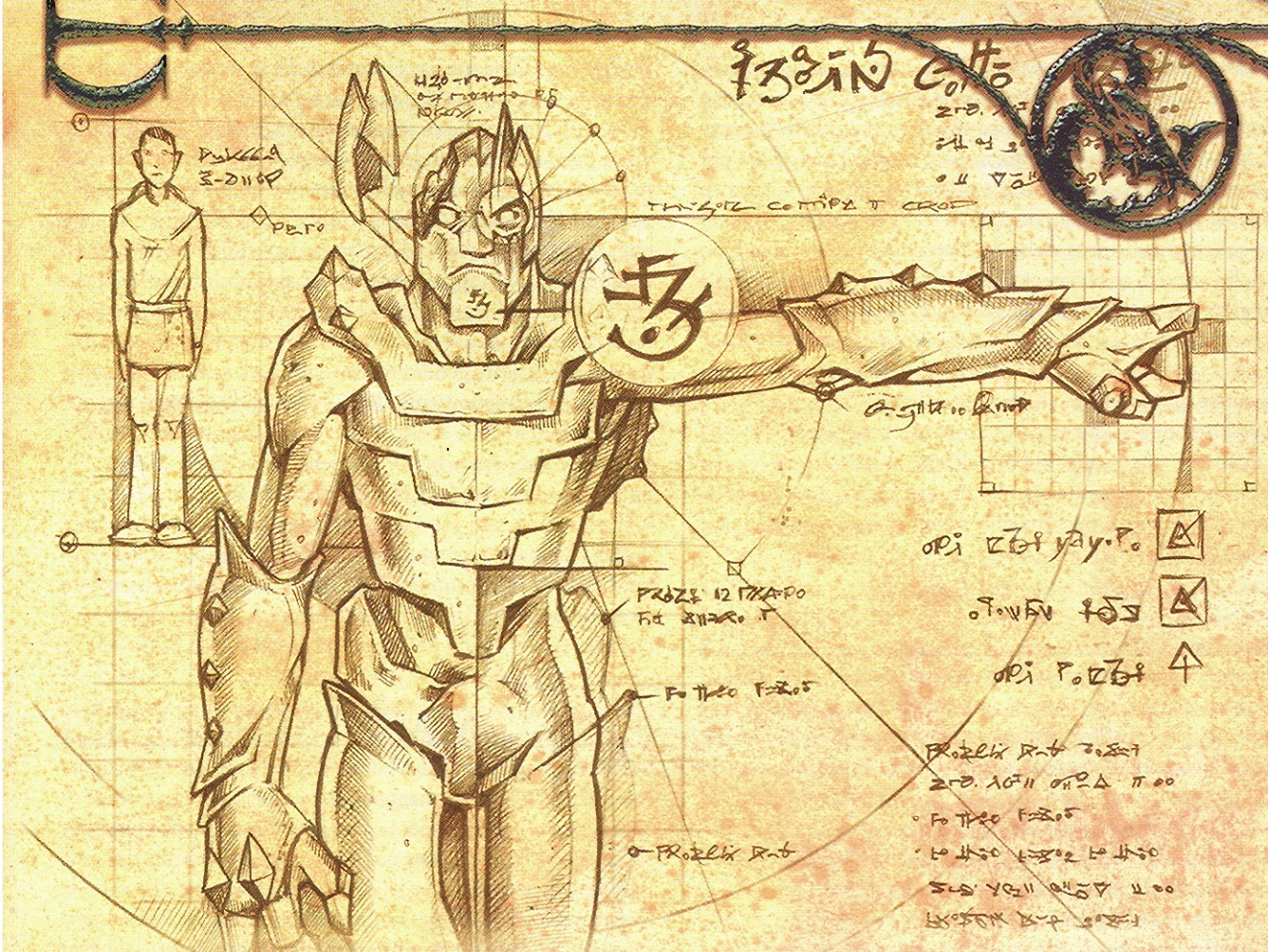
Tiri salvezza: Le creature stregate ottengono un bonus profano di +2 a tutti i tiri salvezza.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.



Ghast stregato

Illustratore di W. Reynolds



Illus. di M. Cavotta

In molte città e paesi, la popolazione comune è quasi sempre indifferente alle distinzioni di addestramento, abilità e doti personali che separano gli incantatori arcani. Le differenze tra uno stregone e un ammaliatore, un warlock e un necromante, oppure tra un invocatore e un mago combattente sono inutili per molte persone, e qualsiasi incantatore (che non sia un bardo, che di solito è facile da identificare) ha uguali probabilità di essere chiamato arcanista, stregone, ammaliatore o mago da chiunque sia sprovvisto di una reale comprensione delle vere abilità del personaggio. Per molte persone, le distinzioni tra tipi di incantatori arcani hanno importanza solo per gli stessi arcanisti.

Tuttavia, anche nella più magica delle ambientazioni, gli incantatori arcani mantengono un alto profilo sociale. Poche persone in un indaffarato paese commerciale noterà l'arrivo o la partenza di un esperto spadaccino mercenario o bellimbusto libertino, ma l'arrivo di un arcanista di qualsiasi tipo sarà attentamente notato e osservato.

BARDI

A meno che non sia sua intenzione, un bardo non viene mai scambiato per un altro tipo di incantatore arcano, e sebbene la gente comune possa temere l'improvvisa apparizione di un mago sconosciuto, l'arrivo di un nuovo bardo in paese è spesso motivo di celebrazioni. Le abilità di un bardo promettono nuove canzoni, nuove storie e una nuova musica così potente e magica che gli ascoltatori potrebbero dimenticare per un po' i problemi e le preoccupazioni della vita. Quando un bardo di grande abilità esegue le sue canzoni nella sala comune della taverna del villaggio, gli ascoltatori per un breve momento si godono uno spettacolo da re: un'ora o due di sogni e splendore in cui può indulgere anche il più umile contadino.

Naturalmente, alcuni bardi hanno anche la reputazione di essere ladri e bugiardi, essendo tutti fin troppo svelti a fuggire dal paese lasciandosi alle spalle una sfilza di false promesse e cuori infranti. Anche se le motivazioni di tali personaggi saranno sempre messe in dubbio, la gente sa che anche il bardo più crudele è sprovvisto del potere di scatenare pestilenze magiche o altre devastazioni arcane. Sebbene spesso la gente sia impaurita dal potere magico, sa che la scintilla di magia del bardo comporta decisamente meno rischi per loro che non quelle di altri arcanisti.

I bardi si muovono con facilità nelle cerchie di nobili e potenti, e anche un bardo di modesta abilità può presentarsi alla porta della sala del re e aspettarsi di ricevere un posto al tavolo del banchetto e un letto per la notte in cambio di qualche canzone. In alcune culture, i nobili mantengono i bardi come consiglieri, intrattenitori, spie e tutori per i loro figli; questi bardi stanziali, o cantori, spesso divengono membri permanenti di una famiglia nobile. In cambio di vitto, alloggio e un onorario mensile, un cantore offre i suoi servigi come luogotenente fidato, lavorando assiduamente per sostenere gli interessi dei nobili e sorvegliare la famiglia a cui ha giurato fedeltà. Mentre un nobile diventa famoso per la qualità del bardo nella sua famiglia, i bardi ottengono fama per l'elevazione dei loro mecenati, ed essere il bardo di corte di un sommo re è certamente un grande onore.

I bardi con nobili mecenati possono comunque trascorrere molto del loro tempo all'avventura, ma da essi ci si aspetta che devolvano almeno parte dei loro sforzi a sostegno delle cause del loro mecenate e che ritornino a intervalli regolari per riferire ciò che hanno sentito e osservato nei loro viaggi. In generale, un bardo con un mecenate deve trascorrere almeno una settimana al mese nella residenza del nobile, ma dopo qualche anno di servizio, ci si aspetta che un bardo rinunci a viaggiare per qualche tempo, passando parecchi mesi consecutivi al servizio della corte del suo signore.

Oltre a vitto e alloggio, un cantore si può aspettare uno stipendio di circa 10 mo al mese per livello del personaggio (in sostituzione al denaro che un bardo itinerante potrebbe guadagnare mediante l'uso dell'abilità Intrattenere). In occasioni speciali, come quando intrattiene un nobile ospite, lo spettacolo di un personaggio potrebbe fargli guadagnare qualcosa in più.

MAGHI

I ranghi dei maghi coprono l'ampio spettro che va dagli umili evocatori ai sgargianti signori arcani supremi. Anche se molti maghi di alto livello possono essere imponenti come i più temibili warlock o stregoni, altri potrebbero sembrare nulla più che vecchi mendicanti o vagabondi perfino dopo un'attenta osservazione. Molti maghi hanno maggiore facilità a nascondere la loro vera vocazione che non i warlock o gli stregoni, e parecchi fanno ogni sforzo per evitare di rivelare i loro poteri finché non lo ritengono opportuno.

I maghi che non si preoccupano di celare la loro natura di solito sono trattati con un certo grado di cautela, e anche una reputazione di essere più razionali ed equilibrati dei membri delle altre classi arcane non garantisce loro una calda accoglienza in terre straniere. Per i sospettosi, un mago malvagio incarna il potenziale per mettere a fiamme e fuoco una città, schiavizzare il regnante e la guarnigione o evocare orde di demoni assassini con un solo gesto della mano (indipendentemente dal fatto che queste azioni siano realmente nel potere del mago). Anche i maghi noti per essere crociati del bene o servitori della legge e dell'ordine possono, in certe occasioni, ritrovarsi a dover affrontare un'abbondante quantità di sospetto, siccome è risaputo che problemi di ogni genere (mostri, intrighi e magia sia potente che sinistra) sono attirati dai maghi come le falene dalla luce.

Il loro addestramento formalizzato e il rispetto che genera il loro potere spesso consentono ai maghi di assumere posizioni come consiglieri e mentori di signori e re; molti grandi nobili richiedono un abile mago per proteggere la loro famiglia contro lo spionaggio magico o gli assalti diretti di rivali e nemici. Similmente, le conoscenze del mago di fenomeni arcani e segreti antichi potrebbero dimostrarsi cruciali per liberarsi di un'infestazione di mostri, di una pestilenza magica o del potere arcano dietro alle segrete macchinazioni di un nemico. In cambio, un mago che trova un nobile mecenate ottiene un luogo sicuro dove può riposare, studiare e compiere esperimenti sotto la protezione del suo signore (e spesso a sue spese).

Dai maghi con un nobile mecenate ci si aspetta che consacrino almeno parte dei loro sforzi arcani al servizio dei suoi interessi. In generale, un mago deve trascorrere almeno una settimana al mese nella residenza del mecenate, ma a meno che il mago non abbia specifici interessi che lo tengono lontano, si dovrebbe poterlo trovare da qualche parte nel reame del suo signore piuttosto che in viaggio. Ai maghi del casato di solito viene permesso di prendere un congedo sabbatico a richiesta, ma un mago che non è nelle vicinanze quando il suo nobile mecenate ha bisogno di lui potrebbe tornare a casa e trovare che il patrono sta cercando (o ha già trovato) un sostituto.

Oltre a vitto, alloggio e strutture disponibili come laboratorio o biblioteca (in cui gli potrebbe essere chiesto di compiere delle ricerche o creare oggetti specifici a nome del suo signore), un mago del casato generalmente può aspettarsi uno stipendio personale di almeno 10 mo al mese per livello del personaggio, più il rimborso delle spese di ricerca di almeno 75 mo al mese per livello del personaggio. Ad esempio, un mago di 8° livello potrebbe aspettarsi di ricevere almeno 80 mo al mese per suo uso personale, più almeno 600 mo al mese per mantenere il suo laboratorio, ottenere sostanze speciali e componenti per incantesimi, comporre libri degli incantesimi, compiere ricerche magiche, impegnarsi nella creazione di oggetti e in altro modo occuparsi della propria carriera.

MAGHI SPECIALISTI

Sebbene i maghi specialisti siano tendenzialmente visti come semplici maghi dalla maggior parte della gente (e trattati di conseguenza), molto spesso viene fatta una distinzione per gli illusionisti (apprezzati per la loro capacità di intrattenere), i divinatori (ricercati per le informazioni segrete che sono la loro merce di scambio) e i necromanti (temuti per i loro poteri sinistri). Anche se i maghi specialisti hanno tutti la stessa probabilità generica di ottenere un mecenate, la focalizzazione di uno specialista di solito lo spinge a ricercare opportunità con inclinazione alla propria area di esperienza.

Di seguito vengono presentati in dettaglio i vari specialisti. Ogni sezione inizia con un paragrafo in corsivo di "prospettiva" che riassume come un membro di quella classe potrebbe definire se stesso e la sua specialità.

ABIURATORI

Ben più che una questione di manipolazione della magia per produrre una deflagrazione di fuoco o uccidere un gigante con una parola, la somma forma dell'arte del mago si trova nel luogo in cui la magia interagisce con se stessa. Studiare la scuola dell'abiurazione significa maneggiare gli incantesimi che manipolano la trama stessa del potere arcano.

Gli abiuratori sono cauti, prudenti e riflessivi, possedendo un'impareggiabile determinazione e decisione che permette loro di considerare con attenzione tutti gli aspetti di un problema prima di escogitare una risposta efficiente ed efficace. Generalmente considerano avventati e dissipatori gli aderenti ad altre scuole di magia, e continuano a sviluppare strategie per sconfiggere altri maghi in duelli magici (a prescindere che tali scontri diventino o meno necessari). Indipendentemente dal fatto che le loro vite siano dedite all'avventura o agli esperimenti, gli abiuratori sono sempre ben preparati.

Lo studio dell'abiurazione richiede una personalità meticolosa e cauta che generalmente preferisce un allineamento legale. Siccome l'abiurazione spesso si focalizza sul limitare le capacità altrui di fare del male, molti abiuratori sono inclini percorrere il cammino della moralità dalla parte del bene. Allo stesso tempo, la spietata efficienza dell'abiurazione usata

come arma contro altri incantatori implica che molti maghi siano attirati dalla scuola per sogni di potere personale che rapidamente si sovrappongono alle filosofie disciplinate e benevole dei loro compagni.

Sebbene gli abiuratori siano spesso avventurieri riluttanti, gli abiuratori buoni a volte intraprendono quella vita per distruggere il male che la magia fin troppo spesso genera. Gli abiuratori buoni e neutrali tendono a mettersi in posizioni da cui possono impedire che gli altri rendano vittime la gente che non ha la capacità di difendersi. Gli abiuratori malvagi si trovano spesso come luogotenenti o consiglieri d'elite di sinistri signori, vendendo le loro preziose abilità al più alto offerente.

Gli abiuratori si sentono a casa ovunque, ma molti preferiscono i piccoli paesi alle grandi città. Generalmente godono della fiducia della benevolenza dei loro vicini, e a volte acconsentono a utilizzare il loro potere in favore di altri senza pensare troppo a un risarcimento o ricompensa.

AMMALIATORI

La mente è il potere definitivo. Qualsiasi sciocco può contrastare un nemico con mezzi fisici, ma fermare un nemico con la sola forza della volontà (o trasformare un acerrimo nemico in un leale alleato) è la manifestazione di potere arcano più pura e più astutamente efficace.

Carismatici, sensibili e appassionati, gli ammaliatori generalmente sono di bell'aspetto e attraenti, amano le belle arti e la buona conversazione. Anche il più perfido degli ammaliatori può essere un individuo dotato di magnetismo: sicuro, risoluto e in grado di sedurre con i modi e le parole prima ancora di pronunciare le sillabe iniziali del suo incantesimo *charme*. Altri ammaliatori sono cinici e distaccati, considerandosi studiosi freddamente razionali del solo soggetto degno di studio: la mente.

Gli ammaliatori hanno poche predilezioni di allineamento, anche se la loro convinzione che la volontà individuale sia la forza più potente del multiverso li spinge leggermente più verso il caos che non la legge. Gli ammaliatori malvagi credono che quanti sono privi della capacità di superare o resistere al potere della mente meritino di essere asserviti a quel potere, esistendo solo per essere comandati da coloro che hanno invece la capacità di farlo. Gli ammaliatori buoni adottano il punto di vista che piegare un altro essere alla propria volontà raramente è una cosa giusta, ma è pur sempre preferibile all'omicidio. Un ammaliatore buono priva un nemico della sua volontà solo finché è necessario, e, quando questo è giustificato, spesso compie ogni sforzo per riportare il soggetto al suo stato normale in modo da evitare la punizione di un traditore per mano dei suoi compagni o della sua gente.

Generalmente gli ammaliatori sono la voce della ragione in un gruppo di avventurieri; vedono il combattimento fisico come l'ultima risorsa e lavorano duramente per escogitare opzioni e soluzioni ai problemi che altrimenti potrebbero sfuggire ai loro compagni. Eccellenti giocatori di squadra, sagaci negoziatori e superbi contrattatori, gli ammaliatori preferiscono frequentare i grandi paesi e le città dove trovano facilmente molte menti da studiare (o manipolare) impunemente.

DIVINATORI

La storia è piena di opportunità mancate, tragedie personali e sconfitte disgreganti che avrebbero potuto facilmente essere evitate con una singola informazione in grado di cambiare il corso di molte vite e mondi. La conoscenza è potere, e quelli che conoscono tutto hanno nelle loro mani il potere definitivo.

I divinatori sono forse i più saggi di tutti i maghi. Come gli abiuratori, spesso sono incantatori cauti e prudenti, felici di approfittare di ogni preparazione e precauzione possibile prima di imbarcarsi in un'azione rischiosa. Per il divinatore, però, la migliore tra tutte le preparazioni possibili è di scegliere la serie di azioni che eviteranno completamente un qualsiasi conflitto e pericolo. Anche se i divinatori non sono codardi (o almeno non tutti), ben pochi sono inclini a buttarsi a capofitto in una battaglia prima di avere contemplato ogni altra opzione. I divinatori sono studiosi non solo del funzionamento arcano degli incantesimi e del sapere magico ma anche dei meccanismi della natura, delle arti e delle scienze, e perfino del comportamento umano. Pochi sono migliori dei divinatori nel giudicare i caratteri.

Oltre ad essere riflessivi e metodici nei loro affari, i divinatori apprezzano la qualità dell'oggettività. Una mente chiusa a qualche possibilità (per quanto remota o sgradevole possa essere) è una mente che potrebbe essere chiusa alla verità, poiché la verità non è sempre semplice o piacevole. Di conseguenza i divinatori sono fortemente inclini verso allineamenti neutrali, e di solito preferiscono la legge al caos. I divinatori buoni usano i loro poteri per anticipare e prevenire il male per gli altri; i divinatori malvagi usano le conoscenze che accumulano per il loro guadagno personale.

I divinatori non sono predisposti alla vita dell'avventuriero, e molti accettano tale carriera solo con una certa riluttanza. Tuttavia, con il suo giudizio, astuzia e senso comune, un divinatore è una preziosa aggiunta alla maggior parte dei gruppi di avventurieri. In combattimento, però, i divinatori a volte esitano, fin troppo consapevoli delle conseguenze di prendere la decisione sbagliata quando sono in ballo la vita e la morte.

I divinatori sono essenzialmente personaggi solitari e non si fanno facilmente degli amici sinceri. Anche quelli che vivono in grandi città tendono a rimanere alla larga e in disparte dai vicini, evitando le interazioni nel presente per meglio studiare il passato e il futuro. Sebbene dimostrino uno scarso interesse per le proprietà materiali, i divinatori spesso coprono le loro spese di ricerca e di vita facendosi pagare come veggenti, indovini e scopritori di oggetti e persone scomparse.

EVOCATORI

Il Piano Materiale non è altro che un piccolo e insignificante crocevia nel cosmo. Tutto quello che esiste in questo mondo fisico è un mero riflesso delle verità iconiche incarnate nei mondi invisibili che lo circondano.

Sicuri di sé, testardi e ostinati, gli evocatori possono spesso sembrare indolenti e disinteressati alle difficoltà altrui, raramente inclini a pensare a un modo per superare un qualsiasi ostacolo o nemico che non possa semplicemente essere schiacciato dalla giusta applicazione di potere evocato. Grazie al grande controllo che esercitano su molte spaventose creature extraplanari, molti evocatori guardano con sdegno le altre scuole di magia: l'illusione e la divinazione sono triviali, la trasmutazione e l'invocazione sono incoerenti, l'abiurazione e l'ammaliamento sono troppo deboli e la necromanzia è repellente (possibilmente poiché, di tutte le scuole, lei sola può mettere in dubbio il senso dell'evocatore del proprio potere).

Gli evocatori devono avere una forte volontà, essere decisi e anche un po' temerari per eccellere nel loro campo prescelto,

preferendo allineamenti caotici e soluzioni rapide e decise rispetto a metodi più lenti e prudenti di risolvere i problemi. Come i necromanti, gli evocatori affrontano senza batter ciglio le forze oscure e potenti, e molto raramente sentono di potersi permettere il lusso di alti (in altre parole buoni) standard morali. Per questo, gli evocatori spesso preferiscono allineamenti malvagi e neutrali.

Gli evocatori intraprendono le avventure quando la prospettiva di trovare potere e ricchezze facili sembra superare i rischi e lo sforzo coinvolti. Possono essere compagni difficili, che espongono liberamente le loro idee e dimostrano scarsa pazienza per le opinioni di quanti considerano inferiori. Occorre un capo di provato valore e forza inflessibile per guadagnarsi il rispetto di un evocatore. In un gruppo di avventurieri, gli evocatori preferiscono l'azione alla discussione, e hanno la tendenza a considerare un attacco soverchiante e immediato come il primo passo in un incontro di successo.

Molti evocatori preferiscono vivere in frontiere isolate o aree selvagge, sia per la mancanza di interesse nell'associarsi con quanti giudicano inferiori (cioè, la maggior parte della gente) sia come metodo per fare pratica dei più pericolosi aspetti del loro mestiere senza doversi preoccupare dei vicini che si lamentano (o che vengono divorati). A parte le ricerche magiche, gli evocatori rifuggono tutte le attività che normalmente costituirebbero una carriera o un'occupazione, e quando i fondi scarseggiano, semplicemente evocano delle creature che recuperino dei tesori per loro.

ILLUSIONISTI

L'universo si trova interamente nella mente che lo percepisce, e la sensazione è la prima e unica realtà. Se nella foresta cade un albero senza una creatura che lo senta, allora non c'è nessun albero.

Gli illusionisti tendenzialmente sono appariscenti, estroversi e molto sicuri, e numerosi di loro esibiscono una vena edonistica che può portare a pratiche oscure e crudeli in cerca di percezioni rare e insolite. Incredibilmente creativi, gli illusionisti amano l'arte, la letteratura, la poesia e la musica, e molti nel loro ambito sono artisti affermati. Sebbene la loro attitudine alle ricerche come studiosi non sia maggiore di quella di qualsiasi altro specialista, gli illusionisti trascorrono meno tempo a compiere ricerche di quanto non facciano altri, rinunciando all'isolamento del laboratorio in favore della compagnia della gente e del costante stimolo della manipolazione dei poteri della sensazione.

Gli illusionisti hanno menti sagaci ma non dimostrano una particolare profondità di pensiero. Pragmatici per natura, accettano la precarietà di tutte le cose e vedono solo futilità nelle azioni di coloro che consacrano la vita allo sviluppo di onniscienti filosofie di esistenza e significato. Gli illusionisti non hanno forti tendenze di allineamento. Mentre gli illusionisti buoni condividono i loro impulsi creativi a beneficio degli altri, gli illusionisti malvagi talvolta spingono la loro visione del mondo fino a estremi oscuri: gli esseri che li circondano sembrano giocattoli ben poco reali e strumenti da manipolare o distruggere come qualsiasi altra finzione od ombra.

La personalità energica e la mente astuta di un illusionista lo rendono una scelta ugualmente idonea per un capo o uno stratega di estrema fiducia in un gruppo di avventurieri. Come gli ammaliatori, gli illusionisti sanno che le loro arti richiedono un pubblico, e amano la confusione e l'agitazione della vita cittadina, di solito mantenendo case ben arredate in città grandi e sofisticate.



Un illusionista

Illustrazione di G. Kubic

INVOCATORI

L'universo è l'interazione di forze impersonali: alcune spirituali, alcune politiche, alcune morali, alcune elementali e alcune la cui natura deve ancora essere rivelata. Sotto la superficie della pura fisicità, energie essenziali formano la vera natura di tutte le cose.

La scuola dell'invocazione attrae i maghi più seri, intensi e determinati, devoti alla padronanza della loro arte a esclusione di quasi tutto il resto. Chiaramente ascetici nelle loro abitudini personali, gli invocatori preferiscono ambienti spartani, abiti semplici e cibi comuni, rifuggendo dalla confusione e dal lusso come distrazioni che indeboliscono la percezione del mondo reale. Come personalità, gli invocatori sono decisi, diretti e spesso testardi. Gli invocatori buoni percepiscono il male come una forza destabilizzante che deve essere contrastata, mentre gli invocatori neutrali o malvagi tendono a essere insensibili, vedendo le prove e le ordalie dei mortali come i risultati superficiali di un più grande mondo invisibile all'opera.

Gli invocatori buoni intraprendono le avventure in risposta alle correnti e alle forze che percepiscono nel mondo, nello sforzo di rispondere quando e dove si manifesta il male. Gli invocatori malvagi, non contenti di decidere per reazione alle forze universali intorno a loro, cercano di manipolare quelle forze, alterando i loro flussi e riflussi mediante le loro azioni. Indipendentemente dall'allineamento, gli invocatori sono capi naturali: impavidi, ispiratori e autoritari. Tra i maghi, il loro coraggio sul campo di battaglia è ineguagliabile.

Gli invocatori preferiscono abitazioni tranquille e semplici, raramente prendendo dimora in mezzo a grandi quantità di persone. Non pochi sono eremiti che scelgono di vivere nei luoghi naturali più impervi e proibitivi. La gente comune lascia in pace gli invocatori, temendo il loro potere e il pericolo che suggerisce la loro reputazione... una reputazione che molti invocatori non si sforzano troppo di scoraggiare.

NECROMANTI

La vita e la morte sono una cosa sola, poiché tutte le cose viventi prima o poi muoiono. La morte non è la fine, ma l'inizio. Siccome i giorni da vivente non sono altro che una frazione dell'esistenza eterna della

morte, la vita non è altro che un'inutile distrazione allo studio e alla comprensione della lunga oscurità da venire.

Meditabondi, privi di senso dell'umorismo e riservati, i necromanti dimostrano un'attrattiva per la vita e la morte che rasenta l'ossessione. Sebbene vengano generalmente considerati freddi e ostili, coloro che diventano amici dei necromanti potrebbero giungere a conoscerli come compagni premurosi, stoici e leali. Molti necromanti preferiscono la solitudine alla compagnia, comunque, e anche i più degni di fiducia e apprezzati tra di loro possono essere inclini a periodi neri di scoraggiamento durante i quali mettono in dubbio il valore della vita e di tutte le cose viventi.

L'esposizione continua alle forze della morte e della non morte possono avere un effetto corruttivo sui maghi che hanno anche la minima inclinazione al male. Di conseguenza, i necromanti malvagi superano di gran lunga il numero dei necromanti di allineamento buono. I necromanti neutrali sono rari, siccome molti necromanti hanno una volontà abbastanza forte da resistere al richiamo dell'oscurità oppure alla fine si arrendono alla sua corruzione. I necromanti hanno scarsa inclinazione verso il caos o la legge; sebbene un certo senso dell'ordine attragga la loro natura cinica e meticolosa, molti necromanti sono fin troppo desiderosi di voltare le spalle alle norme codificate della società per la ricerca della conoscenza e del potere.

Anche se generalmente i necromanti non sono idonei al comando, uno di questi arcanisti può essere un valido aiuto in un gruppo di avventurieri, sia per il potere formidabile che manipola sia per la familiarità con le forze oscure del mondo che lo rende virtualmente senza paura. D'altra parte, un necromante potrebbe essere poco interessato nell'eseguire gli ordini, e uno che non concorda con le strategie dei suoi compagni potrebbe in qualsiasi momento andarsene per proprio conto.

I necromanti che non sono avventurieri trascorrono la maggior parte del loro tempo impegnati in ricerche e scritture arcane, e siccome non hanno un gran bisogno della compagnia dei viventi, di solito dimorano lontano dalle regioni civilizzate, risiedendo in antichi castelli, caverne profonde o anche cripte abbandonate.

TRASMUTATORI

Come una rifrazione dei principali processi con i quali i mondi vengono costantemente costruiti e distrutti, tutta la vita è cambiamento. Qualunque cosa abbia smesso di cambiare, crescere, evolversi da ciò che era cessa di essere una parte del mondo, e il potere definitivo è quello che manipola queste forze di trasmutazione.

I maghi attirati dalla specialità della trasmutazione generalmente sono curiosi, dalla mente acuta e profondamente analitici. Affascinati dall'esercizio di mettere insieme le cose e poi farle di nuovo a pezzi, i trasmutatori sono riparatori naturali, spesso più interessati agli oggetti che non alle creature che li creano e li manipolano. Con le menti più in sintonia con lo scoprire come funzionano le cose che con il ragionare sul perché le cose sono come sono, i trasmutatori possono essere collezionisti ossessivi, studiosi eccellenti e lucidi pensatori, ma non sono particolarmente inclini a penetranti approfondimenti filosofici.

Come risultato del loro interesse per il cambiamento e le forze che lo comandano, i trasmutatori tendono a vedere le questioni morali nei termini di quel cambiamento. I trasmutatori neutrali e malvagi credono che il bene e il male siano concetti relativi, dipendenti da condizioni esistenti e raramente permanenti, e quindi fanno ben poca distinzione tra loro. I trasmutatori buoni guardano oltre l'universale costante del cambiamento e ai suoi effetti sulla vita, con l'aspirazione di assicurarsi che il cambiamento si verifichi per il meglio. Indipendentemente dalla loro posizione morale, i trasmutatori preferiscono allineamenti caotici, poiché il caos è l'essenza del cambiamento.

Desiderosi di esplorare il mondo che li circonda, i trasmutatori sono spesso membri scalpitanti di gruppi di avventurieri, più nel nel ruolo di seguaci fedeli che non di capi riluttanti, siccome mancano della determinazione necessaria e raramente riconoscono il valore di rimanere fedeli a uno scopo inflessibile.

I trasmutatori sono più a loro agio all'interno di grandi città, dove hanno accesso a rifornimenti, consulenti e altre risorse che richiedono i loro studi. In generale, la gente comune è meno sospettosa nei confronti dei trasmutatori che non di molti altri maghi; la mancanza di capacità distruttive o di controllo di alto livello nella magia dei trasmutatori (nonostante l'occasionale *metamorfosi funesta*) porta molta gente comune a considerarli eccentrici ispirati ma innocui.

MAGHI COMBATTENTI

Anche se i maghi combattenti condividono molti dei punti di forza e delle limitazioni degli stregoni, sia i signori che la gente comune tendono a dimostrare nei loro confronti molta più stima, poiché i maghi combattenti spesso occupano posizioni di potere. In qualsiasi terra in cui si trovano maghi combattenti, molte persone hanno almeno sentito parlare delle famose accademie in cui gli arcanisti sono addestrati per la battaglia, e la gente comune considererà un mago combattente come un difensore puro e coraggioso della propria terra oppure come un agente particolarmente favorito dal potere regnante. Queste aspettative potrebbero essere mal riposte, naturalmente, ma finché un mago combattente non dimostra di essere inaffidabile, di solito può aspettarsi l'amicizia e la collaborazione della sua gente.

Dopo anni di addestramento a spese della corona, spesso ci si aspetta che un mago combattente ripaghi l'investimento fatto nella sua educazione mediante il servizio militare. I maghi combattenti che vanno all'avventura generalmente hanno portato a termine i loro doveri, e di solito sono in uno status distaccato oppure hanno pagato lo "scutagium" (una tassa che li esime dal servizio militare) per evitare qualsiasi obbligo aggiuntivo. In generale, tuttavia, un mago combattente che gode di un'autorità significativa in virtù della sua classe e dell'addestramento sarà sempre responsabile nei confronti di coloro che in cambio hanno l'autorità di dargli ordini.

Un mago combattente può quasi sempre trovare impiego come ufficiale nella guardia di un nobile, agente della corona o membro di una guarnigione locale. Questo impiego fornisce al mago combattente vitto e alloggio insieme ad un piccolo salario (di solito 10 mo al mese per livello del personaggio). Tuttavia, da un mago combattente che accetta una tale posizione ci si attende che trascorra almeno metà del suo tempo in servizio, a disposizione dell'autorità o del signore che lo paga. Accordi speciali per un'attività discrezionale e indipendente possono

essere stipulati, ma in tempi di crisi il mago combattente è al servizio del suo signore, e può ignorare l'appello al dovere solamente a suo rischio e pericolo.

STREGONI

Come i bardi, gli stregoni hanno la tendenza ad attirare l'attenzione, ma (a differenza dei bardi) raramente del genere positivo. Dove un mago potrebbe intrufolarsi in città e sembrare poco più che viaggiatore rovinato dalle intemperie, rivelando la sua vera natura solo a propria discrezione, uno stregone tende a non rimanere anonimo a lungo, poiché la sua intensità personale e carisma attirano lo sguardo e rimangono impressi nella memoria. Una differenza indefinibile ma tangibile spesso separa lo stregone dal resto del mondo... e quando la differenza viene messa da parte, spesso cresce il sospetto.

Un nobile di rango potrebbe rivolgersi al proprio mago di corte per ricevere consiglio e conoscenza istruita sulle azioni dei propri rivali, ma non potrebbe fare altrettanto nei confronti di uno stregone, il quale generalmente possiede ben poco dell'educazione formale e dell'addestramento di un mago. Sebbene molti stregoni provino raramente il bisogno di trovare un mecenate o di mettersi a disposizione di un nobile signore, quelli che lo fanno spesso si ritrovano a essere considerati più come un'arma arcana che non come una fonte di conoscenza, meno idonei alle funzioni di consigliere e tutore che non di guardia del corpo d'elite o agente speciale di grande valore.

Alla fine, che siano buoni o malvagi, molti stregoni semplicemente scelgono di esistere all'esterno della normali cerchia della società umana. Come forze elementali della natura, gli stregoni più potenti non saranno mai comandati, né dalle preoccupazioni della gente comune né dagli ordini di un re.

WARLOCK

Ancora più degli stregoni, i warlock hanno la tendenza a essere guardati con grande sospetto e timore, e solo i più infami necromanti arrivano quasi a provocare la diffidenza e l'inimicizia che generalmente provocano i warlock. Anche i meno superstiziosi sanno che la potenza di un warlock deriva da poteri pericolosi e malvagi, e anche un warlock il cui valore è stato più volte messo alla prova al servizio del bene potrebbe comunque essere sospettato di possedere il potenziale per un oscuro tradimento.

Ben pochi paesi o città sopporteranno a lungo un warlock conosciuto in mezzo a loro: i warlock di basso livello spesso rischiano di essere assaliti da folle armate di forconi. I warlock di potere moderato raramente devono temere attacchi diretti, ma potrebbero ritrovarsi soggetti a una varietà di allusioni (più o meno velate) che la loro presenza non sia ben voluta. I warlock di alto livello in genere sono considerati fin troppo pericolosi per essere attaccati, ma spesso possono ritrovarsi soggetti a vessazioni di diverso tipo come successive ondate di crociati avventurieri che si presentano alla loro porta, ognuno desideroso di eliminare una minaccia così chiaramente malvagia.

I warlock si trovano un po' meglio quando sono sotto la protezione di un signore locale, ma ben pochi nobili dal cuore buono offrono liberamente impiego a un warlock. La reputazione di questi nefasti arcanisti è semplicemente troppo brutta, e ci vuole un signore di saggezza e carattere eccezionale per ignorare la spaventosa reputazione di un warlock e guardare nel profondo del cuore della persona al di là dello stereotipo.

Come lo stregone, il warlock è apprezzato molto meno per i suoi consigli e le sue conoscenze che per la sua capacità di scatenare la devastazione contro i nemici, e quei pochi

Illustrazione di R. Spencer



Il warlock percorre in solitudine il proprio cammino

che ottengono un potente patrono molto probabilmente serviranno come guardie del corpo o combattenti arcani di grandi capacità. Molti warlock non giurano mai fedeltà a un altro individuo, tuttavia, preferendo manipolare il loro potere unicamente nel proprio interesse.

WU JEN

Né nobile né contadino, un wu jen di solito è al di fuori delle gerarchie tradizionali della sua terra nativa. Il suo apprendimento e potere personale richiedono rispetto, ma la mancanza di posizione famigliare e convenzioni sociali a volte rende difficile per i ricchi e potenti accettare le sue doti e le sue abilità.

Quando vanno all'avventura in terre occidentali, i wu jen spesso si ritrovano costretti ad affrontare sia una generale diffidenza verso gli arcanisti che una specifica diffidenza nei confronti degli stranieri. Per la maggior parte (come per stregoni e warlock), la gente comune fa del suo meglio per stare lontana dal wu jen. Allo stesso tempo, la loro stranezza a volte può rendere più facile per un wu jen acquisire il patrocinio di un mecenate e la posizione di consigliere di nobili signori e re, siccome la nozione preconcetta di magia arcana di questi nobili fa sì che vedano il wu jen ammantato da un'aria di mistero e prestigio esotici.

Anche se pochi clan nobili nelle loro terre di origine si preoccupano di disonorare la loro posizione frequentando i wu jen e i loro rozzi modi, wu jen eccezionali a volte dimostrano il loro valore abbastanza da emergere come visir o satrapi sotto imperatori e signori locali. Alcuni wu jen, infatti, hanno acquisito un tremendo potere politico rimanendo vicino al trono di un monarca fantoccio che ha scelto (o è soggetto a *charme*) di non contraddire i loro dettami.

IL DM E LA CAMPAGNA ARCANA

I migliori Dungeon Master capiscono le capacità del personaggi nel loro gioco, e cercano modi in cui il personaggio di ogni giocatore abbia una possibilità di pilotare l'azione e la direzione di ogni avventura e della campagna nel suo insieme. Tuttavia, gestire personaggi arcani può essere stimolante al riguardo, siccome gli incantatori arcani di livello medio e alto spesso hanno capacità che potrebbero facilmente sconvolgere l'equilibrio di una tipica partita. Ad aggiungersi alla sfida è anche il fatto che i personaggi arcani a volte sono amaramente tentati dal definire se stessi non grazie alle loro personalità, scopi e progetti, ma semplicemente attraverso il loro arsenale di incantesimi sempre più potente.

Questa sezione del capitolo, che si rivolge direttamente al DM, offre strategie e approcci che, nella situazione descritta sopra, può rendere il gioco più realizzabile, sia per il giocatore di un personaggio arcano che per il DM incaricato di definire il posto di quel personaggio nel mondo di gioco.

SCANDIRE IL RITMO DEL GIOCO ARCANO

Maghi, stregoni e altri incantatori arcani sono diversi da molti altri personaggi nel gioco, nella misura in cui la maggior parte richiede una quantità significativa di tempo di recupero regolare per sfruttare al meglio i loro privilegi di classe e scelte dei talenti. Nella vita di un guerriero o ladro, ogni giorno fuori da un dungeon tende ad essere più o meno sempre uguale, e questi personaggi trovano nuove cose da fare fuori dal contesto delle avventure (o almeno alcune cose che hanno un qualche collegamento duro e rapido al conseguimento di potere, denaro ed esperienza). Molti personaggi arcani, d'altra parte, hanno bisogno di tempo per usare i loro talenti di creazione oggetto, compiere le loro ricerche di incantesimi o scrivere nuovi incantesimi nei libri degli incantesimi. Quando i personaggi si ritrovano sepolti sotto un assalto di crisi, invasioni, pestilenze e sventure da cui non possono permettersi di assentarsi, al giocatore di un mago o stregone vengono negati alcuni dei più significativi privilegi della classe del personaggio.

In generale, una buona regola di base sono due giorni di pausa per ogni giorno di avventura in una campagna. Se il gruppo impiega sei giorni per esplorare delle rovine particolari, è possibile astenersi dal successivo aggancio di avventura per dodici giorni di tempo della campagna. Il DM deve sentirsi libero di spiazzare i PG di tanto in tanto (come farli piombare nell'avventura successiva un'ora dopo aver lasciato il dungeon da cui speravano di recuperare trascorrendo un paio di settimane di riposo), ma allo stesso tempo deve assicurarsi che abbiano un po' di tempo di recupero, e che i giocatori capiscano che i loro personaggi possono sfruttarlo per iniziare dei progetti a loro piacimento. Il giocatore di un mago di alto livello che ha bisogno di due mesi per creare un oggetto magico del valore di 60.000 mo dovrebbe sentirsi abbastanza sicuro che nessun disastro colpirà durante l'intervallo di avventura per rovinare potenzialmente gli sforzi del personaggio.

Il DM deve però fare attenzione a introdurre il tempo di recupero nella campagna per evitare risentimenti da parte di coloro che non utilizzano personaggi arcani. Non bisogna dare la sensazione che i loro personaggi siano costretti ad aspettare settimane e settimane solo perché il mago possa trascorrere tutto il tempo che vuole nella biblioteca o nel laboratorio. Sebbene molte campagne non pongano troppa attenzione al riguardo, l'idea è che tutti i personaggi (non solo gli incantatori arcani) debbano trascorrere una certa quantità di tempo per l'addestramento: affinando le loro doti personali e imparando nuove capacità mentre aumenta la loro esperienza. Se altri personaggi non hanno compiti che li impegnino, il DM può scegliere di permettere loro di addestrarsi in anticipo per talenti e abilità che riceveranno o miglioreranno al livello successivo mentre i personaggi arcani perseguono i propri interessi (vedi "Come migliorare i PG", pagina 197 della *Guida del Dungeon Master*, per maggiori informazioni).

IDEARE AVVENTURE PER INCANTATORI

I maghi di ogni livello significativo sono una sfida per il Dungeon Master come nessun altro personaggio. Le avventure con un misterioso omicidio raramente sopravvivono alla prima spazzata di *individuazione dei pensieri* o *visione*. I baratri senza fondo sono facilmente attraversati con un semplice incantesimo *volare* di 3° livello, e il teletrasporto rende un gioco da ragazzi infiltrarsi nella fortezza più sinistra.

Trovare nuovi modi per stimolare i giocatori senza ricorrere a limitazioni capricciose e arbitrarie al potere magico può essere un compito impegnativo, e molti DM prima o poi si ritrovano a considerare le capacità crescenti degli incantatori arcani nel loro gioco come una sfida da superare un incantesimo alla volta:

mostri con vista cieca e olfatto acuto per limitare l'utilità di *invisibilità*; avversari che indossano *anelli di scudo mentale* per assicurarsi che i PG non li scrutino con facilità; *dissolvi magie superiore* che improvvisamente diventa l'unico incantesimo che i PNG maghi malvagi sanno come lanciare e così via.

Questo approccio può trasformare troppo facilmente la campagna in un braccio di ferro arcano tra le capacità dei maghi e l'inventiva del DM. Ancora peggio, può rendere banali i risultati dei personaggi: se non c'è alcun vantaggio o beneficio ad aver faticato a lungo e duramente per aggiungere *teletrasporto* alla lista degli incantesimi, perché ci si dovrebbe preoccupare di tentare? Il DM deve permettere agli incantatori arcani di usare le loro nuove capacità e lasciare che il gioco evolva di conseguenza man mano che aumenta il loro potere.

Alcune delle più comuni capacità "rovinagiochi" che acquisiscono i personaggi arcani sono le magie di charme, invisibilità, scrutamento, teletrasporto e volo, di cui ognuno porta al tavolo da gioco i propri pericoli e richiede una risposta giustamente creativa.

Charme

La magia di charme è la prima categoria di magia potenzialmente problematica che acquisiscono molti personaggi arcani. Ogni avversario catturato di norma viene sottoposto a interrogatorio dopo essere stato reso soggetto a *charme* da un personaggio giocante bardo o mago. Mentre molti giocatori si aspettano che qualsiasi PNG affascinato dall'incantesimo *charme su persone* del loro personaggio sia naturalmente felice di spiegare tutti gli aspetti del Grande Piano al loro nuovo amico, ci sono un certo numero di ragionevoli argomenti contrari a questa tattica.

Prima di tutto, non ogni avversario deve necessariamente essere un PNG umanoide. Un avversario può avere servitori di altri tipi di creature (non morti, giganti o umanoidi mostruosi, ad esempio) che sono al sicuro da un tale interrogatorio finché non diventa disponibile *charme sui mostri*, fornendo al DM qualche livello di spazio per respirare. Un avversario intelligente con umanoidi alle sue dipendenze potrebbe anticipare la cattura e l'interrogatorio dei suoi sgherri (con *charme* o mezzi più comuni), e quindi controllare attentamente il flusso di informazioni nella sua organizzazione. Nemici particolarmente perversi contano sulla cattura e sull'assoggettamento a *charme* di uno o due servitori, e seminano deliberatamente false informazioni nei ranghi dei loro seguaci in modo tale che qualsiasi aspirante eroe si lanci successivamente a capofitto in imboscate, trappole mortali o fraintendimenti sulla base delle conoscenze "garantite" fornitegli dalla creatura soggetta a *charme*.

Lo scopo non è di dissuadere completamente dall'acquisizione di informazioni importanti mediante incantesimi di charme, ma di insegnare ai giocatori a trattare le informazioni acquisite con lo charme con una salutare dose di ponderatezza e riflessione. In questo modo, anche nel caso in cui il gruppo acquisisca informazioni sicure da una creatura catturata, quella conoscenza ha una probabilità inferiore di fa deragliare il gioco. La magia di charme dovrebbe essere una tattica utile da considerare per i personaggi piuttosto che la perfetta soluzione ad ogni bisogno per reperire informazioni durante un'avventura.

Il DM non dovrebbe rendere i suoi PNG importanti immuni a magia di charme, poiché i giocatori con ogni probabilità lo troveranno frustrante. Allo stesso modo, non dovrebbe porre le informazioni chiave dove possono essere scoperte solo sottoponendo a *charme* il personaggio giusto al momento giusto. Invece, dovrebbe ideare avventure che offrano scorciatoie utili (ma non sempre sconvolgenti) e vantaggi da ottenere da conoscenze acquisite con charme. Se un PNG non viene sottoposto a *charme*, i personaggi dovrebbero essere in grado di continuare l'avventura... ma se riescono a renderlo soggetto a *charme*, magari evitano un incontro difficile più avanti, oppure ottengono un'opportunità di cogliere i nemici di sorpresa.

Invisibilità

Pochi incantesimi sono così ardentemente desiderati (o così soggetti a potenziale uso smodato) quanto *invisibilità*. L'invisibilità serve a due scopi nel gioco: per prima cosa come incantesimo per evitare alcuni incontri e raccogliere informazioni, e seconda cosa come un incantesimo difensivo che rende più difficile da colpire un personaggio soggetto all'effetto.

Il più semplice argomento contrario per invisibilità è un nemico che la ignora: una creatura che abbia vista cieca o una soggetta a un effetto di *vedere invisibilità*. Similmente, alcune capacità speciali (come percezione cieca, percezione tellurica e olfatto acuto) limitano l'efficacia dell'invisibilità anche se non la negano direttamente. PNG incantatori potrebbero avere pergamene o incantesimi preparati quali *epurare invisibilità*, *polvere luccicante* o *vedere invisibilità*. Al riguardo, qualsiasi incantatore con accesso a un incantesimo *evoca mostri* troverà numerose creature negli elenchi di evocazione con la capacità di olfatto acuto, che gli forniscano un buon attacco contro un nemico invisibile.

Non tutte le avventure dovrebbero essere ideate per smascherare personaggi invisibili, ma qualsiasi PNG che viva in attesa di attacchi da parte di un incantatore ostile (cioè, virtualmente qualsiasi creatura pensante in una tipica campagna di D&D) probabilmente ha pensato al modo di trattare con nemici invisibili. Due sentinelle umane mandate a sorvegliare una via di passaggio potrebbero essere un ostacolo significativo, ma quelle stesse sentinelle accompagnate da un cane ben addestrato costituiscono una minaccia molto più formidabile per infiltrati invisibili. Creature con un minimo di astuzia potrebbero mettere alcune semplici "trappole", come una pila di vasi vuoti dietro a una porta: chiunque apra la porta li farà cadere e produrrà un notevole fracasso. Le impronte di un personaggio invisibile sono facilmente visibili mentre si muove attraverso un pavimento sabbioso o fangoso (e non bisogna dimenticare che in un tipico ambiente fantasy di D&D, i pavimenti perfettamente puliti difficilmente sono la norma).

In generale, nemici con accesso alla magia molto probabilmente comprenderanno le capacità e le limitazioni dell'invisibilità e forniranno ostacoli idonei. I negozianti di una città abbastanza grande sono sicuramente consapevoli della tentazione che offrono le loro merci a maghi di basso livello con incantesimi di *invisibilità*, e provvederanno a evitare tali furti (ad esempio, semplicemente mettendo tutto sotto chiave tranne le mercanzie più comuni). I nemici non molto furbi e primitivi hanno più probabilità di essere colti impreparati da infiltrati invisibili... ma non tutte le volte. Anche una banda di ogre, dopo aver compreso che i loro nemici stanno sfruttando l'invisibilità per passare furtivamente, provvederanno a contrastare quella tattica.

Scrutare

La categoria generale di magia di scrutamento comprende non solo l'incantesimo *scrutare* ma anche un certo numero

di divinazioni collegate, come *chiaroudienza/chiaroveggenza, contattare altri piani* e *rivela locazioni*. A livello generale, ogni volta che un personaggio può lanciare un incantesimo che potrebbe rispondere a una domanda a cui altrimenti il personaggio non sarebbe in grado di rispondere in base alle informazioni a sua disposizione, ha un'opportunità di portare fuori strada l'avventura. Lo scrutamento potrebbe non aiutare un personaggio a prendere d'assalto un castello o esplorare le profondità di un dungeon, ma ha buone probabilità di localizzare e identificare i principali nemici in qualsiasi trama, e può altrimenti risolvere eccitanti misteri con un singolo facile lancio di incantesimo.

Di tutte le capacità magiche che un incantatore di alto livello può mettere in tavola, lo scrutamento potrebbe essere il più difficile con cui deve trattare il Dungeon Master. La sola difesa più semplice contro lo scrutamento è di contrastare la magia con la magia, affidandosi a incantesimi come *anti-individuazione* o *individuazione dello scrutamento* in un tentativo di tenere fuori eroi indiscreti. Le precauzioni comuni di sentinelle, cani e porte chiuse a chiave non proteggeranno la roccaforte di un manigoldo contro la magia di scrutamento... ma non c'è alcun motivo perché un nemico non possa usare incantesimi per anticipare l'arrivo dei problemi allo stesso modo in cui i personaggi potrebbero cercare di evitarli. Per esempio, un chierico malvagio potrebbe usare un incantesimo di divinazione per chiedere se sarà il bersaglio di uno scrutamento entro la prossima settimana... e se è così, da parte di chi. Supponendo che l'incantesimo di divinazione abbia successo, il chierico potrebbe poi prendere provvedimenti per difendersi contro il tentativo di scrutamento.

Come per le difese contro interrogatori a creature soggette a *charme*, un nemico astuto e meticoloso senza accesso a incantesimi che sconfiggono la divinazione potrebbe anche fare uno sforzo per controllare le informazioni accessibili a qualsiasi servitore particolare, limitando potenzialmente i danni di un accurato tentativo di scrutamento. Dopotutto, se il luogotenente conosciuto dagli eroi non ha idea dove si trovi la roccaforte segreta e non ha mai incontrato faccia a faccia il suo capo, nessun ammontare di scrutamento sul luogotenente scoverà i segreti del nemico. Un nemico molto intelligente provvederà a far vedere ai suoi avversari quello che vuole che vedano, collocando false informazioni dove i tentativi di scrutamento dei personaggi sono sicuri di scoprirne.

Come per gli incantesimi di charme, il modo migliore per evitare che gli incantesimi di scrutamento rovescino l'equilibrio della campagna è di progettare su di essi le avventure che contano. Costruire scenari in cui ci si aspetta che i personaggi usino la magia di scrutamento per avanzare nella trama e determinare la successiva serie di azioni. Anticipare il fatto che il PG mago potrebbe tentare di lanciare *scrutare* sul misterioso monaco dai capelli rossi che è stato visto vicino alle stanze del re appena prima che fosse ucciso, poi progettare gli incontri in modo appropriato. Lo scrutamento basato su nulla più di quella vaga descrizione potrebbe essere l'unico indizio a disposizione dei personaggi che stanno tentando di risolvere l'omicidio, o potrebbe essere una falsa pista. Il monaco misterioso potrebbe non avere avuto nulla a che fare con l'omicidio, oppure, anche se era l'assassino, potrebbe non avere mai saputo per chi stesse lavorando. Magari ha ricevuto istruzioni di incastrare un signore che è leale al trono fuggendo nella casa dell'ignaro signore subito dopo l'omicidio. Proprio come per la magia di charme, la magia di scrutamento dovrebbe essere uno strumento utile che a volte fornisce risultati inutili, insegnando ai personaggi a considerarlo un modo per trovare le soluzioni a problemi particolari, non una soluzione di per sé.

Teletrasporto

Più di molti altri tipi di magia, il teletrasporto può permettere a un gruppo di eroi di trasformare le più eccitanti avventure in un gioco da ragazzi. Il teletrasporto (spesso insieme a magia di scrutamento o a un interrogatorio con incantesimo *charme*) è spesso usato per oltrepassare i servitori e i difensori allo scopo di arrivare direttamente al nemico principale, rendendo così inutili gli incontri preliminari perfettamente ideati dal DM. Ancora più significativo, un gruppo armato con magia di teletrasporto è molto difficile che venga reso soggetto a qualsiasi tipo di pericolo mortale; un rapido incantesimo salva la pelle di tutti da una situazione disperata quando le cose iniziano a mettersi male.

Senza magie potenti o restrizioni relativamente arbitrarie, i PG che possono teletrasportarsi sono estremamente difficili da ostacolare a meno che il DM non possa situare l'avventura occasionale in un posto in cui il teletrasporto è inaffidabile, come un semipiano specifico o in certe zone del profondo sottosuolo. Ad esempio, il Sottosuolo di Faerûn, nell'ambientazione di Forgotten Realms, è caratterizzato dalla presenza di *faerzress*, una radiazione magica che impedisce la magia di divinazione e la magia di teletrasporto. Ogni creatura in un'area influenzata da *faerzress* riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro tutti gli incantesimi di divinazione. L'uso di qualsiasi incantesimo di teletrasporto nel Sottosuolo richiede una prova di Sapienza Magica (CD 35, o CD 25 per metodi normalmente infallibili come *teletrasporto superiore*), o ne deriva un malfunzionamento del teletrasporto.

Certi incantesimi come *proibizione* e *santificare* possono rendere impossibile il teletrasporto dentro o fuori da piccole aree. Gli incantesimi *avvertire teletrasporto* e *avvertire teletrasporto superiore* (vedi pagina 100) offrono alla creatura protetta un breve periodo di avvertimento prima che arrivi un personaggio o gruppo teletrasportato. Tuttavia, come per altri tipi di magia problematica, i personaggi giocanti hanno guadagnato il diritto di usare teletrasporto nel momento in cui raggiungono il livello appropriato, e il DM non dovrebbe tentare di rendere immune ad esso la roccaforte di ogni nemico come caratteristica standard delle avventure che crea.

I nemici intelligenti a cui manca l'accesso a difese contro il teletrasporto accurato possono altrimenti provvedere a limitare l'efficacia degli eroi teletrasportati. Un chierico malvagio con un incantesimo di divinazione potrebbe facilmente anticipare il tempo di arrivo degli eroi e organizzare un'imboscata. Un altro nemico potrebbe prendersi la briga di costruire false stanze del trono o rifugi nella speranza di confondere i suoi avversari, in modo tale che gli attaccanti teletrasportati possano materializzarsi all'interno di una trappola letale. Come per la magia di scrutamento e di charme, il semplice fatto di controllare le informazioni in assenza di precauzioni elaborate è una buona mossa per prevenire visitatori indesiderati: localizzare e teletrasportarsi nel rifugio del signore supremo sarà una sfida molto più difficile per i personaggi giocanti se i servitori del nemico non conoscono l'ubicazione o la disposizione di quel rifugio.

Volare

La capacità di prendere il volo ha due effetti principali nel gioco. Risolve facilmente il problema di giare intorno o sopra ostacoli quali baratri, fiumi e muri alti, e rende molto meno pericolosi i mostri senza attacchi a distanza, siccome un gruppo spietato può semplicemente tentare di sterminare quei nemici dall'aria senza timore di rappresaglia.

Il DM non può fare molto per limitare l'accesso alla magia di volo una volta che i personaggi giocanti hanno raggiunto il 5° o 6° livello. Se vuole che un ostacolo rimanga difficile o insormontabile anche a questo punto, l'opzione migliore è di ideare incontri e sfide in modo tale che i personaggi saranno restii a spendere gli incantesimi o gli oggetti magici necessari a superare l'ostacolo. I PG possono facilmente volare oltre il primo dirupo che incontrano... ma cosa accade se li attende un secondo baratro 15 minuti più avanti, quando gli incantesimi di volo che hanno usato per superare il primo ostacolo non sono più attivi? I personaggi potrebbero avere comunque la stessa capacità di attraversare il secondo dirupo come avevano con il primo, ma possibilmente rinunciando a un incantesimo *palla di fuoco* che lo stregone potrebbe dover usare più avanti. Il DM, naturalmente, non deve ideare ogni ostacolo in questo modo (proprio come non dovrebbe impedire ai personaggi di usare *volare* ponendo ogni dirupo sotto l'effetto di un *campo anti-magia* permanente), ma dovrebbe mantenere *volare* un'opzione su cui i giocatori devono pensare attentamente, invece di una che usano come soluzione di base ad ogni problema di trasporto.

Per i PG volanti che scelgono di attaccare nemici a terra, la soluzione più semplice è di assicurarsi che quei nemici possano rispondere a loro volta. Uccidere dall'aria degli orchi guerrieri armati di ascia è abbastanza facile, ma orchi arcieri o incantatori rappresentano una sfida differente, e il DM può anche includere incontri occasionali con nemici volanti per neutralizzare il vantaggio dei personaggi. Allo stesso tempo, è anche una buona ideazione di avventure creare incontri occasionali con una debolezza che i giocatori intelligenti possono sfruttare. I parassiti giganti come gli scorpioni Enormi potrebbero rappresentare una minaccia letale se attaccati a testa bassa, quindi il DM può inserirne una colonia in un'avventura con l'aspettativa che i personaggi utilizzeranno magia di volo per sconfiggerli senza subire perdite.



Un mago utilizza un incantesimo volare

Illustrazione di W. O'Connor

CREARE IL MONDO CON LA MAGIA

Mentre il DM modella la topografia fisica e la geografia culturale della campagna per creare opportunità di avventura, può allo stesso modo dare forma alla composizione arcana della campagna. L'esatta natura della magia e i dettagli del suo funzionamento sono elementi cruciali di qualsiasi mondo fantasy. Anche se il sistema magico del gioco di Dungeons & Dragons risponde a molte di queste domande (Qual è il procedimento per lanciare un incantesimo? Cosa può fare un incantesimo? Quanto tempo impiegano i personaggi a recuperare la loro magia?), rimangono molte opportunità di costruire elementi distintivi della campagna grazie alla ricchezza di classi, classi di prestigio, talenti e incantesimi a disposizione nel gioco.

Per esempio, date le differenze nell'approccio di ogni classe alla magia arcana, occorre considerare come maghi e stregoni potrebbero interagire in una campagna. È facile immaginare un'ambientazione in cui la magia dei maghi è "legale", ufficializzata e approvata dal potere di quel territorio, mentre la stregoneria è considerata avventata e pericolosa. Se il reame di base è un regno buono,

gli stregoni potrebbero essere visti come agenti del male e del caos indipendentemente dal loro reale allineamento o fedeltà. D'altra parte, se il reame in questione è una tirannia dal pugno di ferro, gli stregoni potrebbero essere fieri guerrieri della libertà che rappresentano il solo cammino del potere arcano aperto alla gente comune oppressa.

Il DM può anche designare ruoli o responsabilità specifiche a certe classi di prestigio. Gli iniziati dei Sette Veli (vedi pagina 40) potrebbero essere un ordine d'elite di guardie magiche reali al servizio di un grande reame, oppure il DM potrebbe creare i Sommi Saggi di Zeirr come consiglio speciale scelto tra i ranghi di esperti maestri del sapere. In alternativa, il DM potrebbe scegliere di creare una sua classe di prestigio per ricoprire la nicchia di campagna che ha in mente.

Inclinazioni culturali

In generale, il gioco di D&D presuppone che qualsiasi personaggio possa fare qualsiasi cosa. Nani possono essere maghi, elfi possono essere bardi, mezzorchi possono essere stregoni. Alcune scelte potrebbero avere più senso di altre in una prospettiva culturale, ma il gioco non fissa alcuna restrizione reale alle scelte di razza o classe. Quando costruisce il mondo della propria campagna, il DM può modificare questo principio per seguire le sue necessità. La magia per natura è esclusiva e incompleta, quindi le linee di sangue necessarie a padroneggiare la stregoneria potrebbero esistere solo in alcune rare famiglie, così come il sapere del mago selvaggio potrebbe essere insegnato solo in uno specifico collegio arcano, e i warlock potrebbero nascere solo tra la gente di una certa tribù o nazione.

L'opinione del DM di come funziona la magia della campagna non dovrebbe mai essere imposto ai personaggi giocanti, poiché mentre molti giocatori vorranno naturalmente creare personaggi che si inseriscano perfettamente nel mondo della campagna, qualsiasi personaggio che un giocatore immagina è per sua stessa natura eccezionale. I giocatori hanno il privilegio di creare personaggi unici e difficili da spiegare. Per esempio, se la gli umani della tribù Telziijka sono gli unici warlock conosciuti nella campagna, e un giocatore vuole interpretare un nano warlock, il DM e il giocatore dovrebbero essere in grado di escogitare un modo per soddisfare quel desiderio (il personaggio nano potrebbe essere stato cresciuto tra i Telziijka, magari, apprendendo i loro usi e le loro tradizioni). In alternativa, l'unica componente di eredità Telziijka responsabile del potere del warlock è qualcosa che potrebbe logicamente essere trovato in altri gruppi culturali in certe condizioni: magari la maledizione di una divinità, il possesso di un artefatto particolare o la presenza degli antenati in un antico cataclisma.

Le conseguenze della creazione di sistemi unici di magia in una campagna potrebbero includere le seguenti.

- Classi specifiche potrebbero essere classi preferite da personaggi di una certa razza o gruppo etnico.
- Classi di prestigio o talenti specifici potrebbero essere disponibili solo per personaggi che soddisfano speciali requisiti razziali o culturali.
- Incantesimi o talenti potrebbero funzionare meglio quando usati da personaggi con un'eredità o un addestramento speciale.

In generale, è preferibile offrire vantaggi a una particolare combinazione di personaggio invece che creare restrizioni insormontabili. Ad esempio, se il DM decide che i Necromanti di Ilphaz sono i più infami tra gli incantatori malvagi della sua campagna, potrebbe designare una manciata di incantesimi di necromanzia come incantesimi Ilphaziani. Potrebbe creare un talento chiamato Sapienza Oscura di Ilphaz che fornisce un incremento al livello dell'incantatore o un vantaggio simile a un incantatore che usa un incantesimo Ilphaziano. Sebbene chiunque nel gioco possa comunque diventare un necromante, i necromanti più pericolosi sono gli studenti del sapere Ilphaziano che i giocatori impareranno ben presto a temere. Dettagli come questi sono il materiale di cui sono composti i mondi memorabili.

Magocrazia

Maghi, stregoni e altri incantatori arcani hanno molti vantaggi rispetto alla gente comune che li circonda. In molte terre, è facile per i maghi accumulare ricchezza e influenza. Come qualsiasi altro gruppo di elite, questi maghi cercheranno naturalmente di conservare i loro vantaggi e trasmettere questi privilegi ai loro eredi. Una società che formalizza questo ruolo per gli incantatori arcani è conosciuta



Un inquisitore di St. Cuthbert cattura un mago fuorilegge

Illustrazione di M. Phillippi

come magocrazia: un reame governato (direttamente o indirettamente) dai maghi.

Una magocrazia può essere inclusiva, riconoscendo che qualsiasi incantatore con doti sufficienti può godere dei diritti e privilegi di essere un mago. Chiunque desideri dire la sua su come governare la società deve solo seguire gli studi arcani e dimostrare qualche attitudine con le arti arcane. Una magocrazia esclusiva, invece, è fondata sulla dottrina che il potere arcano (l'elemento chiave per appartenere ad un gruppo di elite) deve essere condiviso solo da pochi prescelti. In alcuni territori di questo tipo, chiunque intraprenda lo studio della magia arcana senza appartenere all'elite prescelta del reame commette un crimine punibile con l'esilio o anche la morte.

In una magocrazia autocratica, il potere è concentrato nelle mani di un singolo mago (o possibilmente un piccolo gruppo), generalmente di significativo potere personale. Un autocrate potrebbe delegare parte del suo potere ad agenti scelti o autocrati minori, come in una magocrazia feudale in cui un re-mago comanda la fedeltà di un certo numero di maghi duchi o signori, dei quali ognuno governa a sua volta su maghi minori. In questo sistema, tutti i maghi sono nobili (con i diritti e le responsabilità conseguenti). Un'altra magocrazia autocratica potrebbe essere di natura burocratica, con tutti i maghi che insieme formano una classe privilegiata al servizio di un re non mago (e spesso ponendo il vero potere dietro al trono). Altre magocrazie sono di natura più democratica; i maghi di un regno potrebbero formare un'assemblea esclusiva che detiene il potere di formulare leggi, imporre tasse o sovrintendere gli affari del trono.

Come i maghi possono facilmente accumulare potere politico, possono anche provocare risentimento e timore: una antimagocrazia è un reame in cui i maghi sono censurati per la loro natura pericolosa e imprevedibile. Nella forma più semplice di antimagocrazia, la pratica della magia arcana è illegale, e chiunque sia coinvolto nel lancio di incantesimi arcani potrebbe essere soggetto a multe, imprigionamento o esecuzione.

A volte un tipo di lancio degli incantesimi antitetico (gli incantesimi divini dei chierici di un certo gruppo di divinità approvate, ad esempio) è l'unica forma di magia ufficialmente permessa in un reame. Gli agenti di una istituzione autorizzata potrebbero ricercare incantatori arcani con tattiche inquisitorie, oppure (in una campagna con una lunga storia anti-arcana) potrebbero presupporre che la magia arcana sia un'arte morta da lungo tempo. In altre terre, i maghi potrebbero essere ostacolati da leggi restrittive od obblighi rigorosi nei confronti del trono, e i giovani di quei reami con il potenziale per lavorare con la magia arcana potrebbero essere costretti a scegliere tra la schiavitù allo stato fin da una giovane età o una vita di imprigionamento o esilio.

Perfino al di fuori del campo di azione di una vera antimagocrazia, alcune forme di magia possono essere autorizzate in un reame mentre altre sono proibite. Alcune terre possono avere leggi contro la pratica delle arti oscure del warlock, ad esempio, e un piccolo numero potrebbe avere una visione pessimistica su principi generali di necromanti, evocatori e stregoni.

Divinità della magia

La magia è potere. In un mondo in cui il potere arcano è la sola arma letale che mani mortali possono impugnare, le divinità sicuramente avranno un profondo interesse in quel potere. Molti pantheon hanno almeno una divinità la cui area di influenza comprende la magia, e in molti pantheon, il potere e il destino della magia arcana ricadono equamente sotto l'influenza e il controllo della divinità dominante.

Nonostante le forza di molte divinità della magia, poche possiedono un gran numero di seguaci chierici se confrontate ad altre divinità. Siccome molte divinità della magia venerano sopra ogni cosa il lancio degli incantesimi arcani, gli incantatori divini non diventano mai così importanti per il mantenimento e la crescita della loro chiesa. Boccob, in quanto divinità del lancio di incantesimi arcani (non della magia in generale), ha ben pochi seguaci chierici che non studiano anche il lancio di incantesimi arcani. Ovviamente, le divinità della magia le cui aree di influenza comprendono altre funzioni importanti (come Wee Jas, divinità della morte e della legge oltre che della magia) spesso hanno un potente sacerdozio interessato principalmente agli aspetti non arcani della divinità. In entrambe le chiese, molti sacerdoti di alto rango comandano sia la magia arcana che divina, spesso diventando teurgi mistici mentre perseguono i due cammini parallelamente.

I chierici di divinità che disdegnano l'utilizzo della magia da parte di chi non ha la forza o il coraggio di affrontare i nemici in uno scontro fisico tendono ad avere una visione contrastante degli incantatori arcani, e molte razze selvagge o barbariche denigrano gli arcanisti poiché le loro divinità guerriere le spingono lungo il sentiero del valore fisico invece che di quello dello studio e dell'astuzia. Anche se un orco medio è abbastanza furbo da riconoscere il potenziale da battaglia della magia arcana, i sacerdoti di Gruumsh dimostrano ben poca tolleranza per gli incantatori; in una società fondata sulla brutalità, un orco stregone o mago deve dimostrare ancora più forza e ferocia dei suoi fratelli combattenti anche solo per sopravvivere. In terre di umani, i chierici di fedi che celebrano la forza e il valore (le chiese di Kord o Heironeous, ad esempio) spesso lavorano per limitare la diffusione delle conoscenze arcane e l'influenza dei suoi praticanti, possibilmente anche servendo come braccio inquisitorio di un governo antimagocratico.

La campagna di soli arcanisti

Una svolta interessante e stimolante della campagna arcana è la campagna di soli arcanisti: uno scenario in cui ogni personaggio giocante è un mago, stregone o altro incantatore arcano. Un gruppo composto interamente da arcanisti può essere straordinariamente potente ad alti livelli, ma portare a termine con successo le avventure senza l'accesso alle abilità e capacità uniche del guerriero, chierico e ladro (o avere quelle abilità solo a livelli più bassi grazie alla multiclasse) può essere una sfida significativa per quei personaggi. Ostacoli quali *campi anti-magia* e mostri con ampie immunità agli incantesimi sono molto più difficili da superare quando il potere arcano è la sola arma nell'arsenale del gruppo.

Una campagna di soli arcanisti funziona al meglio se ciascuno dei personaggi coinvolti si specializza in funzioni o ruoli specifici: diventa difficile per ogni personaggio scavarsi la propria nicchia nel mondo se tutti cercano di coprire il maggior numero di elementi base possibile. Ad esempio, un gruppo composto da un illusionista, uno

stregone con numerose invocazioni danneggianti, un evocatore e un multiclasse chierico/mago rivolto alla classe di prestigio del teurgo mistico concede ad ogni personaggio una possibilità di eccellere in aree differenti: le creature evocate dello stregone e dell'evocatore fungono da guerrieri del gruppo, il chierico multiclasse garantisce le cure necessarie e l'illusionista fornisce la furtività e l'inganno più simili a ciò di cui sarebbe capace un abile ladro. Scegliere il talento Autorità è un altro modo per i membri di quel gruppo per ampliare le loro abilità base; guerrieri o chierici gregari possono offrire sostegno indispensabile a un gruppo di maghi.

EVENTI ARCANI

Indipendentemente dal fatto che le loro avventure li vedano coinvolti in intrighi di corte, a saccheggiare antiche cripte o a combattere nemici mostruosi in rovine sotterranee, tutti gli arcanisti alla fine ritornano a casa. Lontano da dungeon, caverne e i distanti piani del cosmo, un incantatore può riposare, conferendo con i suoi pari mentre assorbe le lezioni apprese dalle sue avventure e inizia a pianificare le prossime. Ma perfino all'interno dei confini ragionevolmente sicuri di una potente città o di un paese dalle mura fortificate, l'avventura arcana è sempre un forte richiamo. Fazioni o gilde rivali di incantatori complottano o tramano le une contro le altre, acerrimi nemici cercano l'opportunità di sventare i piani di un avventuriero o di rubare i suoi tesori e le sue conoscenze, e grandi tornei e fiere offrono l'opportunità di premi e gloria agli occhi del pubblico.

DUELLI DI INCANTESIMI

Ben pochi eventi sono così spettacolari o terrificanti quanto un duello formale tre due potenti incantatori arcani. Anche se gli arcanisti molto spesso si scontrano nel corso delle avventure, il caos del dungeon o del campo di battaglia spesso rende impossibile un'accurata misura delle loro abilità. In questa prova suprema di capacità arcana, un singolo mago ne incontra un altro in un rituale duello di incantesimi che osserva forme antiche e onorevoli.

Al suo livello base, un duello di incantesimi è un accordo tra due incantatori che sanno che il conflitto tra di loro è inevitabile, e che desiderano inserire una certa formalità in ciò che altrimenti potrebbe culminare in una rissa distruttiva. Nessuna magia controlla il formato del duello se non per ciò che permettono i duellanti, e gli incantatori disonorevoli possono infrangere le regole. Una volta che un incantatore si guadagna la pessima reputazione di non onorare le regole del duello di incantesimi, però, di solito non può certo aspettarsi che gli avversari si sentano a loro volta limitati da esse.

I duelli di incantesimi generalmente sono una caratteristica delle culture sofisticate e ricche di magia, rappresentative di uno sforzo di controllare la violenza magica casuale. Le culture selvagge e malvagie raramente si preoccupano di osservare le finezze della tradizione del duello di incantesimi, e gli stregoni rivali in una tribù di orchi di solito sono troppo smaniosi di iniziare a distruggersi a vicenda per preoccuparsi dei dettagli di una sfida formale e di un protocollo round dopo round.

Duello formale

Un duello di incantesimo corretto segue una precisa sequenza di eventi, a partire da una sfida lanciata e accettata. Nel caso di un incantatore debole sfidato da uno potente, un rifiuto comporta ben poco disonore; i maghi potenti che insistono a sfidare semplici apprendisti spesso scoprono che il disprezzo da cui alla fine sono soffocati supera di gran lunga la soddisfazione delle loro facili vittorie. Qualsiasi incantatore potente, però, è libero di difendere il proprio onore contro una sfida da qualsiasi altra controparte, perfino un mago molto meno potente. Per questo, i duellanti professionisti spesso ingannano le vittime prescelte inducendole a lanciare loro la sfida, e non lasciandogli nessun modo per scampare al disonore o alla morte senza contravvenire alla tradizione del duello.

Dopo che la sfida è stata lanciata e accettata, i due duellanti devono stabilire in accordo un luogo e un orario, oltre che se il duello sarà ufficializzato per regole letali o non letali. In molte società magiche, queste negoziazioni sono gestite dai secondi: alleati o agenti delle parti duellanti che si occupano dei dettagli necessari e successivamente sono testimoni del duello. Le leggi o gli usi locali potrebbero richiedere che i duellanti attendano un certo lasso di tempo prima del duello, sottoponendo prima le loro divergenze a un arbitro nella speranza di trovare una soluzione pacifica, oppure nell'attesa che un ufficiale neutrale sia designato per presiedere allo scontro.

La scelta del luogo del duello è tradizionalmente prerogativa della parte sfidata, anche se ci si attende che il luogo designato sia ragionevolmente neutrale e accessibile da ogni parte e da qualsiasi ufficiale presidiante. A causa della minaccia di danni collaterali, molte città hanno ordinanze che vietano i duelli nelle strade, richiedendo che i duelli di incantesimi siano svolti in luoghi specifici: parchi aperti con pochi edifici nelle vicinanze, campi all'esterno delle mura cittadine o nei dungeon della locale gilda di maghi. I maghi potenti a volte scelgono luoghi per i duelli che potenzialmente sono pericolosi tanto quanto qualsiasi cosa il duello stesso potrebbe scatenare, come su Avernus (primo strato dei Nove Inferi) oppure tra le fiamme furiose del Piano Elementale del Fuoco.

Il giorno del duello, entrambi i combattenti seguono procedure specifiche:

1. Entrambe le parti arrivano sul campo un'ora prima dell'orario stabilito. A nessuna delle parti è permesso lanciare alcun incantesimo né usare alcun oggetto magico fino al momento del duello.
2. In un duello non letale (vedi sotto), ogni duellante è sottoposto a ispezione visiva e magica da parte dell'ufficiale, dei secondi o dell'altro duellante per assicurarsi che non siano presenti oggetti magici o effetti di incantesimo proibiti.
3. All'orario stabilito, l'ufficiale fa un segnale (spesso un effetto magico) che il duello è cominciato. Tirare per l'iniziativa.
4. Primo round: Lanciare qualsiasi incantesimo che possa essere lanciato così da influenzare solo l'incantatore.
5. Secondo round: Preparare un'azione di controincantesimo.
6. Terzo round: Iniziare il duello.

Il duello termina quando uno dei combattenti si arrende, viene reso privo di sensi o è altrimenti incapace di continuare il duello (come soccombendo a un incantesimo *dominare persone* riuscito). Per consuetudine, i duellanti non possono fare nessuna preparazione magica durante l'ora prima dell'inizio del duello, ma gli incantesimi che durano più di un'ora possono essere lanciati prima che i duellanti entrino nel luogo designato. Talvolta si è saputo di maghi che barano presentandosi solo pochi minuti prima del duello (e dopo avere lanciato su di sé tutti gli incantesimi difensivi possibili). Un avversario di solito ha diritto a insistere che il duello non cominci fino a un'ora dopo l'arrivo in ritardo della seconda parte, ma maghi avventati o troppo sicuri a volte rinunciano a farlo, non volendo apparire intimoriti dalla preparazione dei loro avversari.

Quando il duello vero e proprio inizia, i duellanti usano il primo round per prepararsi, di solito lanciando un incantesimo difensivo. Il secondo round abitualmente è una pausa in cui entrambe le parti si preparano alla mossa successiva dell'altro. Nel terzo round, gli incantesimi iniziano a volare. Siccome entrambe le parti hanno preparato azioni di controincantesimo, chiunque vinca l'iniziativa non può ottenere un vantaggio che il suo avversario non abbia la possibilità di contrastare. I duellanti seguono volontariamente questa procedura solo per adesione ad antichi costumi, e a volte si sa di maghi disonorevoli che hanno scatenato *fulmini* o nefande maledizioni prima che gli avversari fossero pronti. Qualsiasi duellante attaccato in questo modo entro i primi due round è libero di rispondere allo stesso modo senza perdere l'onore (come lo sono i suoi secondi, se il duellante viene ucciso da un tale tradimento).

In alcune tradizioni di duelli, l'ufficiale dichiara pause obbligatorie nell'azione (generalmente una interruzione di 1 round dopo che sono passati 3 round completi), fornendo a entrambi i combattenti un'opportunità di ripristinare le loro difese o di preparare un'altra azione di controincantesimo. Gli effetti di incantesimo interrompibili (che siano sul duellante o sul suo avversario) ci si aspetta che siano interrotti da ogni combattente, e altri effetti attivi sono dissolti dall'ufficiale, che è incaricato di avere accesso a un numero sufficiente di usi di *dissolvi magie* che gli permettano di mantenere il controllo definitivo degli incantesimi dei duellanti. Molti ufficiali vengono preparati con bacchette o pergamene con *dissolvi magie* o *dissolvi magie superiore* (per duelli di più alto livello), pagate dagli stessi duellanti. Ci si aspetta che ai mostri evocati con cui è possibile comunicare venga ordinato di osservare la pausa nell'azione, ma si sa di ufficiali che hanno speso un significativo potere dissolvente per trattare con creature che ignoravano l'ordine di rimanere ferme dei loro evocatori.

In generale, tutti gli oggetti magici sono legali in un duello di incantesimi (entro restrizioni concordate; vedi sotto "Duelli letali e non letali"). Anche scazzottate, spade e incantesimi non arcani sono legali, per quello, ma pochi maghi con rispetto di se stessi ricorrono al lancio di magia divina o a picchiarsi come orchi ubriachi finché rimane un qualche incantesimo nel loro arsenale arcano.

Duelli letali e non letali

Un duello di incantesimi letale è proprio quello che implica il nome: tutto è valido. Tutti gli incantesimi lanciati funzionano esattamente come di norma, e qualsiasi partecipante senza una difesa contro *disintegrazione* avrebbe dovuto pensarci due volte prima di accettare la sfida di un trasmutatore di alto livello.

Un duello di incantesimi non letale generalmente è pensato per consentire a entrambe le parti di dimostrare la loro abilità, o per soddisfare una richiesta d'onore che non ha interessi di vita o di morte. In un duello non letale, di solito i partecipanti concordano sulle seguenti condizioni.

- Gli effetti di morte sono proibiti, compresi gli effetti che implicano apertamente un serio rischio di uccidere o incapacitare in modo permanente l'avversario, come *disintegrazione* o *fuoco interiore* (vedi pagina 109).
- Gli incantesimi con un qualsiasi descrittore di energia, il descrittore "forza" o il descrittore "ombra" sono volontariamente "trattenuti", infliggendo danni normali dimezzati.
- Gli incantesimi che richiedono tiri per colpire in mischia possono colpire per debilitare, come previsto dalle specifiche convenzioni formali del duello di incantesimi, subendo una penalità di -4 ai tiri per colpire ma infliggendo danni non letali invece dei danni normali.
- Alle creature evocate deve essere ordinato di colpire per debilitare, subendo una penalità di -4 ai tiri per colpire ma infliggendo danni non letali contro un duellante avversario (sebbene le creature evocate siano libere di combattere contro altre creature evocate al meglio delle loro possibilità). Pertanto, un incantatore in un duello non letale non può evocare creature con cui non è in grado di comunicare o che non può controllare.
- Gli incantesimi che creano una condizione incapacitante (*sonno*, ad esempio) sono volontariamente interrotti o dissolti da un ufficiale dopo che un combattente è stato reso incapace di continuare, risultando nella sconfitta per quel combattente. Gli incantesimi che incapacitano ma concedono un tiro salvezza ogni round (come *blocca persone*) hanno il permesso di persistere, fornendo potenzialmente a un incantatore un grande vantaggio man mano che martella l'avversario incantesimo dopo incantesimo.

Ovviamente, i personaggi che conoscono il talento Sostituzione Non Letale godono di un significativo vantaggio nei duelli di incantesimi non letali, siccome non devono dimezzare i danni da energia né subire penalità ai tiri per colpire dei loro incantesimi.

Anche sotto linee guida rigorose, i duelli di incantesimi non letali non sono sempre sicuri: non pochi maghi sono morti per ferite inflitte da un nemico incurante (o sorprendentemente fortunato). In particolare, "trattenere" i danni e attaccare per infliggere danni non letali mentre si lanciano incantesimi è difficile; per ognuno di tali incantesimi lanciati in un duello non letale, il DM tira in segreto un d%, con un risultato di 1 che indica che qualche movimento o azione inaspettata del bersaglio ha fatto sì che l'incantesimo infliggesse danni completi o danni letali come applicabile.

Le restrizioni di un duello di incantesimi non letale sono osservate volontariamente da ogni partecipante; nulla può impedire a un duellante disonorevole o disperato di abbandonare l'osservanza delle forme non letali in qualsiasi momento durante il processo. Tuttavia, lanciare intenzionalmente incantesimi a pieno effetto durante un duello non letale è visto come una decisione spregevole, e una volta che un duellante abbandona le restrizioni non letali, anche l'altro è libero di imperversare (senza alcuna macchia sul suo onore).

Illustrazione di J. Miracola



Duello di incantesimi su Avernus

TORNEI ARCANI

I maghi a volte si riuniscono per mettere alla prova le loro abilità in modo molto simile ai cavalieri e ai combattenti che si incontrano per misurarsi in gare di arcieri, giostre o combattimenti uno contro uno. Un torneo arcano è una grande fiera, festival e bazar che molto spesso interrompe per una settimana o più tutti i lavori nella città che lo ospita, mentre sia i nobili che la gente comune accorre per vedere contese di potere magico.

La guglia perigliosa

L'origine di questa competizione e le storie delle sue prime comparse nei tornei arcani si perdono nella leggenda, ma la guglia perigliosa rimane sempre una delle preferite dalla folla. Uno stendardo dai colori vivaci è fissato sulla punta di un alto albero in cima a una torre imponente (spesso una torretta di un castello nei dintorni o la torre campanaria di una chiesa locale) e tutti i maghi partecipanti si allineano a terra alla base della torre con un semplice obiettivo: senza mettere piede nella torre, essere il primo che riporta lo stendardo a terra con qualsiasi mezzo. Le tattiche variano dalle soluzioni ovvie (*volare*, *levitazione* o *movimenti del ragno* per scalare le pareti), a quelle alternative (afferrare il premio con *telecinesi*) fino a quelle spettacolari (evocare un'armata di elementali dell'aria che recuperi lo stendardo e respinga qualsiasi incantatore che minacci di fare la stessa cosa). Teletrasportarsi in cima alla torre è specificatamente proibito in molte versioni della gara, e tutti i contendenti devono iniziare senza nessun effetto di incantesimo funzionante (anche se in alcuni casi incantesimi persistenti come una *caduta morbida* contingente potrebbero essere approvati dal giudice che presiede alla gara).

In molti tornei, superare la guglia perigliosa è complicato da alcuni ostacoli formidabili (un guardiano per lo stendardo, una trappola non letale o una spettacolare barriera come *muro di fuoco*). La vera esaltazione, però, deriva dai contendenti che rapidamente volgono la loro magia gli uni contro gli altri allo scopo di impedire che gli avversari possano arrivare allo stendardo. Gli incantesimi specificatamente letali sono scoraggiati o banditi completamente secondo le regole della competizione, ma vanno bene le maledizioni o le dissoluzioni che riescono a mettere in pericolo un rivale (come fare in modo che fallisca un incantesimo *volare* quando il beneficiario è a qualche decina di metri dal suolo).

La grande illusione

Un'altra delle più popolari sfide arcane è la gara della grande illusione. Manipolando potenti incantesimi di illusione, i maghi creano le immagini più spettacolari o fantasiose che possono immaginare, che variano da normali (lusinghieri ritratti della nobili dame) a epiche (riproduzioni viventi di grandi battaglie) fino a impossibili (grandi alberi dorati i cui boccoli lasciano deboli barlumi di luminescenza nella loro scia).

Le gare della grande illusione sono giudicate in base a dimensioni, sofisticatezza, fedeltà e immaginazione del soggetto di ogni contendente. Mastri illusionisti possono diventare rinomati nell'intero regno per una singola esibizione spettacolare, con la promessa che esibire anche i più semplici incantesimi possa garantire al vincitore l'invito a qualsiasi banchetto o ballo nel territorio per gli anni a venire.

Il serraglio del mago

Gli incantatori arcani sono spesso associati a bestie strane e meravigliose da tutti gli angoli del mondo (e a volte anche oltre), e una esibizione di serragli grandi ed esotici è un altro evento popolare durante un torneo arcano. Un arcanista acquisisce un grande prestigio se presenta la più bizzarra e improbabile collezione di creature. I serragli possono essere giudicati l'uno contro l'altro in una rassegna formale o semplicemente mostrati ad acclamazione pubblica. Naturalmente, ci si aspetta che il padrone del serraglio provveda ad assicurare la sicurezza di tutti gli spettatori.

Quando sottoposte a giudizio formale, le collezioni sono valutate non solo per il numero di creature individuali ma anche per la loro rarità, aspetto e capacità. Esemplari grandi, unici e visibilmente impressionanti godono di una notevole considerazione. Chiunque può catturare un ragno mostruoso ed esibire l'orrida creatura, dopotutto, ma solo i maghi più abili e impavidi avrebbero la presunzione di ingabbiare un bulette o un drago adulto.

In una società malvagia o particolarmente sanguinaria, il serraglio del mago potrebbe servire come scuderia da cui il proprietario prende bestie e schiavi per i combattimenti nelle sfide gladiatorie contro i serragli di altri maghi. Le scommesse

MI È SFUGGITO

Sapendo che qualsiasi incantesimo "trattenuto" intenzionalmente o attacco in mischia non letale ha una probabilità casuale di infliggere danni letali completi, gli incantatori malfidati a volte tentano di ingannare l'avversario e qualsiasi testimone riguardo ai loro sforzi di continuare un duello non letale. Il duellante può tentare una prova di Raggirare immediatamente prima di lanciare un incantesimo per danni letali completi, e l'avversario e i testimoni hanno diritto a prove di Percepire Intenzioni (con un bonus pari al livello dell'incantesimo che il duellante intende lanciare) per scoprire l'inganno. Se la prova di Raggirare ha successo (e l'incantesimo riesce a infliggere danni), l'apparenza è che l'incantatore abbia tentato di trattenere o infliggere danni non letali con l'incantesimo che ha lanciato, ma non c'è riuscito a causa di un movimento imprevisto da parte del suo nemico.

Nel caso di duelli che coinvolgono due personaggi giocanti, il DM può chiedere che l'intenzione di ingannare sia riferita di nascosto. Il DM allora tira le prove di Raggirare e Percepire Intenzioni in segreto così che un personaggio che improvvisamente si ritrova distrutto dal pieno potere di un incantesimo non saprà automaticamente se i danni erano intenzionali o se l'incantesimo dell'altro personaggio semplicemente è diventato letale per sbaglio.

È anche possibile sfruttare questo raggiro al contrario quando un arcanista vuole nascondere il fatto che non sta tentando di uccidere l'avversario (utile nei duelli in cui un incantatore di alto livello vuole dare una lezione a un novellino dotato ma non vuole correre il rischio di ucciderlo). Questa tattica è efficace solo quando si trattengono i danni da incantesimi di energia (siccome subire danni non letali in un duello che si suppone letale è un'ovvia rivelazione per l'avversario).

su questi scontri si svolgono a passo febbrile, e il mago le cui bestiole emergono trionfanti di duelli sanguinari spesso esigono una grossa somma come ricompensa.

La dweomerlista

L'evento più particolare di un torneo arcano è la dweomerlista, una prova di abilità arcana e di ardore combattivo tra i maghi. Una dweomerlista è una gara aperta in cui tutti i maghi partecipanti sono accoppiati contro avversari scelti a caso per scontrarsi in duelli di incantesimi non letali, per il piacere e lo stupore di tutti gli spettatori. Le dweomerliste sono particolarmente comuni nelle magocrazie feudali, territori in cui la forza del mago è un emblema del suo diritto di governare e della sua prontezza nel servire il suo signore.

Una dweomerlista è spesso strutturata in diversi livelli di competizione in modo che apprendisti e arcimaghi non si trovino ad affrontarsi. Il formato della gara di solito è un torneo a doppia eliminazione con molteplici round. Anche se molte dweomerliste limitano o proibiscono gli incantesimi letali, la morte e il ferimento non sono proprio sconosciute. Infatti, qualche mago famigerato si è guadagnato una certa reputazione per la sua crudeltà ingiustificata nei duelli dei tornei.

Le dweomerliste sono spesso viste dai partecipanti e dagli spettatori come un'opportunità di fama e avanzamento, e i maghi ambiziosi in cerca di mecenati ricchi o nobili spesso partecipano come modo per dimostrare le loro abilità a eventuali signori. In alcuni regni, una grande dweomerlista viene organizzata ogni pochi anni per decidere chi verrà nominato Arcimago, Mago Reale, Somma Guardia Magica o simili posizioni. In altre terre, le dweomerliste sono considerate ostentazioni datate e frivole, prive di ogni significato se non di determinare millantatori diritti arcani.

ORGANIZZAZIONI ARCANE

In un mondo dove sono relativamente in pochi a possedere la capacità di uccidere con una parola, di piegare le masse al loro volere o di raccogliere le informazioni segrete che potrebbero rovesciare i troni, è naturale che gli altri cerchino di rubare per se stessi quel potere o sopprimerne la diffusione. In risposta, i maghi e altri incantatori spesso trovano vantaggioso creare associazioni consacrate all'avanzamento della loro arte e abilità.

Un'organizzazione arcana offre molti vantaggi a un tipico incantatore, compresa la sua disponibilità come fonte di studi e ricerche che consenta a maghi e altri arcanisti che possiedono libri degli incantesimi di acquisire nuovi incantesimi a costo zero (o molto basso). Per gli arcanisti attivi nel commercio magico, un'organizzazione offre una potenziale rete di compratori e venditori per armi, oggetti meravigliosi e preziose conoscenze arcane. Ancora più importante, un'organizzazione può fornire protezione a un incantatore. Le potenti gilde di maghi servono a proteggere i maghi dalla persecuzione di coloro che provano risentimento o paura per il loro potere.

Gilde di maghi

In termini generali, una gilda è un'associazione professionale il cui interesse primario è di mantenere il miglior ambiente possibile per quanti seguono un particolare mestiere. Abili artigiani ed esperti di tutti i generi formano gilde in varie terre; anche se i maghi sono più scarsi di numero, le loro necessità professionali sono più o meno le stesse. Anche se la gente di solito fa riferimento a tali organizzazioni come "gilde di maghi", il termine spesso è inappropriato; molte gilde non fanno distinzione tra incantatori arcani di diverse classi. In alternativa, alcune gilde sono composte esclusivamente da un solo tipo di incantatore non mago, e sono dedicate ai bisogni specifici di quella classe.

Le gilde generalmente richiedono una esorbitante tassa di associazione (spesso da 10 a 100 mo in quote mensili) oltre a una quota di iscrizione. In cambio, un nuovo membro ottiene l'ufficializzazione della gilda quando lancia incantesimi a pagamento, crea oggetti magici in vendita e partecipa ad altre imprese arcane commerciali. Una gilda spesso possiede una sala, una torre o un rifugio dove i membri possono risiedere (almeno temporaneamente), depositare equipaggiamento da laboratorio prezioso ma ingombrante o sfruttare una biblioteca comune. Qualsiasi mago che appartenga a una gilda può usare le strutture della gilda (di solito a costo simbolico) per la creazione di oggetti magici e la ricerca di incantesimi.

Alcuni dei più comuni tipi di gilde di maghi comprendono le seguenti.

Gilde protettive: Gilde formate allo scopo di proteggere gli incantatori arcani dal sospetto e la diffidenza dei non maghi sono dedicate alla conservazione delle conoscenze e dello studio dell'arte della magia. Le gilde di questo tipo esistono per

DI CHI ERA LA MIGLIOR ILLUSIONE?

Per determinare la vittoria in una gara di grande illusione, assegnare a ogni soggetto un valore artistico pari al livello dell'incantatore del partecipante + il livello dell'incantesimo dell'illusione (finzione) usata + il risultato di una prova di Sapienza Magica + il risultato di una idonea prova di abilità artistica +1 per Incantesimi Focalizzati (illusione) o +2 per Incantesimi Focalizzati Superiore (illusione). Le abilità artistiche idonee comprendono Artigianato (pittura), Artigianato (scultura), Intrattenere per composizioni con componenti uditive o altre abilità come determinato dal DM.

Ad esempio, Seras, un illusionista di 10° livello con il talento Incantesimi Focalizzati (illusione), sta partecipando a una gara di grande illusione. Usa *immagine persistente* (5° livello) per ricreare l'uccisione di un drago famoso. Ottiene un risultato di 29 alla prova di Sapienza Magica e di 13 alla prova di Artigianato (pittura), quindi il valore dell'illusione è 10 + 5 + 29 + 13 + 1 = 58

La sua rivale Therea è una stregona di 13° livello anche lei con Incantesimi Focalizzati (illusione). Usa *immagine maggiore* (3° livello) per creare una fantasiosa scena di topi alati che ballano con le fate, accompagnata da un allegro motivetto. Ottiene 24 ala prova di Sapienza Magica e 19 alla prova di Intrattenere (strumenti a corda). Il valore della sua illusione è quindi 13 + 3 + 24 + 19 + 1 = 60, e Therea viene dichiarata vincitrice.

Il valore numerico è semplicemente una misurazione astratta di come era impressionante e resa artisticamente l'illusione dalla prospettiva di un osservatore neutrale. Tuttavia, siccome i giudici delle grande illusioni raramente sono neutrali, i maghi della città ospitante spesso usufruiscono di un notevole vantaggio sui loro rivali. Il DM può decidere di simulare questo vantaggio fornendo all'eroe di casa un bonus aggiuntivo da +1 a +5.

controllare il potere altrimenti soverchiante che una chiesa in crociata o un tiranno sospettoso potrebbero esercitare contro gli arcanisti praticanti di un reame.

Gilde regolatrici: Queste gilde sono formate per fornire un forum legale e riconosciuto per lo studio arcano, molto spesso in terre che hanno rigide leggi che proibiscono la pratica della magia arcana da parte di quanti non appartengono a un'organizzazione autorizzata. Sotto questi sistemi, gli arcanisti sono fortemente incoraggiati a vigilare sui loro ranghi, difendendo le prerogative e i diritti della loro gilda mentre adempiono al loro obbligo nei confronti dei poteri regnanti del territorio che garantiscono loro il privilegio di studiare la magia.

Aspiranti maghi combattenti seguono gli insegnamenti del loro istruttore



Illustrazione di R. Spencer

Cabale segrete: Operando sotto il livello delle molte gilde che esistono per regolare e proteggere gli incantatori arcani, un piccolo numero di sinistre cabale è consacrato a stabilire la supremazia degli incantatori arcani su tutte le altre genti (o, in un'antimagocrazia, a mantenere viva la perseguitata arte del libero lancio di incantesimi). Come altri tipi di gilde di maghi, le cabale segrete offrono ai loro membri protezione collettiva contro i loro nemici, accesso a conoscenze e oggetti magici ed eventuali alleati e mercenari. A differenza delle gilde aperte, però, ben poche di queste cospirazioni proclamano apertamente i loro scopi a volte oscuri o illeciti.

Società e ordini

Le gilde sono associazioni di incantatori legati dalla professione, ma spesso si riuniscono gruppi di arcanisti per altri scopi, creando una società o ordine unico dedito a una causa particolare. Il comportamento e le attività di società o ordini particolari variano in modo significativo con i loro scopi, ma siccome questi ultimi generalmente vanno al di là del semplice avanzamento delle conoscenze arcane, le società e gli ordini sono spesso meno utili delle vere gilde di maghi per l'acquisizione e la condivisione del sapere arcano.

Gli ordini arcani di norma non hanno risorse speciali come laboratori o biblioteche, ma di solito non fanno neanche pagare quote di nessun genere. Siccome hanno scelto di sostenere una causa comune con i loro compagni, i membri di un ordine hanno la tendenza a essere più che desiderosi di allearsi o assistere i compagni membri (spesso condividendo conoscenze e risorse su base individuale).

In alcuni casi, gli incantatori arcani potrebbero appartenere a una più grande società che incorpora diverse classi, spesso con uno specifico mandato culturale o politico. Per esempio, un regno elfico potrebbe essere la casa dei Cavalieri della Freccia Bianca, un ordine di arcieri e ranger arcani che servono come guardie e agenti d'elite del re elfico.

Scuole e collegi

Diventare un arcanista raramente è un procedimento così diretto come semplicemente decidere un giorno di iniziare a lanciare incantesimi. Molti personaggi arcani iniziano il loro addestramento da bambini o giovani adolescenti, trascorrendo parecchi anni impegnati in studi noiosi e difficili prima di essere in grado di lanciare con successo anche il più semplice trucchetto.

Trovare l'addestramento necessario nelle arti arcane non è mai facile, e molte persone che sarebbero potute diventare abili incantatori non seguono mai il cammino arcano per mancanza di un'opportunità di imparare le abilità fondamentali. Alcuni maghi e stregoni si offrono come apprendisti a un più vecchio incantatore con maggiore esperienza e con il tempo e la pazienza di istruirli, mentre altri si iscrivono a scuole o collegi di maghi per ottenere un'educazione formale nelle arti magiche.

I collegi di maghi coprono l'ampio spettro dalle accademie reali che addestrano i maghi combattenti per gli eserciti del reame fino alle scuole private dove i figli dei nobili imparano ad attingere al potere delle arti arcane; da classi spontanee per i giovinastri dotati di talento in una comunità elfica fino alle remote torri in cui bambini promettenti vengono valutati come potenziali membri di un ordine arcano segreto. Alcune scuole richiedono notevoli somme per l'istruzione, mentre altre insegnano a tutti quelli che possono dimostrare anche le minime doti magiche. Altre ancora offrono istruzione con l'aspettativa che i giovani incantatori ripagheranno la loro educazione con anni di indiscusso servizio.

Mentori

Come per qualsiasi arte che richieda lunghi periodi di addestramento e considerevoli quantità di tempo per padroneggiarla, la conoscenza della magia è spesso tramandata da una generazione alla successiva mediante un lungo apprendistato. La relazione maestro-apprendista è una tradizione veneranda tra gli incantatori arcani. Come per qualsiasi vocazione più comune, le sfide dell'apprendistato arcano iniziano con il trovare un mago esperto interessato a insegnare. Anche se ben pochi arcanisti sentono l'obbligo di assumersi il compito di istruire un neofita sugli aspetti della magia, molti incantatori (anche quelli malvagi) provano almeno un vago senso del dovere nei confronti delle stesse arti arcane, e comprendono la saggezza di trasmettere parte di ciò che hanno appreso a quelli che li seguiranno.

Allo stesso tempo, anche i maestri più volonterosi sentono di avere il diritto di cercare qualche ricompensa per avere accolto un apprendista, dall'ordinario (pagamento in oro per addestrare la figlia di un ricco mercante) all'influente (doni di uffici o proprietà per fare da mentore al figlio di un signore locale) fino al sinistro (la completa e abietta schiavitù di un apprendista da una famiglia altrimenti troppo povera per pagare). Gli incantatori malvagi in particolare spesso ordinano la fedeltà dei loro apprendisti per anni dopo che è terminato il loro addestramento formale. Anche se gli incantatori neutrali di solito pongono condizioni meno onerose all'insegnamento del loro sapere, molti si assicureranno almeno che i loro costi e il loro tempo siano adeguatamente coperti mentre l'apprendista in questione lavora sodo per guadagnarsi da vivere. Solo il più caritatevole degli incantatori buoni prende in considerazione di fare da mentore gratuitamente a un apprendista.

Anche dopo avere stabilito una relazione, la qualità dell'istruzione può variare ampiamente da maestro a maestro, e, come molti incantatori speranzosi hanno imparato, i maghi più potenti non sono necessariamente i mentori migliori. Spesso un incantatore di basso livello con la pazienza e la voglia di dedicare il proprio tempo e la propria attenzione è un maestro migliore di un arcimago prepotente e disattento più rapido a punire che non a insegnare.

ORDINE ARCANO

Un affermato collegio di maghi, l'Ordine Arcano si trova nell'antica roccaforte di Mathghamhna, una fortificata raccolta di torri e volte scavate nei fianchi di un vulcano spento da lungo tempo. Sia gli studenti che i maestri sono impegnati in approfonditi studi arcani, condividendo gli uni con gli altri molte delle loro intuizioni speciali nei rari frammenti di conoscenze arcane o magiche.

Unirsi all'Ordine: Qualsiasi stregone o mago è libero di unirsi all'Ordine Arcano. Un futuro membro di solito deve acconsentire a lanciare parecchi incantesimi sotto la stretta osservazione di due o più reggenti dell'ordine in modo che possano giudicare le sue doti. I novizi (1° o 2° livello) sono



ADDESTRAMENTO DEL MAGO

Gli incantatori che si sono addestrati in un collegio o accademia dedicata imparano approcci differenti al lancio degli incantesimi (e ottengono vantaggi diversi una volta completato il loro addestramento) rispetto ai personaggi che hanno servito come apprendisti al fianco di un arcanista esperto. Se il DM vuole che le capacità dei maghi di 1° livello riflettano il loro addestramento (o se vuole concedere ad altre classi arcane un taglio specializzato per essersi addestrate al fianco di un maestro), può rendere disponibili i seguenti talenti nella campagna.

Mago di Collegio [Generale]

Il personaggio si è sottoposto a un estensivo addestramento in una scuola formale per maghi.

Prerequisiti: Int 13, mago di 1° livello.

Beneficio: Il personaggio inizia a giocare conoscendo sei incantesimi di 1° livello più 1 per ogni punto del modificatore di Intelligenza. Ogni volta che ottiene un livello da mago, può aggiungere quattro incantesimi al proprio libro degli incantesimi senza ricerche aggiuntive. Inoltre, ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Conoscenze (arcane).

Normale: I maghi di 1° livello iniziano a giocare conoscendo tre incantesimi di 1° livello, e possono aggiungere due incantesimi per livello al loro libro degli incantesimi.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello.

Apprendista Precoce [Generale]

Il maestro ha mostrato al personaggio le basi di un incantesimo oltre i normali limiti della sua esperienza e addestramento.

Prerequisiti: Caratteristica per lanciare incantesimi (Int o Car) 15, incantatore arcano di 1° livello.

Beneficio: Il personaggio sceglie un incantesimo di 2° livello da una scuola di magia a cui ha accesso. Ottiene uno slot incantesimo di 2° livello extra che deve essere usato inizialmente per lanciare solo l'incantesimo scelto. Finché il suo livello non è abbastanza alto da permettergli di lanciare incantesimi di 2° livello, il personaggio deve effettuare con successo una prova di livello dell'incantatore con CD 8 per riuscire a lanciare questo incantesimo; se fallisce, l'incantesimo è lanciato in modo errato senza alcun effetto. Il livello dell'incantatore del personaggio con l'incantesimo scelto è il suo normale livello dell'incantatore, anche se questo livello è insufficiente a lanciare l'incantesimo in condizioni normali.

Quando diventa capace di lanciare incantesimi di 2° livello, il personaggio perde il beneficio descritto sopra ma conserva lo slot incantesimo di 2° livello extra, che può usare per preparare o lanciare spontaneamente un incantesimo di 2° livello o inferiore come farebbe normalmente.

Infine, ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Sapienza Magica.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento solo come personaggio di 1° livello.

invitati a prendere residenza a Mathghamhna per iniziare un'educazione formale nelle arti della magia. Agli incantatori più esperti (generalmente di 5° livello o superiore) potrebbe essere offerta l'opportunità di servire come istruttori per i novizi o come ricercatori arcani o custodi del sapere a Mathghamhna. Gli incantatori che non sono ancora qualificati per essere istruttori, e gli incantatori qualificati che scelgono di non assumersi questi compiti, possono comunque unirsi all'ordine. Hanno pochi obblighi nei confronti dell'ordine, ma ricevono scarsi benefici dall'essere membri se non il diritto di utilizzare gli alloggi degli ospiti di Mathghamhna e scandagliare le biblioteche dell'ordine a loro piacimento.

Le quote sono una modesta cifra di 30 mo al mese. Inoltre, gli studenti a Mathghamhna pagano 200 mo al mese per l'istruzione che ricevono.

Benefici del giocatore: La classe di prestigio del mago dell'Ordine Arcano è disponibile solo agli stregoni e maghi che si uniscono all'Ordine Arcano. La classe offre un certo numero di benefici, tutti descritti a partire da pagina 49.

Suggerimenti per l'interpretazione: I membri dell'Ordine Arcano sono innanzitutto studiosi. Occorre abbandonarsi alla propria curiosità e, quando di fronte a un problema difficile, considerare se sia possibile trovare una risposta con un po' di ricerca o sperimentazione diligente, invece che con un combattimento aperto e la forza bruta. Ancora più dei propri incantesimi, il proprio cervello è l'arma più potente che si possiede... e non si deve essere riluttanti a usarla.

Membro tipico: La maggior parte dei membri dell'Ordine Arcano sono maghi itineranti, a volte conosciuti come associati. Non risiedono a Mathghamhna, trascorrendo invece molto del loro tempo impegnati nelle ricerche e interessi vari. Gli associati solitamente visitano il quartier generale dell'organizzazione due volte all'anno per pagare le quote, consultarsi con i colleghi che rimangono al collegio per tutto l'anno o sfruttare le eccellenti biblioteche dell'ordine.

I membri che scelgono di rimanere a Mathghamhna di solito sono conosciuti come collegiali o studiosi. I collegiali sono quei maghi le cui principali responsabilità riguardano l'istruzione dei novizi. I collegiali spesso prendono lunghi periodi sabbatici per approfondire le loro ricerche, ma in generale, da loro ci si aspetta che rimangano a Mathghamhna per diversi mesi consecutivi per fornire un ragionevole corso di istruzione. In cambio del loro tempo e disturbo nell'insegnare a maghi meno capaci, ai collegiali viene pagato uno stipendio di 30 mo per livello dell'incantatore al mese.

Gli studiosi sono ricercatori e custodi del sapere che risiedono a Mathghamhna. A differenza dei collegiali, non hanno doveri formali, ma non ricevono neppure uno stipendio. Il principale beneficio di cui godono per il fatto di essere membri è una dimora tranquilla e sicura in compagnia di altri maghi brillanti che spesso possono assisterli nel loro lavoro.

I capi dell'ordine sono chiamati reggenti. Un reggente è sempre un arcanista almeno di 10° livello. Attualmente, i reggenti includono il Maestro Collegiale (capo del collegio e supervisore degli studenti), il Maestro Bibliotecario, il Maestro della Polla Magica, il Maestro Divinatore e il Maestro Guardiano (responsabile della sicurezza e delle condizioni dei terreni di Mathghamhna). Il capo dell'ordine è il Cancelliere, un mago di nome Japheth le cui ricerche riguardano un'antica grammatica magica universale conosciuta come Aleph o il Linguaggio Primevo.



Illustrazione di D. Kovacs

Torre dell'Ordine Arcano

Classi di prestigio: La maggioranza dei maghi dell'Ordine Arcano alla fine acquisiscono livelli nella classe di prestigio del mago dell'Ordine Arcano, anche solo per ottenere l'accesso alla potente Polla Magica dell'ordine. Inoltre, molti membri seguono il cammino del maestro del sapere, rispecchiando l'inclinazione studiosa dell'organizzazione. I membri che sono abbastanza potenti spesso aspirano a diventare arcimaghi. Non è insolito per un membro di alto livello dell'Ordine Arcano avere qualche livello in due o tre di queste classi di prestigio, acquisendo un'infarinatura di capacità da ognuna.

CERCATORI DEL CANTO

Con la musica è stato fatto il mondo, e utilizzando la musica i Cercatori del Canto continuano a modellarlo. Anche se molti membri di questo ordine di bardi alla fine acquisiscono livelli nella classe di prestigio del cercatore del canto (vedi pagina 32), molti cercatori sono semplicemente bardi e intrattenitori con inclinazioni simili che si riuniscono regolarmente per scambiarsi racconti, frammenti di conoscenze e nuove opere musicali. Sotto questo cameratismo superficiale, però, tutti i membri dell'ordine credono nella potente magia della musica primeva, e molti dedicano tutta la vita a esplorare questa musica e a padroneggiarne il potere. Sebbene molte persone conoscano la magia all'interno della canzone di un bardo, la musica dei cercatori va ben oltre il regolare potere della musica bardica, fondendo suono e potere in una verità irresistibile.

Sebbene alcuni ricercatori individuali siano giunti a limiti estremi nella ricerca del potere della musica (in definitiva volgendola a fini malvagi), l'ordine nel suo complesso è più interessato a tentare di comprendere la fonte di questo potere primevo, imparando cos'ha da insegnare sulla creazione del mondo e sulla natura della stessa magia.

Pochi di numero se confrontati con gilde con maggiore affluenza, i membri dei Cercatori del Canto hanno comunque la tendenza a essere potenti. Dal momento che i loro scopi di solito sono visti come scarse minacce alla legge e all'ordine, i cercatori generalmente sono in grado di operare al di fuori del principale flusso sociale e culturale, e solo di tanto in tanto un cercatore sfrutterà il potere della sua musica per assumere una posizione di comando all'interno di una comunità, di un gruppo di avventurieri o di una forza militare. In tali occasioni, l'ordine nel suo insieme tende a mantenersi a portata di mano dagli scopi e dalle azioni dell'individuo, rinnegando velocemente qualsiasi collegamento a un comportamento disonorevole o sospetto (ma altrettanto rapido a cercare assistenza e risorse da un singolo cercatore che consegue una qualche misura di gloria e fama).



Simbolo dei Cercatori del Canto

Unirsi ai Cercatori: I Cercatori del Canto hanno poche regole e pochi requisiti per essere membri, essendo tra le più libere delle strutture organizzative. Unirsi all'ordine è essenzialmente una questione di un personaggio che trova altri cercatori e rende noto il suo desiderio di esplorare e comprendere la musica primeva. I cercatori mantengono grandi biblioteche di sapere e magia bardica nelle maggiori città, e sebbene l'ammissione richieda di essere un membro, la propensione di un altro cercatore a farsi garante per l'interesse alla musica primeva di un individuo di solito è sufficiente a permettere l'accesso.

Benefici del giocatore: Quando si unisce ai cercatori, un personaggio innanzitutto ottiene un luogo di incontro in cui esplorare ulteriormente la musica primeva e ottenere l'accesso a risorse e addestramento. Le biblioteche dell'ordine sono aperte a tutti i cercatori che acconsentono a osservare i suoi requisiti di uso pacifico, e i personaggi ottengono un bonus di +4 a tutte le prove di Conoscenze e di conoscenza bardica per le quali trascorrono almeno un giorno alla biblioteca per studio e ricerca.

I personaggi nell'ordine possono provenire da qualsiasi tipo di background; i loro ranghi includono molti PNG di alto livello spesso disposti a fornire consigli e conoscenze ad altri cercatori. Sebbene i conflitti tra membri non siano completamente sconosciuti, i PNG cercatori tendono ad essere amichevoli verso gli altri membri, e anche se di solito non sono rapidi nel fornirsi aiuto l'uno con l'altro contro le minacce fisiche, un membro generalmente può trovare un incantatore cercatore disposto a lanciare incantesimi con uno sconto del 2-5% al di sotto dei prezzi standard (vedi pagina 107 della *Guida del Dungeon Master*).

Suggerimenti per l'interpretazione: La ricerca infinita delle conoscenze della musica primeva dei cercatori significa che molti di essi hanno motivazioni al di là di quelle del resto di un gruppo di avventurieri. In generale, un cercatore non permette mai che questo bisogno soggiacente definisca completamente la sua personalità, ma allo stesso tempo, la sua cerca per la musica primeva fornisce un fondamento su cui sono costruite le altre attività. Un cercatore potrebbe cercare intrattenitori rinomati durante il tempo di riposo del gruppo, ad esempio, o esplorare in modo più completo le dicerie legate alla cerca da aggiungere alla raccolta di conoscenze dell'ordine.

Membro tipico: Anche se ogni cercatore del canto sa che la musica primeva è una parte della sua vita per sempre, ognuno la abbraccia a modo proprio. Per alcuni, la musica primeva è la promessa di una pace eterna, un dono da condividere e diffondere con un fervore quasi religioso. Per altri, la musica primeva è una strada per il potere assoluto, che permette a coloro che sono abili nel suo utilizzo di controllare cosa desiderano e distruggere quel che disprezzano. Per la maggior parte dei cercatori, però, la musica primeva è semplicemente il fondamento su cui sono costruiti gli interessi morali e mondani delle loro vite. Mentre la bellezza e il bisogno di musica sono sempre trasportati dentro di loro, il loro impegno nei suoi confronti rimane innanzitutto personale.

Classi di prestigio: Quasi ogni cercatore del canto mira ad acquisire livelli nella classe di prestigio del cercatore del canto, anche se non tutti raggiungeranno quello scopo. Quelli più appassionati sulla ricerca della musica primeva generalmente

Illustrazione di D. Kovacs

focalizzano l'attenzione sul cammino del bardo man mano che avanzano di potere, ma altrettanti cercatori si sentono liberi di perseguire altri scopi mentre sviluppano la loro capacità di produrre e manipolare la musica primeva. Anche se inconsueto, molti dei cercatori più potenti e affermati hanno livelli in altre classi di prestigio da bardo come ad esempio il musico di guerra (dal *Perfetto Combattente*).

Molti membri della classe di prestigio del cercatore del canto appartengono all'ordine, ma molti bardi malvagi con livelli nella classe di prestigio rifuggono l'ordine per ricercare la musica primeva esclusivamente per i loro fini.

Sapere dei cercatori: I cercatori fanno circolare e ritengono veritieri molti racconti differenti che riguardano l'origine della musica primeva. Quello che ha i più feroci sostenitori (e vede il dibattito più acrimonioso) enuncia che all'incirca tremila anni fa, un essere angelico di nome Karoninwaithe portò i suoni della musica primeva a Haeldriss Fey, un elfo bardo di grande abilità che consacrò il resto dei suoi giorni a diffondere la musica primeva e a cercare di comprendere il suo potere in modo più completo. Altri saggi (e perfino qualche cercatore) afferma che Karoninwaithe in realtà era un immondo camuffato, e che la musica che suonano i cercatori in realtà è una forma di potere infernale. Quelli che sposano questa teoria credono nella natura seducente della musica, e fanno notare quante creature un tempo controllate da un cercatore potente siano spesso spinte a cercare un'ulteriore esposizione alla musica primeva.

Una campagna di cercatori: Una campagna che include la musica primeva come tematica o interesse principale offre molte possibilità. La musica primeva può essere vista come un potere soggiacente a cui tutti i personaggi sono esposti e che ricercheranno sempre più man mano che prosegue la campagna, oppure potrebbe essere uno dei molti sentieri verso il potere, possibilmente allineandosi o mettendosi in competizione con ordini arcani e divini esistenti. Le variazioni sull'idea di musica primeva come fonte di potere magico potrebbero comprendere lo stabilire che la musica primeva è la macchinazione di una potente creatura o divinità malvagia (possibilmente riallacciandosi o ampliando gli opposti punti di vista che circondano la leggenda di Karoninwaithe).

UNIONE DEI VIAGGIATORI

Nelle terre in cui gli incantatori arcani sono comuni e la magia abbondante, le persone che hanno molta fretta possono approfittare di un espediente particolarmente utile: ingaggiare un mago che lanci *teletrasporto* e che sia in grado di condurle dove devono recarsi. L'Unione dei Viaggiatori è nata con lo scopo di rendere uniformi le tariffe e le procedure per tali viaggi, per fornire un mezzo con cui gli incantatori disponibili possano guadagnare le alte cifre associate a tali servizi, e per dare ai clienti paganti un modo per trovare rapidamente incantatori in grado di portarli dove desiderano.

Gli uffici dell'Unione dei Viaggiatori si trovano in parecchie città. Molti uffici sono piccoli, ciascuno servendo come base per non più di due o tre incantatori... che raramente se ne stanno lì seduti in attesa di potenziali clienti. Invece, i viaggiatori mantengono un piccolo gruppo di impiegati non incantatori per il "lavoro di ufficio". Quando arriva un cliente in cerca di un trasporto rapido, gli agenti contattano qualunque incantatore dell'unione sia disponibile. Un viaggiatore di solito può essere pronto a viaggiare entro un'ora, ma non è inusuale che tutti gli incantatori dell'unione di un certo ufficio siano via nello stesso momento o già prenotati da altri clienti, così che i servizi di teletrasporto addizionali non possano essere disponibili per parecchi giorni. Gli uffici in città grandi e prosperose hanno la tendenza ad avere più incantatori dell'unione a disposizione, con periodi di non disponibilità proporzionalmente più corti e minori.

L'Unione dei Viaggiatori si vanta di trasportare i suoi clienti in qualsiasi locazione che possa essere identificata e descritta in modo sufficiente, anche se ogni membro dell'unione si riserva il diritto di rifiutare il trasporto verso una destinazione particolarmente pericolosa o imprecisa.

SERVIZI E TARIFFE DELL'UNIONE DEI VIAGGIATORI

Servizio	Costo*
Teletrasporto solo andata, area molto familiare	900 mo
Teletrasporto solo andata, area studiata	1.080 mo
Teletrasporto solo andata, area vista per caso	1.260 mo
Teletrasporto solo andata, area vista una volta	1.440 mo
Teletrasporto solo andata, solo descrizione	1.620 mo
Teletrasporto superiore	1.820 mo
Cerchio di teletrasporto, area molto familiare	3.060 mo
Pergamena di teletrasporto	1.125 mo
Pergamena di teletrasporto superiore	2.275 mo

*Comprende il viaggio di ritorno dell'incantatore dell'unione. Tutti i costi scontati del 25% con un contratto per dieci o più incantesimi di viaggio. Tutti i costi per locazioni pericolose sono raddoppiati.

Unirsi all'Unione: Chiunque sia in grado di lanciare *teletrasporto* o utilizzare qualche capacità equivalente è libero di unirsi all'Unione dei Viaggiatori. Anche se sono preferiti gli incantatori, alcuni non arcanisti si sono uniti alla gilda, affidandosi a un *elmo del teletrasporto* o a simili congegni che forniscono servizi di viaggio. La tassa di iscrizione è 200 mo, e ogni membro paga quote all'unione pari al 20% di tutte le somme guadagnate mediante l'impiego di magia di viaggio per i clienti, quote che di solito vengono pagate su base trimestrale. Non pochi membri "dimenticano" di registrare l'esatto ammontare delle quote che devono pagare, ma solo i trasgressori più eccellenti sono censurati per questo comportamento.

Benefici del giocatore: I membri dell'Unione dei Viaggiatori hanno accesso alla classe di prestigio del viaggiatore guida, anche se non è obbligatorio scegliere questa classe. I viaggiatori hanno numerosi contratti per fornire spedizioni di teletrasporto, e si assumono anche incarichi particolarmente pericolosi.

Il grande beneficio di appartenere all'unione è l'opportunità di fare un sacco di soldi offrendo servizi di lancio degli incantesimi. Ogniqualvolta un viaggiatore è in un paese con un ufficio dell'unione, può comunicare alla locale Commissione di Viaggio la propria disponibilità per il trasporto. Se arriva un cliente con la richiesta per un trasporto, il membro verrà informato gli sarà data l'opportunità di accettare o declinare l'incarico. Negli uffici più impegnati, i membri dell'unione di solito rispettano una "lista" di disponibilità, così che tutti abbiano una giusta possibilità di avere un cliente.

I viaggiatori che declinano gli incarichi molto spesso tendono a scendere in fondo alla lista, siccome gli agenti dell'ufficio non amano perdere tempo a cercare incantatori che probabilmente rifiuteranno.

La frequenza di opportunità di accettare incarichi di teletrasporto è lasciata alla discrezione del DM. Come regola generale, all'incirca una persona al mese cerca servizi di teletrasporto in una piccola città, una persona alla settimana in una grande

città e due persone alla settimana in una metropoli. Le città che servono come centri di governo di grandi reami spesso hanno molto più traffico in forma di agenti reali e diplomatici che girano da un posto all'altro, e le città che sono particolarmente prosperose o benedette da qualità magiche tendenzialmente hanno più traffico a loro volta.

Suggerimenti per l'interpretazione: I maghi a cui non piace la compagnia di altre persone e che non vedono alcun bisogno di sostenere questo tipo di commercio di solito non si uniscono all'Unione dei Viaggiatori. Il personaggio si è unito all'unione poiché ama fare soldi, e non ha paura di ammetterlo. Molti dei suoi compagni membri sono incantatori che normalmente lo considererebbero un rivale o perfino un nemico, quindi l'appartenenza all'unione gli offre un'opportunità di sviluppare un rapporto professionale con un incantatore con cui altrimenti non potrebbe avere nulla a che fare.

Stabilire la natura del rapporto del personaggio con clienti regolari o insoliti avventori è un modo eccellente di offrire al DM potenziali agganci per avventure. Si suppone che il personaggio non sia troppo curioso su chi sta trasportando, ma non può non notare quando teletrasporta qualcuno in una situazione pericolosa o quando sembra lui stesso aiutare e rendersi complice di persone impegnate in azioni scellerate.

Membro tipico: Molti incantatori si uniscono all'unione per risolvere un problema finanziario a breve termine e poi lasciano che la loro associazione scada una volta che hanno guadagnato alcune migliaia di monete d'oro. Per questo motivo, in pratica, non c'è in realtà un membro "tipico". Un necromante spietato con un'inclinazione per azioni orribili di malvagità potrebbe comportarsi al meglio e rendersi disponibile a lanciare qualche incantesimo se ha bisogno di denaro e la locale Commissione di Viaggio decide che non provocherà alcun problema mentre è impegnato in un legittimo commercio magico.

I membri dell'unione attivi devono servire per due mesi all'anno alla Commissione di Viaggio, che ha sede nel quartier generale dell'unione in una certa città e che si occupa dei clienti alla ricerca di viaggi magici. La Commissione di Viaggio sovrintende le operazioni dell'ufficio, raccoglie le quote dei membri e amministra la lista degli incantatori disponibili. Un personaggio che esegue il suo lavoro alla Commissione di Viaggio può aspettarsi che gli affari dell'unione richiedano la sua presenza in ufficio uno o due giorni alla settimana. Non c'è motivo perché i membri della Commissione di Viaggio non possano mantenere il loro posto nella lista e continuare ad accettare incarichi, ma in uffici particolarmente affaccendati viene considerata buona cosa escludersi dalla lista mentre si è in servizio alla Commissione.

Classi di prestigio: Anche se molti membri dell'Unione dei Viaggiatori scelgono di acquisire livelli nella classe di prestigio del viaggiatore guida, molti altri non lo fanno. Qualsiasi mago o stregone che conosca l'incantesimo *teletrasporto* è perfettamente in grado di portare a termine almeno alcuni degli incarichi offerti dall'unione.

SAPERE ARCANO

Tutti gli arcanisti sognano di padroneggiare segreti magici sconosciuti a qualsiasi altro incantatore e, quasi senza eccezioni, intraprendere la pratica della magia è l'inizio di un'esplorazione solitaria e difficile di misteri e segreti potenti dimenticati da quasi tutti. Le particolari doti e inclinazioni di uno studente dell'arcano lo portano rapidamente in luoghi in cui ben pochi altri si recano; anche se un gruppo di maghi combattenti quando finiscono l'addestramento potrebbero condividere molte conoscenze e molti degli stessi incantesimi, nel momento in cui si imbarcano nei loro viaggi e studi personali, le loro abilità e conoscenze diventano esclusivamente di loro proprietà. Un arcanista potrebbe approfondire un interesse nelle arti della creazione degli oggetti, con i talenti, le abilità e le scelte di incantesimi che riflettono le sue doti. Un altro potrebbe incappare nei segreti dimenticati di una antica setta e diventare Nato dai Tre Tuoni, un maestro dei fulmini e degli incantesimi sonori. Non importa quanto comune siano le origini di qualsiasi gruppo di incantatori arcani, ogni arcanista alla fine segue il proprio cammino.

SPECIALISTI MULTICLASSE E SCUOLE PROIBITE

Come descritto a pagina 44 del *Manuale del Giocatore*, un mago specialista paga cara l'affinità incrementata per gli incantesimi della scuola scelta selezionando due scuole proibite (o solo una, nel caso del divinatore) i cui incantesimi, oltre che gli oggetti ad attivazione di incantesimo e a completamento di incantesimo che usano quegli incantesimi, gli vengono per sempre negati. Un modo per aggirare almeno in parte questa limitazione è che un mago specialista acquisisca livelli da stregone, sfruttando la capacità di lanciare incantesimi da stregone per padroneggiare gli incantesimi e gli oggetti magici che non può usare come mago.

Un tale approccio comporta dei costi, ovviamente: innanzitutto, il fatto che la capacità di lanciare incantesimi nelle due classi arcane non si somma. Un necromante di 7° livello/stregone di 5° livello lancia incantesimi da ogni classe al livello appropriato, mentre un necromante a classe singola di 12° livello di incantatore ha accesso a incantesimi di livello più alto, a prove migliori di incantesimi inarrestabili e a variabili basate sul livello migliori. Nello stesso modo in cui uno stregone a classe singola ottiene un vantaggio su un mago per il numero di incantesimi che può lanciare ogni giorno a spese del ritardare gli incrementi nel potere degli incantesimi fino a livelli maggiori, un mago/stregone multiclasse aumenta drasticamente il suo potenziale di incantesimi al giorno, ma al costo di una diminuzione del livello massimo e del potere di quegli incantesimi.

Il modo più efficiente per creare un mago/stregone multiclasse spesso è di acquisire livelli relativamente bassi da stregone (non più di due o tre) e il resto dei livelli del personaggio nella classe del mago specialista. Questo approccio concede al personaggio l'accesso a qualsiasi scuola proibita mediante la classe di stregone, e anche se non sarà in grado di conoscere o lanciare incantesimi di livello più alto di quelle scuole, può usare liberamente qualsiasi oggetto ad attivazione di incantesimo basato sugli incantesimi della scuola o scuole precedentemente proibite.

LIBRI DEGLI INCANTESIMI ALTERNATIVI

Il Capitolo 5 descrive diverse opzioni per creare, proteggere e camuffare il libro degli incantesimi di un mago. Anche se la scrittura arcana rimane il mezzo di base con cui la maggior parte dei maghi trascrive i dettagli degli incantesimi che

prepara, i libri degli incantesimi standard non sono i soli mezzi disponibili per raccogliere i funzionamenti della magia.

Geometria arcana

Un numero esiguo di maghi studia la magia intrinseca a disegni tracciati con precisione e angoli perfetti, abbandonando la simbologia arcana standard di parole ed equazioni. Il libro degli incantesimi di un geometra (vedi pagina 38), le cui pagine sono piene di diagrammi di cerchi, archi e angoli tracciati con precisione diligente, non assomiglia per niente al libro degli incantesimi di un altro mago. Mentre un libro degli incantesimi standard richiede un certo numero di pagine riempite di frasi e formule per trascrivere un singolo incantesimo di 2° livello o superiore, un geometra può mettere per iscritto qualsiasi incantesimo di qualsiasi livello su una sola pagina del suo libro.

Imparare a trascrivere e preparare incantesimi mediante geometria arcana è difficile quasi quanto imparare a preparare incantesimi da mago, quindi per usare questa nuova simbologia per i suoi libri degli incantesimi, un mago deve acquisire livelli nella classe di prestigio del geometra.

Strutture

Più impressionanti perfino del grimorio più stravagante, alcuni tipi di strutture permanenti (cerchi di pietre erette, piramidi, labirinti, torri e simili) possono essere usate per registrare il funzionamento degli incantesimi arcani. Al livello più semplice, le pareti possono essere incise o dipinte con scritti magici (praticamente servendo come un enorme libro degli incantesimi di pietra e intonaco), mentre in altri casi, la forma stessa e l'assetto di una struttura possono servire per registrare informazioni arcane. Un cerchio di pietre erette ognuna incisa con un singolo glifo, ad esempio, potrebbe fornire a un arcanista le informazioni necessarie per determinare il modo in cui deve essere lanciato l'incantesimo in base al loro orientamento fisico.

A parte il vantaggio della sua permanenza e forza, una struttura può contenere incantesimi che possono poi essere preparati o appresi da qualsiasi numero di incantatori purché la struttura rimanga in piedi. Allo stesso tempo, quella apertura significa che chiunque visiti il luogo (amico o nemico) potrebbe essere in grado di comprendere e fondamentalmente usare l'incantesimo ivi trascritto.

Preparare un incantesimo da una struttura funziona come preparare un incantesimo da un libro degli incantesimi preso in prestito (vedi pagina 180 del *Manuale del Giocatore*). Un incantatore deve per prima cosa decifrare la scrittura arcana con un incantesimo *lettura del magico* o con una prova di Sapienza Magica (CD 20 + livello dell'incantesimo), poi effettuare con successo una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo) per preparare l'incantesimo. Un arcanista può anche trascrivere un incantesimo da struttura nel proprio libro degli incantesimi (come se lo trascrivesse dal libro degli incantesimi di un altro incantatore) se lo desidera.

Incantesimi da parete: Incidere o dipingere una formula arcana sulle pareti di una struttura funziona all'incirca come trascrivere un incantesimo in un libro degli incantesimi su larga scala. Uno spazio di 9 m² di parete serve come una pagina di un libro degli incantesimi (così che un incantesimo di 9° livello richiede 81 m², o un'area quadrata con lato di 9 m), e per le dimensioni aumentate, un arcanista deve consumare un volume più grande di materiali speciali per trascrivere l'incantesimo (un costo di 300 mo per livello dell'incantesimo).

Trascrivere un incantesimo su una parete richiede 24 ore più 12 ore aggiuntive per ogni 9 m² di spazio usato, e l'incantatore che scrive deve effettuare con successo una prova di Artigianato (pittura) con CD 15. Incidere o cesellare un incantesimo in una parete di legno o di pietra richiede 24 ore più 48 ore aggiuntive per ogni 9 m² di spazio usato, e richiede che l'incantatore effettui con successo una prova di Artigianato (lavorare legno) o di Artigianato (lavorare pietra) con CD 20.

È possibile per un mago fare la mappa dei simboli precisi da dipingere, incidere o scolpire senza compiere il lavoro finale. Preparare la superficie abbozzando o tratteggiando i disegni in modo tale che lavoranti non familiari con l'l'incantesimo possano poi dipingere o incidere i suoi simboli richiede una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo) e 24 ore più 1 ora aggiuntiva per ogni 9 m², dopodiché altri lavoranti possono effettuare prove di Artigianato al posto del mago e completare il processo come descritto sopra.

Incantesimi da struttura: Progettare un'intera costruzione o edificio per conservare conoscenze arcane è un proposito stimolante, e una struttura così progettata generalmente deve avere un'area di almeno due cubi con spigolo di 3 metri per livello dell'incantesimo da trascrivere: passaggi scavati con misure precise, percorsi a mosaico disegnati su un pavimento lastricato, monoliti indipendenti, pareti, archi, contrafforti o quasi qualsiasi altro tipo di elemento la cui forma e orientamento possano trasmettere informazioni. Nella preparazione della struttura devono essere usati materiali speciali, del costo di almeno 1.000 mo per ogni cubo con spigolo di 3 metri di area oltre al costo della costruzione.

La struttura deve essere progettata da un mago che conosce l'incantesimo da trascrivere. Il mago deve effettuare con successo una prova di Conoscenze (architettura e ingegneria) (CD 20 + il livello dell'incantesimo da trascrivere), poi sovrintendere personalmente alla costruzione per almeno 4 ore al giorno. La costruzione viene interrotta temporaneamente se il mago non può per nessun motivo sovrintendere al lavoro, e anche se non c'è limite a quanto tempo possa volerci per completare la costruzione, ai lavoratori ingaggiati generalmente deve essere retribuita l'intera paga giornaliera mentre aspettano il ritorno del mago.

Le strutture progettate per trascrivere incantesimi arcani di solito sono molto meno ovvie delle pareti dipinte con simboli arcani, e generalmente è richiesta un'istruzione speciale per i maghi che cercano di prepararle. Un mago senza questa istruzione speciale subisce una penalità di -5 alle prove di Sapienza Magica effettuate per decifrare, preparare o copiare incantesimi da struttura.

Tatuaggi

Con l'uso dei tatuaggi, alcuni maghi trasformano i loro corpi in libri degli incantesimi, e gli incantatori tatuati di alto livello spesso possono essere coperti di disegni e simboli arcani dalla testa ai piedi. Alcuni tatuaggi di incantesimi possono essere messi in modo tale che l'incantatore possa leggerli semplicemente guardando in basso, mentre per altri ha bisogno dell'aiuto di specchi o perfino di un famiglio per studiarli.

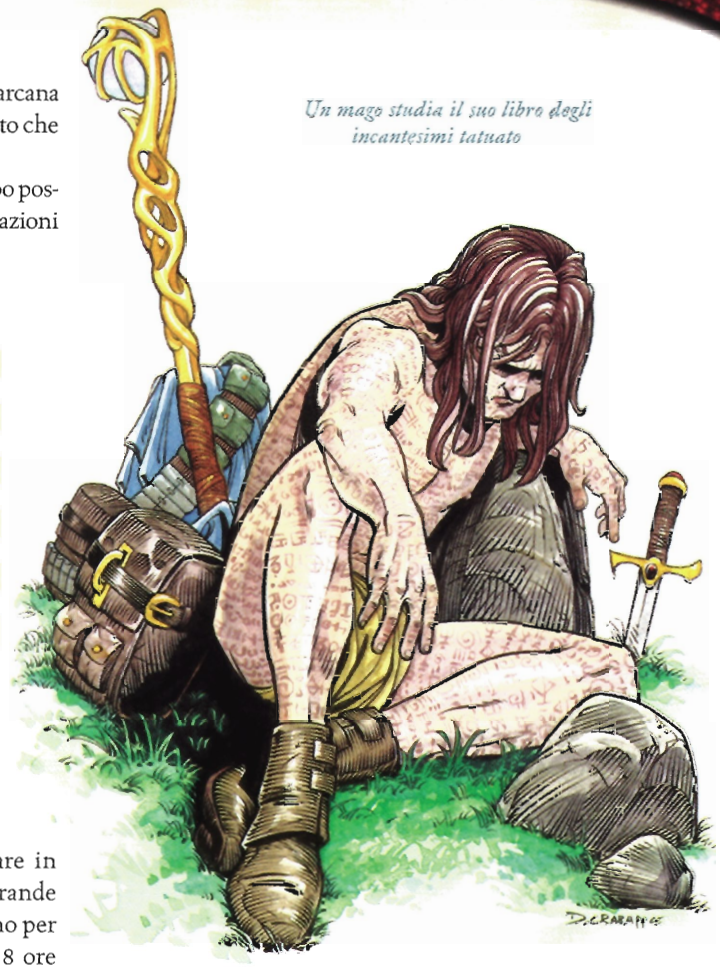
Il tatuaggio offre un metodo per creare un libro degli incantesimi virtualmente impossibile da perdere. Ha lo svantaggio della limitata quantità di spazio utilizzabile per trascrivere incantesimi sul corpo medio di forma umanoide, oltre che la possibilità di doversi spogliare parzialmente o completamente per consultare ogni incantesimo nel proprio repertorio. Il tatuaggio, inoltre,

solitamente fornisce una prova inequivocabile della natura arcana di un personaggio, negandogli l'opportunità dell'anonimato che molti arcanisti bramano.

Per le creature con forme umanoidi, diverse aree del corpo possono contenere variabili equivalenti di pagine delle informazioni da libro degli incantesimi, in base alla loro taglia.

Area del corpo	Equivalente di libro degli incantesimi
Mano	1 pagina ciascuna
Avambraccio	3 pagine ciascuno
Parte superiore del braccio	3 pagine ciascuna
Torace	6 pagine
Addome	6 pagine
Coscia	5 pagine ciascuna
Polpaccio	5 pagine ciascuno
Piede	1 pagina ciascuno
Viso*	2 pagine
Scalpo*	4 pagine
Parte superiore della schiena*	10 pagine
Parte inferiore della schiena*	4 pagine
Parte posteriore della gamba*	4 pagine ciascuna
Parte posteriore del braccio*	2 pagine ciascuna

*Un mago non può leggere gli incantesimi in questa posizione senza l'uso di uno specchio, una magia di scrutamento o l'aiuto di un famiglio.



Un mago studia il suo libro degli incantesimi tatuato

Siccome i tatuaggi devono risparmiare spazio per stare in un'area relativamente piccola, devono essere scritti con grande cura e i più fini reagenti e inchiostri, richiedendo 200 mo per ogni equivalente di pagina, un periodo di 24 ore più 8 ore aggiuntive per livello dell'incantesimo, e una prova di Artigianato (tatuare) (CD 20 + livello dell'incantesimo se l'incantatore scrive lui stesso il tatuaggio; CD 10 + livello dell'incantesimo se qualcun altro esegue il lavoro). Per far fare il lavoro a un altro artista dei tatuaggi, il mago deve effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo) per preparare uno schizzo o un diagramma eseguito con attenzione del tatuaggio da scrivere. I tatuaggi che non possono essere letti da un mago senza aiuto (quelli posti in aree del corpo che non può sempre vedere) devono essere scritti da qualcun altro.

I maghi che utilizzano altre forme di tatuaggio magico (come quelle presentate nell'ambientazione di Forgotten Realms) possono anche utilizzare tatuaggi come libri degli incantesimi, ma devono ricordare attentamente quanto spazio corporeo è assegnato a ogni tipo di tatuaggio.

Oggetti

Un certo numero di maghi trascrive incantesimi come incisioni su pietre, ossa, bastoni di legno, avorio o denti o statuette. Invece di preparare e raccogliere libri di lavoro mentre va all'avventura, un mago semplicemente accumula una collezione di questi oggetti, spesso trasportati in una comune borsa da cintura.

Un oggetto di questo tipo può contenere una quantità sorprendente di informazioni in uno spazio relativamente piccolo. La scelta del materiale, le sue dimensioni e forma, e i simboli su di esso trasmettono varie informazioni su diversi livelli.

Scrivere incantesimi sugli oggetti richiede la stessa spesa in materiali di un libro degli incantesimi standard. Un oggetto contiene ovunque da 1 a 9 pagine equivalenti di informazioni da libro degli incantesimi, a seconda delle dimensioni.

Un singolo incantesimo complesso può essere trascritto su una serie di oggetti simili, così che un necromante possa trascrivere *debilitazione* (4° livello) su quattro ossa di falange coperte di rune con una capacità di 1 pagina di libro degli incantesimi ciascuna (tuttavia, se una delle ossa viene persa, le altre sono inutilizzabili).

Dimensione dell'oggetto	Equivalente di libro degli incantesimi
Proiettile da fionda, osso di falange*, quadrello di balestra a mano	1 pagina
Ciottolo, osso del braccio*, verga	4 pagine
Teschio*, randello, osso della gamba*	6 pagine
Bastone	9 pagine

*Da una creatura Media. Per ogni categoria di taglia superiore a Media, aumentare le pagine equivalenti di libro degli incantesimi dell'osso del 50%, così che il teschio di una creatura Grande possa essere usato per trascrivere nove pagine di incantesimi. Per ogni categoria di taglia inferiore a Media, diminuire le pagine equivalenti di libro degli incantesimi dell'osso del 50%.

Trascrivere un incantesimo su un oggetto da incantesimi richiede 24 ore più 8 ore aggiuntive per livello dell'incantesimo, e l'incantatore deve effettuare con successo un'appropriata prova di Artigianato (lavorare il legno, tagliare pietre preziose o un'abilità simile) con CD 10 + livello dell'incantesimo per riuscire a trascrivere l'incantesimo.

Gli oggetti possono essere ideati per la "lettura" solo mediante contatto, consentendo di preparare gli incantesimi anche nell'oscurità o mentre accecati, ma un mago che prepara tali incantesimi deve spendere 5 minuti addizionali per ogni incantesimo in aggiunta al tempo che impiegherebbe normalmente a preparare l'incantesimo, ed effettuare con successo una prova di Cercare (CD 15 + livello dell'incantesimo). È permesso ritentare, quindi un mago può prendere 20 alla prova se desidera, ma così facendo allunga ulteriormente il tempo di preparazione.

DIVINITÀ PATRONE

Gli incantatori hanno la tendenza a pensare molto meno alle questioni delle divinità di quanto non facciano altri personaggi, siccome il loro modo di vedere le miracolose capacità degli dei nel mondo fisico è temperato dal potere arcano che comandano. Sebbene pochi arcanisti spingano i loro punti di vista a livelli estremi, alcuni maghi e stregoni di alto livello con un'inclinazione alla megalomania sono noti per il fatto di ritenersi delle potenziali divinità, muovendosi ben oltre l'irriverenza fino a una palese sfida delle divinità stesse.

Per la maggior parte degli incantatori, però, il potere arcano giunge con ambizioni meramente mortali, ed essi considerano le divinità più o meno allo stesso modo di qualsiasi creatura sicura ma sensibile di significativo potere personale: come esseri formidabili degni di adorazione o perlomeno rispetto.

Divinità patrone comuni

Molti maghi umani che scelgono di riverire una singola divinità sopra tutte le altre venerano Boccob, il Signore di Ogni Magia, o Wee Jas, la Strega di Rubino. Boccob è un dio distante e appartato che raramente mostra il suo favore per i seguaci o agisce contro i loro nemici, ma i maghi ammirano l'Arcimago delle Divinità per il suo intelletto e la natura meticolosa, seguendo con facilità le sue filosofie di imparzialità, studio attento e investigazione su ogni cosa. Gli stregoni e i bardi hanno meno interesse negli spassionati insegnamenti di Boccob, e di solito scelgono una divinità patrona le cui tradizioni riflettano qualche aspetto delle loro vite meno strutturate.

Wee Jas rappresenta un approccio più oscuro alla magia; mentre i seguaci di Boccob ricercano il potere arcano in quanto fine a se stesso, coloro che seguono Wee Jas vedono la magia come un mezzo per acquisire un qualche controllo sul fato. La Dea Stregona favorisce quanti hanno la forza di forgiare il proprio destino, e i potenti arcanisti sono in gran numero tra i rari mortali che lo fanno. Siccome molti stregoni e bardi disdegnano la nozione del controllo del fato sulle loro azioni, molto pochi diventano seguaci di Wee Jas.

Gli elfi incantatori spesso venerano Corellon Larethian, capo del pantheon elfico e patrono della magia che è la somma arte della razza elfica. Le culture e le società elfiche percepiscono un minor distacco tra magia arcana e divina rispetto alla maggior parte delle razze, e gli elfi incantatori spesso detengono alte posizioni nei templi di Corellon. Per un desiderio di rafforzare il legame alla storia arcana della loro parte elfica, molti mezzelfi incantatori venerano a loro volta Corellon Larethian.

Divinità patrone insolite

Olidammara è una divinità preferita dai bardi di molte razze, poiché il Ladro Ridente ben si adatta all'amore del ladro per le fughe coraggiose, l'ingegno vivace e il canto. Anche i bardi malvagi spesso considerano Olidammara un degno patrono, e anche gli stregoni con spiriti particolarmente indipendenti lo scelgono spesso come patrono.

Sebbene pochi lo ammettano apertamente, un gran numero di stregoni e maghi malvagi venera Vecna, il Sussurrato: possibilmente il più grande mago vivente (e sicuramente il più grande non vivente) di tutti i tempi. Delle terribili gesta di Vecna si parla ancora molti secoli dopo la sua ascensione divina, e coloro che sono affascinati dall'amore del potere segreto spesso sono portati all'adorazione del Signore Mutilato.

Divinità patrone rare

Alcuni incantatori scelgono di venerare divinità le cui aree di influenza non includono la magia, semplicemente perché i loro più grandi desideri e fedi evocano gli insegnamenti e le leggi di quella divinità. Per alcuni, la società in cui sono stati cresciuti gioca una parte in questa visione, così che uno stregone potrebbe adorare St. Cuthbert dopo essere stato immerso nei dogmi della fede di quella divinità da giovane. In altri casi, il seguace devoto di un dio non arcano potrebbe vedere le proprie doti da incantatore semplicemente come un'altra arma nell'arsenale della sua fede, e virtualmente tutte le chiese annoverano potenti incantatori arcani tra i loro fedeli.

Delle divinità non arcane, Pelor e Hextor sono quelle più comunemente venerate dagli incantatori arcani. La fede di Pelor è ampiamente diffusa, e i suoi servitori perseguono instancabili crociate contro il male, un credo che alletta molti arcanisti buoni.

Gli incantatori malvagi che credono che la potenza arcana dia loro un diritto innato al potere considerano allettante la fede di Hextor, dio della tirannia.

Molti necromanti guardano con oscura ammirazione il sinistro operato di Nerull. Mentre non tutti i necromanti venerano il Mietitore, rari invece sono quelli che perlomeno non riconoscono il suo potere.

PERSONAGGI ARCANI EPICI

La *Guida del Dungeon Master* fornisce le regole per proseguire oltre il limite del 20° livello stabilito nel *Manuale del Giocatore*, portando i personaggi epici al 21° livello e oltre. Sebbene tutti i personaggi epici utilizzino quelle regole per governare il loro avanzamento e le loro capacità, questa sezione discute alcune questioni specificatamente relative ai personaggi arcani epici, inclusi l'avanzamento a livelli epici in classi di prestigio e nuovi talenti epici.

DIVENTARE UN PERSONAGGIO ARCANO EPICO

Il passaggio dall'eroe di tutti i giorni all'eroe epico è importante in qualsiasi campagna. Dove i guerrieri e chierici epici potrebbero essere conosciuti per le loro armi o la loro devozione, gli arcanisti epici sono più spesso rinomati per gli incantesimi che hanno creato e il potere arcano che hanno padroneggiato dopo lunghi anni di studio e fatica. Pertanto, gli arcanisti possono seguire uno dei due cammini comuni verso il potere arcano: la creazione di incantesimi e il sapere epico.

La creazione di incantesimi da parte di un personaggio epico potrebbe implicare la ricerca con successo di un nuovo incantesimo ad ogni livello di incantesimo, oppure essere così difficile come la ricerca di uno specifico incantesimo o rituale che garantisca potere epico quando è portato a termine. In entrambi i casi, potrebbe essere necessario che un arcanista epico condivida l'incantesimo o gli incantesimi facendo da mentore o da tutore a maghi minori, oppure che trascriva nuovi incantesimi in un libro degli incantesimi universale conservato dalla divinità della magia. In alternativa, potrebbe essere necessario placare un dio geloso con il dono di un incantesimo che nessun altro conosce, e l'arcanista che lo ha creato deve distruggere tutte le conoscenze di esso (comprese le proprie) quando ha finito.

Il sapere epico si riferisce a qualche intuizione o rivelazione unica che deve essere compresa da un personaggio che stia per raggiungere il potere epico: la scoperta di un libro grande e terribile sorvegliato da protettori spaventosi, ad esempio, o la ricostruzione di un enigma cosmico celato nei movimenti delle stelle mediante una lunga e meti-

colosa osservazione. Il semplice fatto di ottenere la capacità per portare a termine il compito potrebbe richiedere talenti esoterici (come quelli presentati nel *Libro delle Fosche Tenebre* o nel *Libro delle Imprese Eroiche*), o molti gradi in abilità di Conoscenze più uniche che rare.

MAGHI COMBATTENTI, WARLOCK E WU JEN EPICI

Le nuove classi di personaggio presentate nel Capitolo 1 di questo volume usano lo stesso stile di progressione di classe epica che la *Guida del Dungeon Master* presenta per le classi del personaggio del *Manuale del Giocatore*.

Mago combattente epico

Un mago combattente epico ha perfezionato l'arte della distruzione e della devastazione mediante la sua magia, capace di radere al suolo interi eserciti e città con orrenda facilità.

Dado Vita: d6.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore del mago combattente epico è pari al suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno del mago combattente non aumenta dopo il 20° livello, ma può imparare incantesimi aggiuntivi grazie al privilegio di classe di apprendimento avanzato (vedi sotto).

Apprendimento avanzato (Str): Al 21° livello e ogni quattro livelli dopo (25°, 29° ecc.), il mago combattente epico può continuare ad aggiungere nuovi incantesimi alla sua lista degli incantesimi. Gli incantesimi aggiunti devono essere incantesimi da mago/stregone della scuola di invocazione. Una volta aggiunti, diventano una parte della lista degli incantesimi di quel mago combattente per essere lanciati come qualsiasi altro incantesimo.

Talenti bonus: Il mago combattente epico ottiene un talento bonus al 23° livello e ogni tre livelli dopo (26°, 29° ecc.). I talenti bonus devono essere scelti dalla seguente lista, e possono essere selezionati anche se il mago combattente non soddisfa i prerequisiti.

Talenti bonus del mago combattente epico: Assaltatore di Incantatori, Capienza di Incantesimi Migliorata, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, Creare Bastoni Epici, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, Creare Verghe Epiche, Creazione Oggetto Efficiente, Ignorare Componenti Materiali, Incantare in Combattimento Migliorato*, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati*, Incantesimi Focalizzati Epici*, Incantesimi Immobili Automatici*, Incantesimi Inarrestabili Epici*, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici*, Incantesimo Clandestino, Incantesimo di Opportunità, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Padronanza delle Bacchette*, Padronanza dei Bastoni*, Resistenza all'Energia, Scrivere Pergamene Epiche.

*I talenti contrassegnati con un asterisco sono presentati sotto "Talenti epici", più avanti. Vedi pagina 209 della *Guida del Dungeon Master* (oltre che il *Manuale dei Livelli Epici*) per le descrizioni e le informazioni su altri talenti epici.

Warlock epico

Un essere di magia abominevole, un warlock epico è l'incarnazione di una forza soprannaturale, che perde tutto tranne i più piccoli frammenti della sua umanità.

Dado Vita: d6.

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

Invocazioni: Il livello dell'incantatore del warlock epico è pari al suo livello di classe. Non apprende invocazioni aggiuntive.

Deflagrazione mistica: I danni da *deflagrazione mistica* del warlock epico aumentano di 1d6 ad ogni livello pari oltre il 20° (10d6 al 22° livello, 11d6 al 24° livello ecc.).

Riduzione del danno: La riduzione del danno del warlock epico aumenta di 1 punto (a 6/ferro freddo) al 23° livello e di 1 punto aggiuntivo ogni quattro livelli successivi (7/ferro freddo al 27°, 8/ferro freddo al 31° ecc.).

Talenti bonus: Il warlock epico ottiene un talento bonus ogni tre livelli oltre il 20° (23°, 26°, 29° ecc.).

Wu Jen epico

Il wu jen epico continua a crescere in disparte dalla società, mentre i suoi possenti poteri e strane abitudini diventano sempre più spaventose per coloro che non sono iniziati ai misteri della magia arcana.

Dado Vita: d4.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore del wu jen epico è pari al suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno del wu jen non aumenta dopo il 20° livello, ma ogni volta che il wu jen raggiunge un nuovo livello, impara due nuovi incantesimi di qualsiasi livello che possa lanciare.

Incantesimo segreto: Ogni tre livelli dopo il 18° (21°, 24°, 27° ecc.), il wu jen epico può selezionare un incantesimo da lui conosciuto addizionale che diventa modificato come se fosse soggetto a uno dei seguenti talenti: Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Ingranditi o Incantesimi Silenziosi. Il livello dell'incantesimo non cambia, e una volta scelti l'incantesimo e la modifica, non possono essere cambiati. Man mano che il wu jen aumenta di livello, può scegliere che lo stesso incantesimo venga modificato in diversi modi con più incantesimi segreti. Non ha bisogno di conoscere il talento al fine di applicare il suo effetto all'incantesimo. Ogni volta che impara un nuovo incantesimo segreto, il wu jen deve anche scegliere un tabù aggiuntivo (vedi pagina 16).

Talenti bonus: Il wu jen epico ottiene un talento bonus ogni tre livelli dopo il 20° (23°, 26°, 29° ecc.). I talenti bonus devono essere scelti dalla seguente lista, e possono essere selezionati anche se il wu jen non soddisfa i prerequisiti.

Talenti bonus del wu jen epico: Alchimia Accresciuta, Capienza di Incantesimi Migliorata, Conoscenza di Incantesimi, Emanazione Permanente, Ignorare Componenti Materiali, Incantare in Combattimento Migliorato*, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati*, Incantesimi Focalizzati Epici*, Incantesimi Immobili Automatici*, Incantesimi Inarrestabili Epici*, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Rapidi Automatici*, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici*, Incantesimi Spontanei, Incantesimo Clandestino, Incantesimo di Opportunità, Iniziativa Superiore, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Multincantesimo.

*I talenti contrassegnati con un asterisco sono presentati sotto "Talenti epici", più avanti. Vedi pagina 209 della *Guida del Dungeon Master* (oltre che il *Manuale dei Livelli Epici*) per le descrizioni e le informazioni su altri talenti epici.

PERSONAGGI CON CLASSE DI PRESTIGIO DI LIVELLO EPICO

La *Guida del Dungeon Master* ha informazioni sull'avanzamento dei personaggi delle classi base oltre il 20° livello (vedi "Personaggi epici", pagina 206). Il personaggio può anche avanzare oltre il 10° livello in una classe di prestigio che offre già dieci livelli, ma solo se il livello del personaggio è già il 20° o più. Il personaggio non

può avanzare in una classe di prestigio con meno di 10 livelli oltre il livello massimo indicato per quella classe, indipendentemente dal livello del personaggio.

Quando un personaggio di livello epico avanza oltre il 10° livello in una classe di prestigio, segue tutte le regole presentate nella *Guida del Dungeon Master*. Inoltre, deve creare una progressione di livelli epici per la classe di prestigio, proprio come la *Guida del Dungeon Master* presenta progressioni di livelli epici per le classi del *Manuale del Giocatore*. Molti, ma non tutti, i privilegi di classe continuano ad accumularsi oltre il 10° livello. Le seguenti linee guida descrivono come creare una progressione di classe di prestigio epica, e sono seguite da un esempio di progressione epica per la classe di prestigio del mago dell'Ordine Arcano (presentata a pagina 49).

- I bonus ai tiri salvezza base e bonus di attacco base non aumentano dopo il 20° livello di personaggio, e siccome un personaggio non può iniziare una progressione epica in una classe di prestigio senza essere almeno un personaggio di 21° livello, non vi sono colonne per i tiri salvezza base o per gli attacchi base per le classi di prestigio oltre il 10° livello. Invece, bisogna utilizzare la Tabella 6-18: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco epici", pagina 206 della *Guida del Dungeon Master*, per determinare i bonus epici del personaggio ai tiri salvezza e ai tiri per colpire.
- Un personaggio continua a ottenere Dadi Vita e punti abilità come di norma oltre il 10° livello.
- In generale, qualsiasi privilegio di classe che usa il livello di classe come parte di una formula matematica (come per la prova di sapienza di un maestro del sapere) continua ad aumentare come di norma per livello di classe. Tuttavia, qualsiasi privilegio di classe di prestigio che calcola una CD del tiro salvezza usando il livello di classe (come per l'attacco mortale dell'assassino) dovrebbe sommare solo metà dei livelli di classe del personaggio oltre il 10°. Quindi, un attacco mortale di un mago di 19° livello/assassino di 14° livello avrebbe una CD di 22 + modificatore di Intelligenza (10 di base + 10 livelli di classe + metà dei livelli di classe oltre il 10°). Senza questa modifica, le CD dei tiri salvezza per le capacità di classe di prestigio di un personaggio epico aumentano ad un ritmo molto più veloce di quelle delle normali capacità di classe.
- Per gli incantatori, il livello dell'incantatore continua ad aumentare dopo il 10° livello allo stesso ritmo con cui aumentava durante i dieci livelli della classe di prestigio. Di conseguenza, un maestro del sapere di 13° livello aggiunge 13 al livello dell'incantatore della sua classe originale per determinare il livello dell'incantatore totale. Tuttavia, gli incantesimi al giorno non aumentano dopo il 20° livello dell'incantatore.
- I poteri di famigli, cavalcature speciali e servitori immondi continuano ad aumentare man mano che i loro padroni acquisiscono livelli, se sono basati su una formula che include il livello del personaggio.
- Tutti i privilegi di classe che aumentano o si accumulano come parte di uno schema ripetuto (come per i danni dell'attacco furtivo dell'assassino) generalmente continuano anche ad aumentare o accumularsi dopo il 10° livello allo stesso ritmo. Per esempio, un ladro di 10° livello/assassino di 15° livello infliggerebbe 13d6 danni aggiuntivi con un attacco furtivo riuscito (5d6 dai livelli da ladro e 8d6 dai livelli da assassino). Un'eccezione a questa regola è qualsiasi progressione di talento bonus garantita come privilegio di classe. I talenti bonus ottenuti da una classe di prestigio non aumentano con i livelli epici. Invece, la classe di prestigio ottiene una nuova progressione di talenti bonus che varia da classe a classe (vedi sotto).
- In aggiunta ai privilegi di classe mantenuti dai livelli non epici, ogni classe di prestigio ottiene talenti bonus ad un certo ritmo (di solito ogni due, tre, quattro o cinque livelli oltre il 10°). Questi talenti bonus aumentano la progressione di privilegi di classe di ogni classe, delle quali non tutte migliorano oltre il 10° livello, e sono in aggiunta al talento che ogni personaggio ottiene ogni tre livelli.
- Le classi di prestigio epiche non ottengono nessun nuovo privilegio di classe, e i privilegi di classe con una progressione che rallenta o si ferma prima del 10° livello o che hanno un limitato elenco di opzioni (come l'elenco dei segreti del maestro del sapere) di solito non migliorano man mano che il personaggio acquisisce livelli di classe di prestigio epici. Similmente, i privilegi di classe che sono ottenuti solo una volta e che non migliorano man mano che il personaggio aumenta di livello (come per il movimento veloce del barbaro) non migliorano neppure ai livelli epici.

Esempio di progressione di classe di prestigio epica
Mago dell'Ordine Arcano epico

Un mago dell'Ordine Arcano epico dimostra una grande sete di conoscenze arcane. La sua associazione con la gilda e la Polla Magica raggiunge nuovi limiti.

Dado Vita: d4.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore di un mago dell'Ordine Arcano epico aumenta di uno per ogni nuovo livello da mago dell'Ordine Arcano che raggiunge. Il numero di incantesimi al giorno di un mago dell'Ordine Arcano non aumenta dopo il 10° livello. Se un mago dell'Ordine Arcano memorizza gli incantesimi da un libro (come un mago), allora ogni volta che ottiene un nuovo livello di incantesimo impara due nuovi incantesimi di qualsiasi livello che possa lanciare.

Linguaggio bonus: Per ogni quattro livelli oltre il 10° (14°, 18° ecc.), un mago dell'Ordine Arcano ottiene un altro linguaggio bonus.

Talenti bonus: Un mago dell'Ordine Arcano epico ottiene un talento bonus ogni quattro livelli dopo il 10°.

Polla Magica: Se il DM ha a disposizione il *Manuale dei Livelli Epici*, un mago dell'Ordine Arcano epico può anche richiamare incantesimi epici dalla Polla Magica purché abbia il talento Incantatore Epico. Considerare gli incantesimi epici come incantesimi di 10° livello ai fini dell'accumulare debito alla Polla Magica. Un DM potrebbe voler decidere che certi incantesimi epici non sono disponibili per un mago dell'Ordine Arcano epico discriminando caso per caso.

TALENTI EPICI

I talenti elencati di seguito sono disponibili solo ai personaggi almeno di 21° livello. Tutte le descrizioni di talenti qui presentate sostituiscono precedenti versioni che potrebbero esser apparse in altre pubblicazioni.

Incantare in Combattimento Migliorato

Il personaggio aumenta la propria capacità di lanciare incantesimi mentre è minacciato senza paura di essere attaccato.

Prerequisiti: Incantare in Combattimento, Concentrazione 25 gradi.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus pari a metà del suo livello dell'incantatore alle prove di Concentrazione effettuate per lanciare un incantesimo o usare una capacità magica mentre è sulla difensiva o mentre sta lottando o è immobilizzato.

Incantesimi Aumentati [Metamagia]

Il personaggio può incrementare il limite di potere dei suoi incantesimi che infliggono danni.

Prerequisito: Incantesimi Massimizzati.

Beneficio: Il limite massimo di danni per gli incantesimi del personaggio aumenta di 10 dadi per gli incantesimi che infliggono un numero di dadi di danni pari al livello dell'incantatore (come *palla di fuoco*) o di 5 dadi per gli incantesimi che infliggono un numero di dadi di danni pari a metà del livello del personaggio (come *luce incandescente*). Un incantesimo aumentato occupa uno slot incantesimo di quattro livelli più alto del reale livello dell'incantesimo (o come modificato da qualsiasi altro talento di metamagia).

Questo talento non ha effetto su incantesimi che non infliggono specificatamente un numero di dadi di danni pari al livello o a metà del livello del personaggio, anche se l'effetto dell'incantesimo per il resto è dettato dal livello. Quindi, non ha effetto su *dardo incantato* (anche se il livello del personaggio determina quanti dardi scaglia), *freccia acida di Melf* (anche se il livello del personaggio indica per quanti round l'acido infligge danni) o *produrre fiamma* (anche se il personaggio aggiunge il suo livello agli 1d4 danni inflitti di base).

Incantesimi Focalizzati Epici

Il personaggio sceglie una scuola di magia, come l'illusione. I suoi incantesimi di quella scuola sono molto più potenti del normale.

Prerequisiti: Incantesimi Focalizzati Superiore nella scuola selezionata, capacità di lanciare almeno un incantesimo di 9° livello della scuola selezionata.

Beneficio: Aggiungere +1 alla CD di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi dalla scuola di magia selezionata dal personaggio. Questo bonus si somma ai bonus derivanti da Incantesimi Focalizzati e Incantesimi Focalizzati Superiore.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più volte ma i suoi effetti non si sommano. Ogni volta, si applica a una diversa scuola di magia.

Incantesimi Immobili Automatici [Metamagia]

Il personaggio può lanciare uno qualsiasi dei suoi incantesimi minori senza gesti.

Prerequisiti: Incantesimi Immobili, Sapienza Magica 27 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 9° livello.

Beneficio: Il personaggio può lanciare tutti gli incantesimi di livello 0, 1°, 2° e 3° come incantesimi immobili senza usare slot incantesimi di livello superiore.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più volte. Ogni volta, gli incantesimi dei suoi successivi tre livelli di incantesimo più alti possono essere resi immobili senza alcuna modifica agli slot incantesimi. Quindi, un mago che sceglie questo talento due volte potrebbe rendere immobili gli incantesimi dal livello 0 al 6° livello senza alcuna modifica agli slot incantesimi.

Questo talento non aumenta il tempo di lancio per quegli incantesimi che normalmente richiedono un'azione di round completo per lanciarli in forma di metamagia (inclusi incantesimi da bardo, incantesimi da stregone e incantesimi lanciati spontaneamente come gli incantesimi *curare* di un chierico buono).

Incantesimi Inarrestabili Epici

Gli incantesimi del personaggio sono tremendamente potenti e superano la resistenza agli incantesimi con facilità.

Prerequisito: Incantesimi Inarrestabili Superiore.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura. Questo bonus si somma ai bonus derivanti da Incantesimi Inarrestabili e Incantesimi Inarrestabili Superiore.

Morthos il warlock come personaggio di livello epico



Illustrazione di R. Spencer

Incantesimi Rapidi Automatici [Metamagia]

Il personaggio può lanciare uno qualsiasi dei suoi incantesimi minori in un batter d'occhio.

Prerequisiti: Incantesimi Rapidi, Sapienza Magica 30 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 9° livello.

Beneficio: Il personaggio può lanciare tutti gli incantesimi di livello 0 e di 1° livello come incantesimi rapidi senza usare slot incantesimi di livello superiore. Si applica il limite normale al numero di incantesimi rapidi che può lanciare per ogni round. Gli incantesimi con un tempo di lancio superiore a 1 round completo non possono essere resi rapidi.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più volte. Ogni volta, gli incantesimi del livello successivo del personaggio

possono essere resi rapidi senza alcuna modifica agli slot incantesimi. Quindi, un mago che sceglie questo talento due volte potrebbe rendere rapidi gli incantesimi dal livello 0 al 2° livello senza alcuna modifica agli slot incantesimi.

Questo talento non aumenta il tempo di lancio per quegli incantesimi che normalmente richiedono un'azione di round completo per lanciarli in forma di metamagia (inclusi incantesimi da bardo, incantesimi da stregone e incantesimi lanciati spontaneamente come gli incantesimi *curare* di un chierico buono).

Incantesimi Silenziosi Automatici [Metamagia]

Il personaggio può lanciare uno qualsiasi dei suoi incantesimi minori silenziosamente.

Prerequisiti: Incantesimi Silenziosi, Sapienza Magica 24 gradi, capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 9° livello.

Beneficio: Il personaggio può lanciare tutti gli incantesimi di livello 0, 1°, 2° e 3° come incantesimi silenziosi senza usare slot incantesimi di livello superiore.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più volte. Ogni volta, gli incantesimi dei suoi successivi tre livelli di incantesimo più alti possono essere resi silenziosi senza alcuna modifica agli slot incantesimi. Quindi, un mago che sceglie questo talento due volte potrebbe rendere silenziosi gli incantesimi dal livello 0 al 6° livello senza alcuna modifica agli slot incantesimi.

Questo talento non aumenta il tempo di lancio per quegli incantesimi che normalmente richiedono un'azione di round completo per lanciarli in forma di metamagia (inclusi incantesimi da stregone e incantesimi lanciati spontaneamente come gli incantesimi *curare* di un chierico buono), ma, come per il talento di metamagia Incantesimi Silenziosi, gli incantesimi da bardo non possono essere influenzati da questo talento.

Padronanza delle Bacchette

Il personaggio può attivare una bacchetta senza usare una carica.

Prerequisiti: Creare Bacchette, Sapienza Magica 15 gradi.

Beneficio: Quando il personaggio attiva una bacchetta, può spendere uno slot incantesimo invece di usare una carica. Lo slot incantesimo deve essere uno slot che non è ancora stato utilizzato in quella giornata, anche se il personaggio può scegliere di perdere un incantesimo preparato per emulare la carica di una bacchetta (ma non può perdere incantesimi preparati da una scuola di specialità). Lo slot incantesimo speso deve essere pari o superiore di livello rispetto all'incantesimo contenuto nella bacchetta (compreso qualsiasi potenziamento di metamagia che incrementa il livello).

Padronanza dei Bastoni

Il personaggio può attivare un bastone senza usare una carica.

Prerequisiti: Creare Bastoni, Sapienza Magica 30 gradi.

Beneficio: Quando il personaggio attiva un bastone, può spendere uno slot incantesimo invece di usare una carica. Lo slot incantesimo deve essere uno slot che non è ancora stato utilizzato in quella giornata, anche se il personaggio può scegliere di perdere un incantesimo preparato per emulare la carica di un bastone (ma non può perdere incantesimi preparati da una scuola di specialità). Lo slot incantesimo speso deve essere pari o superiore di livello rispetto all'incantesimo specifico contenuto nel bastone (compreso qualsiasi potenziamento di metamagia che incrementa il livello).

Non può duplicare una carica per un potere o capacità da bastone che non concordi con un incantesimo specifico. Ad esempio, il personaggio può usare questo talento per perdere un incantesimo di 3° livello preparato per attivare *fulmine* da un *bastone del potere*, ma non può perdere un incantesimo per duplicare i danni da mischia del bastone poiché quel potere non concorda con un incantesimo specifico.

Appendice

I personaggi di esempio delle classi di prestigio e i mostri arcani in questo volume sono elencati di seguito per Grado di Sfida.

GS	Personaggio o creatura	Pagina
2	Chaggrin (grue della terra)	155
2	Harginn (grue del fuoco)	155
2	Ildriss (grue dell'aria)	156
2	Ippogrifo pseudonaturale	153
2	Vardigg (grue dell'acqua)	156
4	Ghast stregato	161
6	Leone crudele effigie	152
8	Cotter Maggin, umano stregone 6/ magus del sangue 2	58
8	Fenlun Herlendal, gnomo illusionista 7/ maestro dell'effigie 1	45
8	Sheris Liaday, umana monaca 1/stregona 4/ pugno illuminato 3	60
8	Theogrin Raablek, umano barbaro 4/stregone 1/ adepto della Stella Verde 3	26
9	Vorta Nehalem, umano warlock 6/accolito della pelle 3	20
9	Turial Edemont, umano mago 5/mago dell'Ordine Arcano 4	51
10	Kal Brandric, halfling stregone 6/ dominatore mentale 4	37
10	Kyevera Luerten, elfa maga combattente 6/ sapiente elementale 4	65
10	Raadi Weskil, umano stregone 8/tessitore del fato 2	67
10	Trillia Lilleir, umana evocatrice 5/alienista 5	28
11	Cahlo Sheebrehl, umano guerriero 7/ arcanamach di Suel 4	31
11	Filas Lamean, mezzelfo abiuratore 6/geometra 5	39
11	Iaryo Felunnda, umana abiuratrice 9/ iniziata dei Sette Veli 2	43
11	Mekkhier Saadren, umano stregone 8/ maestro trasformista 3	48
11	Revena Callordin, mezzelfa stregona 5/ maga selvaggia 6	54
12	Erbera Anvilheart, nana evocatrice 9/ viaggiatrice guida 3	69
12	Faerjan Cantoridente Skoras, gnoma barda 10/ accordo sublime 2	23
12	Maralea Duskwood, mezzelfa barda 10/ cercatrice del canto 2	35
12	Silveth Agreimal, elfa stregona 10/sapiente argentea 2	62
17	Monolito dell'acqua	157
17	Monolito dell'aria	158
17	Monolito del fuoco	159
17	Monolito della terra	159

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**

Padroneggia Segreti Mistici e Poteri Formidabili

Il mito e il mistero avvolgono coloro che manipolano la maestosa potenza della magia arcana. Che sia mediante conoscenze antiche, capacità innate o doni soprannaturali, questi incantatori formidabili e versatili comandano i poteri arcani oltre ogni misura.

Questo supplemento per il gioco di D&D® fornisce tutto il necessario per ampliare il potere della magia arcana per personaggi di qualsiasi classe. Insieme a nuove classi base, classi di prestigio, talenti, incantesimi, mostri e oggetti magici, *Perfetto Arcanista* presenta anche le linee guida per i duelli di incantesimi, le organizzazioni arcane e altri aspetti di un mondo intriso di magia.

Per utilizzare questo supplemento, un Dungeon Master necessita anche del *Manuale del Giocatore*™, della *Guida del Dungeon Master*™ e del *Manuale dei Mostri*™. Un giocatore 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 88-8288-148-2
9 788882 881481
Prezzo: € 29,95