Dungeons & Dragons®

Manuale del Giocatore® 2

Eroi Arcani, Divini e Primevi

GIOCO DI RUOLO - REGOLE BASE

Jeremy Crawford • Mike Mearls • James Wyatt

INDICE

INTRODUZIONE 4
La fonte di potere primeva 5

1: RAZZE DEI PERSONAGGI 6
Deva 8
Gnomo 10
Essere Piccoli 11
Goliath 12
Mezzorco 14
Morfico 16
Cammini leggendari razziali 18
Aristocratico Turathiano 18
Cacciatore lunare 19
Canaglia halfling 20
Cavaliere shiere 21
Consacrato dalla pietra 22
Discendente di Arkhosia 23
Esploratore sagace 24
Guardiano del crepuscolo 25
Incarnato ancestrale 26
Maliardo fatato 27
Selvaggio della furia sanguinaria . . 28
Primogenito di Moradin 29

2: CLASSI DEI PERSONAGGI . . . 30
Barbaro 32
Poteri del barbaro 34
Cammini leggendari 46
Berserker forsennato 46
Capoclan formidabile 47
Combattente orso 48
Corridore selvaggio 49
Bardo 50
Poteri del bardo 52
Cammini leggendari 62
Cantore di guerra 62
Rimatore estivo 63
Studente dei Sette 64
Voce del tuono 65
Druido 66
Poteri del druido 68
Cammini leggendari 80
Cacciatore celeste 80
Custode della Fiamma Nascosta . 81
Guardia del Cancello Vivente . 82
Predatore della luna di sangue 83
Guardiano 84
Poteri del guardiano 86
Cammini leggendari 98
Campione cornuto 98
Guardiano della collera di sangue . . 99
Sentinella di tempesta 100
Signore verdeggiante 101
Invocatore 102
Poteri dell'invocatore 104
Cammini leggendari 116
Aspetto angelico 116
Fiamma di speranza 117
Martello della vendetta 118
Portavoce della rovina 119
Sciamano 120
Poteri dello sciamano 122
Cammini leggendari 134
Discepolo del Serpente del Mondo 134
Pantera fantasma 135
Sciamano del Grande Orso . . 136
Spirito tempesta 137
Stregone 138
Poteri dello stregone 140
Cammini leggendari 150
Adepto della pelle demoniaca . 150
Erede dell'anima di drago 151
Incantatore selvaggio 152
Sorgente arcana 153
Vendicatore 154
Poteri del vendicatore 156
Cammini leggendari 166
Assassino infervorato 166
Martello del giudizio 167
Volto svelato 168
Votato implacabile 169
Destini epici 170
Araldo della rovina 170
Avatar primevo 171
Cantore del fato 172
Custode di sapienza 173
Reverendo onorato 174
Spirito glorioso 175

3: OPZIONI DEI PERSONAGGI . 176
Background 178
Geografia 178
Società 178
Nascita 178
Occupazione 179
Background razziali 180
Altri benefici di gioco 182
Talenti 184
Talenti di rango eroico 184
Talenti di rango leggendario . . . 190
Talenti di rango epico 194
Talenti multiclasse 196
Equipaggiamento da avventura . . . 197
Oggetti magici 197
Armature 197
Armi 203
Bastoni 205
Totem 205
Verghe 207
Oggetti meravigliosi 209
Rituali 211
Libri dei rituali alternativi 211
Descrizione dei rituali 212
Amicizia con gli Animali 212
Aria di Rivelazione 212
Canto di Quiete 213
Canto di Sostentamento 213
Controllare Tempo Atmosferico 213
Coro della Verità 213
Creare Accampamento 214
Falcata Arborea 214
Fioritura 215
Forma dell'Albero 215
Guardia Viverna 215
Idioma degli Sciocchi 215
Influenzare Fuoco Normale 215
Legnoferro 215
Limerick Disinvolto 216
Melodia di Gaiezza 216
Motivo del Viaggiatore 216
Ninnananna 216
Parlare con la Natura 216
Portale Invertito 217
Richiamo della Guida Selvaggia 217
Spettacolo Pirotecnico 217
Tranello 217

APPENDICE: AGGIORNAMENTI ALLE REGOLE 218
Come leggere un potere 218
Il formato dei poteri 218
La descrizione dei poteri 218
La condizione di marchiato 218
Parole chiave 219
Danni extra 222
Nuove regole di Furtività 222
Furtività 222
Percezione 223
Raggirare 223
Scegliere bersagli impossibili da vedere 223

GLOSSARIO 223

INDICE ANALITICO 224

Introduzione

Preparatevi al livello successivo!

Il *Manuale del Giocatore 2* è a tutt'oggi l'espansione più significativa per la 4ª Edizione del gioco di Dungeons & Dragons®. Il *Manuale del Giocatore* presenta otto razze e otto classi. Questo libro descrive altre cinque razze e otto nuove classi, e comprende una miscela di materiale completamente nuovo e alcune vecchie conoscenze, oltre a una quantità di nuove opzioni per qualsiasi personaggio.

Il Capitolo 1 presenta cinque razze aggiuntive. Lo gnomo e il morfico effettuano la transizione dal *Manuale dei Mostri* a questo volume. Il goliath (presentato nel supplemento del 2007 *Razze di Pietra*) e il mezzorco fanno il loro ritorno in forma aggiornata al gioco di D&D®. I deva sono una nuova razza di spiriti immortali reincarnati che si sforzano di raggiungere la perfezione delle loro anime. Questo capitolo include anche i cammini leggendari razziali per le nuove razze presentate nel libro, utilizzabili anche da quelle del *Manuale del Giocatore*.

Il Capitolo 2 è il cuore di questo supplemento, e descrive otto nuove classi. I giocatori di vecchia data riconosceranno alcune di queste classi per la loro esperienza delle precedenti edizioni, ma di certo non sono mai state presentate in questo modo. Le classi arcane ampliano il loro repertorio per includere il bardo e lo stregone. L'invocatore e il vendicatore si uniscono alla lista delle classi divine. La fonte di potere primeva compie il suo debutto con classi per tutti i quattro ruoli dei personaggi: il barbaro, il druido, il guardiano e lo sciamano. Il capitolo termina con la descrizione di sei nuovi destini epici.

Il Capitolo 3 introduce il concetto di background, un nuovo elemento di gioco che può essere usato per differenziare i personaggi e aiutare a sviluppare la loro personalità e storia. Se si sta utilizzando la *Guida del Giocatore a Forgotten Realms*, l'idea di scegliere una regione di origine per il personaggio e ottenere un beneficio da questa origine sarà già nota. I background descritti in questo capitolo offrono ai giocatori dozzine di idee per espandere la storia dei loro personaggi, oltre a un assortimento di benefici connessi. Questo capitolo comprende anche nuovi talenti, equipaggiamento e oggetti magici, incluse armature, armi e strumenti concepiti per essere usati dalle nuove classi di questo libro. Il capitolo termina con una raccolta di nuovi rituali.

In fondo al volume è presente un'importante appendice di aggiornamenti alle regole di gioco: contiene una spiegazione aggiornata su come leggere la descrizione di un potere, accompagnata da nuove regole che si applicano a molti dei poteri presentati in questo libro. In particolare, si troveranno regole riguardanti nuove parole chiave come convocazione, forma bestiale e spirito. L'appendice contiene inoltre la nuova versione dell'abilità Furtività e alcuni aggiornamenti relativi a quell'abilità nel *Manuale del Giocatore*.

Il gioco di D&D® è in continua evoluzione. Il *Manuale del Giocatore 2* è il secondo libro di una serie che continuerà ad aggiungere nuove opzioni per i personaggi nel corso dei prossimi anni. Tuttavia, il gioco cambia anche in dettagli più piccoli, e il modo migliore per tenersi aggiornati è visitare spesso il sito web della Wizards of the Coast.

La vostra parte nella storia

Uno dei compiti del Dungeon Master è quello di narratore, cioè descrivere cosa sta succedendo nel mondo del gioco mentre i personaggi lo esplorano insieme ai loro compagni di avventura. Quando il gruppo entra in una stanza, il DM la descrive e dice cosa contiene. Tuttavia, la narrazione non deve essere per forza compito esclusivo del DM: i giocatori possono descrivere le azioni dei loro personaggi, e hanno la possibilità di contribuire a raccontare la storia del gioco anche durante un coinvolgente incontro di combattimento.

Il testo descrittivo incluso nella scheda di ciascun potere è un punto di partenza che i giocatori possono usare quando narrano la loro parte nell'azione. Quando il barbaro attacca, il giocatore può certamente limitarsi a dire: "Krusk usa *colpo ululante*. Ho fatto 24." Oppure, traendo ispirazione dal testo descrittivo, potrebbe dire: "Lanciando un grido raggelante, mi getto nella mischia! Riesco a colpire con un 24?"

Come già accennato, il testo descrittivo di un potere rappresenta solo un punto di partenza. Il giocatore può modificarlo come preferisce, a patto di non cambiare gli effetti di gioco del potere. Forse preferisce pensare che il potere del barbaro *ira del codamazza* imbriglia l'energia del Serpente del Mondo, uno spirito primevo che si manifesta in alcuni poteri dello sciamano. Allora potrebbe dire: "La terra si scuote sotto i miei piedi mentre il Serpente del Mondo si risveglia, buttando a terra il mio avversario!"

Anche la scelta di un background per il personaggio può essere un'ottima opportunità di prendere parte alla narrazione della storia del gioco. Dopo avere consultato la sezione "Background" nel Capitolo 3, un giocatore può segnalare al DM gli elementi di background che desidera incorporare nel suo concetto di personaggio.

Lo scopo del gioco di D&D è essenzialmente quello di raccontare una storia di avventure. Se i giocatori assumono un ruolo più attivo nella narrazione della parte di storia che compete ai personaggi, la sessione sarà più divertente per tutti.

LA FONTE DI POTERE PRIMEVA

Quattro delle classi presentate in questo libro (barbaro, druido, guardiano e sciamano) usano la fonte di potere primeva. Alcuni poteri primevi sono più apertamente magici rispetto ad altri, ma tutti quanti attingono agli spiriti della natura che pervadono il mondo, e in qualche misura al piano speculare conosciuto come Selva Fatata.

Secondo la leggenda, quando gli dèi mossero guerra contro i primordiali all'alba dei tempi, le battaglie infuriarono nel cosmo per innumerevoli secoli. Gli dèi ottennero lentamente la posizione di vantaggio, riuscendo a imprigionare e a bandire molti dei primordiali. Tuttavia, questa guerra giunse a minacciare l'esistenza stessa del mondo, mentre i primordiali che lo avevano estratto dal caos elementale si scontravano con gli dèi che desideravano fissare permanentemente la sua forma. Durante gli ultimi giorni della guerra, una nuova forza si manifestò nel cosmo: l'espressione spirituale del mondo stesso. Questi spiriti primevi dichiararono che il conflitto era terminato, asserendo che il mondo non sarebbe più stato campo di battaglia per le due opposte fazioni. Gli dèi e i primordiali furono banditi sui loro rispettivi piani di esistenza, e gli spiriti primevi del mondo decretarono uno stato di equilibrio: il mondo sarebbe rimasto un luogo dove la materia e lo spirito si mescolavano liberamente, dove la vita e la morte procedevano in un ciclo ordinato, dove le stagioni si avvicendavano incessantemente senza interferenze esterne. Gli dèi e i primordiali potevano ancora influenzare il mondo, ma non avrebbero potuto dominarlo.

Il numero di questi spiriti primevi è sconfinato, ma spazia dalle entità troppo deboli per possedere un nome proprio alle più poderose incarnazioni della potenza della natura: la Bestia Primeva, il Tessitore del Fato, il Grande Orso, il Serpente del Mondo e altre ancora. Sono spiriti del vento e del clima, di predatori e prede, di pianure e foreste, di montagne e paludi. Ora che la popolazione del mondo ha conosciuto questi spiriti primevi e vive in armonia con essi, anche alcuni spiriti dei mortali si sono uniti a loro dopo la dipartita, così come alcune anime mortali trapassano nei domini dei loro dèi. Questi grandi antenati sono tra i più potenti degli spiriti primevi.

I personaggi che usano la fonte di potere primeva sono individui fermamente radicati nel mondo naturale, a mezza via tra il potere divino del Mare Astrale e il ribollire primordiale del Caos Elementale. Possiedono qualche affinità con gli abitatori nativi della Selva Fatata, che condividono il loro amore e rispetto per il mondo naturale. Sono nemici giurati delle creature aberranti, la cui mera esistenza è un'orrenda contaminazione della natura, oltre che dei demoni che tentano di distruggerla, dei non morti che violano le leggi del suo ciclo e anche (seppure meno intensamente) di coloro che tentano di saccheggiare le terre selvagge nel nome del progresso della civiltà.

Questo non significa che un personaggio primevo debba essere un nemico giurato degli dèi, o di un personaggio come un paladino di Erathis che si sforza di colonizzare e civilizzare il mondo. Tra questi personaggi potrebbe esistere qualche conflitto o disaccordo, ma non bisogna dimenticare che hanno molti nemici comuni. La più grande preoccupazione di un personaggio primevo saranno le creature e le forze che minacciano la stabilità del mondo e l'equilibrio dei cicli di natura. In un certo senso, le città e le civiltà degli umani e delle altre razze fanno parte della natura almeno quanto le foreste e le montagne primeve, e sono altrettanto meritevoli di protezione.

Molti personaggi primevi nutrono un grande rispetto nei riguardi degli dèi. Senza l'intervento divino, i primordiali avrebbero lasciato il mondo in uno stato di eterno cambiamento non molto diverso dal Caos Elementale, ostile alla vita naturale. In generale, anche gli dèi malvagi preferirebbero dominare il mondo piuttosto che distruggerlo.

Per questa ragione, i personaggi che utilizzano il potere primevo a volte venerano anche gli dèi. Come dea delle terre selvagge, Melora viene talvolta considerata un'alleata degli spiriti primevi. Kord è occasionalmente chiamato il signore degli spiriti delle tempeste, e sia Corellon sia Sehanine possiedono connessioni con la Selva Fatata che li rendono amichevoli con gli spiriti della natura.

I poteri primevi sono chiamati suppliche, perché i personaggi primevi si appellano agli spiriti primevi affinché compiano attacchi e manifestino effetti nel mondo. Alcuni personaggi incanalano gli spiriti primevi attraverso i loro corpi al fine di trasformarsi e rendere più formidabili i propri attacchi fisici. I barbari invitano gli spiriti primevi ad assumere residenza nei loro corpi, entrando in uno stato d'ira simile a una trance nel quale la ferocia di uno spirito sopraffà la ragione del barbaro stesso. I guardiani attingono agli spiriti primevi della terra, degli alberi e delle bestie per trasformare i loro corpi, ricevendo da essi la forza per opporsi ai propri nemici. I druidi si appellano alla Bestia Primeva per trasformare i loro corpi in forme animali, venendo a incarnare differenti aspetti di quella poderosa entità.

Altri personaggi invocano gli spiriti primevi per creare effetti esterni. Gli sciamani utilizzano gli spiriti compagni come loro connessione primaria al mondo spirituale. Uno spirito compagno può attaccare un nemico, o lo sciamano può evocare un altro spirito per creare un determinato effetto; successivamente il potere di quello spirito si sofferma nello spirito compagno dello sciamano. Anche i druidi possono invocare gli spiriti primevi per creare effetti di terreno, colpire i nemici con il tuono e con il vento o creare esplosioni di fuoco.

CAPITOLO 1

Razze dei personaggi

Le otto razze descritte nel *Manuale del Giocatore* sono le razze eroiche più comuni nel mondo di Dungeons & Dragons®, ma non sono affatto le uniche. Questo capitolo presenta cinque nuove razze, dall'umile gnomo all'eminente deva.

Due di queste razze (lo gnomo e il morfico) appaiono nel *Manuale dei Mostri*, ma sono qui ampliate e presentate allo scopo di essere utilizzate come razze dei personaggi giocanti. (Le informazioni contenute in questo libro sostituiscono quelle definite nel *Manuale dei Mostri*.) Le altre razze (il deva, il goliath e il mezzorco) sono invece nuove aggiunte al gioco e al mondo.

Questo capitolo include anche nuovi cammini leggendari razziali utilizzabili dalle razze di questo libro e da quelle del *Manuale del Giocatore*.

Le razze descritte in questo capitolo seguono lo stesso formato di quelle nel *Manuale del Giocatore*; quando si crea un personaggio, è possibile scegliere una di queste razze al posto di una di quelle pubblicate in precedenza.

I **deva** sono esseri nobili e virtuosi che si sforzano di perfezionare se stessi tramite una sequenza di reincarnazioni apparentemente infinita. Un tempo erano spiriti immortali al servizio degli dèi del bene, ma ora i deva sono legati alla carne, in modo da poter combattere meglio contro le forze del male all'opera nel mondo e al di là di esso.

Gli **gnomi** sono esseri fatati piccoli e furtivi che apprezzano una mente svelta e la capacità di non farsi notare. Gli gnomi mostrano una propensione naturale per l'illusione e gli imbrogli. Esplorano il mondo motivati da un senso di curiosità e di meraviglia.

I **goliath** vivono ad alta quota nelle regioni montuose, seguendo le migrazioni degli alci e di altra selvaggina. Considerano la vita una grandiosa competizione, e si appellano al potere primevo per amplificare la loro considerevole forza e robustezza fisica.

I **mezzorchi** combinano le migliori qualità di umani e orchi: sono forti, feroci, decisi e intraprendenti. Assaporano i semplici piaceri della vita, dai banchetti e le feste al brivido della battaglia.

I **morfici** hanno nelle loro vene qualche goccia di sangue licantropico. Nel furore della battaglia, essi attingono al potere della bestia interiore, scatenando la furia selvaggia in agguato sotto la loro superficie. Sono per natura dei predatori, e definiscono il mondo in termini di cacciatori e prede.

STEVE ARGYLE

DEVA

STEVE ARGYLE

Spiriti immortali che incarnano la virtù, nati e rinati alla vita mortale nel mondo.

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1,82 - 1,95 m
Peso medio: 87,5 - 140 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Intelligenza, +2 Saggezza
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Normale

Linguaggi: Comune, altri due a scelta
Bonus alle abilità: +2 Religione, +2 Storia
Maestà Astrale: Un deva ottiene un bonus di +1 a tutte le difese contro gli attacchi effettuati da creature sanguinanti.
Origine Immortale: Lo spirito dei deva è nativo del Mare Astrale, quindi un deva è considerato una creatura immortale ai fini di determinare il funzionamento di quegli effetti basati sulle origini delle creature.
Resistenza Astrale: Un deva ottiene resistenza ai danni necrotici e ai danni radiosi pari a 5 + metà del suo livello.
Ricordo di Mille Vite: Un deva può usare *ricordo di mille vite* (vedi sotto) come potere a incontro.

Ricordo di Mille Vite — Potere razziale deva

I ricordi simili a sogni delle vite precedenti del deva lo assistono fornendogli utili intuizioni.

Incontro
Nessuna azione **Personale**
Attivazione: Il deva effettua un tiro per colpire, un tiro salvezza, una prova di abilità o una prova di caratteristica e non gli piace il risultato che ha ottenuto
Effetto: Il deva può aggiungere 1d6 al risultato del tiro.

Nei profondi recessi della loro memoria, i deva ricordano ciò che sono stati un tempo: servitori mortali degli dèi del bene, spiriti che scelsero di legarsi al mondo nella carne mortale. Per millenni, le loro anime si sono reincarnate per combattere una guerra infinita contro le forze delle tenebre. La maggior parte dei deva si dedica alla causa del bene, perché teme ciò che potrebbe diventare se abbracciasse la malvagità: un deva la cui anima viene corrotta rischia di rinascere sotto forma di rakshasa.

Un deva è la scelta giusta per chi vuole...

- possedere il fioco ricordo di una connessione a migliaia di esistenze eroiche.
- abbracciare la causa del bene e sforzarsi di raggiungere la perfezione in tutto ciò che fa.
- appartenere a una razza che predilige le classi del chierico, dell'invocatore, del mago e del vendicatore.

Qualità fisiche

In apparenza, i deva sono molto simili agli umani, ma possiedono una bellezza ultraterrena e un senso di misteriosa immobilità. Sono alti quasi quanto i dragonidi, ma molto più slanciati.

Il colorito dei deva è la caratteristica che li distingue di più dagli umani. Tutti i deva mostrano sulla pelle disegni in colori chiari e scuri. Le parti chiare sono di colore bianco gesso o grigio pallido, e le aree scure variano dal blu o dal viola al grigio scuro o al nero. In ogni singolo deva, il colore chiaro o scuro può essere dominante, e la tonalità opposta compare in disegni semplici ed eleganti sul volto, sul torace e sulle spalle. I capelli di un deva hanno tipicamente lo stesso colore di questi disegni sulla pelle.

Quando stanno seduti o in piedi in posizione rilassata, i deva assumono un'immobilità quasi totale, fatta eccezione per l'occasionale battito delle ciglia. Non giocherellano nervosamente con le dita, e i loro occhi si muovono solo quando stanno esaminando qualcosa attivamente.

I deva non fanno figli. Quando un deva muore, il suo spirito si reincarna in un nuovo corpo adulto che appare in qualche luogo sacro, come la vetta di una montagna, la riva di un fiume o un'oasi nel deserto. Il nuovo deva conserva abbastanza ricordi delle vite passate per parlare e capire numerosi linguaggi ed elevare le preghiere e sacrifici appropriati alle divinità del bene.

Interpretare un deva

I deva sono educati e raffinati. Obbediscono ai più elevati standard morali, ma la violenza non li spaventa. Credono che promuovere il bene significhi combattere una guerra eterna contro le forze del male, incarnate nei rakshasa, demoni, diavoli e dèi malvagi accompagnati dagli angeli al loro servizio. I deva combattono quella guerra anche nei loro cuori, perennemente in guardia onde evitare che il male metta radici nelle loro anime e le corrompa, trasformandoli nelle creature che più disprezzano.

Dato che ricordano, per quanto fiocamente, una vita trascorsa nel Mare Astrale nelle vicinanze degli dèi, quasi tutti i deva sono adoratori devoti delle divinità del bene, in particolare Bahamut, ma anche Moradin e Pelor. I deva si sforzano di raggiungere una connessione personale con gli dèi, piuttosto che avvicinarsi a loro tramite templi e sacerdoti. Mostrano la propria devozione all'ora del pasto nelle loro case, lasciando un posto vuoto a tavola per il dio assente, e si sforzano di diventare più simili agli dèi che servono attraverso la meditazione e la preghiera. Gli avventurieri deva sono più comunemente chierici, invocatori e vendicatori, personaggi che assaporano l'esperienza del potere divino che scorre dentro di loro senza alcun intermediario.

I deva non hanno città o società esclusivamente loro, e il loro numero è così ridotto che un deva può trascorrere un'intera vita senza mai incontrare un suo simile. Vivono in mezzo alle altre razze e, almeno in qualche misura, ne adottano i costumi. Tuttavia, ogni deva ricorda qualcosa della sua esistenza precedente all'incarnazione mortale e l'inizio del suo ciclo di nascita, e condivide con i suoi simili alcuni elementi culturali comuni di vestiario, religione e abitudini. I deva prediligono indumenti morbidi di ottima seta, corazze di metallo lucido con ornamenti delle spalle simili ad ali, e copricapo o elmi che ricordano corone o aureole. Per il resto, preferiscono vivere in modo semplice, senza stravaganze di sorta.

Tratti caratteriali dei deva: Devoti, eleganti, giusti, illuminati, introspettivi, mistici, ponderati raffinati, scrupolosi, spirituali

Nomi maschili: Adiah, Ansis, Ayab, Bavak, Beriah, Eben, Elyas, Galad, Gamal, Hiyal, Iannes, Kerem, Mahar, Marach, Mathas, Natan, Nehem, Oris, Raham, Ronen, Samel, Sered, Tavar, Vered, Zachar

Nomi femminili: Abea, Adara, Asha, Chana, Danel, Darah, Davi, Elka, Eranah, Hania, Hava, Idria, Isa, Jael, Kana, Kayah, Lihi, Mahel, Marek, Noma, Navah, Paziah, Ravah, Riya, Sada, Shara, Tirah

Deva avventurieri

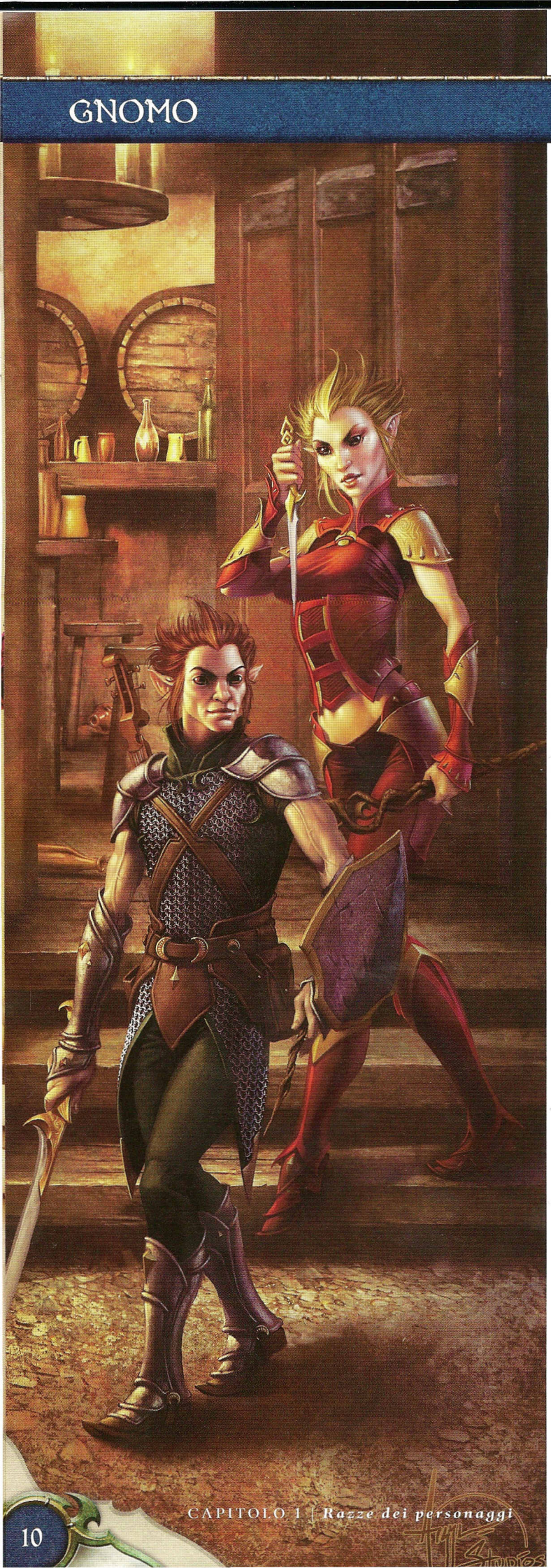
Di seguito vengono descritti tre esempi di deva avventurieri.

Galad è un deva mago convinto che lo scopo della sua esistenza sia raggiungere la perfetta conoscenza dell'universo. Crede che il suo potere arcano sia una manifestazione di tutto ciò che ha imparato nel corso delle sue vite passate, e che in questa vita (o forse nella prossima) riuscirà a raggiungere la perfetta maestria e diventerà un semidio, libero dal ciclo della reincarnazione.

Eranah è un'invocatrice che brandisce il potere di Bahamut. Proprio come Bahamut combatté con Tiamat quando il mondo era giovane, Eranah ritiene che la sua vocazione in questa incarnazione sia di combattere contro i draghi malvagi e le progenie draconiche malvagie che contaminano il mondo. Parole di potenza risuonano nella sua mente come un'eco della voce del Drago di Platino quando ne invoca la collera contro i suoi nemici.

Raham è uno sciamano che ha abbracciato la sua vita nel mondo, abbandonando ogni pensiero della sua precedente esistenza astrale. Suoi patroni alleati sono gli spiriti primevi del mondo, non gli dèi che si è lasciato alle spalle. Considera la sua eterna rinascita una parte del ciclo della natura, e non ha alcun desiderio di sfuggirle.

GNOMO



Piccoli e astuti bricconi della Selva Fatata, bravissimi nel non farsi notare

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1 - 1,10 m
Peso medio: 25 - 37,5 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Intelligenza, +2 Carisma
Taglia: Piccola (vedi riquadro)
Velocità: 5 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune, Elfico
Bonus alle abilità: +2 Arcano, +2 Furtività
Astuzia dell'Ingannatore: Uno gnomo ottiene un bonus di razza +5 ai tiri salvezza contro le illusioni.
Furtività Reattiva: Se possiede qualsiasi copertura o occultamento quando effettua una prova di iniziativa, uno gnomo può effettuare una prova di Furtività.
Ingannatore Supremo: Una volta per incontro, uno gnomo può utilizzare il trucchetto del mago *suono fantasma* (*Manuale del Giocatore*, pagina 118) come azione minore.
Origine Fatata: Gli antenati degli gnomi erano originari della Selva Fatata, quindi uno gnomo è considerato una creatura fatata ai fini di determinare il funzionamento di quegli effetti basati sulle origini delle creature.
Svanire: Uno gnomo può usare *svanire* (vedi sotto) come potere a incontro.

Svanire — Potere razziale gnomesco

Lo gnomo diventa invisibile in reazione alle ferite subite.

Incontro ✦ Illusione
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: Lo gnomo subisce danni
Effetto: Lo gnomo diventa invisibile finché non attacca o fino alla fine del suo turno successivo.

Nella Selva Fatata, il modo migliore con cui una creatura piccola può sopravvivere è quello di non farsi notare. Mentre soffrivano sotto il giogo dei tiranni fomorian del Sottosuolo Fatato, gli gnomi impararono a nascondersi, a fuorviare e a deviare... e così facendo, a sopravvivere. Le stesse qualità li sostengono ancora oggi, consentendo loro di prosperare in un mondo pieno di creature molto più grandi e molto più pericolose di loro.

Uno gnomo è la scelta giusta per chi vuole...

- essere curioso, divertente e scaltro.
- affidarsi maggiormente alla furtività e all'inganno piuttosto che alla forza bruta e l'intimidazione.
- appartenere a una razza che predilige le classi del bardo, del mago e del warlock.

STEVE ARGYLE

Qualità fisiche

Gli gnomi sono più piccoli persino degli halfling, e superano di rado il metro e venti di statura. A parte la taglia, hanno l'aspetto di elfi o eladrin, con orecchie appuntite e lineamenti cesellati come zigomi alti e mandibole affusolate. Il loro aspetto è però più selvatico di quello degli eladrin, specialmente nei capelli, che spuntano dalla testa in direzioni casuali. Alcuni gnomi maschi mostrano ciuffi di peli che spuntano dai loro menti, ma per il resto sono privi di peluria corporea.

Il colorito degli gnomi varia dal marrone rossiccio alla tonalità del legno, o persino al grigio roccia. I loro capelli possono essere praticamente di qualsiasi colore, da completamente bianchi a biondi o di varie tonalità castane, fino ad arrivare al verde o all'arancione autunnale. I loro occhi sono piccole sfere nere e luccicanti.

Gli gnomi sono longevi quanto gli eladrin e possono vivere più di 300 anni, ma mostrano maggiormente gli effetti dell'età. Uno gnomo ultracentenario ha i capelli grigi o bianchi e la pelle segnata dalle rughe prodotte da un secolo di risate, ma anche lo gnomo più vecchio conserva la forza e l'agilità della gioventù.

Interpretare uno gnomo

Nelle silenziose foreste della Selva Fatata e nei posti più remoti del mondo, gli gnomi vivono fuori dalla vista e per lo più senza suscitare l'attenzione le razze più grandi. Gli gnomi abitano in case scavate sotto le radici degli alberi, che vengono facilmente ignorate e possono essere abilmente nascoste da mimetismo e illusioni. Sono affezionati ai mammiferi scavatori che condividono il loro habitat, come tassi, volpi e conigli, e manifestano un'affinità con questi piccoli animali che condividono le loro foreste.

Presso gli gnomi, la discrezione è una virtù. Crescono praticando giochi di furtività e silenzio, nei quali il vincitore è l'ultimo a essere scoperto. Uno gnomo adulto che attira l'attenzione in una folla è considerato pericolosamente maleducato. Gli eroi popolari della tradizione gnomesca non sono possenti guerrieri, ma bricconi che sfuggono alla prigionia, allestiscono grandiosi scherzi senza essere individuati o riescono a sgattaiolare alle spalle di guardiani magici. Gli gnomi scansano sia le aggressioni sia l'attenzione con l'umorismo, e nascondono i loro pensieri dietro una risata amichevole.

Gli gnomi apprezzano anche una mente svelta e la capacità di elaborare una soluzione astuta a qualsiasi problema. Adorano le conversazioni argute, in particolare le risposte pronte e spiritose. Sono inventivi e pieni di risorse, sebbene abbiano poco interesse o attitudine per il tipo di tecnologia riscontrabile nelle città umane. Possiedono un'inclinazione innata per la magia e un grande amore per le illusioni, la musica, la poesia e le storie.

Bramosi di scoprire che cosa può offrire loro il mondo e disposti a restare impressionati dalle sue meraviglie, gli gnomi accolgono il mondo con aperta curiosità. Gli gnomi attirati da una vita di avventure sono spesso motivati dalla curiosità e da un desiderio di viaggiare più che da qualunque brama di ricchezza o gloria.

I gnomi erano un tempo schiavi dei dominatori fomorian del Sottosuolo Fatato, le caverne sotterranee della Selva Fatata. Nutrono sentimenti più di paura che di odio per i loro ex padroni, e provano qualche misura di simpatia per le creature fatate ancora sottomesse alle fruste dei fomorian (in particolare gli spriggan, che qualcuno considera gnomi corrotti). Gli gnomi non amano i goblin o i coboldi, ma secondo le migliori tradizioni gnomesche, preferiscono evitare le creature che non gli piacciono invece di condurre crociate contro di esse. Sono ben disposti verso gli eladrin e le altre fate amichevoli, e gli gnomi che viaggiano per il mondo hanno buoni rapporti con gli elfi e gli halfling.

Tratti caratteriali degli gnomi: Affabili, circospetti, curiosi, divertenti, furbi, ingannevoli, inventivi, non appariscenti, riservati, scaltri, svegli

Nomi maschili: Alston, Alvyn, Borbo, Brocc, Eldon, Frug, Kellen, Ku, Nim, Orryn, Pock, Sindri, Warryn, Wrenn

Nomi femminili: Breena, Carlin, Donella, Ella, Lilli, Lorilla, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roswyn, Tana, Zanna

Essere Piccoli

I personaggi Piccoli seguono la maggior parte delle regole relative a quelli Medi, tranne le seguenti eccezioni.

- Non possono usare le armi a due mani, come le alabarde e gli spadoni.
- Quando un personaggio Piccolo usa un'arma versatile, come ad esempio una spada lunga, deve usarla a due mani, ma non infligge danni aggiuntivi nel farlo.

Gnomi avventurieri

Di seguito vengono descritti due esempi di gnomi avventurieri.

Kellen è uno gnomo bardo con un tetro senso dell'umorismo e una lama sempre pronta a colpire. Fu costretto a intraprendere la carriera di avventuriero quando dei ciclopi attaccarono il suo villaggio e lo fecero prigioniero. Per dieci anni patì la schiavitù sotto un re fomorian, prima di riuscire a fuggire e a lasciare completamente la Selva Fatata. Benché desideri ardentemente ritornare un giorno a liberare i membri della sua famiglia che è stato costretto a lasciare in catene, la paura di ciò che lo aspetta nella Selva Fatata lo spinge a rimanere nel mondo.

Orla è vissuta nel mondo per tutta la sua esistenza. È nata in una foresta in mezzo agli elfi, ma una sera incontrò qualcosa che cambiò la sua vita. Si ritrovò faccia a faccia con uno spirito fatato talmente potente da renderla incapace di muoversi a parlare, e poté solo accondiscendere alle sue tacite richieste. Ora la sua vita appartiene a quello spirito, e lei lo sa. Ne brandisce il potere come warlock del patto fatato, ma percepisce i suoi desideri e promuove i suoi obiettivi senza comprendere pienamente dove potrebbero condurla.

GOLIATH

Nomadi tribali delle montagne,
forti come la roccia e fieri come le vette

TRATTI RAZZIALI
Altezza media: 2,15 - 2,30 m
Peso medio: 140 - 170 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Forza, +2 Costituzione
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Normale

Linguaggi: Comune, Gigante o Nanico
Bonus alle abilità: +2 Atletica, +2 Natura
Atleta Poderoso: Quando effettua una prova di Atletica per saltare o scalare, un goliath può tirare due volte e scegliere il risultato che preferisce.
Fermezza della Montagna: Un goliath ottiene un bonus di razza +1 alla Volontà.
Robustezza della Pietra: Un goliath può usare *robustezza della pietra* (vedi sotto) come potere a incontro.

Robustezza della Pietra — Potere razziale goliath
Gli attacchi dei nemici del goliath rimbalzano sulla sua scorza rocciosa.
Incontro
Azione minore — **Personale**
Effetto: Il goliath ottiene resistenza 5 a tutti danni fino alla fine del suo turno successivo.
Livello 11: Resistenza 10 a tutti danni.
Livello 21: Resistenza 15 a tutti danni.

I goliath sono nomadi abitatori delle montagne che considerano la vita una grandiosa competizione. Le loro bande disperse non sono mai state giocatrici importanti nella politica del mondo di bassa quota, ma hanno vagato sulle catene montuose fin da quando i primordiali plasmarono per la prima volta i picchi e le vallate. Alti e massicci, i goliath riveriscono il potere primevo della natura e lo usano per amplificare la loro forza già considerevole.

Un goliath è la scelta giusta per chi vuole...

- essere più forte e più resistente di quasi chiunque altro.
- padroneggiare le aspre pareti montane.
- appartenere a una razza che predilige le classi del barbaro, del guardiano e del guerriero.

STEVE ARGYLE

Qualità fisiche

Con un'altezza media compresa tra 2,10 e 2,40 metri, i goliath torreggiano anche sui dragonidi. Hanno la pelle grigia o bruna, maculata di chiazze più scure che ritengono alludere a qualche aspetto del destino o del fato del singolo goliath. La loro pelle è punteggiata di litodermi, escrescenze ossee delle dimensioni di una moneta simili a sassolini che affiorano dalle loro braccia, spalle, tronco e testa. Una cresta ossea sporge proprio sopra i loro scintillanti occhi azzurri o verdi. I goliath maschi sono glabri, ma le femmine hanno chiome che tipicamente tengono lunghe e intrecciate.

I goliath godono di un arco vitale paragonabile a quello degli umani.

Interpretare un goliath

I goliath sono motivati da un intenso amore per la competizione. Qualsiasi cosa possa essere concepita come una sfida induce i goliath a tenere un punteggio, confrontando i loro progressi a quelli ottenuti dai compagni. Un goliath guerriero può sottolineare quante volte ha versato sangue in battaglia in un particolare dungeon rispetto al ladro del gruppo, e di certo sta confrontando la propria prestazione a quella della precedente avventura. Presso i goliath, questo elevato grado di agonismo assume la forma di una rivalità bonaria. Come razza, essi non hanno pazienza per chi imbroglia, chi si vanta delle sue vittorie o chi non sa perdere, ma i goliath possono essere molto duri con loro stessi quando non riescono a reggere il paragone con i risultati che hanno ottenuto in passato.

Un'audacia che sconfina nella sconsideratezza è un altro tratto comune nei goliath. Non hanno paura delle altezze, e possono scalare ripidissime pareti rocciose e saltare grandi baratri con facilità. Il loro stile di vita di caccia e raccolta nomade alimenta un interesse curioso su cosa possa esserci oltre la successiva cresta o all'imboccatura di un burrone. Nella mente di un cacciatore senza fissa dimora, questa curiosità può condurlo a scoprire terreni di caccia migliori o una buona fonte d'acqua che in caso contrario rimarrebbe sconosciuta.

I goliath rispettano e riveriscono il mondo naturale, e i goliath avventurieri attingono tipicamente alla fonte di potere primeva. Presso di loro i druidi e gli sciamani sono più comuni dei chierici, e i goliath sacerdoti (chiamati scrutatori celesti) innalzano suppliche agli spiriti della natura e dei loro antenati più spesso di quanto invochino gli dèi distanti del Mare Astrale. Alcune tribù di goliath onorano anche Kord, Melora e Avandra, specialmente quelle che hanno contatti frequenti con altre razze. Le tribù che commerciano regolarmente con i nani a volte offrono sacrifici anche a Moradin.

Tratti caratteriali dei goliath: Affidabili, audaci, competitivi, curiosi, fiduciosi, inquieti, motivati, potenti

Nomi maschili: Aukan, Eglath, Gauthak, Ilikan, Kavaki, Keothi, Lo-Kag, Maveith, Meavoi, Thotham, Vimak

Nomi femminili: Gae-Al, Kuori, Manneo, Nalla, Orilo, Paavu, Pethani, Thalai, Uthal, Vaunea

Goliath avventurieri

Di seguito vengono descritti tre esempi di goliath avventurieri.

Kavaki rimase ferito da una valanga in gioventù, e fu esiliato dalla tribù perché non era in grado di camminare assieme a essa quando si spostò in un nuovo terreno di caccia. La tribù pianse la sua perdita, onorò le sue gesta, e lo abbandonò come se fosse morto. Tuttavia, uno spirito di ariete lo protesse nelle tempeste e nelle tormente di neve fino a quando le sue ferite non guarirono, e oggi Kavaki può appellarsi al potere di quello spirito per alimentare la sua ira barbarica. Ancora tagliato fuori dalla sua tribù, Kavaki ha trovato una nuova famiglia (un gruppo di avventurieri) ed è determinato a non trovarsi mai di nuovo in una posizione nella quale deve fare affidamento su altri.

Nalla era una madre di tenda per la sua tribù, occupandosi dei neonati e dei piccoli mentre i genitori svolgevano i loro compiti a beneficio della comunità. Tuttavia, quando suo figlio morì in una scorreria di orchi, Nalla capì di non potersi più occupare dei bambini, e presto entrò in un esilio volontario. Come guerriera, è entrata a far parte di una banda di avventurieri che ora protegge con la sua stessa vita, quasi come se fossero i bambini della sua tribù perduta.

Lo-Kag era un mercante della sua tribù, e interagiva abitualmente con un vicino clan nanico. Come guardiano, era interessato alle tradizioni dei difensori nanici (combattenti determinati e paladini votati alla difesa della loro roccaforte di clan), e imparò molte cose da un mentore addestrato nelle loro usanze. Nell'ultimo viaggio alla roccaforte del clan, però, Lo-Kag la scoprì deserta. Numerosi cadaveri giacevano riversi per tutta la cittadella, ma non vide segno di violenza o di saccheggio. Invece di tornare alla sua tribù, Lo-Kag cominciò a viaggiare per il mondo allo scopo di indagare sul mistero della scomparsa dei nani.

MEZZORCO

Tenaci combattenti che combinano risolutezza umana e ferocia orchesca

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1,72 - 2 m
Peso medio: 57,5 - 112,5 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Forza, +2 Destrezza
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune, Gigante
Bonus alle abilità: +2 Intimidire, +2 Tenacia
Assalto Furioso: Un mezzorco può usare il potere *assalto furioso* (vedi sotto).
Carica Veloce: Un mezzorco ottiene un bonus di +2 alla velocità quando carica.
Resilienza del Mezzorco: La prima volta che un mezzorco è reso sanguinante durante un incontro, ottiene 5 punti ferita temporanei. I punti ferita temporanei aumentano a 10 all'11° livello e a 15 al 21° livello.

Assalto Furioso — Potere razziale mezzorchesco

La collera bruciante del mezzorco conferisce grande potenza al suo attacco.

Incontro
Azione gratuita **Personale**
Attivazione: Il mezzorco colpisce un nemico
Effetto: L'attacco infligge 1[A] danni extra se si tratta di un attacco con un'arma, oppure 1d8 danni extra se non lo è.

Una leggenda poco conosciuta afferma che quando Corellon cavò l'occhio a Gruumsh in una battaglia dell'era primeva, una parte dell'essenza di quel dio selvaggio precipitò sulla terra, dove trasformò una razza di umani in feroci mezzorchi. Un'altra storia dice che un antico impero hobgoblin creò i mezzorchi affinché guidassero le tribù orchesche nel nome dell'imperatore. Ancora un'altra leggenda sostiene che una tribù di brutali barbari umani scelse di accoppiarsi con gli orchi per rafforzare la propria linea di sangue. Qualcuno dice che i mezzorchi furono creati da Kord, che copiò gli elementi migliori delle razze umana e orchesca per creare un popolo forte e fiero come il suo cuore. Se si chiede a un mezzorco delle sue origini, probabilmente si ascolterà una di queste storie. O forse si riceverà un pugno in faccia per avere fatto una domanda tanto villana.

Un mezzorco è la scelta giusta per chi vuole...

- essere grosso, forte e veloce.
- imbrigliare la rabbia per trasformarla in determinazione e prestanza combattiva.
- appartenere a una razza che predilige le classi del barbaro, del guerriero, del ladro e del ranger.

STEVE ARGYLE

Qualità fisiche

Nell'aspetto, i mezzorchi favoriscono il loro lignaggio umano, ma si distinguono per il colore della pelle che tende a svariate tonalità di grigio, le mandibole ampie e squadrate e i canini inferiori prominenti (anche se non somigliano certo alle zanne sporgenti degli orchi). In generale, sono anche più forti e più alti degli umani. I loro capelli sono solitamente neri, sebbene ingrigiscano rapidamente con l'età. La maggior parte dei mezzorchi che vivono tra gli umani preferisce le acconciature e gli indumenti in stile umano, ma qualcuno adotta la tradizione orchesca, incorporando ossicini o perline in lunghe trecce o ciuffi di capelli.

I mezzorchi non vivono a lungo quanto gli umani. Maturano rapidamente, raggiungendo l'età adulta a circa 16 anni, e di rado superano i 60 anni di età.

Interpretare un mezzorco

I mezzorchi combinano le migliori qualità di umani e orchi, anche se qualcuno potrebbe affermare che le "buone qualità" degli orchi sono poche e assai difficili da trovare. Dal loro sangue orchesco, i mezzorchi ereditano una grande forza e resistenza fisica. Sono fieri combattenti, rapidi nei movimenti quando si lanciano alla carica in battaglia.

L'influsso del sangue umano rende i mezzorchi arditi e decisi, autosufficienti e pieni di risorse. Sono adattabili e capaci di cavarsela in quasi qualsiasi frangente. Sebbene i mezzorchi vivano spesso ai margini della società dei paesi e delle città umane, riescono comunque a trovare modo di prosperare in un mondo al quale non appartengono pienamente.

Nonostante tutte le loro buone qualità, molti mezzorchi manifestano caratteristiche che la società perbene considera rozze e indesiderabili. I mezzorchi hanno poca pazienza per le procedure o le regole complicate del galateo, e non ritengono necessario nascondere le loro vere opinioni solo per non ferire i sentimenti di qualcuno. Apprezzano i semplici piaceri di mangiare e bere, vantarsi, cantare, lottare, suonare i tamburi e ballare, e non trovano grandi soddisfazioni nelle forme artistiche più raffinate. Sono inclini ad agire senza pensarci troppo, preferendo sopraffare gli ostacoli man mano che si presentano invece di considerare ogni possibile risultato e preparare piani di contingenza. Queste qualità portano alcuni membri delle altre razze a considerare i mezzorchi sgarbati e volgari, ma altri trovano la loro esuberanza una piacevole novità.

I mezzorchi vivono generalmente nelle culture umane o orchesche, qualcuno nei fiorenti villaggi o città umane, altri presso tribù umane o orchesche più isolate. La maggior parte dei mezzorchi ha due genitori mezzorchi, ma qualche volta i mezzorchi si sposano e hanno figli mezzorchi con umani o orchi purosangue. Gli orchi mostrano un riluttante rispetto per i mezzorchi a causa della loro considerevole forza e intelligenza astuta, che a volte permette ai membri di questa razza di assumere posizioni di comando nelle tribù orchesche.

Sebbene possiedano numerosi vantaggi, i mezzorchi sono spesso soggetti ai pregiudizi delle comunità umane. Pertanto, molti di essi tendono a gravitare verso carriere che comportano fatica fisica o violenza. Per alcuni, la vita dell'avventuriero rappresenta un'estensione naturale di questa tendenza, o un modo per affrancarsi dal peso del pregiudizio. La vita avventurosa significa anche che un mezzorco può trovare un posto in un gruppo di alleati e pari: un piacere semplice, ma che per molti mezzorchi risulta estremamente difficile da trovare nel mondo.

Tratti razziali dei mezzorchi: Disinibiti, duri, edonisti, feroci, impetuosi, impulsivi, permalosi

Nomi maschili: Brug, Dorn, Druuk, Gnarsh, Grumbar, Hogar, Karash, Korgul, Krusk, Lubash, Mord, Ohr, Rendar, Sark, Scrag, Tanglar, Tarak, Thar, Ugarth, Yurk

Nomi femminili: Augh, Bree, Ekk, Gaaki, Grai, Grigri, Gynk, Huru, Lagazi, Murook, Nogu, Ootah, Puyet, Tawar, Tomph, Ubada, Vanchu

Mezzorchi avventurieri

Di seguito vengono descritti tre esempi di mezzorchi avventurieri.

Tarak è un mezzorco ladro, a suo agio nelle città. È cresciuto in un tumultuoso quartiere portuale, ed è sempre stato alle prese con bande di strada e rudi marinai. Tutto cambiò quando uno di questi ultimi cadde morto ai suoi piedi, lasciandogli una misteriosa scatola. Quella scatola portò il caos nella sua vita, fino a quando non lasciò la città e si unì ad alcuni avventurieri lungo il cammino. Tarak non sa cosa ci sia nella scatola: il suo strano lucchetto ha resistito a ogni tentativo di aprirlo, e il duro metallo di cui è fatta rifiuta di lasciarsi rompere. Ma goblin e doppelganger si sono rivelati più che disposti a uccidere per impossessarsi della scatola, e questo ha stuzzicato la curiosità di Tarak.

Murook è una guardiana, nata e allevata presso una tribù orchesca. Per anni è stata una tenace protettrice della sua tribù, ma i suoi legami con gli spiriti primevi del legno e della pietra l'hanno allontanata gradualmente dall'adorazione di Gruumsh, facendole mettere in discussione la brutalità in cui gli orchi indulgevano nel suo nome. Raggiunse le terre umane e si sforzò di inserirsi, tentando di lasciarsi alle spalle le usanze barbare della sua tribù e adottare almeno una sembianza di civiltà, ma ancora oggi si trova più a suo agio tra gli alberi e le montagne che stretta fra le mura di un villaggio o una città.

Dorn è un mezzorco ranger che preferisce non parlare della sua nascita e della sua famiglia. Ha trascorso gran parte della propria vita ai margini di un villaggio di agricoltori, cacciando nelle foreste circostanti, restando per conto suo e chiedendo solo di essere lasciato in pace. Ma la sua tranquilla esistenza venne messa sottosopra al compimento del trentesimo anno, quando un gruppo di avventurieri si fermò nel villaggio a chiedere indicazioni per alcuni antichi ruderi nelle vicinanze. I popolani indirizzarono il gruppo verso Dorn, che acconsentì a guidarlo attraverso la foresta. Non è più tornato a casa, perché da quella prima avventura ne derivarono molte altre.

MORFICO

Feroci eredi delle regioni selvagge,
perfetta fusione di razze civilizzate e bestie selvatiche

TRATTI RAZZIALI
Altezza media: 1,67 - 1,80 m
Peso medio: 65 - 90 kg

Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune, un altro a scelta

MORFICO ARTIGLIAFFILATI
Punteggi di caratteristica: +2 Destrezza, +2 Saggezza
Bonus alle abilità: +2 Acrobazia, +2 Furtività
Alterazione dell'Artigliaffilati: Un morfico artigliaffilati può usare il potere *alterazione dell'artigliaffilati* (vedi sotto).

MORFICO ZANNELUNGHE
Punteggi di caratteristica: +2 Forza, +2 Saggezza
Bonus alle abilità: +2 Atletica, +2 Tenacia
Alterazione del Zannelunghe: Un morfico zannelunghe può usare il potere *alterazione del zannelunghe* (vedi sotto).

Alterazione dell'Artigliaffilati Potere razziale morfico
Il morfico scatena la bestia dentro di sé e assume un aspetto più selvaggio.
Incontro
Azione minore **Personale**
Requisito: Il morfico deve essere sanguinante.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, la velocità del morfico aumenta di 2, e il morfico ottiene un bonus di +1 a CA e ai Riflessi.

Alterazione del Zannelunghe Potere razziale morfico
Il morfico scatena la bestia dentro di sé e assume un aspetto più selvaggio.
Incontro ✦ Guarigione
Azione minore **Personale**
Requisito: Il morfico deve essere sanguinante.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il morfico ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni. In aggiunta, quando è sanguinante, ottiene rigenerazione 2.
Livello 11: Rigenerazione 4.
Livello 21: Rigenerazione 6.

I morfici sono feroci cacciatori fortemente influenzati dalla loro natura animale. Benché non possano cambiare completamente forma come i loro antenati licantropi, i morfici assumono un aspetto più bestiale nel furore del combattimento, appellandosi al potere primevo della belva dentro di loro.

Un morfico è la scelta giusta per chi vuole...

- ✦ attingere a una forza o velocità bestiali durante una battaglia.
- ✦ essere un personaggio in sintonia con la propria natura selvaggia e primeva.
- ✦ appartenere a una razza che predilige le classi del druido, del guardiano, del guerriero e del ranger.

STEVE ARGYLE

Qualità fisiche

In linea generale, i morfici assomigliano a umani che mostrano qualche tratto animalesco. I loro corpi sono forti e flessuosi, e spesso procedono con una postura incurvata, muovendosi a scatti e balzando sul terreno. I loro volti hanno un che di bestiale, con larghi nasi appiattiti, grandi occhi e sopracciglia pesanti, orecchie appuntite e folti basettoni. I capelli sono folti e portati lunghi. La pelle e i capelli dei morfici hanno di solito qualche tonalità di marrone.

I morfici artigliaffilati discendono dalle tigri mannare e hanno un aspetto felino, specialmente quando usano *alterazione dell'artigliaffilati*. I morfici zannelunghe affermano di discendere dai lupi mannari e i loro lineamenti hanno un aspetto vagamente canino, che diviene molto più pronunciato quando usano il loro potere *alterazione del zannelunghe*.

I morfici hanno la stessa aspettativa di vita degli umani.

Interpretare un morfico

I morfici sono fortemente influenzati dalle loro nature animali. Pensano e agiscono come predatori, considerando gran parte delle attività nei termini di caccia e prede.

I morfici artigliaffilati sono indipendenti, autosufficienti e adattabili. Sono leali nei confronti dei loro compagni d'avventura, ma ritengono che questi ultimi sappiano badare a se stessi, e si sforzano di dare il loro contributo al gruppo. Sono più inclini a diventare assalitori o controllori, e prediligono classi come il druido, il ladro, il ranger e il vendicatore.

I morfici zannelunghe sono maggiormente attratti da un gruppo di compagni, che si tratti di un nucleo familiare o di una banda di avventurieri. In combattimento lavorano bene come parte di una squadra, coordinando gli attacchi con i loro alleati e prestando il loro aiuto agli amici in difficoltà. Sono attratti dai ruoli della guida e del difensore, e possono diventare eccellenti chierici, guardiani, guerrieri e paladini.

Storicamente, la maggior parte dei morfici viveva in bande nomadi nelle pianure e nelle foreste molto lontane da villaggi e città. Dopo la caduta di Nerath, però, i sempre maggiori pericoli delle terre selvagge costrinsero molti morfici ad avvicinarsi sempre di più alle comunità umane ed elfiche. Alcuni morfici si sono adattati alla perfezione a questo cambiamento, ricavandosi nicchie come cacciatori, pescatori, battitori, guide o esploratori militari. Altri invece fanno molto più fatica a inserirsi. I morfici che soffrono per la separazione dalle pianure e dalle adorate foreste adottano la vita dell'avventuriero come modo per sfuggire ai confini delle mura cittadine e fare ritorno alla natura. Alcuni morfici, tuttavia, si rivolgono alla vita criminale, e manifestano la loro natura di cacciatori facendo preda dei residenti delle loro nuove comunità.

Tratti caratteriali dei morfici: Attivi, autosufficienti, fieri, indipendenti, intuitivi, percettivi, predatori, selvaggi, sfrenati, vigili

Nomi maschili: Ash, Brook, Claw, Cliff, Flint, Frost, River, Rock, Storm, Thorn, Tor

Nomi femminili: Aurora, Autumn, Dawn, Hazel, Iris, Lily, Rain, Rose, Summer

Morfici avventurieri

Di seguito vengono descritti tre esempi di morfici avventurieri.

Ash è un fiero zannelunghe chierico devoto a Melora. Il suo clan si trasferì dalle grandi pianure in una vicina città poco dopo la caduta di Nerath, e la maggior parte dei suoi membri si è adattata facilmente all'esistenza urbana. Anche durante la sua infanzia, tuttavia, Ash sentiva il richiamo dei luoghi selvaggi del mondo, e si avventurava lontano dalla città nelle sue peregrinazioni. Come personale rito di passaggio al compimento dei 18 anni, egli si allontanò dalla città per dieci giorni addentrandosi nelle desolazioni, dove rimase per altri dieci giorni, passando il tempo a cacciare, raccogliere cibo e pregare alla dea delle terre selvagge. Contava di tornare dopo altri dieci giorni, ma decise che Melora aveva in serbo altri piani per lui. Oggi Ash evita le città e i villaggi a meno che non abbia altra scelta, trascorrendo il suo tempo a vagabondare nelle regioni disabitate, esplorando antiche rovine e combattendo i mostri che rendono insicure queste zone.

Summer è una artigliaffilati druida la cui tribù si aggira ancora in una foresta incontaminata lontano da qualunque città umana. Era la portavoce della luna, una guida religiosa che faceva visita ai vari clan della sua tribù. Durante l'estate di un anno, si recò a far visita al clan più settentrionale, ma non riuscì a trovarlo. Si spinse sempre più lontano, finché non trovò una città hobgoblin. Intrufolatasi di soppiatto nella città, scoprì che i membri superstiti dei clan erano stati fatti schiavi dagli hobgoblin. Spera un giorno di poter tornare in quella città per liberare il suo popolo, ma nel frattempo è molto interessata al potere ottenibile grazie a una vita da avventuriera.

Storm è un artigliaffilati vendicatore votato alla Regina Corvo. Non conosce alcuna tribù eccetto il remoto monastero dove è stato allevato e addestrato. Per molti anni, non ha mai conosciuto un altro morfico, e considerava se stesso un umano che aveva ricevuto una benedizione speciale per meglio svolgere il lavoro della Regina Corvo: una forza, furtività e rapidità superiori, che lo rendevano più adatto al servizio della dea. Una volta raggiunta l'età adulta, Storm lasciò il monastero e si avventurò nel mondo nella prima missione importante per il suo ordine. Qui scoprì altri della sua razza e cominciò a dubitare dei presupposti fondamentali riguardanti la propria identità. Ormai disilluso riguardo il lavoro della sua dea, si è unito a un gruppo di avventurieri mentre tenta di ricavarsi un posto in un mondo molto diverso da qualunque cosa avesse immaginato in precedenza.

CAMMINI LEGGENDARI RAZZIALI

La maggior parte dei cammini leggendari è specificamente riservata a particolari classi. Questa sezione introduce invece i cammini leggendari razziali, che sono caratteristici delle razze incluse in questo libro e nel *Manuale del Giocatore*. L'unico prerequisito per acquisire uno di questi cammini è che il personaggio appartenga alla razza appropriata. Per esempio, solo un nano può essere un primogenito di Moradin, e per imboccare il cammino del selvaggio della furia sanguinaria il personaggio deve essere un mezzorco. Un cammino leggendario razziale incarna il modello ideale delle caratteristiche che definiscono quella razza. Un discendente di Arkhosia non è un semplice eroe dragonide: è uno dei migliori esempi di quelle determinate qualità che distinguono i dragonidi dalle altre razze.

I rappresentanti ideali della razza dei mezzelfi non perseguono un cammino leggendario: invece, acquisiscono il talento Maestro Versatile descritto nel Capitolo 3.

Scegliere un cammino leggendario razziale: Quando il personaggio raggiunge l'11° livello, può scegliere un cammino leggendario razziale al posto di un altro cammino leggendario (vedi *Manuale del Giocatore*, pagina 53). Il personaggio ottiene i privilegi e i poteri del cammino ai livelli specificati nella descrizione del cammino leggendario razziale.

Strumenti: Se il cammino leggendario razziale comprende poteri che includono la parola chiave strumento, il personaggio può utilizzare con questi poteri gli strumenti della sua classe, oltre agli strumenti che è in grado di usare grazie un talento. Quando impugna una versione magica di tale strumento, può aggiungere il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni di poteri del suo cammino leggendario razziale che includono la parola chiave strumento. Se non possiede uno strumento, può comunque utilizzare quei poteri.

ARISTOCRATICO TURATHIANO

"L'errore dei miei antenati fu quello di trafficare con potenze malvagie che non potevano controllare."

Prerequisito: Tiefling

Le colpe di Bael Turath si manifestano nel sinistro aspetto dei suoi discendenti tiefling. Ogni coppia di corna, ogni coda fibrosa e ogni paio di occhi rossi luminescenti ricorda al mondo i pericoli di trattare con i diavoli, e la malvagità che consegue a questi accordi sacrileghi. Molti tiefling riescono a elevarsi sopra l'oscurità che annebbia le loro anime, ma alcuni trovano molto più difficile distinguersi dal proprio sinistro retaggio, per lo più a causa delle loro connessioni familiari a quei primi tiefling che forgiarono patti con Asmodeus e altri arcidiavoli dei Nove Inferi.

Come aristocratico Turathiano, il personaggio trasporta un fardello più pesante di quello dei suoi simili, perché furono i suoi antenati a condannare la razza tiefling. Nel bene e nel male, egli mantiene una connessione più forte ai Nove Inferi rispetto alla maggior parte dei membri della sua razza. Quando si arrabbia, può lanciare getti di fuoco infernale sui suoi nemici, e la potenza degli inferi rafforza le sue altre capacità. Attingendo alla sapienza dell'antica aristocrazia di Bael Turath, il personaggio può scardinare le menti dei suoi avversari o farne i propri schiavi, anche nello stesso momento in cui li consuma con il fuoco infernale.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ARISTOCRATICO TURATHIANO

Azione di Fuoco Infernale (11° livello): Quando l'aristocratico spende un punto azione per compiere un attacco, quell'attacco infligge 2d6 danni da fuoco extra se colpisce.

Frenesia Turathiana (11° livello): L'aristocratico ottiene un bonus ai tiri dei danni contro i nemici sanguinanti pari a 1 + il suo modificatore di Carisma.

Inginocchiarsi Davanti ai Turathiani (16° livello): Quando l'aristocratico colpisce con un attacco che trae beneficio dal suo potere razziale *collera infernale*, butta anche a terra prono il bersaglio.

POTERI DELL'ARISTOCRATICO TURATHIANO

Dardi del Tormento Aristocratico Turathiano Attacco 11

Dalle mani dell'aristocratico sfreccia una coppia di dardi di fuoco nero che girano intorno al nemico, inducendolo con l'inganno ad attaccare uno dei suoi alleati.

Incontro ✦ Charme, Fuoco
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma, Costituzione, o Intelligenza + 4 contro Volontà
Livello 21: Carisma, Costituzione, o Intelligenza + 6 contro Volontà
Colpito: Il bersaglio compie un attacco basilare contro una creatura a scelta del personaggio come azione gratuita. Il bersaglio ottiene un bonus di potere +2 al tiro per colpire, e se colpisce, il suo attacco infligge 2d6 danni da fuoco extra.
Speciale: Quando il personaggio acquisisce questo potere, deve scegliere Carisma, Costituzione o Intelligenza come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire con esso.

Nova Infernale Aristocratico Turathiano Utilità 12

L'aristocratico viene avvolto da fiamme rosse e nere che si sprigionano per bruciare i nemici quando viene colpito in mischia.

Giornaliero ✦ Fuoco, Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il personaggio subisce danni da un attacco in mischia, ogni nemico adiacente a lui subisce 5 danni da fuoco.

Asservito di Turath Aristocratico Turathiano Attacco 20

L'aristocratico immerge nel fuoco infernale la mente del bersaglio, bruciandolo anche mentre obbedisce ai suoi comandi.

Giornaliero ✦ Charme, Fuoco
Azione standard **Mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma, Costituzione, o Intelligenza + 6 contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Costituzione danni da fuoco, e il bersaglio è dominato e subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio compie un attacco basilare contro una creatura a scelta del personaggio come azione gratuita.
Speciale: Quando il personaggio acquisisce questo potere, deve scegliere Carisma, Costituzione o Intelligenza come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire con esso.

Cacciatore lunare

"Posso leggere il mio destino sulla faccia della luna, e lo accolgo a braccia aperte."

Prerequisito: Morfico

I morfici custodiscono in loro stessi una natura bestiale. Quando un morfico si trova in condizioni di stress, tale natura affiora in superficie manifestandosi nei suoi lineamenti e capacità. Questa ferocia innata è un dono degli antenati licantropi dei morfici, la qualità tramandata di generazione in generazione che conferisce alla razza morfica la propria identità. Quasi tutti i morfici possono appellarsi al loro retaggio quando necessario, ma questo personaggio possiede un'affinità maggiore con i suoi progenitori licantropi.

Il nome cacciatore lunare deriva dal forte retaggio licantropico che si è risvegliato nel suo spirito. Il personaggio ha sempre avuto un lato animalesco, manifesto nei suoi lineamenti fisici e talvolta anche nel suo comportamento, ma in qualche momento della sua esistenza ha scoperto di essere diverso, e che il dono dei suoi antenati era più grande di quanto avesse immaginato. Il personaggio mantiene la capacità di alterare la propria forma, esprimendo fisicamente i tratti dei morfici, ma può intensificare ulteriormente questo potere e utilizzare la sua natura bestiale per trasformarsi completamente in un lupo o una tigre. Questa capacità comprende una serie di altri cambiamenti, e le tattiche e il comportamento del morfico abbandonano ogni metodo civilizzato a favore di quelli di un predatore selvaggio.

Privilegi leggendari del cacciatore lunare

Azione del Cacciatore (11° livello): Quando il cacciatore lunare spende un punto azione per compiere un attacco, può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza come azione gratuita prima o dopo l'attacco.

Saltare alla Gola (11° livello): Quando il cacciatore lunare colpisce un bersaglio prono con un attacco in mischia, l'attacco infligge 1d6 danni extra. I danni extra aumentano a 2d6 al 21° livello.

Tattiche di Branco (16° livello): Quando è adiacente a un nemico prono, il cacciatore lunare e i suoi alleati aggiungono il modificatore di Saggezza del cacciatore lunare ai tiri dei danni contro quel nemico.

Poteri del cacciatore lunare

Inno alla Luna Cacciatore lunare Attacco 11

Un ululato agghiacciante sfugge dalla gola del cacciatore lunare, annunciando che la caccia è iniziata.

Incontro ✦ Paura, Psichico
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza + 4 contro Volontà
Livello 21: Saggezza + 6 contro Volontà
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Scatenare il Predatore Silenzioso Cacciatore lunare Utilità 12

Il corpo del cacciatore lunare si contorce mentre si trasforma nella creatura che si annida sotto la superficie.

Giornaliero ✦ Metamorfosi
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma di un lupo grigio o una tigre della sua stessa taglia fino alla fine dell'incontro, finché non sviene, o finché non scende a 0 punti ferita o meno. In questa forma, può sommare il suo modificatore di Saggezza alla propria velocità. Inoltre, ogni volta che cammina come azione di movimento, può scattare di 1 quadretto come azione gratuita prima di muoversi.

Accerchiare la Preda Cacciatore lunare Attacco 20

Il cacciatore lunare gira intorno al nemico, cercando un'apertura per vibrare un colpo mortale.

Giornaliero ✦ Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza o Destrezza contro Riflessi
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza o Destrezza danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina). In aggiunta, il personaggio butta a terra prono il bersaglio.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Prima o dopo l'attacco, il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza. Dopo l'attacco, il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.
Speciale: Quando il personaggio acquisisce questo potere, deve scegliere Forza o Destrezza come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire e i tiri dei danni con esso.

DEVON CADDY LEE

Canaglia halfling

"Più sono grossi, più facilmente cadono."

Prerequisito: Halfling

I più grandi eroi delle leggende halfling sono quelli che sconfiggono giganti, draghi o altre minacce sovradimensionate per le loro dimore e comunità, utilizzando la loro astuzia, agilità e una buona dose di audacia. Questi eroi non sono necessariamente guerrieri corazzati che brandiscono spade leggendarie, e non possiedono terre o titoli nobiliari. Sono persone comuni che si ergono dinanzi alle sfide dei tempi, dimostrando che le dimensioni e la forza non sono necessarie per raggiungere la vittoria. Il personaggio è uno di questi eroi.

Come la maggior parte degli halfling, ha scoperto che il modo migliore di tirare avanti in un mondo pieno di creature molto più grandi è quello di evitarle. Per farlo può essere necessario mantenersi fuori dalla loro vista, oppure ingraziarsele. Potrebbe anche significare restare fuori dalla loro portata o schivare i loro attacchi. Furtività e imbrogli potranno anche non essere vere e proprie armi e armature, ma sono un utile supplemento al miglior acciaio. Unite al suo innato coraggio e determinazione, queste forze sono sufficienti a conferire la vittoria al personaggio contro qualsiasi nemico, non importa quanto sia grande.

Paragonato agli eroi leggendari delle altre razze, l'halfling può dare l'impressione di essere un furfante o una canaglia, ma il fatto che sia scaltro, intraprendente e talvolta subdolo non lo rende un eroe di rango inferiore. Avandra lo ha benedetto con un coraggio al di là di ogni dubbio, un ingegno sufficiente per qualsiasi sfida, e la furtività di cui ha bisogno per sopravvivere.

Privilegi leggendari della canaglia halfling

Azione Intraprendente (11° livello): La canaglia halfling può spendere un punto azione per ottenere un bonus di +5 a un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di abilità che ha appena eseguito, invece di compiere un'azione extra.

Intrepida Canaglia (11° livello): Ogni volta che la canaglia halfling è influenzata da un effetto di paura che può essere terminato da un tiro salvezza, può effettuare un tiro salvezza contro quell'effetto all'inizio del suo turno. Se non supera il tiro salvezza, può effettuarne un altro alla fine del suo turno.

Combattente Scaltro (16° livello): Quando la canaglia halfling usa il suo potere razziale *seconda possibilità* e l'attacco del nemico lo manca dopo il secondo tiro, quel nemico concede vantaggio in combattimento alla canaglia halfling fino alla fine del turno successivo di quest'ultima.

Poteri della canaglia halfling

Offensiva Astuta — Canaglia halfling Attacco 11

L'arma della canaglia finisce esattamente nel punto in cui il nemico non se l'aspettava, sbilanciando quell'avversario.

Incontro ✦ Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza o Carisma contro Riflessi
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza o Carisma danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro il personaggio fino alla fine del suo turno successivo. Se il bersaglio manca con qualsiasi attacco durante il suo turno successivo, il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza o Carisma come azione di opportunità.
Speciale: Quando il personaggio acquisisce questo potere, deve scegliere Destrezza o Carisma come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire e i tiri dei danni con esso. La stessa caratteristica viene usata per determinare il numero di quadretti di cui scatta.

Risolvere Problemi — Canaglia halfling Utilità 12

La canaglia può trovare una soluzione anche ai problemi più spinosi.

Incontro
Interruzione immediata **Distanza 10**
Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio fallisce una prova con un'abilità in cui il personaggio possiede addestramento
Bersaglio: L'alleato che attiva il potere
Effetto: Il bersaglio può ripetere la prova di abilità con un bonus di potere +2.

Beffa dell'Halfling — Canaglia halfling Attacco 20

La canaglia fa infuriare il suo nemico con una risatina e una frecciata sarcastica. La furia di quel nemico si ingigantisce quando i suoi attacchi mancano la canaglia, che replica senza pietà.

Giornaliero ✦ Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza o Carisma contro CA
Colpito: 5[A] + modificatore di Destrezza o Carisma danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, se il bersaglio attacca, deve includere come bersaglio il personaggio se nessuno dei suoi alleati è più vicino. Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro gli attacchi del bersaglio. Se il bersaglio manca il personaggio con un attacco, questi può effettuare un attacco basilare contro di esso come azione di opportunità.
Speciale: Quando il personaggio acquisisce questo potere, deve scegliere Destrezza o Carisma come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire e i tiri dei danni con esso.

STEVE ELLIS

Cavaliere shiere

"Per la corte della Regina dell'Estate, pagherai per le tue trasgressioni!"

Prerequisito: Eladrin

Quasi tutti i nobili eladrin, inclusi i bralani e i ghaele come quelli descritti nel *Manuale dei Mostri*, sono figure illustri nei loro casati, signori e signore che occupano posizioni di autorità sui membri meno importanti. Alcuni eroi eladrin, tuttavia, sostengono la causa della loro razza nel suo insieme, anziché quella di un singolo casato. Sebbene vengano spesso nominati dai nobili di un casato, questi cavalieri shiere sono agenti indipendenti, senza vincoli ad alcun particolare casato e dediti a proteggere gli eladrin da fomorian, spriggan e altri abitatori ostili della Selva Fatata.

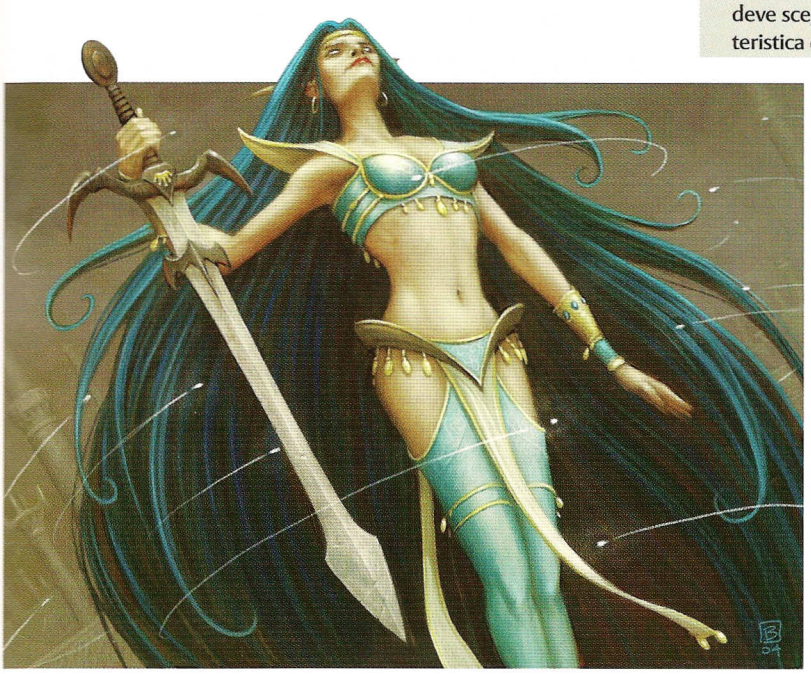
Diventare un cavaliere shiere comporta qualcosa di più che ottenere un titolo. Come campione della sua razza, questo personaggio è divenuto un'incarnazione vivente della potenza della Selva Fatata. Il suo aspetto è contraddistinto da un segno del potere fatato dentro di lui: una debole luminescenza che delinea i suoi contorni e arde nei suoi occhi, un vento mistico che muove costantemente l'area intorno a lui o qualche altra manifestazione della sua natura ultraterrena. Il cavaliere può incanalare questo potere per confondere i nemici o farli fuggire in preda al panico.

Privilegi leggendari del cavaliere shiere

Azione di Balzo Fatato (11° livello): Il cavaliere shiere può spendere un punto azione per teletrasportarsi di 10 quadretti, anziché compiere un'azione extra.

Benedetto dai Fatati (11° livello): Ogni volta che il cavaliere shiere viene influenzato da un effetto di charme che può essere terminato da un tiro salvezza, può effettuare un tiro salvezza contro quell'effetto all'inizio del proprio turno. Se non supera il tiro salvezza, può effettuarne un altro contro lo stesso effetto alla fine del suo turno.

Ammantato di Magia (16° livello): Ogni volta che si teletrasporta, il cavaliere shiere ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.



BRIAN DESPAIN

Poteri del cavaliere shiere

Mente Stregata — Cavaliere shiere Attacco 11

Il cavaliere shiere riempie la mente del suo avversario con immagini affascinanti della meraviglia e della bellezza della Selva Fatata, con il risultato che quel nemico non può tollerare l'idea di fargli del male.

Incontro ✦ Charme
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza, Saggezza, o Carisma + 4 contro Volontà
Livello 21: Intelligenza, Saggezza, o Carisma + 6 contro Volontà
Colpito: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio non può attaccarlo. In aggiunta, quando qualsiasi creatura entro la portata del bersaglio colpisce o manca il personaggio, il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro quella creatura come azione gratuita, con un bonus di +2 al tiro per colpire.
Speciale: Quando il personaggio acquisisce questo potere, deve scegliere Intelligenza, Saggezza o Carisma come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire e i tiri dei danni con esso.

Fuga Fatata — Cavaliere shiere Utilità 12

Mentre il suo avversario si avvicina, una tempesta vorticante di foglie ruota intorno al cavaliere shiere e lo trasporta al sicuro.

Giornaliero ✦ Teletrasporto
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Un nemico entra in un quadretto adiacente al personaggio
Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti.

Presenza Imperiosa — Cavaliere shiere Attacco 20

Pervaso dal potere della selva fatata, il cavaliere fa fuggire i nemici in preda al terrore, prosciugando le loro forze.

Giornaliero ✦ Paura
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza, Saggezza, o Carisma + 6 contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina). Il bersaglio quindi si muove per allontanarsi dal personaggio della propria velocità come azione gratuita.
Mancato: Il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.
Speciale: Quando il personaggio acquisisce questo potere, deve scegliere Intelligenza, Saggezza o Carisma come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire con esso.

Consacrato dalla pietra

"Sulle vette esistono dei segreti, misteri che io ho svelato e abbracciato."

Prerequisito: Goliath

L'affinità che i goliath provano per le loro dimore di montagna non può essere compresa facilmente. Come le montagne stesse, i goliath si ergono poderosi a dispetto delle difficoltà di una vita in mezzo alla neve, il vento e il ghiaccio delle rupi più alte. La maggior parte dei goliath si inorgoglisce nel mero fatto di attingere forza dalla propria educazione in mezzo ai picchi torreggianti, ma qualcuno di loro riesce a incarnare l'autentico spirito delle montagne.

Il personaggio è uno di questi eroi, un goliath consacrato dalla pietra che possiede una insolita connessione alla pietra e alla terra. La roccia sotto i suoi piedi lo incoraggia e gli elementi lo nutrono fino a quando non diventa la personificazione delle vette della sua patria. Come consacrato dalla pietra, il personaggio attinge potere dalla pietra stessa, che gli consente di trascendere i limiti della propria forma mortale e compiere stupefacenti gesta di forza. I suoi attacchi colpiscono con il peso delle montagne. Quando raggiunge il culmine di questo cammino, il personaggio è in grado di trasformarsi in un'entità di pietra, capace di schiacciare chiunque osi sbarrargli il cammino.

MICHAEL BIEREK

Quando compie il primo passo su questo cammino, i lineamenti e la forma del personaggio iniziano una lenta trasformazione, che manifesta gradualmente la profondità della sua connessione alla montagna. La sua pelle assume la consistenza della pietra arenaria, ispessendosi per proteggerlo dai danni. I suoi occhi perdono la loro naturale umidità fino a quando non luccicano come diamanti, riflettendo la luce in un arcobaleno di colori. I litodermi che gli punteggiano le spalle e i gomiti si trasformano in escrescenze cristalline. Presso i goliath, queste caratteristiche segnano il personaggio come un vero campione, un eroe prescelto della sua razza.

Privilegi leggendari del consacrato dalla pietra

Azione della Scorza di Pietra (11° livello): Quando il consacrato dalla pietra spende un punto azione per compiere un'azione extra, riceve anche un bonus di +2 alla CA fino alla fine del suo turno successivo.

Portata Insolita (11° livello): La portata in mischia del consacrato dalla pietra aumenta di 1.

Frantumazione della Montagna (16° livello): Ogni volta che il consacrato dalla pietra ottiene un colpo critico con un'arma a due mani, l'attacco infligge danni extra pari al doppio del suo modificatore di Costituzione.

Poteri del consacrato dalla pietra

Spazzata della Montagna Consacrato dalla pietra Attacco 11

Il consacrato fa roteare la sua arma in un arco terribile, mietendo i nemici come grano sotto la falce.

Incontro ✦ Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza + modificatore di Costituzione danni.

Vantaggio di Sommità Consacrato dalla pietra Utilità 12

Focalizzando la propria consapevolezza, il consacrato si prepara a colpire qualsiasi nemico alla sua portata che gliene offra l'opportunità.

Incontro
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene minaccia con portata.

Assalto a Valanga Consacrato dalla pietra Attacco 20

Con la potenza di una valanga, il consacrato fa piovere sul nemico una gragnuola di colpi. La forza delle montagne rimane nelle sue membra finché mantiene questa posizione.

Giornaliero ✦ Arma, Stabile
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio assume la posizione della valanga. Finché il potere rimane stabile, può muoversi attraverso lo spazio di un nemico se quel nemico è della sua taglia o più piccolo, e ottiene un bonus ai tiri dei danni dei suoi attacchi a volontà pari al proprio modificatore di Costituzione.

Discendente di Arkhosia

"Per il sangue di Io, tu verrai abbattuto!"

Prerequisito: Dragonide

I discendenti di Arkhosia sono gli eredi dei nobili eroi dragonidi dell'impero caduto omonimo. Negli anni trascorsi dalla rovina di quell'impero, i suoi eredi si sono dispersi nel mondo, il loro retaggio e lignaggio confusi o perduti nell'oscurità dell'epoca attuale. La maggior parte dei dragonidi trascorre la propria vita inconsapevole del potenziale che si annida dentro di sé, ma alcuni riescono a risvegliare e a padroneggiare queste riserve nascoste di potere.

Il personaggio è uno di questi discendenti, e ha cominciato il lungo e difficile processo per sbloccare la potenza del suo nobile sangue. La sua stirpe lo pone più vicino ai propri cugini draghi rispetto agli altri dragonidi. Di conseguenza, egli ottiene una padronanza maggiore sul suo *soffio del drago*, di cui può mutare la sostanza a piacimento.

L'indizio più chiaro del retaggio nobile del personaggio sono tuttavia le ali draconiche che iniziano a formarsi sulla sua schiena non appena adotta questo cammino leggendario. Occorre qualche tempo affinché le ali diventino abbastanza grandi e forti per sostenerlo in volo per brevi periodi, ma lo contraddistinguono fin da subito per ciò che è: un eroe rinato del suo popolo.

Privilegi leggendari del discendente di Arkhosia

Eruzione Draconica (11° livello): Quando il discendente di Arkhosia spende un punto azione per compiere un attacco, ogni nemico adiacente a lui subisce danni pari a 5 + il suo modificatore di Costituzione quando risolve quell'attacco. Questo danno è dello stesso tipo inizialmente scelto per il potere razziale *soffio del drago*.

Soffio Versatile (11° livello): Ogni volta che il discendente di Arkhosia attacca usando il suo potere razziale *soffio del drago*, può scegliere uno dei seguenti tipi di danno: acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno. I danni dell'attacco sono di quel tipo.

Sangue di Io (16° livello): Il discendente di Arkhosia ottiene la capacità di volo esteso con velocità 12.

Poteri del discendente di Arkhosia

Collera del Drago Discendente di Arkhosia Attacco 11

Il discendente esala uno sbuffo di energia draconica che esplode a una certa distanza.

Incontro ✦ Varia
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza, Costituzione, o Destrezza + 4 contro Riflessi
Livello 21: Forza, Costituzione, o Destrezza + 6 contro Riflessi
Colpito: 3d6 + modificatore di Costituzione danni.
Speciale: Questo potere utilizza la stessa caratteristica del potere razziale *soffio del drago*, e provoca lo stesso tipo di danni inizialmente scelto per quel potere.

Ali del Drago Discendente di Arkhosia Utilità 12

Una coppia di ali da drago perfettamente formate sporge dalla schiena del discendente, conferendogli la capacità di volare.

A volontà
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio vola di un numero di quadretti pari alla propria velocità. Deve atterrare al termine di questo movimento.

Soffio Persistente Discendente di Arkhosia Attacco 20

L'energia del soffio del discendente aderisce alle creature che gli stanno davanti, divorandole vive.

Giornaliero ✦ Varie
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Forza, Costituzione, o Destrezza + 6 contro Riflessi
Colpito: 3d6 + modificatore di Costituzione danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).
Speciale: Questo potere utilizza la stessa caratteristica del potere razziale *soffio del drago*, e provoca lo stesso tipo di danni inizialmente scelto per quel potere.

MATIAS TAPIA

Esploratore sagace

"Tornare indietro? Adesso? Ma non sappiamo ancora cosa c'è al piano successivo!"

Prerequisito: Umano

L'ignoto esercita un'attrazione inspiegabile su questo personaggio. La sua più grande ambizione è quella di scoprire, svelare ed esplorare. Esprime alla perfezione la tendenza umana a setacciare il mondo in cerca di conoscenza e potere, amplificata da una determinazione quasi sovrumana. Questa determinazione costituisce il nucleo della natura del personaggio: una motivazione che lo spinge a lavorare più duramente, combattere più a lungo e sforzarsi maggiormente di quanto sarebbe capace attraverso le sue normali capacità. Non è soddisfatto fino a quando non ha ottenuto una completa vittoria nelle sue attività, e sviluppa poteri che lo aiutano a raggiungere i propri obiettivi. Quando si trova con le spalle al muro, la sua volontà non fa che rafforzarsi, e l'esploratore sagace combatte con maggior vigore, riuscendo quasi sempre a prevalere.

Che sia motivato da una sete di conoscenza delle più antiche civiltà del mondo, da una fame di segreti di potere arcano da lungo tempo perduti, da un impulso di conquistare e colonizzare il mondo nel nome di Erathis o dalla semplice brama d'oro e gloria, il personaggio è disposto ad affrontare grandi pericoli pur di raggiungere i suoi obiettivi. Grazie alla sua dedizione ossessiva, di solito riesce a sfuggire ai pericoli salvandosi la pelle, anche se spesso sopravvive per il rotto della cuffia.

Privilegi leggendari dell'esploratore sagace

Azione Eroica (11° livello): Quando l'esploratore sagace spende un punto azione per compiere un'azione extra, ottiene anche resistenza 10 a tutti danni fino alla fine del suo turno successivo. La resistenza aumenta a 20 al 21° livello.

Determinazione Sanguinante (11° livello): La prima volta che l'esploratore sagace è reso sanguinante durante un incontro, ottiene un bonus di potere +5 al suo prossimo tiro per colpire prima della fine del suo turno successivo contro il nemico che lo ha reso sanguinante.

Sforzo Ambizioso (11° livello): L'esploratore sagace sceglie un potere di attacco a incontro di 7° livello o inferiore tra quelli disponibili alla sua classe. Ottiene quel potere. Se sceglie un potere di attacco che conosce già, ottiene due usi di quel potere per incontro. Al 21° livello, può sostituire questo potere con un potere di attacco a incontro di 13° livello o inferiore tra quelli disponibili alla sua classe.

Campione dell'Umanità (16° livello): Al termine di ogni riposo esteso, l'esploratore sagace possiede 2 punti azione al posto di 1.

Poteri dell'esploratore sagace

Destinato alla Grandezza Esploratore sagace Utilità 12

Perdere la speranza non è mai un'opzione.

Incontro ✦ Guarigione
Nessuna azione **Personale**
Attivazione: Il personaggio fallisce un tiro salvezza e non sta morendo
Effetto: Il personaggio ripete il tiro salvezza con un bonus di potere +4. In aggiunta, può spendere un impulso curativo.

Grandezza Sanguinante Esploratore sagace Attacco 20

Gli attacchi dei suoi nemici gli fanno superare il limite, e l'esploratore sagace attinge a una riserva di nuove energie. Scatena uno dei suoi attacchi più poderosi, alimentandolo con il suo dolore.

Giornaliero
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: Un nemico rende sanguinante il personaggio
Effetto: Il personaggio utilizza uno dei suoi poteri di attacco a incontro contro il nemico che lo ha reso sanguinante. Tale potere può anche essere già stato speso, e se non è così, il suo impiego attraverso *grandezza sanguinante* non ne provoca la spesa.

Guardiano del crepuscolo

"Gaglioffo! Assaggia la collera della natura!"

Prerequisito: Elfo

Tra gli elfi, alcuni rari individui abbracciano lo splendore del mondo naturale e attingono potere dalla sua generosa vitalità in modi che gli altri non possono sperare di comprendere. Questi elfi difendono la natura in tutte le sue forme, ponendo le necessità delle terre selvagge al di sopra delle loro. Questi eroi sono chiamati guardiani del crepuscolo, in quanto preservano dall'oscurità incombente le regioni incontaminate, proteggendo il mondo naturale dalla distruzione per mano di incauti e malintenzionati senza distinzioni.

Anche se potrebbe sembrare che il guardiano del crepuscolo scelga volontariamente di promuovere la causa della natura, la maggior parte dei guardiani direbbe piuttosto che è stato il mondo a scegliere loro. Essi ritengono che il mondo reagisca favorevolmente a un insolito rispetto per la natura, alla consapevolezza del vero potere della vita e alla comprensione della necessità di un equilibrio armonioso che ne garantisca la sopravvivenza. Queste qualità si manifestano più comunemente tra gli elfi, pertanto il cammino leggendario del guardiano del crepuscolo appartiene esclusivamente a questa razza.

Come guardiano del crepuscolo, il personaggio si è evoluto in un tramite fisico del potere della natura, incanalando la forza vitale della terra stessa per combattere meglio i suoi nemici. La potenza che fluisce dentro di lui affina i suoi sensi e lo mette in sintonia con l'ambiente circostante. Il suo scopo primario è proteggere le terre selvagge. Non gli viene richiesto di salvaguardare una particolare regione, ma piuttosto di proteggere la natura dovunque lo portino i suoi viaggi. Finché il guardiano del crepuscolo continua a essere il suo risoluto protettore, il mondo naturale lo aiuta nella sua crociata, concedendogli la forza necessaria per trionfare su coloro che vorrebbero contaminare la terra.

JAMES ZHANG

Privilegi leggendari del guardiano del crepuscolo

Azione Accurata (11° livello): Quando il guardiano del crepuscolo spende un punto azione per compiere un attacco, può effettuare due tiri per colpire e usare il risultato che preferisce.

Vista Elfica (11° livello): Il guardiano del crepuscolo ignora la penalità di -2 quando attacca un nemico che possiede occultamento. Inoltre, il suo bonus razziale alle prove di Percezione aumenta a +4, e il bonus razziale alle prove di Percezione che concede attraverso il tratto razziale Consapevolezza di Gruppo aumenta a +2.

Camminare nel Crepuscolo (16° livello): Il guardiano del crepuscolo ignora il terreno difficile.

Poteri del guardiano del crepuscolo

Legami Vitali Guardiano del crepuscolo Attacco 11

Robusti viticci scaturiscono dal corpo del bersaglio, avvolgendolo e tenendolo fermo saldamente.

Incontro
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza, Saggezza, o Carisma + 4 contro Riflessi
Livello 21: Intelligenza, Saggezza, o Carisma + 6 contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è trattenuto fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Speciale: Quando il personaggio acquisisce questo potere, deve scegliere Intelligenza, Saggezza o Carisma come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire con esso.

Furtività Crepuscolare Guardiano del crepuscolo Utilità 12

Con un solo pensiero, il guardiano svanisce nell'ambiente circostante.

Giornaliero ✦ Illusione
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio è invisibile a qualsiasi creatura verso la quale possieda copertura o occultamento.

Furia della Natura Guardiano del crepuscolo Attacco 20

Il mondo stesso rispecchia l'indignazione del guardiano, prendendo vita con ferocia improvvisa e intralciante.

Giornaliero ✦ Zona
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Intelligenza, Saggezza, o Carisma + 6 contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).
Effetto: La propagazione crea una zona di vegetazione che si contorce e che permane fino alla fine dell'incontro. Tutti i nemici che entrano nella zona sono trattenuti (tiro salvezza termina).
Speciale: Quando il personaggio acquisisce questo potere, deve scegliere Intelligenza, Saggezza o Carisma come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire con esso.

Incarnato ancestrale

"Sembra che tu abbia speso una vita a imparare quella tecnica. Permettimi di replicare umilmente... con una tecnica che ha richiesto una dozzina di vite per essere padroneggiata."

Prerequisito: Deva

Tutti i deva possiedono una connessione alle loro vite passate, per quanto tenue, e si considerano i discendenti spirituali delle loro incarnazioni precedenti. Per questo personaggio, la connessione alle vite passate è assai più tangibile. Come incarnato ancestrale, il personaggio può appellarsi al suo spirito esistito anni o secoli prima per riceverne consigli e protezione o per disorientare i nemici. Coloro che hanno l'ardire di affrontarlo in battaglia imparano presto che non stanno combattendo solo l'incarnazione attuale del personaggio, ma tutte le incarnazioni che sono esistite.

Privilegi leggendari dell'incarnato ancestrale

Azione Risorgente (11° livello): Quando l'incarnato ancestrale spende un punto azione per compiere un'azione extra, recupera l'uso di un potere di attacco a incontro che ha già utilizzato durante quell'incontro. Il livello del potere non deve essere più alto del livello l'incarnato ancestrale -4, e deve essere utilizzato quando l'incarnato compie l'azione aggiuntiva.

Incoraggiamento Sereno (11° livello): L'incarnato ancestrale ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza per terminare gli effetti che lo rendono frastornato o stordito.

Accoliti delle Vite Passate (16° livello): Quando l'incarnato ancestrale celebra un qualsiasi rituale, può fare in modo che tre incarnazioni spettrali delle sue vite passate escano dal suo corpo per aiutarlo. Ogni incarnazione può concedergli un bonus di +2 alla prova di abilità del rituale oppure contribuire con un impulso curativo per aiutarlo a pagare il costo in impulsi curativi del rituale, se esiste. Il numero di incarnazioni aumenta a quattro al 20° livello, a cinque al 25° livello e a sei al 30° livello.

Poteri dell'incarnato ancestrale

Guardiano di Vita Passata — Incarnato ancestrale Attacco 11

Uno spirito di deva traslucido esce dal corpo dell'incarnato ancestrale e si frappone tra lui e un nemico.

Incontro ✦ Evocazione, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Effetto: Il personaggio evoca un guardiano spettrale che occupa 1 quadretto entro gittata. Il guardiano dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il guardiano compie il seguente attacco quando appare, e può ripeterlo come attacco di opportunità.
Bersaglio: Una creatura adiacente al guardiano
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni.

Servitore di Vita Passata — Incarnato ancestrale Utilità 12

Uno spirito somigliante a una delle incarnazioni passate dell'incarnato ancestrale esce dal suo corpo, si inchina brevemente e segue i suoi ordini.

Giornaliero ✦ Evocazione
Azione minore **Distanza 20**
Effetto: Il personaggio evoca un servitore spettrale in un quadretto non occupato entro gittata. Il servitore può eseguire uno di questi compiti quando appare:
- ✦ Muoversi di 6 quadretti.
- ✦ Raccogliere un oggetto incustodito adiacente a lui e pesante fino a 10 kg.
- ✦ Maneggiare un oggetto incustodito adiacente a lui.

Mantenere minore: Il servitore continua a esistere, e può eseguire un altro ordine dalla lista summenzionata. Il personaggio può spendere diverse azioni minori in un round per fare in modo che il servitore esegua più compiti.

Avanguardia di Vita Passata — Incarnato ancestrale Attacco 20

Una successione di spiriti armati di spada si riversa fuori dal corpo dell'incarnato ancestrale. Ognuno di essi trafigge un nemico vicino, poi tutti quanti balzano nuovamente dentro il corpo dell'incarnato, rinvigorendolo con il loro ritorno.

Giornaliero ✦ Guarigione, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni.
Effetto: Il personaggio recupera 5 punti ferita per ogni bersaglio.

HOWARD LYON

Maliardo fatato

"Adesso puoi vedermi... ma non per molto!"

Prerequisito: Gnomo

La razza degli gnomi ha imparato a sopravvivere in un mondo pericoloso non facendosi notare, restando fuori vista e impiegando magie per rendersi invisibile. Come maliardo fatato, il personaggio si spinge oltre, utilizzando la magia per annebbiare e confondere le menti dei nemici mentre perfeziona le proprie attitudini per furtività e segretezza.

Mentre progredisce sul cammino del maliardo fatato, il personaggio impara un assortimento di metodi per muoversi senza farsi notare mentre rende la vita difficile ai suoi avversari. Lo gnomo può diventare invisibile, colpire un nemico con un globo di luce fatata e sfrecciare via senza essere visto oppure sbalordire un avversario, rendendolo vulnerabile agli attacchi dei suoi alleati. Per completare i poteri del suo cammino e della sua classe, il personaggio impara anche abilità e poteri di utilità tipicamente disponibili ai ladri e ai maghi, trucchi magici o terreni capaci di amplificare la sua furtività, movimento o altra capacità. La chiave del suo successo sta nel non farsi notare, e lo gnomo dispone di un arsenale di tecniche per fare proprio questo.

Il personaggio può essere scaltro e subdolo, muovendosi silenziosamente e appostandosi nell'ombra. La sottigliezza è uno strumento molto utile, e la segretezza può salvargli la vita. Ma qualche volta, un attacco diretto alla mente di un nemico è proprio quello che ci vuole.

RAVEN MIMURA

Privilegi leggendari del maliardo fatato

Apprendimento di Abilità (11° livello): Il maliardo fatato ottiene un'abilità dalle liste del ladro o del mago come abilità con addestramento.

Trucco di Sparizione (11° livello): Il maliardo fatato può spendere un punto azione per diventare invisibile fino alla fine del suo turno successivo o finché non attacca, invece di compiere un'azione extra.

Versatilità Astuta (12° livello): Il maliardo fatato ottiene un potere di utilità di 10° livello o inferiore tra quelli disponibili alle classi del ladro o del mago.

Gnomo Furtivo (16° livello): Quando effettua una prova di Furtività, il maliardo fatato può tirare due volte e usare il risultato che preferisce.

Poteri del maliardo fatato

Globo Abbagliante Maliardo fatato Attacco 11

Mentre il maliardo fatato sparisce dalla vista, un globo sfavillante di luce fatata sfreccia verso l'avversario, poi scoppia in un lampo abbagliante che lo lascia frastornato.

Incontro ✦ Illusione, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio diventa invisibile fino alla fine del suo turno.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza o Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza o Carisma danni radiosi, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Speciale: Quando il personaggio acquisisce questo potere, deve scegliere Intelligenza o Carisma come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire e i tiri dei danni con esso.

Dardo Abbindolante Maliardo fatato Attacco 20

L'assalto mentale del maliardo fatato lascia il suo nemico disorientato e vulnerabile agli attacchi, mentre lo gnomo attinge al potere fatato per recuperare la sua capacità di svanire.

Giornaliero ✦ Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza o Carisma contro Volontà
Colpito: 4d10 + modificatore di Intelligenza o Carisma danni psichici, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del suo turno successivo.
Effetto: Il personaggio recupera l'uso del suo potere razziale *svanire* se lo ha già utilizzato durante questo incontro.
Speciale: Quando il personaggio acquisisce questo potere, deve scegliere Intelligenza o Carisma come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire e i tiri dei danni con esso.

Selvaggio della furia sanguinaria

"Ti strapperò il cuore e ne farò il mio banchetto!"

Prerequisito: Mezzorco

Nelle vene del popolo di questo personaggio scorre il sangue misto di orchi e umani, una perfetta unione di ferocia e adattabilità. In generale, i mezzorchi manifestano i tratti migliori degli umani e degli orchi. Nel cuore del selvaggio della furia sanguinaria, però, i tamburi orcheschi battono un canto di guerra, risvegliando una feroce brama di violenza. Il personaggio arde di una furia che riesce a malapena a contenere, e che nel vivo della battaglia travalica la sua ragione come un fiume in piena. Solo la battaglia può placare la fame della sua anima, perché il personaggio è nato sotto il segno della furia sanguinaria.

Per tutta la sua vita, il selvaggio ha sentito dentro di sé il richiamo della guerra, il conflitto tra le metà umana e orchesca che definiscono la sua natura divisa. Dalla battaglia che infuria dentro di lui, egli ricava grande potere, grande forza e soprattutto una immensa capacità distruttiva. In combattimento, il selvaggio si abbandona al tumulto interiore, scatenando la sua furia sanguinaria in una schiumante frenesia di violenza che incute paura in tutti coloro che lo combattono.

Privilegi leggendari del selvaggio della furia sanguinaria

Azione Impaziente (11° livello): Quando il selvaggio della furia sanguinaria spende un punto azione per compiere un'azione extra, ottiene anche un bonus alla velocità pari al suo modificatore di Destrezza fino alla fine del suo turno successivo.

Temperamento Spaventoso (11° livello): Quando il selvaggio della furia sanguinaria effettua una prova di Intimidire, può tirare due volte e usare il risultato che preferisce.

Resilienza Selvaggia (16° livello): Quando il selvaggio della furia sanguinaria usa il suo tratto razziale Resilienza del Mezzorco, ottiene anche resistenza 10 a tutti danni fino alla fine del suo turno successivo.

Poteri del selvaggio della furia sanguinaria

Assalto Scatenato Selvaggio della furia sanguinaria Attacco 11

Il selvaggio imperversa sul campo di battaglia, bramoso di nutrire la sua arma con nuove uccisioni.

Incontro ✦ Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta 3 quadretti.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza o Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza o Destrezza danni, e il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri dei danni contro il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.
Speciale: Quando il personaggio acquisisce questo potere, deve scegliere Forza o Destrezza come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire e i tiri dei danni con esso.

Pazzia Schiumante Selvaggio della furia sanguinaria Utilità 12

Qualcosa sgorga dall'anima del selvaggio, trasformandolo in una implacabile forza di distruzione.

Giornaliero ✦ Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni e un bonus di +5 ai tiri salvezza.

Ira Omicida Selvaggio della furia sanguinaria Attacco 20

Il selvaggio giura che il suo avversario non sopravviverà a questa battaglia, e concentra su di lui la sua furia in costante aumento.

Giornaliero ✦ Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza o Destrezza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza o Destrezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri dei danni contro il bersaglio. Ogni volta che colpisce il bersaglio con un attacco in mischia, questo bonus aumenta di 1.
Speciale: Quando il personaggio acquisisce questo potere, deve scegliere Forza o Destrezza come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire e i tiri dei danni con esso.

JOHN STANKO

Primogenito di Moradin

"La mia forza è la sempiterna solidità delle montagne. Non mi spezzerò."

Prerequisito: Nano

Narrano i miti dei nani che all'alba della creazione, Moradin creò la loro razza. I suoi primogeniti avevano ossa fatte di solida roccia, anime di ferro battuto e cuori intagliati nel diamante splendente. Questi primogeniti furono i modelli da cui derivarono tutti gli altri nani.

Sebbene i primogeniti creati da Moradin siano scomparsi durante la servitù ai giganti, le loro tecniche di combattimento e tradizioni mistiche non sono andate perdute. Una nuova era di eroismo nanico è giunta, e il retaggio dei primogeniti continua. I pochi nani che riescono a seguire con perizia il cammino degli antichi progenitori vengono lentamente trasformati nell'immagine dei primogeniti di Moradin.

Essendo uno degli attuali primogeniti di Moradin, il personaggio ha forgiato una profonda connessione con la terra, attingendo al potere che fluisce nelle rocce sotto ai suoi piedi. Può attingere alla forza delle montagne per resistere alle ferite, espandere i propri sensi attraverso la roccia e la pietra e mettere radici nelle ossa della terra. È diventato egli stesso materia di nuove leggende.

Privilegi leggendari del primogenito di Moradin

Forza della Terra (11° livello): Quando il primogenito di Moradin spende un punto azione per compiere un'azione extra, può spendere anche un impulso curativo.

Ossa di Pietra (11° livello): Ogni volta che il primogenito di Moradin subisce un colpo critico, può tirare 1d20. Se ottiene un risultato di 10 o superiore, il colpo critico si trasforma in un colpo normale.

Rinascita Nanica (16° livello): Quando il primogenito di Moradin usa l'azione di recuperare energie, può effettuare un tiro salvezza contro ogni effetto che lo influenza e che possa essere terminato da un tiro salvezza.

Poteri del primogenito di Moradin

Ricevere la Carica Primogenito di Moradin Attacco 11

Il primogenito di Moradin si prepara a ricevere la carica di un nemico in avvicinamento, manovrando agilmente per raggiungere una posizione migliore e colpendolo prima che possa colpirlo a sua volta.

Incontro ✦ Arma
Reazione immediata **Arma in mischia**
Attivazione: Un nemico entra in un quadretto adiacente al personaggio
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 1 quadretto.
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Percepire la Terra Primogenito di Moradin Utilità 12

La connessione del primogenito di Moradin alla terra gli consente di percepire anche i più deboli tremori nella pietra, facendogli notare cose che gli altri non possono.

Giornaliero ✦ Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene percezione tellurica 10.

Colpo della Stabilità Montana Primogenito di Moradin Attacco 20

Il primogenito di Moradin si appella al peso delle montagne per schiacciare i nemici e rendersi inamovibile sotto i loro attacchi.

Giornaliero ✦ Arma, Stabile
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio. Se il bersaglio si rialza prima della fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può compiere un attacco basilare in mischia contro di esso come interruzione immediata, purché si trovi adiacente.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio assume la stabilità della montagna. Finché il potere rimane stabile, ottiene un bonus di +2 alla CA e può ignorare gli effetti che lo tirano, lo spingono, lo fanno scorrere o lo buttano a terra prono.

CAPITOLO 2

Classi dei personaggi

La classe è il fattore più importante nel determinare ciò che il personaggio può fare. La classe determina in quali armi e armature possiede una competenza iniziale, quali abilità può imparare, di quanti punti ferita dispone e, cosa più importante, i privilegi e i poteri di classe che può usare. Questi ultimi elementi, a loro volta, definiscono il tipo di ruolo più consono al personaggio negli incontri di combattimento, oltre che in alcuni incontri di diversa interazione.

Questo capitolo introduce otto nuove classi nel gioco di D&D, rappresentative di tre fonti di potere e di tutti e quattro i ruoli dei personaggi. Il bardo e lo stregone prendono posto accanto alle altre classi arcane. L'invocatore e il vendicatore espandono la lista delle classi divine, aprendola a tutti e quattro i ruoli. La fonte di potere primeva è qui rappresentata da una classe per ciascun ruolo: barbaro, druido, guardiano e sciamano.

Ogni classe si occupa secondariamente anche di funzioni relative a un altro ruolo. Alcune classi possiedono un ruolo secondario, mentre altre propendono verso uno o due ruoli secondari basati sulla scelta dei privilegi e dei poteri di classe del personaggio. Le voci relative ai ruoli delle classi descritte in questo libro menzionano il ruolo o i ruoli secondari di ciascuna.

In questo capitolo è compresa la descrizione delle seguenti otto classi, oltre a quattro nuovi cammini leggendari per ciascuna di esse. Il capitolo si conclude con sei nuovi destini epici.

Barbaro (pagina 32): Un assalitore alimentato dalla furia di un'ira primeva.

Bardo (pagina 50): Una guida arcana che ispira e potenzia gli alleati tramite canzoni e versi magici.

Druido (pagina 66): Un controllore maestro della magia primeva e capace di assumere forme animali.

Guardiano (pagina 84): Un massiccio difensore che imbriglia il potere della terra e delle radici.

Invocatore (pagina 102): Un controllore che maneggia il potere divino grezzo, la magia che gli dèi utilizzarono per combattere i primordiali.

Sciamano (pagina 120): Una guida mistica che incanala il potere primevo attraverso uno spirito compagno.

Stregone (pagina 138): Questo assalitore è una cascata impetuosa di potenza arcana non ancora plasmata.

Vendicatore (pagina 154): Un assalitore sacro addestrato nei riti segreti capaci di infliggere il giudizio divino ai nemici degli dèi.

WILLIAM O'CONNOR

BARBARO

"La mia forza è la furia della terra selvaggia."

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Assalitore. Il barbaro utilizza potenti armi a due mani per causare gravi danni ai suoi nemici. La sua prestanza fisica e presenza imponente possono fare in modo che gli avversari si ritraggano davanti a lui, e il barbaro può aumentare temporaneamente le sue caratteristiche imbrigliando grandi esplosioni di ira terrificante. A seconda della scelta di privilegi e poteri di classe, un barbaro può propendere verso il difensore o la guida come ruolo secondario.

Fonte di potere: Primeva. Un barbaro è un campione primevo, un combattente devoto al mondo naturale e un'incarnazione delle feroci tradizioni della sua tribù.

Caratteristiche chiave: Forza, Costituzione, Carisma

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio, pelle

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, militari in mischia

Bonus alle difese: +2 Tempra

Punti ferita al 1° livello: 15 + punteggio di Costituzione

Punti ferita per livello ottenuti: 6

Impulsi curativi al giorno: 8 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Al 1° livello, un barbaro sceglie tre abilità con addestramento dalla lista seguente. ***Abilità di classe:*** Acrobazia (Des), Atletica (For), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Natura (Sag), Percezione (Sag), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Agilità Barbarica, *colpo dell'ira,* Furore, Possanza Ferale

I barbari sono combattenti selvaggi che vibrano colpi poderosi con le loro potenti armi. Caricano da un avversario all'altro e raramente sentono il dolore causato dalle armi nemiche. Per i loro nemici, il momento di maggior terrore si verifica quando i barbari si appellano alla forza primeva per conferire potere ai loro spiriti furibondi. Queste crisi di furia incontenibile, seppure temporanee, conferiscono a un barbaro poteri incredibili, una combinazione di abilità, forza di volontà e retaggio di antichi rituali tribali.

Un barbaro possiede un legame a potenti spiriti della natura e altre forze primeve vincolate ai combattenti della sua tribù dai canti e i totem del suo retaggio. Questi spiriti danno energia alla sua ira, trasformandolo in una forza devastante sul campo di battaglia. Man mano che il personaggio diventa più esperto, questi periodi di ira trascendono i limiti della sua forma mortale, manifestandosi direttamente come ondate di potere elementale o conferendogli capacità di recupero soprannaturali.

Quando è investito dal furore della battaglia, il barbaro reagirà con una carica improvvisa che abbatte il nemico con un unico poderoso fendente della sua arma, o con un'ira prolungata che lascia una scia di avversari distrutti dietro di lui?

WILLIAM O'CONNOR

Privilegi di classe del barbaro

Un barbaro possiede i seguenti privilegi di classe.

Agilità Barbarica

Quando il barbaro non indossa un'armatura pesante, ottiene un bonus di +1 alla CA ei Riflessi. Il bonus aumenta a +2 all'11° livello e a +3 al 21° livello.

Colpo dell'Ira

I poteri di attacco giornalieri del barbaro contengono la parola chiave "ira" (vedi Appendice). Essi consentono al barbaro di scatenare potenti scoppi di emozione, forza di volontà ed energia primeva. Ogni potere di ira inizia con un possente attacco, poi il barbaro si abbandona alla sua ira, che gli conferisce un beneficio continuato.

Al 5° livello, un barbaro ottiene il potere *colpo dell'ira*, che gli consente di incanalare un potere di ira non utilizzato in un attacco devastante compiuto mentre è in preda all'ira. L'uso di *colpo dell'ira* è un'alternativa all'impiego di un secondo potere di ira durante una battaglia decisiva; concede al barbaro la potenzialità di danno di un potere giornaliero senza obbligarlo a entrare in un nuovo stato di ira.

Furore

Una volta per round, quando il personaggio ottiene un colpo critico con un potere di attacco del barbaro, può compiere immediatamente un attacco basilare in mischia come azione gratuita. Non è obbligato ad attaccare lo stesso bersaglio contro il quale ha ottenuto il colpo critico.

Possanza Ferale

I barbari sono connessi al mondo naturale in una varietà di modi. Alcuni barbari diventano così resistenti al dolore fisico da scoprire che per loro è più facile semplicemente assorbire gli attacchi, piuttosto che evitarli. Altri sono esempi viventi del potere della volontà di plasmare il proprio destino.

Un barbaro può scegliere una delle seguenti opzioni. La scelta compiuta fornisce il beneficio descritto di seguito e conferisce anche bonus a determinati poteri del barbaro, come indicato nella relativa descrizione.

Trionfo del Capoclan: Il barbaro ottiene il potere *ruggito di trionfo*. In aggiunta, ogni volta che rende sanguinante un nemico, il successivo attacco da parte sua o di un alleato contro quel nemico ottiene un bonus al tiro per colpire pari al modificatore di Carisma del barbaro.

Vigore del Sanguefurioso: Il barbaro ottiene il potere *carica veloce*. In aggiunta, ogni volta che un suo attacco riduce un nemico a 0 punti ferita, il barbaro ottiene punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Costituzione. Il numero di punti ferita temporanei è pari a 5 + il suo modificatore di Costituzione all'11° livello, e a 10 + il suo modificatore di Costituzione al 21° livello.

Creare un barbaro

Un personaggio barbaro può scegliere qualsiasi potere del barbaro desideri, sebbene molti barbari preferiscano seguire uno di questi due sviluppi: barbaro capoclan o barbaro sanguefurioso. Tutti i barbari fanno affidamento sulla Forza, ma traggono benefici anche da un elevato punteggio di Costituzione o Carisma, a seconda dello sviluppo di classe che prediligono.

Barbaro capoclan

Questo barbaro usa il potere primevo per alimentare le sue possenti ire e amplificare la soggezione della sua già imponente presenza personale. La sua combinazione di prestanza fisica e attrazione carismatica attira gli alleati con la stessa facilità con cui riempie i nemici di paura. Il punteggio di caratteristica più alto dovrebbe essere Forza, seguita da Carisma e al terzo posto Costituzione. I barbari capiclan manifestano una propensione per la guida come ruolo secondario.

Privilegio di classe suggerito: Trionfo del Capoclan
Talento suggerito: Furia Montante
Abilità suggerite: Atletica, Intimidire, Percezione
Poteri a volontà suggeriti: *colpo pressante, colpo ululante*
Potere a incontro suggerito: *scavalcare i caduti*
Potere giornaliero suggerito: *ira del codamazza*

Barbaro sanguefurioso

Questo barbaro può tollerare una ingente quantità di dolore fisico, specialmente quando è in preda all'ira. Ai livelli più alti, i suoi poteri, e in particolare i poteri di ira, manifestano visibilmente gli spiriti sacri della sua tribù. Il suo punteggio di caratteristica primario dovrebbe essere Forza, dato che la utilizza per i suoi attacchi,

Il barbaro in breve

Peculiarità: Il barbaro combina potenti attacchi in mischia con un'eccellente capacità di assorbire i danni. Ottiene tremende esplosioni di potere dai suoi possenti stati di ira furibonda. Dispone di una quantità di punti ferita insolitamente elevata per il suo ruolo, che lo rende più durevole di altri assalitori.

Religione: La maggior parte dei barbari riverisce gli spiriti primevi del mondo naturale piuttosto che le divinità del Mare Astrale. Alcuni barbari non ritengono che esista un conflitto tra gli dèi e gli spiriti primevi, e per questo adorano anche le divinità della natura o della guerra in aggiunta agli spiriti. Questi barbari abbracciano spesso la fede di Kord, Melora, Avandra o la Regina Corvo. I barbari malvagi o caotici si rivolgono invece a Gruumsh o anche, più raramente, a Bane o Zehir.

Razze: I goliath sono i barbari sanguefurioso ideali, mentre i dragonidi possono diventare eccellenti barbari capiclan. I mezzorchi sono spesso barbari, ma non mostrano una particolare predilezione per uno dei due tipi. Barbari nani o morfici tendono a essere sanguefurioso, mentre halfling e mezzelfi sono più inclini a scegliere lo sviluppo del capoclan.

ma Costituzione dovrebbe venire per seconda, e con un valore il più possibile elevato. Carisma potrebbe essere il suo terzo miglior punteggio, specialmente se intende usare qualche potere concepito per lo sviluppo del barbaro capoclan. I barbari sanguefurioso manifestano una propensione per il difensore come ruolo secondario.

Privilegio di classe suggerito: Vigore del Sanguefurioso

Talento suggerito: Perizia nelle Armi

Abilità suggerite: Atletica, Percezione, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: *colpo devastante, colpo rinnovante*

Potere a incontro suggerito: *colpo della valanga*

Potere giornaliero suggerito: *ira della caccia di sangue*

Poteri del barbaro

I poteri del barbaro sono suppliche di forza primeva. Ai livelli bassi, i suoi poteri fanno parziale affidamento su perizia marziale e presenza personale, ma anche all'inizio della carriera, gli spiriti primevi del mondo infondono vigore nel suo corpo. Ai livelli più alti, gli spiriti primevi fluiscono più liberamente attraverso il barbaro e le sue armi, creando effetti più manifestamente soprannaturali.

I poteri di attacco di un barbaro possiedono la parola chiave "ira" (vedi Appendice). Mentre un barbaro è in preda all'ira, i suoi attacchi a volontà ricevono determinati benefici, come indicato nella relativa descrizione.

Privilegi di classe del barbaro

Al 5° livello, tutti i barbari ottengono il potere *colpo dell'ira*, utilizzabile esclusivamente in stato di ira.

Colpo dell'Ira — Privilegio del barbaro

Il barbaro incanala la sua ira primeva, facendola scaturire in un attacco devastante.

Giornaliero (Speciale) ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve essere in preda all'ira e deve disporre di almeno un potere di ira del barbaro non ancora usato.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA. Per compiere questo attacco, il personaggio spende un potere di ira del barbaro non ancora usato.
Colpito: Il personaggio infligge danni basati sul livello del potere di ira che ha speso:

1° livello	3[A] + modificatore di Forza
5° livello	4[A] + modificatore di Forza
9° livello	5[A] + modificatore di Forza
15° livello	6[A] + modificatore di Forza
19° livello	7[A] + modificatore di Forza
25° livello	8[A] + modificatore di Forza
29° livello	9[A] + modificatore di Forza

Mancato: Danni dimezzati.
Speciale: Il personaggio può usare questo potere due volte al giorno.

Il privilegio di classe Possanza Ferale concede a ogni barbaro uno dei seguenti poteri.

Carica Veloce — Privilegio del barbaro

Quando il nemico cade, il barbaro si avventa sulla vittima successiva.

Incontro ✦ Primevo
Azione gratuita **Personale**
Attivazione: L'attacco del personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita
Effetto: Il personaggio carica un nemico.

Ruggito di Trionfo — Privilegio del barbaro

L'urlo di vittoria del barbaro fa tremare i nemici, perchè sanno che la sua sete di sangue non si è ancora placata.

Incontro ✦ Paura, Primevo
Azione gratuita **Emanazione ravvicinata 5**
Attivazione: L'attacco del personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Suppliche a volontà di 1° livello

Colpo Devastante — Barbaro Attacco 1

Il barbaro colpisce con potenza terrificante, curandosi più di infliggere danni che non di mantenere una posizione difensiva.

A volontà ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma a due mani.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + 1d8 + modificatore di Forza danni.
Livello 11: 1[A] + 2d8 + modificatore di Forza danni.
Livello 21: 2[A] + 3d8 + modificatore di Forza danni.
Effetto: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, qualsiasi attaccante ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro di lui. Se il personaggio è in preda all'ira, gli attaccanti non ricevono questo bonus.

Colpo Pressante — Barbaro Attacco 1

Il barbaro spinge via da sè i nemici minori, muovendosi a piacimento attraverso le linee di battaglia.

A volontà ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 2 quadretti. Può muoversi attraverso lo spazio di un nemico durante lo scatto, ma non può terminare lì il suo movimento.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto. Se è in preda all'ira, l'attacco infligge 1d6 danni extra.
Livello 21: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Colpo Rinnovante — Barbaro Attacco 1

Nulla ripristina il desiderio di combattere del barbaro più del conficcare la sua arma in un avversario. Ogni suo tremendo fendente infonde in lui un maggior desiderio di continuare la battaglia.

A volontà ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma a due mani.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Costituzione. Se è in preda all'ira, il numero di punti ferita temporanei che ottiene è pari a 5 + il suo modificatore di Costituzione.
Livello 11: 1[A] + 1d6 + modificatore di Forza danni.
Livello 21: 2[A] + 2d6 + modificatore di Forza danni.

Colpo Ululante — Barbaro Attacco 1

Con un urlo che fa gelare il sangue, il barbaro si getta nella mischia.

A volontà ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma a due mani.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + 1d6 + modificatore di Forza danni.
Livello 11: 1[A] + 2d6 + modificatore di Forza danni.
Livello 21: 2[A] + 3d6 + modificatore di Forza danni.
Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere invece di effettuare un attacco basilare in mischia. Se è in preda all'ira, il personaggio può muoversi di 2 quadretti extra come parte della carica.

Suppliche a incontro di 1° livello

Colpo della Valanga — Barbaro Attacco 1

Il barbaro abbassa la guardia e concentra tutta la sua forza in un colpo devastante che cala dall'alto.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Vigore del Sanguefurioso: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.
Effetto: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, qualsiasi attaccante ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire contro di lui.

Falcidiare i Nemici — Barbaro Attacco 1

La superiorità numerica dei nemici schierati contro il barbaro non significa nulla. Il barbaro fa roteare la sua arma in un grande arco mortale, impossibile da arrestare con cose fragili come la carne e le ossa.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni + 1 danno per ogni nemico adiacente al personaggio.

Scavalcare i Caduti — Barbaro Attacco 1

Il barbaro balza da un nemico all'altro, lasciandosi dietro una scia di sangue.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + 1d6 + modificatore di Forza danni.
Effetto: Se il personaggio bersaglia due creature, può scattare di 1 quadretto dopo il primo attacco.
Trionfo del Capoclan: Il numero di quadretti di cui il personaggio può scattare è pari al suo modificatore di Carisma.

Spargimento di Sangue — Barbaro Attacco 1

Il poderoso attacco del barbaro ha lo scopo di finire un avversario ferito.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio è sanguinante, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Suppliche giornaliere di 1° livello

Frenesia del Draco dell'Ira — Barbaro Attacco 1

Il barbaro abbatte la sua arma sul nemico ferito, e lo spirito del draco dell'ira invade la sua anima. In un'esplosione di violenza, colpisce furiosamente un nuovo avversario non appena il primo si accascia a terra.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA. Se il bersaglio è sanguinante, il barbaro ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire.
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del draco dell'ira. Finchè l'ira non termina, una volta per round quando riduce un nemico a 0 punti ferita, il personaggio può compiere un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

Ira della Caccia di Sangue — Barbaro Attacco 1

L'ira del barbaro sorge dalle profondità del suo dolore per seminare il dolore tra i feriti.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della caccia di sangue. Finchè l'ira non termina, ottiene un bonus ai tiri dei danni in mischia pari al suo modificatore di Costituzione se lui o il suo bersaglio è sanguinante.

Ira del Codamazza — Barbaro Attacco 1

Il barbaro sbatte a terra il nemico con uno schianto simile a quello prodotto dalla pesante coda del behemoth, e l'ira del codamazza lo invade, rinvigorendolo a ogni colpo della sua arma.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del codamazza. Finchè l'ira non termina, ogni volta che colpisce, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Forza.

Ira della Pantera Veloce — Barbaro Attacco 1

Il barbaro vibra un fendente con furia mentre lo spirito della pantera veloce gli conferisce la propria rapidità e agilità.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della pantera veloce. Finchè l'ira non termina, ottiene un bonus di +2 alla velocità e può scattare di 2 quadretti come azione di movimento.

Suppliche di utilità di 2° livello

Balzo della Tigre — Barbaro Utilità 2

Grazie a un impeto di forza e di volontà, il barbaro salta una grande distanza anche senza rincorsa.

Incontro ✦ Primevo
Azione di movimento **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Atletica come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio può effettuare una prova di Atletica per saltare usufruendo di un bonus di potere +5. Si considera che abbia preso la rincorsa, e può muoversi fino al massimo consentito dal risultato della prova.

Guizzo di Combattimento — Barbaro Utilità 2

Avendo conservato un po' di forza proprio per questo momento, il barbaro sfreccia attraverso il campo di battaglia.

Incontro ✦ Primevo
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio si muove della propria velocità + 4. Ottiene un bonus di +4 a tutte le difese contro qualsiasi attacco di opportunità che provoca con questo movimento.

Spaccapietre — Barbaro Utilità 2

Senza esitazione alcuna, il barbaro manda in frantumi la porta.

Incontro ✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di +5 alle prove di Forza per rompere oggetti, e infligge danni raddoppiati agli oggetti.

Vitalità Primeva — Barbaro Utilità 2

Attingendo forza dal terreno sotto i suoi piedi, il barbaro allontana il dolore delle ferite minori.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a metà del suo livello + il suo modificatore di Costituzione. Se è in preda all'ira, il numero di punti ferita temporanei che ottiene è pari a metà del suo livello + il doppio del suo modificatore di Costituzione.

Suppliche a incontro di 3° livello

Caduta Martellante — Barbaro Attacco 3

Il barbaro fa ruotare la sua arma in un grande arco ascendente, e l'impatto solleva il bersaglio da terra facendolo cadere scompostamente al suolo.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Carica Audace — Barbaro Attacco 3

Il barbaro balza in avanti e carica i suoi avversari. Coloro che tentano di colpirlo mentre carica non fanno altro che potenziare il suo assalto.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere invece di effettuare un attacco basilare in mischia. Se carica, ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire e al tiro dei danni per ogni attacco di opportunità effettuato contro di lui durante la carica.
Trionfo del Capoclan: Il personaggio ottiene un bonus alla CA pari al suo modificatore di Carisma contro qualsiasi attacco di opportunità che provoca durante la sua carica.

Colpo Frantumaossa — Barbaro Attacco 3

La furia dell'assalto del barbaro sbilancia l'avversario, facendo breccia nelle sue difese.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Trionfo del Capoclan: La penalità alla CA è pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Colpo Sanguinario — Barbaro Attacco 3

Sangue chiama sangue. Il dolore del nemico e quello del barbaro danno forza agli attacchi di quest'ultimo.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il personaggio o il bersaglio è sanguinante, l'attacco infligge 1[A] danni extra.

Spazzata di Lama — Barbaro Attacco 3

Sebbene la furia del suo attacco sia diretta contro un singolo avversario, a nessun nemico vicino è risparmiata la collera del barbaro.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e ogni nemico sanguinante adiacente al personaggio subisce danni pari al suo modificatore di Costituzione.
Vigore del Sanguefurioso: Anche ogni nemico adiacente e non sanguinante subisce danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Suppliche giornaliere di 5° livello

Ira del Falco Tonante — Barbaro Attacco 5

Quando il barbaro imbriglia il grande spirito del falco le cui ali rimbombano nei cieli, il suo attacco tonante frastorna l'avversario. La sua carica urlante investe i nemici con il potere del tuono stesso.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo, Tuono
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da tuono, e il bersaglio primario è frastornato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del falco tonante. Finchè l'ira non termina, può effettuare il seguente attacco secondario una volta durante ciascuno dei suoi turni.
Azione gratuita **Mischia 1**
Bersaglio secondario: Una creatura
Attacco secondario: Forza contro Tempra
Colpito: Il personaggio butta a terra prono il bersaglio secondario.

Ira della Fenice d'Argento — Barbaro Attacco 5

Il colpo poderoso del barbaro produce un'esplosione di fuoco argenteo mentre lo spirito della fenice entra in lui. Mentre scivola in preda all'ira, una vitalità soprannaturale pervade il suo corpo proteggendolo dalla morte.

Giornaliero ✦ Arma, Fuoco, Guarigione, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della fenice d'argento. Finchè l'ira non termina, ottiene rigenerazione 3. In aggiunta, la prima volta che viene ridotto a 0 punti ferita o meno, può spendere un impulso curativo come interruzione immediata.

Ira del Lupo dei Ghiacci — Barbaro Attacco 5

Come il grande spirito di lupo il cui respiro è il gelido vento del nord, il barbaro si ricopre di brina, congelando coloro che tentano di fargli del male.

Giornaliero ✦ Arma, Freddo, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Prima dell'attacco, il bersaglio può compiere un attacco basilare in mischia contro il personaggio come azione gratuita. Se lo fa, l'attacco del personaggio infligge 1[A] danni da freddo extra.
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni da freddo.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del lupo dei ghiacci. Finchè l'ira non termina, qualsiasi nemico che lo colpisca con un attacco in mischia subisce danni da freddo pari a 3 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Ira della Tempesta Vendicativa — Barbaro Attacco 5

L'assalto turbinante del barbaro avvolge i nemici nei fulmini mentre imbriglia la furia della tempesta.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Fulmine, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fulmine.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della tempesta vendicativa. Finchè l'ira non termina, all'inizio di ognuno dei turni del personaggio, ogni nemico adiacente a lui subisce 3 danni da fulmine.

Suppliche di utilità di 6° livello

Carica Istintiva — Barbaro Utilità 6

Istintivamente consapevole del pericolo, il barbaro è pronto a combattere non appena inizia la battaglia.

Giornaliero ✦ Primevo
Nessuna azione **Personale**
Attivazione: Il personaggio tira per l'iniziativa all'inizio di un incontro
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alla sua iniziativa. Riceve inoltre un bonus di potere +2 al primo tiro per colpire che effettua durante l'incontro.

Impeto Combattivo — Barbaro Utilità 6

Quando il suo attacco va a vuoto, il barbaro reagisce con l'impeto della sua ira, e senza fermarsi o riflettere, gira la propria arma e attacca di nuovo.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione gratuita **Personale**
Attivazione: Il personaggio manca con un attacco
Requisito: Il personaggio deve essere in preda all'ira.
Effetto: Il personaggio ripete il tiro dell'attacco.

Perdita di Volontà — Barbaro Utilità 6

Mentre allontana da sé gli attacchi dell'avversario, il barbaro lo guarda negli occhi. Il nemico ora sa che le sorti della battaglia pendono a favore del barbaro.

Incontro ✦ Primevo
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: Un nemico manca il personaggio con un attacco
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del bersaglio, il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire contro il personaggio pari al modificatore di Carisma di quest'ultimo.

Scatto Indomabile — Barbaro Utilità 6

Il barbaro infuria sul campo di battaglia, non concedendo aperture mentre si muove e traendo forza dal numero dei nemici schierati contro di lui.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Costituzione. Ottiene 1d10 punti ferita temporanei più 1 punto ferita temporaneo per ogni nemico entro 2 quadretti da lui.

Suppliche a incontro di 7° livello

Banchetto di Violenza — Barbaro Attacco 7

Il barbaro abbassa la guardia mentre si avvicina per l'attacco, attingendo forza primeva dalla violenza diretta contro di lui.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Speciale: Il personaggio può scegliere di provocare attacchi di opportunità quando compie questo attacco. Così facendo, ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire per ogni creatura che lo attacca, e il suo attacco infligge 1[A] danni extra.

Cortina d'Acciaio — Barbaro Attacco 7

Il barbaro è il leone al passo, il predatore che gira in tondo. Nessun attacco che lo prende di mira rimarrà senza risposta.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Mischia 1**
Attivazione: Un nemico adiacente al personaggio lo colpisce o lo manca
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere
Attacco: Forza contro CA
Trionfo del Capoclan: Il personaggio ottiene un bonus al tiro per colpire pari al suo modificatore di Carisma.
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Grido Furioso — Barbaro Attacco 7

Il barbaro abbatte la sua arma contro un nemico, poi dà voce alla furia dei suoi antenati, intimorendo coloro che osano affrontarlo.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e ogni nemico entro 5 quadretti dal personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Marea di Sangue — Barbaro Attacco 7

La collera del barbaro investe tutti i nemici vicini e si alimenta del loro sangue per potenziare il suo assalto contro uno di loro.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. L'attacco infligge 1 danno extra per ogni nemico adiacente al personaggio.
Vigore del Sanguefurioso: L'attacco infligge 1 danno extra per ogni nemico entro un numero di quadretti dal personaggio pari al suo modificatore di Costituzione.

Suppliche giornaliere di 9° livello

Ira del Drago Nero — Barbaro Attacco 9

Incanalando lo spirito del cuore corrosivo del drago nero, l'attacco del barbaro produce uno spruzzo di acido urticante. Quando il barbaro è in preda all'ira, l'acido brucia gli occhi dei nemici vicini.

Giornaliero ✦ Acido, Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da acido, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del drago nero. Finchè l'ira non termina, all'inizio di ognuno dei turni del personaggio, ogni nemico adiacente a lui è accecato fino alla fine del turno del barbaro.

Ira del Martello di Quercia — Barbaro Attacco 9

L'antico spirito della quercia getta a terra il nemico del barbaro. Quando il barbaro è in preda all'ira, fa cadere un nemico dopo l'altro, poi li colpisce con la furia della terra.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del martello di quercia. Finchè l'ira non termina, ogni volta che il personaggio colpisce un bersaglio con un attacco in mischia, il bersaglio viene buttato a terra prono. Se quel bersaglio è già prono, l'attacco infligge invece danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Ira dell'Orso di Pietra — Barbaro Attacco 9

Lo spirito dell'orso di pietra che si aggira alle pendici delle montagne scorre nelle vene del barbaro, e la sua furia attenua il dolore delle sue ferite.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira dell'orso di pietra. Finchè l'ira non termina, ottiene un valore di resistenza a tutti i danni pari al suo modificatore di Carisma.

Ira della Tigre Bianca — Barbaro Attacco 9

Lo spirito della tigre bianca potenzia gli attacchi del barbaro, congelando sul posto il suo nemico. Mentre l'ira della tigre infuria dentro di lui, il gelo dell'inverno rallenta gli avversari.

Giornaliero ✦ Arma, Freddo, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della tigre bianca. Finchè l'ira non termina, qualsiasi nemico che inizi il proprio turno adiacente al personaggio è rallentato fino alla fine del suo turno.

Suppliche di utilità di 10° livello

Colpo al Cuore — Barbaro Utilità 10

Il barbaro aggiunge il peso del proprio spirito a ogni colpo della sua arma.

Giornaliero ✦ Primevo, Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: Finché l'effetto non termina, ogni volta che il personaggio colpisce con un potere di attacco a volontà, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Carisma.

CHRIS SEAMAN

Negazione della Morte — Barbaro Utilità 10

L'oscurità non inghiottirà il barbaro finché non avrà finito ciò che si è proposto di fare.

Giornaliero ✦ Primevo
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio scende a 0 punti ferita o meno e non muore
Effetto: Il personaggio è morente ma non sviene a causa di tale condizione. Sviene solo alla fine del suo turno successivo, se è ancora morente.

Radici della Montagna — Barbaro Utilità 10

Il barbaro affonda il suo spirito nella terra affinché lo aiuti a non cedere terreno.

Giornaliero ✦ Primevo, Stabile
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio viene tirato, spinto, o fatto scorrere
Effetto: Il personaggio nega il movimento forzato. Finché l'effetto non termina, può negare gli effetti di movimento forzato diretti contro di lui.

Sorgente di Rinnovamento — Barbaro Utilità 10

Il barbaro attinge a una fonte di energia primeva per rinnovare la sua forza e la sua concentrazione.

Incontro ✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a metà del suo livello + il suo modificatore di Costituzione. In aggiunta, se il personaggio è marchiato, quella condizione termina.

Suppliche a incontro di 13° livello

Caduta Tonante — Barbaro Attacco 13

Il barbaro abbassa le spalle, portando l'arma sotto la guardia del suo avversario per poi colpire verso l'alto, sbilanciandolo.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra prono.
Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere invece di effettuare un attacco basilare in mischia. Se il personaggio carica e colpisce, il numero di quadretti di cui spinge il bersaglio è pari al suo modificatore di Costituzione.

Lama Vorticante — Barbaro Attacco 13

Guidata dalla forza e dalla volontà, la lama del barbaro traccia un possente arco che taglia tutti i nemici intorno a lui e li spinge indietro con la potenza della sua furia.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Vigore del Sanguefurioso: Il personaggio spinge anche il bersaglio di 1 quadretto.

Spaccare il Cranio — Barbaro Attacco 13

Il barbaro schianta la sua arma sulla testa del suo nemico, lasciandolo disorientato.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tempesta di Lame — Barbaro Attacco 13

Il barbaro solleva la sua arma ancora e ancora, e l'impatto di ogni colpo alimenta la forza di quello successivo.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. In seguito il personaggio ripete l'attacco contro il bersaglio o contro un'altra creatura entro portata. Può effettuare l'attacco un numero di volte pari al suo modificatore di Costituzione.

Urlo del Terrore — Barbaro Attacco 13

Quando colpisce il suo avversario, il barbaro emette un terribile ululato che incute terrore nei cuori dei nemici.

Incontro ✦ Arma, Paura, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: una creatura
Attacco primario: Forza contro Tempra
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Effettua un attacco secondario che è una emanazione ravvicinata 1.
Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco secondario: Carisma contro Volontà
Colpito: Il bersaglio secondario si muove allontanandosi di 2 quadretti dal personaggio come azione gratuita e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Trionfo del Capoclan: La penalità ai tiri per colpire è pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Suppliche giornaliere di 15° livello

Ira del Cuore Fiammeggiante — Barbaro Attacco 15

Lo spirito del drago rosso infonde negli attacchi del barbaro una collera fiammeggiante, che brucia i suoi nemici. Quando è in preda all'ira, il fuoco del cuore del drago investe coloro che lo colpiscono.

Giornaliero ✦ Arma, Fuoco, Ira, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del cuore fiammeggiante. Finchè l'ira non termina, qualsiasi creatura che lo colpisca con un attacco in mischia subisce danni da fuoco pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Ira della Furia Tonante — Barbaro Attacco 15

Caricando il suo nemico e buttandolo a terra, il barbaro si appella allo spirito del cinghiale furia tonante per entrare in frenesia. Nella sua ira, reagisce con violenza ai nemici che lo attaccano.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del cinghiale furia tonante. Finchè l'ira non termina, quando un nemico adiacente colpisce o manca il personaggio, quest'ultimo può effettuare un attacco basilare in mischia contro quel nemico come reazione immediata.

Ira del Leone a Caccia — Barbaro Attacco 15

Il barbaro incanala lo spirito del leone a caccia, generando un colpo poderoso. Quando è in preda all'ira, lo spirito del leone gli permette di sfruttare al massimo qualsiasi vantaggio.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del leone a caccia. Finchè l'ira non termina, ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro qualsiasi bersaglio che gli stia concedendo vantaggio in combattimento.

Ira del Martello di Ferro — Barbaro Attacco 15

Anche il ferro che dorme nella terra possiede i suoi spiriti primevi, che alimentano i possenti attacchi del barbaro e scagliano i suoi nemici contro muri e grossi alberi.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Forza.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del martello di ferro. Finchè l'ira non termina, ogni volta che il personaggio colpisce una creatura con un attacco in mischia, spinge quella creatura di 2 quadretti. Se la creatura finisce adiacente a un terreno bloccante al termine della spinta, subisce danni pari al modificatore di Forza del personaggio.

Suppliche di utilità di 16° livello

Alimentare le Fiamme — Barbaro Utilità 16

Il barbaro abbassa la sua arma, permettendo all'avversario di colpirlo di striscio, ma il dolore alimenta la sua ira e aggiunge forza ai suoi attacchi.

Incontro ✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Ogni nemico adiacente al personaggio può effettuare un attacco di opportunità contro di lui. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo ottiene un bonus ai tiri per colpire pari a +2 per ogni nemico che ha effettuato l'attacco di opportunità.

Pestata Poderosa — Barbaro Utilità 16

Quando il barbaro colpisce con forza la terra con il piede, l'energia primeva scorre attraverso di lui, facendo tremare il suolo con il suo potere.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Effetto: Ogni quadretto entro l'emanazione diventa terreno difficile fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Resistenza Primeva — Barbaro Utilità 16

Il barbaro non viene sfiorato dall'energia magica dei suoi nemici.

Giornaliero ✦ Primevo, Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: Finché l'effetto non termina, il personaggio ottiene resistenza 10 contro un tipo di danno a sua scelta: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.

Spronare il Ciclo — Barbaro Utilità 16

Proprio come nel mondo naturale, dalla morte nasce la vita: l'uccisione dei nemici del barbaro lo sprona a compiere nuove azioni.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione gratuita **Personale**
Attivazione: Il personaggio riduce un nemico a 0 o meno punti ferita durante il suo turno
Effetto: Il personaggio può compiere un'azione standard.

Suppliche a incontro di 17° livello

Colpo Devastante — Barbaro Attacco 17

Il possente colpo del barbaro sbriciola le difese del suo avversario.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Trionfo del Capoclan: La penalità alla CA è pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Colpo Vigoroso — Barbaro Attacco 17

Il barbaro colpisce un nemico con un potente assalto che lo rinvigorisce contro gli attacchi.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a metà del suo livello.
Vigore del Sanguefurioso: Il numero di punti ferita temporanei ottenuti dal personaggio è pari a metà del suo livello + il suo modificatore di Costituzione.

Furia Minacciosa — Barbaro Attacco 17

Il feroce attacco del barbaro lo mette alla portata del nemico, garantendo che non possa attaccarlo o fuggire senza subirne le conseguenze.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Ogni volta che il bersaglio scatta o effettua un tiro per colpire contro il personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, il personaggio può effettuare un attacco di opportunità contro di esso.

Morsa della Montagna — Barbaro Attacco 17

Il barbaro abbatte la sua arma dall'alto in un grande arco sopra la testa, inchiodando l'avversario sul posto con la potenza del suo colpo.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è immobilizzato e concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Schianto di Spalla — Barbaro Attacco 17

Il barbaro assesta una violenta spallata ai nemici, spingendoli indietro sul terreno.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto. In seguito, il personaggio scatta di 1 quadretto ed effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario
Attacco secondario: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere invece di effettuare un attacco basilare in mischia. Se carica, ottiene un bonus al tiro per colpire primario pari al suo modificatore di Costituzione.

Suppliche giornaliere di 19° livello

Ira del Draco delle Tempeste — Barbaro Attacco 19

Una cascata di fulmini avvolge il barbaro e investe il suo nemico. Quando il barbaro è in preda all'ira, i fulmini frustano tutti gli avversari che lo colpiscono, buttandoli a terra.

Giornaliero ✦ Arma, Fulmine, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e 10 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del draco delle tempeste. Finchè l'ira non termina, qualsiasi nemico che lo colpisce con un attacco in mischia subisce 5 danni da fulmine e viene buttato a terra prono.

Ira della Fenice Invernale — Barbaro Attacco 19

Il colpo del barbaro diviene un'esplosione di gelo intirizzente mentre lo spirito della fenice invernale entra dentro di lui. Quando è in preda all'ira, la vitalità dello spirito scorre nelle sue vene e lo protegge dalla morte.

Giornaliero ✦ Arma, Freddo, Guarigione, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni da freddo, e 10 danni da freddo continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della fenice invernale. Finchè l'ira non termina, ottiene rigenerazione 5 + il suo modificatore di Costituzione. In aggiunta, la prima volta che scende a 0 punti ferita o meno, può spendere un impulso curativo come interruzione immediata.

Ira dell'Idra — Barbaro Attacco 19

L'assalto soverchiante del barbaro fa barcollare il bersaglio, e lo spirito dell'idra scorre dentro di lui. Quando è in preda all'ira, la sua arma guizza fulminea e morde come le molte teste dell'idra.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira dell'idra. Finchè l'ira non termina, una volta per round, quando effettua un attacco che manca il bersaglio, il personaggio può compiere un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

Ira della Vipera Fantasma — Barbaro Attacco 19

Lo spirito della vipera fantasma pervade il barbaro, insinuando veleno nelle vene del nemico. Quando è in preda all'ira, lo spirito della vipera induce i nemici vicini ad abbassare la guardia.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo, Veleno
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della vipera fantasma. Finchè l'ira non termina, qualsiasi nemico che inizi il proprio turno accanto al personaggio concede vantaggio in combattimento a lui e ai suoi alleati fino alla fine del turno successivo del nemico.

Suppliche di utilità di 22° livello

Estrema Resistenza — Barbaro Utilità 22

Quando la morte incombe su di lui, il barbaro si costringe a continuare a combattere.

Giornaliero ✦ Primevo
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio scende a 0 punti ferita o meno e non muore
Effetto: Il personaggio è morente ma non sviene a causa di tale condizione. Sviene solo alla fine del suo turno successivo, se è ancora morente.
Mantenere minore: Il personaggio subisce 5 danni e non sviene.

Inviolato — Barbaro Utilità 22

L'energia primeva della terra e dell'aria scorre attraverso il barbaro, purificandolo dagli effetti nefasti della battaglia.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio effettua un tiro salvezza contro qualsiasi effetto che lo influenza e che possa essere terminato da tale tiro. Ogni tiro salvezza gode di un bonus pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Istinto Primevo — Barbaro Utilità 22

Il barbaro chiude gli occhi e colpisce, lasciandosi guidare più dall'istinto che dai propri sensi.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene vista cieca 10 fino alla fine dell'incontro.

Vigore Primevo — Barbaro Utilità 22

Infuso di energia primeva, il barbaro attinge alla potenza degli attacchi dell'avversario per spronare la propria volontà di vivere.

Giornaliero ✦ Primevo
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio viene colpito da un attacco
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un valore di resistenza a tutti i danni pari a metà del suo livello + il suo modificatore di Costituzione.

Suppliche a incontro di 23° livello

Caduta Rovinosa — Barbaro Attacco 23

Il barbaro fa roteare la sua arma in un grande arco verso il basso e poi la solleva colpendo l'avversario, che viene proiettato attraverso l'aria.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti e lo butta a terra prono. Questo movimento forzato ignora il terreno ostacolante, come una fossa, esistente tra il quadretto di partenza del bersaglio e la sua destinazione. Se il bersaglio viene spinto attraverso quadretti occupati da altri nemici, quei nemici vengono buttati a terra proni.
Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere invece di effettuare un attacco basilare in mischia. Se il personaggio carica, il numero di quadretti di cui spinge il bersaglio è pari al suo modificatore di Forza.

Colpo Barcollante — Barbaro Attacco 23

Con un colpo rapido e istintivo, il barbaro fa perdere i sensi al suo avversario.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Colpo Fatale — Barbaro Attacco 23

Come l'arrivo dell'inverno, il potente attacco del barbaro mette fine alla crescita e alla guarigione.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio non può recuperare punti ferita fino all'inizio del turno successivo del personaggio.
Vigore del Sanguefurioso: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Falce Ferale — Barbaro Attacco 23

L'arma del barbaro è un vortice turbinante di distruzione, e morde in profondità la carne di tutti i nemici nelle sue vicinanze.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Lancio Parabolico — Barbaro Attacco 23

Gli spiriti del vento e della tempesta trasportano l'arma del barbaro attraverso il campo di battaglia per colpire il suo bersaglio, poi si attardano intorno a esso per intralciare il suo movimento.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Distanza 5/10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Speciale: Quando usa questo potere, il personaggio può effettuare un attacco con un'arma in mischia come se si trattasse di un'arma da lancio pesante. Se si tratta di un'arma magica, questa ritorna in mano al personaggio dopo la risoluzione dell'attacco.

Urlo del Berserker — Barbaro Attacco 23

Il barbaro grida la sua furia mentre colpisce il suo avversario, conficcando la paura come un gelido pugnale nel cuore dei nemici vicini.

Incontro ✦ Arma, Paura, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni, e ogni nemico adiacente al barbaro subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Trionfo del Capoclan: La penalità ai tiri per colpire è pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Suppliche giornaliere di 25° livello

Ira del Drago Blu — Barbaro Attacco 25

L'arma del barbaro si ricopre di fulmini come il corno del drago blu. Quando il barbaro è in preda all'ira, lo spirito del drago blu scorre dentro di lui, e i suoi colpi crepitano di scariche elettriche.

Giornaliero ✦ Arma, Fulmine, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni, e 10 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del drago blu. Finchè l'ira non termina, una volta per round, quando colpisce un bersaglio con un attacco in mischia, ogni nemico adiacente a quel bersaglio subisce 10 danni da fulmine.

Ira del Martello di Frassino — Barbaro Attacco 25

Il barbaro imbriglia nella sua arma la possanza inflessibile della foresta e respinge il suo avversario. Quando è in preda all'ira, attinge vitalità dal terreno tramite la sua connessione radicata.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 7[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Costituzione.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del martello di frassino. Finchè l'ira non termina, ogni volta che colpisce con un attacco, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 10 + il suo modificatore di Carisma. Se quell'attacco conferisce già dei punti ferita temporanei al personaggio, il suo modificatore di Carisma si somma all'ammontare di punti ferita temporanei conferiti dall'attacco.

Ira della Sete di Sangue — Barbaro Attacco 25

Il feroce attacco del barbaro fa barcollare il bersaglio. Quando il barbaro è in preda all'ira, la Bestia Primeva sale in superficie nel suo sangue, traendo forza dalla carneficina intorno a lui e potenziando i suoi attacchi.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 7[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della sete di sangue. Finchè l'ira non termina, ottiene un bonus ai tiri per colpire pari al numero di creature sanguinanti entro 3 quadretti da lui.

Ira della Tempesta di Pietra — Barbaro Attacco 25

Come le impetuose tempeste che scuotono la terra, l'attacco del barbaro si schianta sul suo nemico e lo fa crollare a terra. Quando il barbaro è in preda all'ira, la furia rende i suoi attacchi capaci di infliggere ferite devastanti.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo, Tuono
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 7[A] + modificatore di Forza danni da tuono, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della tempesta di pietra. Finchè l'ira non termina, ottiene un colpo critico con un risultato di 18-20.

Suppliche a incontro di 27° livello

Banchetto del Macellaio — Barbaro Attacco 27

Qualsiasi attacco contro il barbaro riceve una risposta micidiale.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 6[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro qualsiasi nemico adiacente che lo colpisca o lo manchi.
Trionfo del Capoclan: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere ai tiri degli attacchi basilari pari al suo modificatore di Carisma.

Collera Sanguinaria — Barbaro Attacco 27

Il sangue dei nemici riempie il barbaro della bramosia di nuova violenza.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA. Se il bersaglio è sanguinante, il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire.
Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.
Vigore del Sanguefurioso: Il bonus ai tiri per colpire è pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Colpo del Drago Rampante — Barbaro Attacco 27

Come un terribile drago, il barbaro domina il campo di battaglia, gettando da parte i nemici minori per contrapporre la sua forza a quelli più potenti.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una o due creature
Attacco primario: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge di 1 quadretto il bersaglio primario.
Effetto: Il personaggio si muove della propria velocità e poi effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario
Attacco secondario: Forza + 1 contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Frantumaossa — Barbaro Attacco 27

Il barbaro ritorce e spinge in avanti la sua arma proprio mentre l'avversario tenta di allontanarsi, squarciando carne e ossa.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Interruzione immediata **Arma in mischia**
Attivazione: Un nemico lascia un quadretto adiacente al personaggio
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce 10 danni se si muove più di 1 quadretto durante il movimento interrotto da questo attacco.

Uragano di Lame — Barbaro Attacco 27

Il barbaro diventa una tempesta d'acciaio, facendo a pezzi i nemici in una carneficina orripilante.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Il personaggio può effettuare l'attacco altre cinque volte contro lo stesso bersaglio o contro bersagli differenti.

Suppliche giornaliere di 29° livello

Ira della Bestia Primeva — Barbaro Attacco 29

La Bestia Primeva si risveglia nel barbaro, e i suoi attacchi versano copioso il sangue del nemico. Quando è in preda all'ira, il barbaro si alimenta della presenza dei suoi avversari; la loro schiacciante superiorità numerica serve solo a renderlo più forte.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della Bestia Primeva. Finchè l'ira non termina, ottiene un bonus ai tiri per colpire pari al numero di nemici che è in grado di vedere.

Ira del Fantasma d'Inverno — Barbaro Attacco 29

Il tocco dell'arma del barbaro è il gelo invernale della morte. Quando è in preda all'ira, lo spirito dell'inverno riempie il barbaro, rendendolo simile a un fantasma per i suoi avversari mentre si avvicina alla morte.

Giornaliero ✦ Arma, Freddo, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 6[A] + modificatore di Forza danni da freddo, e 10 danni da freddo continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del fantasma d'inverno. Finchè l'ira non termina, diventa evanescente quando è sanguinante.

Ira della Fenice Cremisi — Barbaro Attacco 29

Il poderoso colpo del barbaro genera un'esplosione di fuoco che avvolge i nemici vicini mentre lo spirito della fenice cremisi entra in lui. Quando è in preda all'ira, il fuoco si sprigiona dalla sua arma ad ogni colpo, e il suo corpo è percorso da esplosioni di vitalità che lo proteggono dalla morte.

Giornaliero ✦ Arma, Fuoco, Guarigione, Ira, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni da fuoco, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della fenice cremisi. Finchè l'ira non termina, i suoi poteri di attacco a volontà infliggono 1[A] danni da fuoco extra se colpiscono. In aggiunta, ogni volta che il personaggio scende a 0 punti ferita o meno, può spendere un impulso curativo come interruzione immediata.

Ira del Serpente del Mondo — Barbaro Attacco 29

Quando lo spirito del Serpente del Mondo scorre dentro di lui, il barbaro schianta l'arma sul suo nemico con tutta la sua forza. Quando è in preda all'ira, le spire del serpente mantengono vicini i suoi nemici e potenziano i suoi attacchi contro di loro.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 7[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del Serpente del Mondo. Finchè l'ira non termina, può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro qualsiasi nemico adiacente che scatti. In aggiunta, durante il suo turno, il personaggio ottiene un bonus di +5 ai tiri dei danni contro qualsiasi nemico che era adiacente a lui all'inizio del turno del personaggio.
Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere invece di effettuare un attacco basilare in mischia.

MATIAS TAPIA

BERSERKER FORSENNATO

"Prudenza? Discrezione? No! Il vero coraggio è affrontare il tuo nemico in battaglia e poi sostare sul suo cadavere infranto."

Prerequisito: Barbaro

La devastazione della tempesta grida nell'anima di questo barbaro, selvaggia e indomabile. Adora il caos della battaglia, e la sua collera è inestinguibile e incontrollabile. Per lui, la battaglia non è un mezzo per raggiungere un fine: è un fine di per sè. Il brivido del combattimento lo attira, e le ferite non fanno altro che portarlo a nuovi livelli di frenesia omicida.

Trascinato dal tumulto della sua rabbia, il berserker forsennato deve attaccare: le manovre calcolate e le strategie complesse sono distrazioni inutili. Attacca con fendenti poderosi che falciano numerosi nemici o bloccano singoli avversari in scambi mortali che possono finire solo con la morte dell'uno o dell'altro. Quando è in preda al furore della battaglia, questo personaggio ignora il dolore e continua a combattere anche quando altri crollerebbero, diventando un invincibile uragano di distruzione.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL BERSERKER FORSENNATO

Sangue Frenetico (11° livello): Se un berserker forsennato spende un punto azione per compiere un attacco in mischia e quell'attacco manca, infligge comunque danni dimezzati. Questo beneficio non si applica agli attacchi che già infliggono danni quando mancano.

Sentiero di Guerra (11° livello): Ogni volta che un berserker forsennato colpisce con un attacco in mischia mentre è in preda all'ira, l'attacco infligge 2 danni extra. Inoltre, ogni volta che inizia il suo turno adiacente a uno o più nemici mentre è in preda all'ira ed è in grado di compiere azioni, deve effettuare un attacco in mischia o ravvicinato contro uno di quei nemici durante il suo turno, o essere stordito fino alla fine del suo turno successivo.

Ira Insensibile (16° livello): Un berserker forsennato ottiene resistenza 5 a tutti danni quando è sanguinante e in preda all'ira.

SUPPLICHE DEL BERSERKER FORSENNATO

Frenesia Persistente Berserker forsennato Attacco 11

Travolto dalla follia della sua ira, il berserker forsennato vibra la sua arma ancora e ancora.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
Speciale: Se il personaggio usa questo potere mentre è in preda all'ira, tirare un d20. Con un risultato di 10 o più, il potere non si considera usato.

Frenesia Immortale Berserker forsennato Utilità 12

Per un certo tempo, la rabbia del berserker forsennato può allontanare persino la morte.

Giornaliero ✦ Primevo
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio scende a 0 punti ferita o meno e non muore
Effetto: Fino a quando non recupera punti ferita, il personaggio è morente ma non sviene a causa di tale condizione. Se fallisce un tiro salvezza contro la morte, sviene, e questo effetto termina.

Confronto Finale Berserker forsennato Attacco 20

La furia del berserker forsennato contagia il suo avversario, e i due si impegnano in un duello mortale.

Giornaliero ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Prima dell'attacco, se il bersaglio è marchiato, quella condizione su di lui termina. Il bersaglio può quindi effettuare un attacco basilare in mischia contro il personaggio come azione gratuita.
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 7[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Dopo l'attacco, il personaggio può consentire al bersaglio di effettuare un attacco basilare in mischia contro di lui come azione gratuita. Se il bersaglio compie questo attacco, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita. Questo effetto può essere ripetuto fino a quando il bersaglio sceglie di non effettuare l'attacco.

Capoclan formidabile

"Per sapere chi vincerà non è necessario aspettare che i corpi si accascino. Basta trovare gli occhi del primo che prova paura: quelli sono occhi che non conosceranno mai la vittoria."

Prerequisito: Barbaro

Molti barbari combinano la maestria del potere primevo con una imponente presenza fisica e una innata attitudine al comando. I combattenti più temibili tra costoro sono i capiclan formidabili, che imbrigliano queste due capacità per incutere terrore nei cuori dei nemici.

Un capoclan formidabile può plasmare il corso delle battaglie con la propria volontà e presenza intimorente. La paura è un'arma importante nel suo arsenale, che trasforma gli avversari in pappemolle tremebonde pronte a essere falciate dalla sua ascia o spada. Quando l'ira si impossessa di lui e lo riempie di potere primevo, quel potere scaturisce dal capoclan formidabile per ispirare gli alleati e riempire di terrore i nemici.

Molti capiclan formidabili usano questo potere per radunare sotto il loro stendardo orde di combattenti selvaggi. Altri, inclusa la maggior parte dei personaggi giocanti, guidano piccole bande di avventurieri in scorrerie nei dungeon e altri luoghi di avventura. In entrambi i casi, un capoclan formidabile è una sorta di ibrido tra barbaro e condottiero, la cosa più vicina a una guida di cui dispone questa classe.

Privilegi leggendari del capoclan formidabile

Furia Frantumatrice (11° livello): Quando un capoclan formidabile spende un punto azione per compiere un attacco in mischia mentre è in preda all'ira, tutti i nemici che è in grado di vedere subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Suscitare Ferocia (11° livello): Quando un capoclan formidabile è in preda all'ira, qualsiasi alleato entro 5 quadretti che colpisca con un attacco in mischia ottiene un bonus di +2 al tiro dei danni.

Presenza Dominante (16° livello): Ogni volta che un capoclan formidabile ottiene un colpo critico, i suoi alleati ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire contro lo stesso bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Suppliche del capoclan formidabile

Colpo del Falco Urlante — Capoclan formidabile Attacco 11

L'attacco terrificante del capoclan formidabile lascia l'avversario esitante, ridimensionando le sue difese.

Incontro ✦ Arma, Paura, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Speciale: Se il personaggio usa questo potere mentre è in preda all'ira, tirare un d20. Con un risultato di 10 o più, il potere non si considera usato.

Presenza Spaventosa — Capoclan formidabile Utilità 12

I nemici del capoclan formidabile tremano davanti a lui, e i loro attacchi diventano deboli a causa della paura.

Giornaliero ✦ Primevo, Stabile
Azione minore **Personale**
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Finché l'effetto rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese.

Marea della Battaglia — Capoclan formidabile Attacco 20

Gli alleati del capoclan formidabile prendono coraggio mentre le sue armi si schiantano contro i nemici.

Giornaliero ✦ Arma, Guarigione, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una, due, o tre creature
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può spendere un impulso curativo.

HOWARD LYON

Combattente orso

"Il potere e la forza dell'orso sono le mie guide. La forma dell'orso è la mia arma preferita."

Prerequisito: Barbaro

Il personaggio riverisce l'orso come simbolo della forza e della prestanza di un combattente. Attraverso lunghi e antichi riti, il barbaro ha vincolato quel simbolo al proprio cuore con qualcosa di più di semplici parole e totem. In battaglia, egli diventa l'orso, modellando la propria forma nella sua forma, e la propria forza nella sua forza.

La maggior parte dei combattenti orsi si sforza di emulare il nobile animale anche al di fuori delle situazioni combattimento. Possono afferrare i pesci a mani nude, fare a pezzi i favi per banchettare con il miele all'interno o ruggire fragorosamente in un aggressivo sfoggio di rivendicazione territoriale. Come molti barbari, il combattente orso si trova più a suo agio nei luoghi selvaggi del mondo che quando è circondato da edifici.

Privilegi leggendari del combattente orso

Forma dell'Orso (11° livello): Un combattente orso ha la capacità di incanalare l'energia primeva delle bestie nella propria forma fisica. Quando è in preda all'ira, assume un aspetto ursino: la sua testa diventa quella di un orso, il suo corpo si ricopre di una spessa pelliccia e le sue mani diventano pesanti zampe artigliate. Finché l'ira non termina, il combattente orso ottiene un bonus di +1 alla CA e può usare recuperare energie come azione gratuita.

Robustezza dell'Orso (11° livello): Quando un combattente orso spende un punto azione per compiere un'azione extra, può spendere anche un impulso curativo.

Spinta Selvaggia (16° livello): Ogni volta che un combattente orso ottiene un colpo critico con un attacco in mischia mentre è in preda all'ira, spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Forza.

Suppliche del combattente orso

Orso Maciullatore — Combattente orso Attacco 11

Il combattente orso incanala la forza dell'orso in un potente colpo che getta a terra il suo avversario. Come un orso arrabbiato, il combattente si erge sopra l'avversario atterrato, aspettando la sua prossima mossa.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, se è adiacente al bersaglio quando questo si rialza, può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come reazione immediata.

Vigore Bestiale — Combattente orso Utilità 12

La possanza primeva zampilla nel combattente orso, permettendogli di scrollarsi di dosso le ferite e portare a termine lo scontro.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo valore di impulso curativo, e può effettuare un tiro salvezza contro ogni effetto che lo influenza e che possa essere terminato da tale tiro.

Orso Infuriato — Combattente orso Attacco 20

Con un ruggito fragoroso, il combattente orso si avventa attraverso le linee di battaglia dei suoi nemici.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra prono.
Effetto: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Forza e successivamente compie un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario
Attacco secondario: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio secondario di 1 quadretto e lo butta a terra prono.
Effetto: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Forza. Quindi, si abbandona all'ira del combattente orso. Finché l'ira non termina, ottiene rigenerazione 5, e ogni volta che viene tirato, spinto o fatto scorrere può ridurre di 1 quadretto la distanza del movimento forzato.

ERIC BELISLE

Corridore selvaggio

"La terra mette le ali ai miei piedi e fa librare nell'aria il mio spirito."

Prerequisito: Barbaro, Natura come abilità con addestramento

Le terre selvagge sono la dimora di questo barbaro, e la sua connessione agli spiriti primevi della terra gli conferisce ferocia e rapidità. Il corridore selvaggio si muove attraverso la foresta come un cervo, e può caricare in battaglia con la velocità e la furia del ghepardo.

I poteri di un corridore selvaggio accentuano la mobilità, permettendogli di scattare e muoversi rapidamente mentre colpisce i suoi nemici. Balza da un avversario all'altro, evitando gli attacchi di opportunità pur continuando a infliggere tutti i danni che la sua ira può provocare.

Gli elfi barbari sono attratti spesso da questo cammino leggendario, perché i suoi poteri completano la loro mobilità naturale. Similmente, molti ranger che coltivano una connessione alle forze primeve della natura acquisendo talenti multiclasse da barbaro trovano questo cammino attraente.

Privilegi leggendari del corridore selvaggio

Furia del Cacciatore (11° livello): Quando un corridore selvaggio spende un punto azione per compiere un attacco in mischia, può scattare di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Forza dopo l'attacco.

Rapidità del Corridore Selvaggio (11° livello): Un corridore selvaggio ottiene un bonus di +1 alla sua velocità, o un bonus di +2 quando è in preda all'ira.

Resilienza Selvaggia (16° livello): Quando è in preda all'ira, un corridore selvaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza.

MATIAS TAPIA

Suppliche del corridore selvaggio

Colpo della Landa Mutevole — Corridore selvaggio Attacco 11

Come un predatore nelle terre selvagge, il corridore scatta in una posizione migliore dopo l'attacco.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio scatta di 3 quadretti.
Speciale: Se il personaggio usa questo potere mentre è in preda all'ira, tirare un d20. Con un risultato di 10 o più, il potere non si considera usato.

Nessuna Tregua — Corridore selvaggio Utilità 12

Quando un nemico cade, il corridore selvaggio si volta con rapidità fulminea e si prepara ad attaccare il prossimo bersaglio.

Incontro ✦ Primevo
Azione gratuita **Personale**
Attivazione: Il personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita o meno
Effetto: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Forza.

Ira del Corridore Selvaggio — Corridore selvaggio Attacco 20

Il corridore selvaggio sfreccia in mezzo ai nemici, ostacolando i loro movimenti con ogni suo attacco ben piazzato.

Giornaliero ✦ Arma, Ira, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio primario è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Forza e successivamente compie un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario
Attacco secondario: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio secondario è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del corridore selvaggio. Finché l'ira non termina, ottiene un bonus di +2 alla CA e ai Riflessi, e può ignorare il terreno difficile. Inoltre, può scattare di 2 quadretti come azione di movimento.

BARDO

"Lo scontro delle lame, una nota.
Una battaglia combattuta, un verso.
La guerra dell'eroe, una canzone."

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Guida. Gli incantesimi del bardo ispirano e rinvigoriscono i suoi alleati. Gli conferiscono inoltre alcuni significativi elementi di controllo, rendendo quello del controllore il ruolo secondario ideale.

Fonte di potere: Arcana. Un bardo incanala il potere magico attraverso le parole e la musica, studiando a lungo e faticosamente per padroneggiare il potere contenuto nei canti e nelle saghe dell'antichità.

Caratteristiche chiave: Carisma, Intelligenza, Costituzione

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio, pelle, cotta di maglia; scudo leggero

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, scimitarra, spada corta, spada lunga, semplici a distanza, militari a distanza

Strumento: Bacchette

Bonus alle difese: +1 Riflessi, +1 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 12 + punteggio di Costituzione

Punti ferita per livello ottenuti: 5

Impulsi curativi al giorno: 7 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Arcano. Al 1° livello, un bardo sceglie altre quattro abilità con addestramento dalla lista seguente.

Abilità di classe: Acrobazia (Des), Arcano (Int), Atletica (For), Bassifondi (Car), Diplomazia (Car), Dungeon (Sag), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Natura (Sag), Percezione (Sag), Raggirare (Car), Religione (Int), Storia (Int)

Privilegi di classe: Abilità Versatile, Addestramento Bardico, Canto di Riposo, *parola maestosa, parole di amicizia,* Versatilità Multiclasse, Virtù Bardica

I bardi sono per prima cosa e innanzi tutto degli artisti, e praticano la magia esattamente come praticano il canto, la drammaturgia o la poesia. Hanno un'idea chiara di come le persone percepiscono la realtà, pertanto possono padroneggiare la magia dello charme e alcune illusioni. Le saghe dei grandi eroi del passato fanno parte del repertorio di un bardo, e la maggior parte di essi segue l'esempio di numerosi racconti e diventa esperta in una varietà di campi. La capacità artistica del bardo, la sua sapienza e possanza arcana sono ampiamente rispettate, specialmente presso i governanti del mondo.

L'arte e la magia condividono una bellezza sublime, e un personaggio bardo è alla ricerca del luogo dove le due discipline si incontrano. Potrebbe essere un viandante dotato di un talento naturale che lancia incantesimi impressionanti in modo quasi istintivo, uno studente di un collegio bardico che ha appreso sistemi ordinati di

WILLIAM O'CONNOR

magia e poesia epica, uno scaldo combattente che mescola la perizia nelle armi a una musica fragorosa, un attore brioso noto per offrire un buon spettacolo anche per i suoi nemici o un perfezionista alla ricerca della formula perfetta che misceli arte e magia per creare una forza superiore.

Quando il bardo brandisce la sua spada, nel sottofondo della sua mente pulsa un ritmo costante. I suoi occhi e orecchie captano il movimento dei nemici che lo circondano, e un solo sguardo gli basta per capire tutto ciò che gli occorre per sconfiggerli. Poi fischietta tre note in staccato, facendo sapere ai suoi alleati che la sinfonia della battaglia sta per cominciare.

Privilegi di classe del bardo

Un bardo possiede i seguenti privilegi di classe.

Abilità Versatile

Un bardo ottiene un bonus di +1 alle prove di abilità senza addestramento.

Addestramento Bardico

Un bardo ottiene come talento bonus il talento Incantatore Rituale, che gli consente di utilizzare rituali magici. Possiede un libro dei rituali, contenente due rituali a sua scelta che ha già padroneggiato: un rituale di 1° livello che abbia "bardo" come prerequisito (vedi Capitolo 4) e un altro rituale di 1° livello.

In aggiunta, può celebrare un rituale bardico al giorno del suo livello o inferiore senza spendere componenti, sebbene debba pagare eventuali altri costi e usare qualsiasi focus sia richiesto dal rituale. All'11° livello, può eseguire due rituali bardici al giorno del suo livello o inferiore senza spendere componenti; al 21° livello, può celebrarne tre.

Canto di Riposo

Quando il bardo suona uno strumento o canta durante un riposo breve, lui e ogni alleato in grado di sentirlo sono influenzati dal Canto di Riposo. Quando un alleato influenzato spende impulsi curativi al termine del riposo, quel personaggio recupera un ammontare aggiuntivo di punti ferita pari al modificatore di Carisma del bardo con ogni impulso curativo. Un personaggio può essere influenzato da un solo Canto di Riposo alla volta.

Parola Maestosa

Il potere arcano della voce di un bardo è in grado di guarire gli alleati. Il bardo ottiene il potere *parola maestosa*.

Parole di Amicizia

I bardi usano la magia per rendere melliflue le loro parole e trasformare le discussioni più semplici in irresistibili manifestazioni di oratoria. Il bardo ottiene il potere *parole di amicizia*.

Versatilità Multiclasse

Un bardo può scegliere talenti multiclasse di classe specifica appartenenti a più di una classe.

Virtù Bardica

I bardi elogiano molte virtù nelle loro storie, narrando racconti di persone le cui particolari qualità le distinguono dalla gente comune. Il coraggio di intrepidi eroi e l'astuzia delle grandi menti sono fra queste virtù, e un bardo può scegliere di accentuare una qualunque di esse.

Un bardo può scegliere una delle seguenti opzioni. La scelta compiuta fornisce il beneficio descritto di seguito e conferisce anche bonus a determinati poteri del bardo, come indicato nella relativa descrizione.

Virtù dell'Astuzia: Una volta per round, quando un attacco nemico manca un alleato entro un numero di quadretti dal bardo pari a 5 + il suo modificatore di Intelligenza, il bardo può fare scorrere quell'alleato di 1 quadretto come azione gratuita.

Virtù del Valore: Una volta per round, quando un alleato entro 5 quadretti dal bardo riduce un nemico a 0 punti ferita o lo rende sanguinante, il bardo può concedere punti ferita temporanei a quell'alleato come azione gratuita. L'ammontare di punti ferita temporanei è pari a 1 + il modificatore di Costituzione del bardo al 1° livello, a 3 + il modificatore di Costituzione del bardo all'11° livello, e a 5 + il modificatore di Costituzione del bardo al 21° livello.

Strumenti

I bardi utilizzano le bacchette per dirigere e controllare i loro incantesimi. Quando un bardo impugna una bacchetta magica, può sommare il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei suoi poteri da bardo, nonché ai poteri del cammino leggendario del bardo contrassegnati dalla parola chiave "strumento". Se non possiede una bacchetta, un bardo può comunque usare questi poteri.

Le lame canore e alcuni strumenti musicali magici (vedi Capitolo 3) possono essere utilizzati come strumenti per i poteri da bardo e poteri del cammino leggendario del bardo. I bardi custodiscono gelosamente questi strumenti musicali magici non solo per il potere che offrono, ma anche per le meravigliose melodie che possono produrre nelle mani di un abile suonatore.

Il Bardo in Breve

Peculiarità: I poteri di un bardo sono una miscela di attacchi a distanza, in mischia e ravvicinati, che gli concedono numerose opzioni sia che scelga di guidare dalla prima linea, sia che intenda farlo dalle retrovie. I suoi attacchi possono fornire bonus e movimento extra a lui e ai suoi alleati, oppure affascinare e ingannare i suoi nemici.

Religione: Molti bardi venerano Corellon, patrono sia degli artisti che degli usufruitori della magia arcana. I bardi astuti onorano anche Avandra e Sehanine, alle quali viene attribuita l'ispirazione degli scaltri imbrogli perpetrati dagli eroi del passato. I bardi valorosi adorano invece più probabilmente Bahamut, Kord o Moradin. I bardi malvagi riveriscono spesso Lolth, Tiamat o Zehir.

Razze: Spesso si sente dire che i mezzelfi sono i bardi migliori, in parte perchè i loro bonus di caratteristica favoriscono il bardo valoroso, e in parte perché il loro tratto razziale Apprendista integra efficacemente la Versatilità Multiclasse del bardo. Anche gnomi e tiefling possono diventare bardi eccellenti.

Creare un bardo

La scelta di punteggi di caratteristica, privilegi di classe e poteri suggerisce uno di due sviluppi basati sulle virtù dell'astuzia e del valore. Tutti i bardi usano il Carisma per i loro attacchi. L'Intelligenza amplifica gli effetti degli attacchi ingannevoli, e Costituzione è la scelta migliore per i poteri che ispirano gli alleati.

Bardo astuto

Gli eroi del passato che il bardo prende come esempio superarono le avversità e sfuggirono ai pericoli utilizzando la loro prontezza di spirito, ingannando i loro nemici e architettando astuti stratagemmi. Il bardo cerca di emulare questi eroi, combinando a un intelletto acuto la propria personalità vincente. I suoi poteri di attacco sono basati sul Carisma, che di conseguenza dovrà essere la caratteristica con il punteggio più alto, seguito da Intelligenza per migliorare gli effetti dei suoi poteri d'inganno. Questo bardo dovrà scegliere poteri che mettono a frutto la sua astuzia. La maggior parte dei bardi astuti si concentra su poteri di attacco con gittata, utilizzando una bacchetta da una distanza sicura al fine di orchestrare il flusso della battaglia.

Privilegio di classe suggerito: Virtù dell'Astuzia

Talento suggerito: Vantaggio dell'Astuzia

Abilità suggerite: Arcano, Bassifondi, Intimidire, Persuasione, Raggirare

Poteri a volontà suggeriti: *beffa crudele, marchio fuorviato*

Potere a incontro suggerito: *errore marchiano*

Potere giornaliero suggerito: *urlo energizzante*

Bardo valoroso

Secondo questo bardo, gli antichi eroi più degni di emulazione sono quelli il cui coraggio di fronte ad avversità schiaccianti riuscirono a fare la differenza e a condurli alla vittoria. Con la sua tenacia e personalità forte, è in grado di ispirare un valore simile nei suoi alleati. Il punteggio di caratteristica più alto dovrebbe essere Carisma, in quanto viene utilizzato nei poteri di attacco, seguito da Costituzione per migliorare i suoi poteri di ispirazione. È inoltre una buona idea assegnare a Intelligenza il terzo miglior punteggio. Il bardo valoroso dovrebbe scegliere poteri che accentuano il valore e la resistenza di fronte alle avversità. La maggior parte dei bardi valorosi si concentra su poteri di attacco in mischia e ravvicinati, impugnando la spada nel vivo della battaglia e guidando i compagni con l'esempio.

Privilegio di classe suggerito: Virtù del Valore

Talento suggerito: Forza del Valore

Abilità suggerite: Arcano, Atletica, Diplomazia, Intimidire, Percezione

Poteri a volontà suggeriti: *colpo del canto di guerra, colpo guidante*

Potere a incontro suggerito: *urlo di trionfo*

Potere giornaliero suggerito: *canto del massacratore*

Poteri del bardo

I poteri di un bardo sono chiamati incantesimi, e il personaggio li crea miscelando con grazia arte, magia e perizia nelle armi.

Privilegi di classe

Tutti i bardi possiedono i poteri *parola maestosa* e *parole di amicizia*.

Parola Maestosa — Privilegio del bardo

Il bardo pronuncia parole cariche di ispirazione preternaturale, ripristinando la salute di un alleato e facendo sembrare insignificanti le sue ferite.

Incontro (Speciale) ✦ Arcano, Guarigione
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5 (10 all'11° livello, 15 al 21° livello)**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio può spendere un impulso curativo e recupera punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Carisma del personaggio. Inoltre, il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.
Livello 6: 1d6 + modificatore di Carisma punti ferita aggiuntivi.
Livello 11: 2d6 + modificatore di Carisma punti ferita aggiuntivi.
Livello 16: 3d6 + modificatore di Carisma punti ferita aggiuntivi.
Livello 21: 4d6 + modificatore di Carisma punti ferita aggiuntivi.
Livello 26: 5d6 + modificatore di Carisma punti ferita aggiuntivi.
Speciale: Il personaggio può usare questo potere due volte per incontro, ma solo una volta per round. Al 16° livello, può usare questo potere tre volte per incontro, ma solo una volta per round.

Parole di Amicizia — Privilegio del bardo

Il bardo infonde un flusso di potere arcano nelle sue parole, trasformando anche il discorso più semplice in uno sfoggio di oratoria irresistibile.

Incontro ✦ Arcano
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alla prossima prova di Diplomazia che effettua prima della fine del suo turno successivo.

Incantesimi a volontà di 1° livello

Beffa Crudele — Bardo Attacco 1

Il bardo proferisce una sequela di insulti all'indirizzo del suo nemico, intessendoli di magia bardica per scatenare in lui una furia cieca.

A volontà ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 1d6 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Livello 21: 2d6 + modificatore di Carisma danni psichici.

Colpo del Canto di Guerra — Bardo Attacco 1

Il bardo intona un canto di guerra e vittoria, rinvigorendo gli alleati mentre proseguono l'attacco.

A volontà ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e qualsiasi alleato che colpisca il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Costituzione del personaggio.
Livello 21: 2[A] + modificatore di Carisma danni.

Colpo Guidante — Bardo Attacco 1

Il colpo dell'arma del bardo guida i suoi alleati, indicando dove devono concentrare i loro attacchi.

A volontà ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 a una difesa a scelta del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.
Livello 21: 2[A] + modificatore di Carisma danni.

Marchio Fuorviato — Bardo Attacco 1

Il bardo nasconde il proprio attacco arcano, inducendo il nemico a pensare che l'attacco proveniva da uno dei suoi alleati.

A volontà ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è marchiato da un alleato entro 5 quadretti dal personaggio fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Carisma danni.

Incantesimi a incontro di 1° livello

Amici Immediati — Bardo Attacco 1

Il bardo intona un motivo di falsa amicizia che rende trasognato l'avversario.

Incontro ✦ Arcano, Charme, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: Il personaggio sceglie se stesso o un alleato. Il bersaglio non può attaccare quell'individuo fino alla fine del turno successivo del personaggio, o fino a quando il personaggio o uno dei suoi alleati non attacca il bersaglio.

Errore Marchiano — Bardo Attacco 1

Il bardo annebbia la mente dell'avversario, facendolo incespicare goffamente verso i propri alleati.

Incontro ✦ Arcano, Charme, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 1d6 + modificatore di Carisma danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Durante questo movimento, il personaggio o uno dei suoi alleati possono effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita, usufruendo di un bonus di potere +2 al tiro per colpire.
Virtù dell'Astuzia: Il bonus di potere al tiro per colpire è pari a 1 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Ritornello Ispirante — Bardo Attacco 1

L'arma del bardo ronza di un canto arcano che lo aiuta a guidare verso la gloria gli alleati vicini.

Incontro ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Urlo di Trionfo — Bardo Attacco 1

Il bardo emette un potente richiamo alla battaglia, disperdendo i nemici e incitando gli alleati ad avanzare.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 1d6 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.
Effetto: Il personaggio fa scorrere di 1 quadretto ogni alleato entro la propagazione.
Virtù del Valore: Il numero di quadretti di cui il personaggio spinge il bersaglio e fa scorrere gli alleati è pari al suo modificatore di Costituzione.

Incantesimi giornalieri di 1° livello

Canto del Massacratore — Bardo Attacco 1

Il bardo intona una melodia di guerra che riduce le difese dei nemici a ogni colpo della sua arma.

Giornaliero ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio e ai suoi alleati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio colpisce un nemico, quel nemico concede vantaggio in combattimento a lui e ai suoi alleati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Echi del Guardiano — Bardo Attacco 1

Il bardo recita un verso della saga di un grande guerriero, confondendo il nemico in modo che uno dei suoi compagni possa proteggere gli altri più facilmente.

Giornaliero ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è marchiato da un alleato entro 5 quadretti dal personaggio fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, una volta durante ciascun turno del personaggio, questi può scegliere un alleato entro 5 quadretti da lui quando colpisce un nemico. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quel nemico è marchiato dall'alleato scelto.

Urlo Energizzante — Bardo Attacco 1

L'urlo di rabbia del bardo si conficca nella mente del suo avversario. Ogni volta che gli alleati del bardo colpiscono quel nemico, traggono forza dalla sua debolezza.

Giornaliero ✦ Arcano, Arma, Guarigione, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni psichici.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che un alleato colpisce il bersaglio, quell'alleato recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Verso di Trionfo — Bardo Attacco 1

La voce del bardo va in crescendo mentre intona un canto di vittoria. Le sue parole ispiratrici spingono gli alleati ad avanzare all'attacco.

Giornaliero ✦ Arcano, Arma, Charme
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni.
Mancato: danni dimezzati
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e qualsiasi alleato entro 5 quadretti da lui ottengono un bonus di potere +1 ai tiri dei danni e ai tiri salvezza. In aggiunta, ogni volta che il personaggio o un alleato riduce un nemico a 0 punti ferita con un attacco, lui e qualsiasi alleato entro 5 quadretti da quel nemico possono scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Incantesimi di utilità di 2° livello

Canto di Coraggio — Bardo Utilità 2

La magia del bardo produce grida di incoraggiamento, facendo sembrare che un intero esercito stia incitando i suoi alleati.

Giornaliero ✦ Arcano, Zona
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Effetto: L'emanazione crea una zona di grida ispiratrici che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, la zona lo segue, restando centrata su di lui. Finché si trova all'interno della zona, qualsiasi alleato ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire.
Mantenere minore: La zona permane.

Canto di Difesa — Bardo Utilità 2

Il bardo intona alcune note di un inno di battaglia, e la sua magia amplifica la capacità degli alleati di parare gli attacchi.

Giornaliero ✦ Arcano, Zona
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Effetto: L'emanazione crea una zona di canto incoraggiante che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, la zona lo segue, restando centrata su di lui. Finché si trova all'interno della zona, qualsiasi alleato ottiene un bonus di potere +1 alla CA.
Mantenere minore: La zona permane.

Melodia del Cacciatore — Bardo Utilità 2

Il bardo plasma il flusso del suono, contenendolo e creando un'area di silenzio.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Distanza 10**
Bersaglio: Un alleato
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Furtività e non subisce penalità alle prove di Furtività se si muove più di 2 quadretti o corre.
Mantenere minore: L'effetto permane se il bersaglio si trova entro gittata.

Suscitare Perizia — Bardo Utilità 2

La magia del bardo incanala l'abilità di antichi esperti per assistere lo svolgimento di un lavoro attuale.

Incontro ✦ Arcano
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Il personaggio e tutti gli alleati entro l'emanazione
Effetto: Scegliere un'abilità. Fino alla fine dell'incontro, ogni bersaglio ottiene un bonus di potere +2 alla sua prossima prova che utilizza quell'abilità.

Incantesimi a incontro di 3° livello

Astuzia Feroce — Bardo Attacco 3

Il marchio dell'arma del bardo sulla pelle dell'avversario dà forza agli attacchi dei suoi alleati contro lo stesso nemico.

Incontro ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni contro lo stesso bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Virtù dell'Astuzia: Il bonus ai tiri dei danni è pari a 1 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Forza Repulsiva — Bardo Attacco 3

Un impulso di forza spinge il nemico accanto a uno degli alleati del bardo.

Incontro ✦ Arcano, Forza, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni da forza, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti fino a uno spazio adiacente a uno dei propri alleati.

Intonazione Dissonante — Bardo Attacco 3

Il bardo canta usando due timbri nello stesso momento, creando un motivo che ferisce il nemico e aiuta un alleato.

Incontro ✦ Arcano, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio. In aggiunta, un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può effettuare un tiro salvezza.

Suonare la Carica — Bardo Attacco 3

Il bardo intona un canto di impavidi cavalieri e possenti destrieri, incoraggiando i suoi alleati a lanciarsi nella battaglia.

Incontro ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire quando carica fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Virtù del Valore: Il bonus ai tiri per colpire è pari a 1 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Incantesimi giornalieri di 5° livello

Canto di Discordia — Bardo Attacco 5

Il bardo fomenta la diffidenza in uno dei suoi avversari e lo induce a colpire i suoi stessi alleati.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Il bersaglio effettua un attacco basilare contro un nemico a scelta del personaggio come azione gratuita.

Melodia del Ghiaccio e del Vento — Bardo Attacco 5

Il bardo intona una melodia discordante, rallentando i suoi nemici con il ghiaccio e muovendo i suoi alleati con il vento.

Giornaliero ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da freddo, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Il personaggio fa scorrere di 3 quadretti ogni alleato entro l'emanazione.

Parodia di Coraggio — Bardo Attacco 5

I versi del bardo scherniscono il coraggio dei suoi nemici, costringendoli a diventare i codardi che descrive.

Giornaliero ✦ Arcano, Psichico, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio è influenzato dalla parodia di coraggio del personaggio (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è influenzato dalla parodia, se termina il suo turno più vicino al personaggio di quando lo ha iniziato, subisce 1d6 + modificatore di Carisma danni psichici ed è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Parola di Interdizione Mistica — Bardo Attacco 5

Una parola di potere aggredisce la mente di un nemico, imprimendo un'interdizione che gli causa sempre più dolore man mano che si avvicina all'alleato nominato dal bardo.

Giornaliero ✦ Arcano, Arma, Psichico
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni psichici. Il personaggio sceglie un alleato entro 5 quadretti da lui. Se il bersaglio si avvicina a quell'alleato durante il proprio turno, subisce danni psichici pari al modificatore di Carisma del personaggio (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.

Incantesimi di utilità di 6° livello

Allegro — Bardo Utilità 6

Il bardo tamburella un ritmo veloce che infonde in lui e nei suoi compagni una velocità di natura magica.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio fa scorrere di 2 quadretti ogni bersaglio.

Canto di Conquista — Bardo Utilità 6

Il canto arcano del bardo rafforza i suoi alleati, facendoli combattere i nemici con rinnovato vigore.

Incontro ✦ Arcano
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato entro 5 quadretti da lui che colpisca un nemico ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 3 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Guarigione dell'Imbroglione — Bardo Utilità 6

La magia del bardo trasforma il passo falso di un nemico in un'opportunità per i suoi alleati di vincere le loro ferite.

Giornaliero ✦ Arcano, Guarigione
Reazione immediata **Emanazione ravvicinata 10**
Attivazione: Un attacco manca un alleato entro 10 quadretti dal personaggio
Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione mancato dall'attacco che attiva il potere
Effetto: Ogni bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari a metà del livello del personaggio + il suo modificatore di Intelligenza.

Ode al Sacrificio — Bardo Utilità 6

Come molti eroi che dimostrano il loro valore caricandosi sulle spalle i fardelli altrui, il bardo prende su di sé un effetto nocivo che affligge un alleato.

Incontro ✦ Arcano
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio trasferisce su di sé o su un altro alleato entro l'emanazione un effetto che influenza il bersaglio e che possa essere terminato da un tiro salvezza. Il nuovo soggetto dell'effetto ottiene un bonus di potere ai tiri salvezza contro di esso pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Incantesimi a incontro di 7° livello

Colpo della Chela dello Scorpione — Bardo Attacco 7

La distrazione inscenata dal bardo consente a uno dei suoi alleati di scivolare accanto a un nemico.

Incontro ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e il personaggio fa scorrere un alleato che sia adiacente al bersaglio in un altro spazio a esso adiacente.
Virtù del Valore: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, l'alleato riceve anche un bonus di potere alla CA pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Deflettere Attenzione — Bardo Attacco 7

Il bardo fa concentrare altrove la violenta determinazione di un nemico, rendendo se stesso o un alleato invisibile per un istante.

Incontro ✦ Arcano, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni psichici, e il personaggio o un suo alleato entro 10 quadretti da lui diventa invisibile al bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Sfortuna — Bardo Attacco 7

Il bardo manipola quella che prima era un'ode al fato, pronunciandola al contrario e distorcendo la trama della fortuna.

Incontro ✦ Arcano, Necrotico, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni necrotici. La prossima volta che il bersaglio effettua un tiro per colpire prima della fine del turno successivo del personaggio, il personaggio può tirare un d20 e sostituire il risultato del bersaglio con quello ottenuto da lui. In aggiunta, può scegliere un alleato entro 5 quadretti da lui. La prossima volta che quell'alleato attacca il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio, può tirare un d20 e sostituire il risultato dell'alleato con quello ottenuto da lui.

Urlo Distraente — Bardo Attacco 7

L'urlo del bardo attira l'attenzione del nemico in modo che i suoi alleati possano aggirarlo, avvicinandosi o allontanandosi senza essere infastiditi.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire con gli attacchi di opportunità fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Virtù dell'Astuzia: La penalità al tiro per colpire con gli attacchi di opportunità è pari a 4 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Incantesimi giornalieri di 9° livello

Connessione Forzata — Bardo Attacco 9

Un lampo di dolore stabilisce una connessione arcana tra il nemico del bardo e uno dei suoi alleati. L'alleato può vedere attraverso gli occhi di quel nemico e incanalare i propri poteri attraverso il suo corpo.

Giornaliero ✦ Arcano, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio è influenzato da una connessione forzata (tiro salvezza termina). Il personaggio sceglie un alleato entro 10 quadretti di distanza da lui. Finché il bersaglio è influenzato da questa connessione forzata, quell'alleato può effettuare attacchi con strumento durante il proprio turno come se occupasse lo spazio del bersaglio.
Mancato: Danni dimezzati. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, un alleato entro 10 quadretti dal personaggio può effettuare attacchi con strumento durante il proprio turno come se occupasse lo spazio del bersaglio.

Inno del Salvataggio Audace — Bardo Attacco 9

L'attacco del bardo riecheggia di un canto arcano che consente a un alleato di teletrasportarsi al suo fianco.

Giornaliero ✦ Arcano, Arma, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni.
Effetto: Il personaggio può scegliere un alleato entro 5 quadretti da lui. Fino alla fine dell'incontro, quell'alleato può teletrasportarsi in uno spazio adiacente al personaggio come azione di movimento.

Lama Tonante — Bardo Attacco 9

L'arma del bardo risuona del fragore del tuono, colpendo con forza l'avversario e permettendo al bardo di spostare i nemici in posizioni dove i suoi alleati possono raggiungerli più facilmente.

Giornaliero ✦ Arcano, Arma, Tuono
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio colpisce un bersaglio con un potere di attacco a volontà, fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti in uno spazio che deve essere adiacente ad almeno uno dei suoi alleati.

Risata Orrenda — Bardo Attacco 9

L'avversario del bardo è colto da orribili convulsioni che sembrano la tremenda parodia di una risata.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio non può effettuare azioni di opportunità e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).
Effetto secondario: Il bersaglio non può effettuare azioni di opportunità (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non può effettuare azioni di opportunità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Incantesimi di utilità di 10° livello

Cancellazione Illusoria — Bardo Utilità 10

Il canto magico del bardo fa scomparire improvvisamente un suo alleato, offrendogli una possibilità di avvicinarsi di soppiatto ai nemici.

Incontro ✦ Arcano, Illusione
Azione minore **Distanza 10**
Bersaglio: Un alleato
Effetto: Il bersaglio diventa invisibile fino alla fine del turno successivo del personaggio, e il personaggio lo fa scorrere di 2 quadretti.

Canto di Recupero — Bardo Utilità 10

Grazie un canto ispiratore, il bardo infonde un senso di perseveranza nei propri alleati.

Incontro ✦ Arcano
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato entro 5 quadretti da lui ottiene un bonus di potere +2 ai tiri salvezza.

Parola di Vita — Bardo Utilità 10

Una sola parola è sufficiente a strappare un alleato dalle grinfie della morte e punire nel contempo il nemico che ha inflitto il colpo fatale.

Giornaliero ✦ Arcano, Guarigione
Reazione immediata **Emanazione ravvicinata 20**
Attivazione: Un attacco nemico riduce un alleato entro 20 quadretti dal personaggio a 0 punti ferita o meno
Bersaglio: L'alleato che attiva il potere entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio può spendere un impulso curativo. In aggiunta, il nemico che lo ha attaccato subisce una penalità di -5 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Velo — Bardo Utilità 10

Il bardo maschera l'aspetto del suo gruppo, scolpendo un camuffamento illusorio.

Giornaliero ✦ Arcano, Illusione
Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio trasforma le qualità auditive, tattili e visuali dei corpi e dell'equipaggiamento dei bersagli. Ogni bersaglio assume l'aspetto di un umanoide della stessa taglia, e persino l'aspetto di uno specifico individuo che il personaggio ha visto. L'illusione dura 1 ora, o può essere terminata dal personaggio con un'azione minore. Una creatura può capire che la forma di un bersaglio è illusoria effettuando una prova di Intuizione contrapposta alla prova di Raggirare del bersaglio, che ottiene un bonus di potere +5.

Incantesimi a incontro di 13° livello

Armonia dei Due — Bardo Attacco 13

Quando il bardo colpisce il suo nemico, un alleato vicino sferra un attacco in sincronia con il suo.

Incontro ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Un alleato entro 2 quadretti dal personaggio può effettuare un attacco basilare contro il bersaglio come azione gratuita.

Canto di Tempesta — Bardo Attacco 13

Con un sonoro ronzio, il bardo evoca il fulmine, scatenandolo contro i nemici e infondendone il potere negli alleati.

Incontro ✦ Arcano, Fulmine, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da fulmine. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato entro la propagazione infligge 1d6 danni da fulmine extra quando colpisce con un attacco.

Colpo del Terremoto — Bardo Attacco 13

Il ritmo degli attacchi del bardo fa tremare la terra sotto i piedi del suo bersaglio e di quelli dei suoi alleati.

Incontro ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato entro 10 quadretti da lui può buttare a terra prona qualsiasi creatura colpisca.
Virtù del Valore: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli alleati ottengono un bonus ai tiri dei danni pari al suo modificatore di Costituzione.

Combattimento Sconsiderato — Bardo Attacco 13

L'attacco del bardo suscita avventatezza nel suo nemico, inducendolo ad agire senza riflettere.

Incontro ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni psichici. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi attacco effettuato dal bersaglio provoca attacchi di opportunità.
Virtù dell'Astuzia: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Incantesimi giornalieri di 15° livello

Coro Disorientante — Bardo Attacco 15

Centinaia di voci scherniscono e minacciano il nemico da tutte le parti. Sferrando colpi alla cieca, l'avversario potrebbe centrare chiunque.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni psichici. Come prima azione di ciascuno dei suoi turni, il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro una creatura a scelta del personaggio come azione gratuita (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati. Come prima azione del suo turno successivo, il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro una creatura a scelta del personaggio come azione gratuita.

Danza dell'Acciaio Veloce — Bardo Attacco 15

Il bardo mette a segno un colpo poderoso che confonde il suo avversario, indirizzandone l'attenzione verso un alleato vicino al bardo. Gli echi di quel colpo velocizzano gli alleati del bardo, consentendo loro di reagire ai movimenti del nemico.

Giornaliero ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni, e fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è marchiato da un alleato entro 10 quadretti dal personaggio.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che un nemico adiacente a uno degli alleati del personaggio scatta, quegli alleati possono scattare di 1 quadretto ciascuno come azione di opportunità.

Danza del Vento Mordace — Bardo Attacco 15

L'attacco del bardo impedisce al nemico di reagire. I suoi echi avviano nel bardo e nei suoi alleati una danza di combattimento, che permette loro di allontanarsi dagli attaccanti maldestri.

Giornaliero ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che l'attacco di un nemico manca il personaggio o un alleato entro 5 quadretti da lui, il bersaglio dell'attacco può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Tuono Minaccioso — Bardo Attacco 15

Gli echi del colpo del bardo risuonano nell'aria mentre la battaglia prosegue, guidando gli attacchi dei suoi alleati per finire rapidamente gli avversari.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento, Tuono, Zona
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da tuono.
Effetto: L'emanazione crea una zona di tuono risuonante che permane fino alla fine dell'incontro. Mentre si trova entro la zona, qualsiasi alleato ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire.

Incantesimi di utilità di 16° livello

Canto della Nevicata Sublime — Bardo Utilità 16

Il canto del bardo fa piovere dall'alto una cascata di scintille bianche, che guariscono i suoi alleati e trattengono i nemici che tentano di muoversi nell'area.

Giornaliero ✦ Arcano, Guarigione, Zona
Azione Standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio. L'emanazione crea una zona di terreno difficile per i nemici, che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Questo terreno difficile influenza anche i nemici in volo.
Mantenere minore: La zona permane, e ogni bersaglio entro la zona recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Coro della Ripresa — Bardo Utilità 16

Il bardo intona sottovoce un canto di pace e salute, fortificando i propri alleati contro i mali che li affliggono.

Giornaliero ✦ Arcano, Zona
Azione minore **Emanazione ravvicinata 3**
Effetto: L'emanazione crea una zona di risanamento che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, la zona lo segue, restando centrata su di lui. Qualsiasi alleato che inizi il proprio turno entro la zona può effettuare un tiro salvezza.
Mantenere minore: La zona permane.

Elegia degli Imbattuti — Bardo Utilità 16

Questo antico lamento fa tornare indietro un alleato dalla soglia della morte.

Giornaliero ✦ Arcano, Guarigione
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Un alleato morente entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio recupera punti ferita come se avesse speso due impulsi curativi. Il bersaglio può quindi rialzarsi come azione gratuita.

Zona di Intermittenza — Bardo Utilità 16

Il bardo distorce i confini tra i mondi, mescolandoli e facendoli sbiadire.

Giornaliero ✦ Arcano, Teletrasporto, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Effetto: L'emanazione crea una zona di instabilità planare che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Mentre si trovano entro la zona, il personaggio e qualsiasi alleato ottengono un bonus di potere +2 alla CA e ai Riflessi e possono teletrasportarsi di 2 quadretti come azione di movimento.
Mantenere minore: La zona permane.

WAYNE ENGLAND

Incantesimi a incontro di 17° livello

Canto di Convocazione — Bardo Attacco 17

Mentre colpisce il suo nemico con la propria arma, il bardo può chiamare un alleato per farsi assistere nell'attacco.

Incontro ✦ Arcano, Arma, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e il personaggio teletrasporta un alleato entro 10 quadretti in uno spazio adiacente a lui.
Virtù del Valore: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, l'alleato ottiene anche un bonus di potere ai tiri per colpire contro il bersaglio pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Maschere della Minaccia — Bardo Attacco 17

Il bardo distorce la percezione del nemico in modo che percepisca i suoi alleati come bestie terrificanti. Solo un alleato sembra mantenere un aspetto normale.

Incontro ✦ Arcano, Paura, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni psichici. Il personaggio sceglie un alleato entro 5 quadretti da lui. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire con qualsiasi attacco che non include come bersaglio quell'alleato.

Parola di Vulnerabilità — Bardo Attacco 17

Il bardo pronuncia una parola di potere mentre colpisce il suo avversario, che diventa vulnerabile agli attacchi dei suoi alleati.

Incontro ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato che colpisce il bersaglio e che possiede vantaggio in combattimento contro di esso infligge danni extra pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Urlo di Elusione — Bardo Attacco 17

Il grido del bardo percuote il nemico con un tuono arcano e sprona il bardo e i suoi alleati a muoversi.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio e ogni alleato entro 10 quadretti da lui possono scattare di 2 quadretti come azione gratuita.
Virtù dell'Astuzia: Il numero di quadretti di cui il personaggio e i suoi alleati possono scattare è pari a 1 + il suo modificatore di Intelligenza.

Incantesimi giornalieri di 19° livello

Accelerare il Ritmo — Bardo Attacco 19

Un alleato del bardo attacca con incredibile velocità, e i suoi movimenti divengono sfocati.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Un alleato
Effetto: Il bersaglio effettua quattro attacchi basilari come azione gratuita.

Danza Circondante — Bardo Attacco 19

Mentre una luce abbagliante lampeggia intorno ai nemici, il bardo e i suoi alleati possono raggiungere posizioni migliori.

Giornaliero ✦ Arcano, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni radiosi.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio e ogni alleato entro 10 quadretti da lui possono scattare di 5 quadretti come azione gratuita.

Danza Irresistibile — Bardo Attacco 19

Uno spettrale suono di cornamuse riempie un'area, costringendo le creature al suo interno a impegnarsi in una stupida danza che le fa caracollare in giro al comando del bardo.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio e ai suoi alleati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio fa scorrere ogni bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma.

Parodia di Prestanza — Bardo Attacco 19

I versi del bardo sbeffeggiano gli attacchi del nemico e lo costringono a conformarsi alla descrizione della sua inettitudine.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 4d6 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio è influenzato dalla parodia di prestanza del personaggio (tiro salvezza termina). Finché è influenzato dalla parodia, ogni volta che attacca, il bersaglio effettua due tiri per colpire e deve usare il risultato più basso, e qualsiasi creatura che attacchi il bersaglio effettua due tiri per colpire e deve usare il risultato più alto.
Mancato: Danni dimezzati. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio effettua due tiri per colpire quando attacca e deve usare il risultato più basso, e qualsiasi creatura che attacchi il bersaglio effettua due tiri per colpire e deve usare il risultato più alto.

Incantesimi di utilità di 22° livello

Canto di Transizione — Bardo Utilità 22

Il canto del bardo aumenta di volume e piega i confini planari, permettendo agli alleati di effettuare brevi balzi attraverso lo spazio.

Giornaliero ✦ Arcano, Teletrasporto, Zona
Azione minore **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Effetto: Il personaggio crea una zona di musica che permane fino alla fine del suo turno successivo. Mentre sono nella zona, il personaggio e qualsiasi alleato possono teletrasportarsi in qualsiasi spazio entro 10 quadretti dal personaggio come azione di movimento.
Mantenere minore: La zona permane.

Elegia Non Scritta — Bardo Utilità 22

Una rapida parola del bardo respinge la morte prima che possa afferrare un suo amico.

Giornaliero ✦ Arcano, Guarigione
Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata 5**
Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio muore
Bersaglio: L'alleato che attiva il potere entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo. In aggiunta, il bersaglio può rialzarsi e scattare di 2 quadretti come azione gratuita.

Riflesso dell'Entourage — Bardo Utilità 22

Il bardo intona un canto di elusione, facendo apparire dei duplicati accanto ai suoi alleati. I duplicati tentano di intercettare gli attacchi nemici e scompaiono quando vi riescono.

Giornaliero ✦ Arcano, Illusione
Azione minore **Emanazione ravvicinata 20**
Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio ottiene due duplicati illusori che permangono fino alla fine dell'incontro. Finché i duplicati non scompaiono, condividono lo spazio del bersaglio e si muovono insieme a lui. In aggiunta, il bersaglio ottiene un bonus di potere +4 alla CA. Quando un attacco contro la CA manca il bersaglio, uno dei suoi duplicati sparisce, e il bonus di potere alla CA diminuisce di 2.

Troupe Invisibile — Bardo Utilità 22

Mentre il bardo bisbiglia una parola, lui e i suoi alleati sbiadiscono alla vista.

Incontro ✦ Arcano, Illusione
Azione minore **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio diventa invisibile fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Incantesimi a incontro di 23° livello

Benessere e Sventura — Bardo Attacco 23

L'attacco del bardo porta rovina al suo nemico e gloria a un alleato.

Incontro ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni, e un alleato adiacente al bersaglio effettua un tiro salvezza con un bonus di potere +5.
Virtù del Valore: L'alleato ottiene un bonus di potere al successivo tiro per colpire contro il bersaglio pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Canto di Liberazione — Bardo Attacco 23

Un'esplosione di musica arcana si sprigiona dall'arma del bardo e investe i suoi alleati, liberandoli dai vincoli che limitano i loro movimenti.

Incontro ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni, e le condizioni di immobilizzato, trattenuto e rallentato terminano su ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio, purché tali condizioni possano essere terminate da un tiro salvezza.

Echi nel Tempo — Bardo Attacco 23

Mentre una forza arcana lacera il corpo dell'avversario, strappa anche il tessuto del tempo. Per un istante, gli alleati del bardo possono muoversi e attaccare prima di teletrasportarsi indietro nel punto che occupano attualmente.

Incontro ✦ Arcano, Forza, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni da forza. Ogni alleato entro 10 quadretti dal personaggio, come ultima azione del suo turno, può teletrasportarsi come azione gratuita nello spazio in cui si trovava all'inizio del suo turno.
Virtù dell'Astuzia: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, ogni alleato che si teletrasporta utilizzando questo potere ottiene un bonus di potere a tutte le difese pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Ritmo Disorientante — Bardo Attacco 23

Una cacofonia di suoni circonda i nemici del bardo, facendo loro perdere l'equilibrio e creando opportunità di attacco per i suoi alleati.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 1d6 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio. In aggiunta, un alleato del personaggio adiacente al bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita.

Incantesimi giornalieri di 25° livello

Canto dell'Oppositore — Bardo Attacco 25

Il canto del bardo si sprigiona nella mente del suo nemico, indebolendone gli attacchi contro qualsiasi creatura a parte un alleato scelto dal bardo. Nello stesso tempo, il canto potenzia quell'alleato in modo che possa combattere il nemico fino alla morte.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni psichici.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio sceglie un alleato entro 10 quadretti da lui. Il bersaglio infligge danni dimezzati a tutti gli alleati del personaggio eccetto l'alleato scelto (tiro salvezza termina). In aggiunta, fino alla fine dell'incontro, quell'alleato infligge 1d10 danni extra ogni volta che colpisce il bersaglio.

Peso del Fallimento — Bardo Attacco 25

Il canto derisorio del bardo prosciuga la volontà del suo nemico e spezza la sua fiducia, lasciandolo immobile e inefficace.

Giornaliero ✦ Arcano, Arma, Charme, Psichico
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina) e indebolito (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è immobilizzato e indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Ritmo Frenetico — Bardo Attacco 25

Il ritmo indiavolato del canto del bardo obbliga i nemici a scatenare una violenza insensata l'uno contro l'altro.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti. Il bersaglio effettua un attacco basilare come azione gratuita contro una creatura scelta del personaggio. Il bersaglio è quindi stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Visione Distorta — Bardo Attacco 25

Uno scoppio di luce accecante deflette la vista dei nemici.

Giornaliero ✦ Arcano, Illusione, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni radiosi. La visione del bersaglio è distorta (tiro salvezza termina). Mentre la visione del bersaglio è distorta, il personaggio è invisibile al bersaglio, e ogni volta che un alleato colpisce il bersaglio, quell'alleato diventa invisibile al bersaglio fino alla fine del turno successivo dell'alleato.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio è invisibile al bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Incantesimi a incontro di 27° livello

Esplosione Caleidoscopica — Bardo Attacco 27

Il bardo produce dei colori prismatici che abbagliano i nemici e permettono agli alleati di scappare.

Incontro ✦ Arcano, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni radiosi.
Effetto: Ogni alleato entro l'emanazione può scattare di 2 quadretti come azione gratuita.

Impeto di Coraggio — Bardo Attacco 27

Ispirati e potenziati dall'esempio del colpo feroce del bardo, i suoi alleati si lanciano in avanti per attaccare.

Incontro ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e ogni alleato entro 10 quadretti dal personaggio può scattare di 2 quadretti ed effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita.
Virtù del Valore: Gli alleati ottengono un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari a 1 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Vincolo di Maledizione — Bardo Attacco 27

Il bardo lancia una terribile maledizione contro il suo avversario, legandone il destino all'incolumità di un suo alleato. Se l'amico del bardo viene ferito, lo sarà anche l'avversario.

Incontro ✦ Arcano, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni psichici. Il personaggio sceglie un alleato entro 10 quadretti da lui. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce 10 danni psichici ogni volta che quell'alleato subisce danni.
Virtù dell'Astuzia: Ogni volta che l'alleato subisce danni, il bersaglio subisce danni psichici pari a 10 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Incantesimi giornalieri di 29° livello

Ammaliamento — Bardo Attacco 29

Il fascino senza rivali del bardo, combinato a una magia astuta, convince un nemico a obbedire ai suoi ordini.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: 2d10 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: 2d10 + modificatore di Carisma danni.

Faro degli Eroi — Bardo Attacco 29

L'arma del bardo sprigiona una luce splendente che fa ardere il nemico di fiamme radiose. La luce di queste fiamme permane, guarendo gli alleati del bardo e bruciando i suoi nemici.

Giornaliero ✦ Arcano, Arma, Guarigione, Radioso, Zona
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni radiosi.
Effetto: L'attacco crea una zona di luce intensa in una emanazione 2 centrata sul bersaglio. La zona permane fino alla fine dell'incontro. Quando il bersaglio si muove, la zona lo segue, restando centrata su di lui. Qualsiasi alleato che inizi il proprio turno entro la zona recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio. Qualsiasi nemico che inizi il turno entro la zona subisce invece 10 danni radiosi.

Parodia di Comando — Bardo Attacco 29

I versi del bardo motteggiano le capacità di comando del suo avversario e piegano la realtà affinché si conformi alle sue parole; tutti i nemici vicini all'avversario diventano più vulnerabili agli attacchi.

Giornaliero ✦ Arcano, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 5d10 + modificatore di Carisma danni psichici.
Effetto: Il bersaglio e ogni nemico entro 3 quadretti da esso subiscono una penalità di -2 a tutte le difese e ottengono vulnerabilità 5 a tutti i danni (tiro salvezza termina entrambi).

CAMMINI LEGGENDARI

CANTORE DI GUERRA

"Insieme, prendiamo posto tra i più grandi eroi che il mondo abbia mai conosciuto!"

Prerequisito: Bardo, privilegio di classe Virtù del Valore

Per ispirarsi, i bardi guardano ai racconti di eroi passati e usano quei racconti per incitare i loro alleati. Un cantore di guerra abbraccia quei racconti facendone un modello per la sua vita, guidando i compagni in battaglia con canti e cadenze che esaltano le virtù del coraggio, della resistenza e della forza delle armi. Il ruggito della battaglia, lo scontro dell'acciaio sull'acciaio, il grido dei combattenti, il ritmo dei piedi in marcia: sono queste le note che il personaggio incorpora nella sinfonia della guerra, che scorre attraverso il campo di battaglia come un torrente impetuoso, travolgendo nemici e nemici senza distinzioni.

La musica e l'oratoria del cantore di guerra ispirano i suoi alleati a compiere gesta valorose ancora più impressionanti. La sua Virtù del Valore concede punti ferita temporanei a lui come ai suoi alleati, e la sua prestanza combattiva può rafforzare i compagni contro le ferite. Per alcuni versi, i suoi poteri sono simili a quelli di un condottiero, concedendo agli alleati movimento e attacchi contro i nemici che colpisce con la sua arma.

ERIC DESCHAMPS

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CANTORE DI GUERRA

Ispirare con l'Esempio (11° livello): Quando un cantore di guerra spende un punto azione per compiere un'azione extra, ogni alleato entro 5 quadretti da lui ottiene un bonus ai tiri per colpire e ai tiri dei danni pari al modificatore di Costituzione del cantore di guerra fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Ispirare con le Parole (11° livello): Quando un alleato ottiene punti ferita temporanei dalla Virtù del Valore del cantore di guerra, questi riceve lo stesso numero di punti ferita temporanei. In aggiunta, quando il cantore di guerra rende sanguinante un nemico o lo riduce a a 0 punti ferita, un alleato entro 10 quadretti dal cantore ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Costituzione del cantore di guerra. Il numero di punti ferita temporanei è pari a 8 + il modificatore di Costituzione del cantore di guerra al 21° livello.

Ispirare con le Gesta (16° livello): Un cantore di guerra può spendere 2 punti azione durante un incontro, anziché solo 1.

INCANTESIMI DEL CANTORE DI GUERRA

Colpo Vittorioso Cantore di guerra Attacco 11

Colpendo il nemico, il cantore di guerra chiama al suo fianco un alleato per attaccare lo stesso bersaglio.

Incontro ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni.
Effetto: Come azione gratuita, un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può scattare di 3 quadretti ed effettuare un attacco basilare contro il bersaglio con un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Salmodia di Battaglia Cantore di guerra Utilità 12

Il cantore di guerra ispira i suoi alleati con visioni di gloria, concentrando i loro attacchi su un particolare avversario.

Incontro ✦ Arcano
Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio sceglie un nemico entro l'emanazione. Ogni bersaglio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro quel nemico fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Visioni di Vittoria Cantore di guerra Attacco 20

Ispirato dalla visione di una gloriosa vittoria, un alleato del cantore di guerra sferra un potente attacco contro il nemico appena colpito dal cantore.

Giornaliero ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Come azione gratuita, un alleato del personaggio adiacente al bersaglio può usare un potere di attacco a incontro in mischia contro il bersaglio, colpendolo automaticamente.
Mancato: Come azione gratuita, un alleato del personaggio adiacente al bersaglio può usare un potere di attacco a volontà in mischia contro il bersaglio, colpendolo automaticamente.

Rimatore estivo

"Ritmi antichi, ripassati in eterno. Questa lama è tagliente come una poesia."

Prerequisito: Bardo, privilegio di classe Virtù dell'Astuzia

Annoverata tra i più potenti abitatori della Selva Fatata è Tiandra, la Regina dell'Estate (vedi *Manuale dei Piani*). La sua corte è un riflesso della sua bellezza ultraterrena, cinta di ghirlande floreali e ravvivata da un'attività frenetica. Il suo sorriso può fare maturare i raccolti, e il suo favore concesso a un mortale può amplificare i doni del canto e della poesia.

Che la Regina dell'Estate abbia sorriso davvero al personaggio o questi desideri meramente aspirare a ottenere la sua benedizione, egli rivendica qualche genere di associazione alle Fate dell'Estate e studia la loro magia musicale. Un rimatore estivo può teletrasportare liberamente se stesso e ogni alleato al suo cospetto fatato, e può appellarsi ai poteri di crescita della Regina dell'Estate per amplificare le proprie facoltà di guarigione.

Se servirà bene la Regina dell'Estate, il rimatore potrebbe sperare di ricevere qualche favore da lei. I grandi eroi del passato hanno talvolta ricevuto dalle sue mani titoli nobiliari, strumenti musicali magici, accesso a potenti incantesimi e altri doni. Secondo gli standard degli esseri fatati, la Regina dell'Estate è relativamente affidabile, ma il personaggio è avvertito: nessun dono fatato è davvero gratuito.

Privilegi leggendari del rimatore estivo

Favore della Regina (11° livello): Ogni volta che un rimatore estivo conferisce guarigione con un potere di guarigione da bardo, può sommare il suo modificatore di Carisma ai punti ferita recuperati da ogni bersaglio.

Sentiero Fatato (11° livello): Quando un rimatore estivo spende un punto azione per compiere un'azione extra, può teletrasportare di 5 quadretti se stesso o un alleato a lui adiacente come azione gratuita prima o dopo l'azione extra.

Giudizio della Corte Estiva (16° livello): Ogni volta che l'attacco mancato di un nemico attiva il privilegio di classe Virtù dell'Astuzia del rimatore estivo, questi ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro quel nemico fino alla fine del suo turno successivo.

Incantesimi del rimatore estivo

Canto della Protezione della Regina — Rimatore estivo Attacco 11

Il rimatore estivo intona una melodia di natura arcana che assale i sensi dell'avversario e offusca le sagome dei suoi alleati tramite densi aloni di luce.

Incontro ✦ Arcano, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni psichici, e fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato entro 10 quadretti da lui ottiene occultamento fino alla fine del proprio turno successivo.

Canto dei Sentieri Spiraleggianti — Rimatore estivo Utilità 12

Questo canto intreccia nell'aria alcune qualità della Selva Fatata, facendo in modo che lo spazio si pieghi intorno al rimatore estivo e ai suoi alleati.

Giornaliero ✦ Arcano, Teletrasporto, Zona
Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**
Effetto: L'emanazione crea una zona di magia fatata che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Mentre si trovano entro la zona, il personaggio e qualunque suo alleato possono teletrasportarsi di 2 quadretti come azione di movimento.
Mantenere minore: La zona permane.

Canto dell'Alta Corte — Rimatore estivo Attacco 20

Delle foglie brillanti di potere radioso lampeggiano intorno al rimatore estivo e ai suoi alleati mentre canta un'ode inneggiante alla durabilità della natura.

Giornaliero ✦ Arcano, Radioso, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni radiosi.
Effetto: L'emanazione crea una zona di canto che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Mentre si trovano entro la zona, il personaggio e qualunque suo alleato ottengono resistenza 5 a tutti i danni.
Mantenere minore: La zona permane.

RAVEN MIMURA

Studente dei Sette

"Perchè mai si dovrebbe attaccare il proprio carro soltanto a un cavallo?"

Prerequisito: Bardo, un talento multiclasse qualsiasi

Fra le molte leggende raccontate dei bardi, esistono alcune figure mitiche che appaiono con una certa regolarità, inclusi i misteriosi Sette. I Sette sono sorelle, o a volte fratelli, i cui nomi variano da un racconto all'altro. Non sono dèi, ma nemmeno mortali; a volte sono esarchi di Corellon o di qualche altro dio, e a volte sono angeli provenienti da sette diversi domini. Ma più spesso, sono semplicemente i Sette. Alcune storie li descrivono come patroni delle arti, inventori o mecenati di danza, poesia, canto, musica strumentale, pittura, drammaturgia e via dicendo. Altri racconti li definiscono come patroni di tutte le attività dei mortali, o addirittura come rappresentanti di diverse fonti di potere. I Sette non sono mai esattamente gli stessi da un racconto all'altro, e nemmeno nella stessa storia raccontata due volte. E come loro studente, non lo è neppure il personaggio.

Seguendo gli incitamenti dei Sette, gli interessi del personaggio non conoscono limiti. Nessun ristretto campo di studi può contenere la sua curiosità ad ampio respiro. Egli eccelle come guida arcana, ma cosa può impedirgli di imparare qualche trucco da un difensore marziale o da un controllore primevo? Nessuna conoscenza gli è preclusa, e nulla è impossibile.

Scegliendo talenti multiclasse e imparando poteri appartenenti a diverse classi dei personaggi, uno studente dei Sette dispone sempre dello strumento giusto per qualsiasi situazione. In aggiunta, impara incantesimi che presentano una enorme versatilità, garantendogli un aiuto sicuro ogni volta che lui o un alleato hanno bisogno di un bonus in una specifica area. Possiede un'infarinatura di praticamente qualsiasi cosa, e riesce non solo a migliorare se stesso, ma anche a fare in modo che gli altri riescano a fare meglio ciò che già sanno fare bene.

Privilegi leggendari dello studente dei Sette

Azione Versatile (11° livello): Quando uno studente dei Sette spende un punto azione per compiere un'azione extra, recupera l'uso di un potere di utilità a incontro o un potere di attacco a incontro che ha ottenuto tramite un talento multiclasse e che ha già utilizzato durante quell'incontro.

Maestria Giornaliera (11° livello): Al termine di un riposo esteso, uno studente dei Sette può sostituire un potere di attacco giornaliero conferito da un talento multiclasse con un altro potere di attacco giornaliero dello stesso livello o più basso appartenente alla stessa classe.

Intuizione Compensativa (16° livello): Quando uno studente dei Sette utilizza un potere di attacco conferito da un talento multiclasse, ottiene un bonus al tiro dei danni di quell'attacco pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Incantesimi dello studente dei Sette

Incantesimo Polivalente — Studente dei Sette Attacco 11

Attingendo al potere arcano grezzo che lo circonda, lo studente dei Sette plasma il suo incantesimo nella forma e nello scopo di cui ha bisogno. Come effetto secondario, concede a un alleato vicino una momentanea protezione o uno slancio di ispirazione aggressiva.

Incontro ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Tempra, Riflessi, o Volontà (sceglierne una)
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni.
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, un alleato entro l'emanazione ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese o un bonus di potere +1 ai tiri per colpire.

Malia Versatile — Studente dei Sette Utilità 12

Lo studente dei Sette dispone dell'incantesimo perfetto per qualsiasi situazione.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Distanza 5**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Il bersaglio ottiene uno dei seguenti benefici fino alla fine dell'incontro:
- ✦ Bonus di potere +2 alla velocità
- ✦ Bonus di potere +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni con attacchi di opportunità
- ✦ Bonus di potere +4, anziché +2, ai tiri per colpire con vantaggio in combattimento
- ✦ Occultamento
- ✦ Resistenza 10 a un tipo di danno a scelta del personaggio

Voce dei Sette — Studente dei Sette Attacco 20

Lo studente dei Sette pronuncia una parola con sette voci soprannaturali, e il suo bersaglio viene respinto e bloccato sul posto.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra, Riflessi, o Volontà (sceglierne una)
Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni. Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina) oppure viene spinto di 3 quadretti ed è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato o immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Voce del tuono

"Quando parla il tuono, tutta la natura prova una sensazione di paura."

Prerequisito: Bardo

Il potere di questo personaggio sta nella sua voce, e nel corso degli studi e della pratica di antiche tradizioni bardiche, il suo potere diventa più forte. Il rombo del tuono in un cielo tempestoso, il tremore della terra che fa cadere gli edifici, il ritmo delle onde che si schiantano sulla scogliera, la detonazione esplosiva del fuoco: la voce del personaggio è il potere elementale grezzo del suono, che scuote e rimbomba.

Variazioni di questo cammino appaiono nelle tradizioni bardiche di molte razze e culture. Gli eladrin associano spesso le loro tradizioni magiche alle forze della natura, e come un bralani dei venti d'autunno o un tulani del sole d'estate, il personaggio potrebbe essere un nobile eladrin dei temporali. I bardi nani e goliath sono più inclini a udire il rombo della pietra sulla pietra. I bardi drow parlano della voce della furia o della pazzia che potenzia le loro musiche dall'aspra bellezza. I tiefling brandiscono forza esplosiva con le loro voci stentoree.

I privilegi e i poteri di questo cammino leggendario amplificano la gittata e l'efficacia dei poteri da tuono del personaggio. I suoi canti e urli tonanti riecheggiano per ripetere il loro assalto ai nemici, e il suo *canto del tuono* concede agli alleati la capacità di produrre echi della sua voce rimbombante.

FRANZ VOHWINKEL

Privilegi leggendari della voce del tuono

Voce che Risveglia i Morti (11° livello): Come azione gratuita, una voce del tuono può concedere a un alleato morente entro 10 quadretti da lui un bonus di potere +2 ai tiri salvezza contro la morte. Il bonus permane fino a quando l'alleato non è più morente.

Voce del Tuono (11° livello): Quando una voce del tuono spende un punto azione per compiere un'azione extra, l'area di qualsiasi attacco a emanazione ravvicinata che effettua durante quell'azione aumenta di 1, e l'area di qualsiasi attacco a propagazione ravvicinata che effettua durante quell'azione aumenta di 2.

Parole Rimbombanti (16° livello): Una voce del tuono ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni quando utilizza un potere che include la parola chiave "tuono".

Incantesimi della voce del tuono

Eco Rombante — Voce del tuono Attacco 11

La voce del tuono genera due ondate successive di tuono che si diffondono rombando.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto. Prima che il personaggio compia qualsiasi azione nel suo turno successivo, può ripetere l'attacco come azione gratuita.

Eco del Destino — Voce del tuono Utilità 12

La voce del tuono si appella agli echi lontani della sua magia per creare l'eco di un incantesimo che ha già scatenato nel mondo.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio recupera l'uso di un potere di attacco a incontro da bardo che includa la parola chiave "tuono" e che abbia già utilizzato durante l'incontro.

Canto del Tuono — Voce del tuono Attacco 20

La voce del tuono inizia un canto di tuono esplosivo che riecheggia tra sè e i suoi alleati, percuotendo i nemici fino alla sottomissione.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: All'inizio del turno successivo di ciascun alleato presente entro la propagazione, quell'alleato infligge 5 danni da tuono a ogni nemico entro 2 quadretti da lui.

DRUIDO

"Io sono il cercatore. Io sono il cacciatore. Io sono la tempesta."

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Controllore. La forma bestiale del druido gli conferisce accesso a poteri di controllo a distanza ravvicinata, mentre la sua forma umanoide gli consente di intralciare gli avversari a distanza. A seconda della scelta dei privilegi e dei poteri di classe, un druido potrebbe propendere verso l'assalitore o la guida come ruolo secondario.

Fonte di potere: Primeva. Un druido ottiene i suoi poteri tramite un attento studio del mondo naturale e dalla comunione con esso.

Caratteristiche chiave: Saggezza, Destrezza, Costituzione

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio, pelle

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, semplici a distanza

Strumenti: Bastoni, totem

Bonus alle difese: +1 Riflessi, +1 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 12 + punteggio di Costituzione

Punti ferita per livello ottenuti: 5

Impulsi curativi al giorno: 7 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Natura. Al 1° livello, un druido sceglie altre tre abilità con addestramento dalla lista seguente.

Abilità di classe: Arcano (Int), Atletica (For), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intuizione (Sag), Natura (Sag), Percezione (Sag), Storia (Int), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Aspetto Primevo, Equilibrio della Natura, *forma selvaggia,* Incantatore Rituale

Riservati ed enigmatici, i druidi considerano le terre selvagge la loro casa. Sono capaci di correre al fianco di un branco di lupi, parlare con gli alberi più antichi e osservare i temporali dall'alto delle nubi stesse. Considerano qualunque sfida una prova, sia della loro prestanza fisica, sia della loro connessione con i luoghi selvaggi del mondo. E benché molti druidi proiettino un aspetto esteriore di calma, possiedono l'astuzia delle bestie e la furia della tempesta.

Che il personaggio sia nato nelle terre selvagge o vi si sia rifugiato fuggendo dalla civiltà, che abbia scelto il suo cammino o abbia risposto a un richiamo che bisbigliava nel suo cuore, ora condivide un legame con gli spiriti primevi della natura. Non è né il loro servo né il loro padrone, ma i venti, gli alberi e le bestie obbediscono alle sue parole, perché lo riconoscono come loro simile.

Può chiamare gli spiriti, e loro intrecceranno i suoi avversari o colpiranno i suoi nemici con la forza della tempesta. Può scatenare il suo spirito interiore, e diventerà la Bestia Primeva, scatenata e indomabile.

WILLIAM O'CONNOR

Privilegi di classe del druido

Un druido possiede i seguenti privilegi di classe.

Aspetto Primevo

La tradizione druidica parla della Bestia Primeva, il primo spirito dei nobili predatori del mondo. Un'entità senza forma fatta d'ombra, pelo, piume e artigli, questa creatura appare nelle visioni di molti druidi, che parlano di imbrigliare la Bestia Primeva quando utilizzano la loro *forma selvaggia* e i poteri di forma bestiale. Un personaggio druido deve decidere quale aspetto della Bestia Primeva si manifesta con maggior forza nei suoi poteri.

Un druido può scegliere una delle seguenti opzioni. La scelta compiuta fornisce il beneficio descritto di seguito e conferisce anche bonus a determinati poteri del druido, come indicato nella relativa descrizione.

Custode Primevo: Quando il druido non indossa un'armatura pesante, può usare il suo modificatore di Costituzione al posto del suo modificatore di Destrezza o Intelligenza per determinare la sua CA.

Predatore Primevo: Quando il druido non indossa un'armatura pesante, ottiene un bonus di +1 alla propria velocità.

Equilibrio della Natura

Alcuni druidi preferiscono essere in forma bestiale, mentre altri preferiscono l'aspetto umanoide. Tuttavia, esattamente come i druidi cercano l'equilibrio nel mondo delle forze divine e primordiali, perseguono un equilibrio anche nelle loro menti e corpi.

Un druido inizia con tre poteri di attacco a volontà. Nel corso della sua carriera, almeno uno di questi poteri, e non più di due, deve avere la parola chiave "forma bestiale". In questo modo, un druido può avere a disposizione utili attacchi in forma sia bestiale che umanoide.

Forma Selvaggia

Un druido ha la capacità di incanalare l'energia primeva delle bestie nella propria forma fisica e trasformarsi a sua volta in una bestia. Possiede un potere a volontà (*forma selvaggia*) che gli consente di assumere la forma di una bestia, e molti poteri da druido hanno la parola chiave "forma bestiale" (vedi Appendice) e possono pertanto essere utilizzati solo quando è in forma di bestia.

Il potere *forma selvaggia* permette a un druido di assumere una forma della sua taglia che ricorda una bestia naturale o fatata, di solito un mammifero predatore a quattro zampe come un cinghiale, un ghiottone, un lupo, un orso o una pantera. La forma bestiale può anche essere una sagoma indistinta fatta di artigli e pelliccia ombrosa, un'incarnazione della Bestia Primeva di cui tutte le bestie terrene sono immagini fratturate. Un druido sceglie una forma specifica ogni volta che utilizza *forma selvaggia*, e quella forma non ha effetto sulle sue statistiche di gioco o modalità di movimento.

La scelta effettuata per il privilegio Aspetto Primevo potrebbe suggerire che un druido preferisce assumere una forma specifica, e determinati poteri di forma bestiale specificano cambiamenti alla sua forma quando vengono utilizzati. Quando assume la forma bestiale, un druido potrebbe anche assomigliare a una bestia più esotica: un rettile come un draco dell'ira o un coccodrillo, una bestia fantastica come un orsogufo o un bulette.

Incantatore Rituale

Un druido ottiene come talento bonus il talento Incantatore Rituale, che gli consente di utilizzare rituali magici. Possiede un libro di rituali, che contiene due rituali che ha già padroneggiato: Animale Messaggero (*Manuale del Giocatore*, pagina 300) e un altro rituale di 1° livello a sua scelta.

Una volta al giorno, un druido può celebrare Animale Messaggero senza spendere componenti.

Strumenti

I druidi utilizzano bastoni e totem per focalizzare la loro energia primeva. Quando un druido impugna un bastone o un totem magico, può sommare il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei suoi poteri da druido, nonché ai poteri del cammino leggendario del druido contrassegnati dalla parola chiave "strumento". Se non possiede uno strumento, un druido può comunque usare questi poteri.

Creare un druido

I druidi si basano su Saggezza, Destrezza o Costituzione per i loro poteri. Possono acquisire i poteri che preferiscono, ma molti druidi effettuano la selezione che si adatta meglio alla loro scelta di Aspetto Primevo.

Druido custode

Un druido custode è un protettore della terra e di coloro che fanno affidamento su di essa. La sua è la magia della terra, della foresta e del cielo, gli aspetti duraturi della natura che vivono molto più a lungo di qualsiasi tiranno mortale. I suoi poteri lo fanno propendere verso la guida come ruolo secondario. Il miglior punteggio di caratteristica di un druido guardiano dovrebbe essere Saggezza, dato che i suoi poteri di attacco si basano su di essa, ma non dovrebbe trascurare Costituzione come secondo miglior punteggio per amplificare la sua resistenza e i suoi poteri da custode.

Il druido in breve

Peculiarità: Un druido combina una serie di potenti poteri a distanza e ad area con la capacità di assumere forma bestiale e portare la battaglia direttamente al nemico. A seconda dei poteri che sceglie, può spendere più tempo in forma bestiale o più tempo in forma umanoide.

Religione: La maggior parte dei druidi non adora gli dèi del Mare Astrale, orientando invece la propria vita e convinzioni sugli spiriti primevi della natura. Chiamare adorazione la loro relazione con questi spiriti potrebbe essere improprio, ma i druidi invocano gli spiriti nei momenti di passaggio, li implorano per ricevere aiuto e li compiacciono con offerte di cibo bruciato o sangue versato.

Razze: Elfi e morfici artigliaffilati diventano eccellenti druidi predatori, combinando un innato intuito e sintonia con la natura con la grazia e l'agilità tipiche della loro razza. I nani sono ottimi druidi custodi, e spesso anche i druidi umani e goliath seguono questo cammino.

Privilegio di classe suggerito: Custode Primevo
Talento suggerito: Istinto Primevo
Abilità suggerite: Arcano, Guarire, Intuizione, Natura
Poteri a volontà suggeriti: *artigli afferranti, richiamo della bestia, vento gelido*
Potere a incontro suggerito: *lampo di gelo*
Potere giornaliero suggerito: *fuochi della vita*

Druido predatore

Come druido predatore, il personaggio caccia e distrugge coloro che violano l'integrità del mondo naturale. La sua è la magia della zanna snudata, del branco di lupi in caccia e della luna color rosso sangue. I suoi poteri lo fanno propendere verso l'assalitore come ruolo secondario, con una particolare predilezione per causare gravi danni, unita ai non trascurabili effetti di controllo. Un druido predatore dovrebbe avere Saggezza come miglior punteggio di caratteristica al fine di sfruttare al meglio i suoi attacchi, seguita da Destrezza per amplificare i suoi poteri da predatore.

Privilegio di classe suggerito: Predatore Primevo
Talento suggerito: Furia Primeva
Abilità suggerite: Arcano, Atletica, Natura, Percezione
Poteri a volontà suggeriti: *balzare, lacerazione selvaggia, seme di fiamma*
Potere a incontro suggerito: *morso fulmineo*
Potere giornaliero suggerito: *frenesia selvaggia*

Scegliere i poteri del druido

Nella scelta dei poteri di un druido, è necessario tenere presenti due fattori. Il primo è in che modo i poteri corrispondono al concetto del personaggio, vale a dire, se il personaggio viene immaginato più come un custode o come un predatore. L'altro è quanto tempo si prevede che il personaggio trascorra in forma bestiale. Questo fattore è indipendente dalla scelta del modello del druido; sia druidi custodi che druidi predatori possono scegliere poteri che vengono utilizzati più spesso in forma bestiale, o utilizzati per lo più in forma umanoide. Tuttavia, è importante per conoscere in che modo il druido agisce durante il gioco.

La strategia più facile è quella di scegliere a ogni avanzamento di livello i poteri che piacciono di più. Se la maggior parte di tali poteri sono poteri di forma bestiale, ne consegue che il druido trascorrerà molto tempo in questa forma, utilizzando i poteri che preferisce. Se la maggior parte dei poteri sono a distanza o ad area utilizzati in forma umanoide, questa scelta cambierà il modo in cui viene interpretato il personaggio. Se al giocatore piacciano i poteri che il personaggio sta usando, non ci sono problemi.

Se si preferisce un approccio più guidato, il consiglio generale è scegliere circa metà dei poteri del druido tra i poteri di forma bestiale. Al primo livello, scegliere uno o due poteri di attacco a volontà di forma bestiale, poi selezionare o un potere a incontro di forma bestiale o un potere giornaliero di forma bestiale. Man mano che il personaggio progredisce nei livelli, sarà sufficiente tentare di mantenere un equilibrio nella scelta tra poteri di forma bestiale e altri poteri.

Infine, non bisogna dimenticare che è possibile ricorrere al riaddestramento (*Manuale del Giocatore*, pagina 28) per modificare le scelte dei poteri del personaggio qualora si considerino poco soddisfacenti.

Poteri del druido

I poteri di un druido sono suppliche che si appellano agli spiriti primevi per alterare la sua forma fisica e ostacolare i suoi nemici. Un druido può fare scaturire dal terreno radici e rampicanti, evocare il fulmine dal cielo, avvolgere i nemici tra le fiamme o trasformarsi in un feroce predatore il cui ululato può far tremare di paura gli avversari.

Privilegi di classe

Tutti i druidi possiedono il potere *forma selvaggia*.

Forma Selvaggia — Privilegio del druido

Il druido assume un aspetto della Bestia Primeva o ritorna alla propria forma umanoide.

A volontà ✦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore (Speciale) — **Personale**

Effetto: Il personaggio si trasforma da umanoide a bestia o viceversa. Quando cambia dalla forma bestiale alla forma umanoide, scatta di 1 quadretto. Mentre è in forma bestiale, non può utilizzare poteri di attacco, di utilità o talenti privi della parola chiave "forma bestiale," sebbene possa mantenere tali poteri.

Il personaggio sceglie una specifica forma ogni volta che utilizza *forma selvaggia* per assumere la forma bestiale. La forma bestiale ha la stessa taglia del personaggio, somiglia a una bestia naturale o a una bestia fatata, e normalmente non modifica le sue statistiche di gioco o modalità di movimento. L'equipaggiamento indossato diventa parte della forma bestiale, ma il personaggio lascia cadere a terra qualsiasi cosa stia tenendo in mano, con l'eccezione degli strumenti che può utilizzare. L'equipaggiamento indossato continua a fornirgli i normali benefici.

Il personaggio può usare le proprietà e i poteri degli strumenti e degli oggetti magici che indossa, ma non le proprietà o i poteri delle armi o i poteri degli oggetti meravigliosi. Sebbene l'equipaggiamento faccia parte della sua forma bestiale, non può essere rimosso, e qualsiasi cosa si trovi in un contenitore che faccia parte della forma bestiale non è accessibile finché il personaggio rimane in quella forma.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere una volta per round.

Suppliche a volontà di 1° livello

Artigli Afferranti — Druido Attacco 1

Il druido squarcia e lacera l'avversario con i suoi artigli, rendendolo incapace di sfuggire al suo prossimo assalto.

A volontà ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard — **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Saggezza danni.
Speciale: Questo potere può essere usato come attacco basilare in mischia.

Balzare — Druido Attacco 1

Il druido salta addosso all'avversario, cogliendolo impreparato.

A volontà ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni. Il bersaglio concede vantaggio in combattimento alla prossima creatura che lo attacca prima della fine del turno successivo del personaggio.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Saggezza danni.
Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere invece di effettuare un attacco basilare in mischia.

Frusta Spinosa — Druido Attacco 1

Delle spine uncinate scaturiscono dal legno del bastone o del totem del druido, imprigionando la sua preda.

A volontà ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio tira il bersaglio di 2 quadretti.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Saggezza danni.

Guizzo di Tempesta — Druido Attacco 1

La scarica di un fulmine colpisce il nemico e carica di elettricità l'aria intorno a lui. Se il nemico non si allontana, verrà folgorato da una seconda scarica.

A volontà ✦ Fulmine, Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni da fulmine. Se il bersaglio non si muove di almeno 2 quadretti durante il suo turno successivo, subisce danni da fulmine pari al modificatore di Saggezza del personaggio.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Saggezza danni.

Lacerazione Selvaggia — Druido Attacco 1

Il druido squarcia l'avversario con gli artigli, preparandolo per l'uccisione.

A volontà ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Saggezza danni.
Speciale: Questo potere può essere usato come attacco basilare in mischia.

Richiamo della Bestia — Druido Attacco 1

Il druido tira fuori l'istinto selvaggio che alberga in ogni creatura, obbligando i suoi nemici a combattere senza pensare o riflettere.

A volontà ✦ Charme, Primevo, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio non può ottenere il vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio. In aggiunta, nel suo turno successivo il bersaglio subisce danni psichici pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio quando effettua qualsiasi attacco che non includa come bersaglio l'alleato del personaggio più vicino a lui.
Livello 21: 10 + modificatore di Saggezza danni psichici.

Seme di Fiamma — Druido Attacco 1

Il druido scaglia contro il nemico un seme infuso di energia primeva. Quando il seme colpisce il terreno, si verifica un'esplosione fiammeggiante.

A volontà ✦ Fuoco, Primevo, Strumento, Zona
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d6 danni da fuoco, e i quadretti adiacenti al bersaglio diventano una zona fiammeggiante che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi nemico che entri nella zona o vi inizi il proprio turno all'interno subisce danni da fuoco pari al modificatore di Saggezza del personaggio.
Livello 21: 2d6 danni da fuoco.

Vento Gelido — Druido Attacco 1

Una raffica di vento ghiacciato investe i nemici del druido, disperdendoli.

A volontà ✦ Freddo, Primevo, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 1d6 danni da freddo, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.
Livello 21: 2d6 danni da freddo.

Suppliche a incontro di 1° livello

Lampo di Gelo — Druido Attacco 1

Il druido investe i nemici con un freddo che li lascia congelati sul posto.

Incontro ✦ Freddo, Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Custode Primevo: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Morso Fulmineo — Druido Attacco 1

Con rapidità e astuzia, il druido morde i nemici e schiva per evitare un contrattacco.

Incontro ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni. Se almeno uno degli attacchi colpisce, il personaggio può scattare di 2 quadretti.
Predatore Primevo: Il numero di quadretti di cui il personaggio può scattare è pari al suo modificatore di Destrezza.

Rampicanti Contorti — Druido Attacco 1

Radici e viticci scaturiscono dal terreno intorno alle creature vicine.

Incontro ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni, e ogni quadretto adiacente al bersaglio diventa terreno difficile fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Selezione nel Gregge — Druido Attacco 1

Lo sguardo ferino del druido lacera la mente del nemico instillando una sensazione di rovina imminente e trascinandolo verso i suoi artigli.

Incontro ✦ Charme, Forma Bestiale, Primevo, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il personaggio tira il bersaglio di 3 quadretti.

Suppliche giornaliere di 1° livello

Frenesia Selvaggia — Druido Attacco 1

In un turbine di zanne e artigli, il druido si avventa sui nemici vicini.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è frastornato e rallentato (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fuochi della Vita — Druido Attacco 1

Uno scoppio di fiamme ustionanti avvolge i nemici e li brucia per qualche tempo. Quando ogni creatura distingue le fiamme che la bruciano, un fuoco di guarigione balza verso uno degli alleati del druido.

Giornaliero ✦ Fuoco, Guarigione, Primevo, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima di superare un tiro salvezza contro i danni continuati, una creatura a scelta del personaggio entro 5 quadretti dal bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.
Effetto secondario: Una creatura a scelta del personaggio entro 5 quadretti dal bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Costituzione del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati.

Fuoco delle Fate — Druido Attacco 1

Un'esplosione di luce colorata avviluppa i nemici del druido, distraendoli e rallentandoli. Quando ogni creatura si libera dall'effetto, la luce lampeggia ancora una volta, bruciando la carne e abbagliando gli occhi.

Giornaliero ✦ Primevo, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è rallentato e concede vantaggio in combattimento (tiro salvezza termina entrambi).
Effetto secondario: 3d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: 1d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Prigione di Vento — Druido Attacco 1

Forti raffiche di vento percuotono l'avversario, e quando questo si muove, il vento si propaga verso l'esterno e butta a terra i nemici.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni.
Effetto: Il bersaglio concede vantaggio in combattimento finché non si muove o fino alla fine dell'incontro. Quando il bersaglio si muove per la prima volta prima della fine dell'incontro, tutti i nemici entro 5 quadretti da esso vengono buttati a terra proni.

Suppliche di utilità di 2° livello

Agile Spia — Druido Utilità 2

Il druido può adottare la forma di un topo, un grosso ragno o un altro animale che non attirerebbe una seconda occhiata dalla maggior parte degli osservatori.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione gratuita **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve avere il potere *forma selvaggia*.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può usare *forma selvaggia* per assumere la forma di una bestia naturale o una bestia fatata Minuscola, come un topo, un gatto domestico o un grosso ragno. In questa forma, ottiene un bonus di +5 alle prove di Furtività. Non può attaccare, raccogliere alcunché o manipolare oggetti.
Finché gli effetti del potere non terminano, il personaggio può usare *forma selvaggia* per cambiare tra questa forma, un'altra forma bestiale e la propria forma umanoide.

Foschia Occultante — Druido Utilità 2

Una spessa nebbia si addensa dal nulla, nascondendo gli alleati del druido.

Giornaliero ✦ Primevo, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Effetto: L'emanazione crea una zona di quadretti leggermente oscurati che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere minore: La zona permane, il personaggio può aumentarne l'area di 1 fino a un massimo di emanazione 5.

Inseguimento Veloce — Druido Utilità 2

Le membra del druido gli permettono di correre con la velocità di un ghepardo.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere alla propria velocità mentre è in forma bestiale pari al suo modificatore di Destrezza.

Pelle di Corteccia — Druido Utilità 2

Uno strato protettivo di robusta corteccia d'albero ricopre il corpo e l'armatura del druido.

Incontro ✦ Primevo
Azione minore **Distanza 5**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene un bonus di potere alla CA pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Suppliche a incontro di 3° livello

Artigli Devastanti — Druido Attacco 3

Il druido piomba sui nemici come un lampo, gettandoli di lato con una serie di attacchi feroci.

Incontro ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Chiamare il Fulmine — Druido Attacco 3

Scariche di fulmini trafiggono i nemici del druido mentre il tuono rimbomba intorno a loro, distraendoli e minacciando di colpirli se osano allontanarsi.

Incontro ✦ Fulmine, Primevo, Strumento, Tuono, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni da fulmine.
Effetto: L'emanazione crea una zona di tuono rimbombante che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Mentre si trova entro la zona, qualsiasi nemico subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, e qualsiasi nemico che lasci la zona subisce 5 danni da tuono.

Turbinio del Predatore — Druido Attacco 3

Il druido sfreccia attraverso il campo di battaglia, attaccando i suoi avversari mentre si insinua nelle loro fila.

Incontro ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio primario è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Il personaggio scatta di 2 quadretti e poi effettua un attacco secondario.
Predatore Primevo: Il numero di quadretti di cui il personaggio scatta è pari al suo modificatore di Destrezza.
Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario
Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio secondario è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Vento della Tundra — Druido Attacco 3

Un vento ruggente si abbatte sui nemici, ricoprendoli di ghiaccio e gettandoli a terra.

Incontro ✦ Freddo, Primevo, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da freddo, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.
Custode Primevo: Il personaggio spinge anche il bersaglio di un numero di quadretti pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Suppliche giornaliere di 5° livello

Ghiottone Primevo — Druido Attacco 5

Il druido si trasforma in un ghiottone feroce, che scatta e azzanna qualsiasi nemico tanto sciocco da attaccarlo. Il suo furibondo attacco contro un avversario vicino squarcia tendini e muscoli, rallentandone i movimenti.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando il personaggio è in forma bestiale ed è in grado di compiere azioni, qualsiasi nemico che effettui un attacco in mischia contro di lui subisce danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Lacerazione Azzoppante — Druido Attacco 5

Il druido squarcia le gambe dei suoi avversari, lasciandoli azzoppati e sanguinanti.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

VINCENT DUTRAIT

Muro di Spine — Druido Attacco 5

Un folto roveto confonde e intrappola i nemici del druido.

Giornaliero ✦ Evocazione, Primevo, Strumento
Azione standard **Muro ad area 8 entro 10 quadretti**
Effetto: Il personaggio evoca un muro di rampicanti ritorti e spinosi. Il muro può essere alto fino a 4 quadretti, deve poggiare su una superficie solida e permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il muro concede copertura. La linea di visuale di una creatura attraverso un quadretto di muro è bloccata a meno che la creatura non sia adiacente a quel quadretto.

Per entrare in un quadretto di muro servono 3 quadretti extra di movimento. Se una creatura entra nello spazio del muro o inizia il suo turno in quello spazio, subisce 1d10 + modificatore di Saggezza del personaggio danni e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).
Mantenere minore: Il muro permane.

Ruggito del Terrore — Druido Attacco 5

Il ruggito del druido è la voce fragorosa del Grande Orso, che incute terrore in ogni cuore.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Paura, Primevo, Psichico, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Suppliche di utilità di 6° livello

Araldo Nero — Druido Utilità 6

Il druido può trasformarsi in un corvo e prendere il volo, non essendo più legato alla terra.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione gratuita **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve avere il potere *forma selvaggia*.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può usare *forma selvaggia* per assumere la forma di un corvo Minuscolo. In questa forma, ottiene una velocità di volo pari alla sua velocità, e la sua velocità sul terreno diventa 2. Non può attaccare, raccogliere alcunché o manipolare oggetti.

Finché gli effetti del potere non terminano, il personaggio può usare *forma selvaggia* per cambiare tra questa forma, un'altra forma bestiale e la propria forma umanoide.

Mantello Mimetico — Druido Utilità 6

Il bersaglio assume l'aspetto del terreno circostante, scomparendo alla vista.

Incontro ✦ Primevo
Azione gratuita **Distanza 5**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Il bersaglio diventa invisibile finché non si muove o fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Salmodia del Mantenimento — Druido Utilità 6

Il druido intona una breve supplica agli spiriti primevi, che convogliano energia al suo posto per mantenere gli effetti che lui ha creato.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Ogni zona creata dal personaggio entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio muove ciascun bersaglio di 5 quadretti. Se uno qualsiasi dei bersagli deve terminare alla fine del suo turno attuale, può fare in modo che quel bersaglio permanga fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Sensi del Cacciatore — Druido Utilità 6

La vista, l'udito e l'odorato del druido diventano acuti come quelli di un predatore.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene visione crepuscolare e un bonus di +4 alle prove di Percezione fino alla fine dell'incontro.

Suppliche a incontro di 7° livello

Avvinghiarsi — Druido Attacco 7

Il druido affonda denti e artigli nella sua preda, impedendole di fuggire.

Incontro ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è afferrato.

Predatore Primevo: Il bersaglio subisce una penalità alle prove di sfuggire alla presa pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Banchetto di Furia — Druido Attacco 7

Il druido diventa un turbine di zanne e artigli, scavando un sentiero sanguinoso attraverso i suoi nemici.

Incontro ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni.
Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario
Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni. L'attacco secondario infligge 5 danni extra se l'attacco primario ha colpito il bersaglio.

Tremito — Druido Attacco 7

La terra si scuote sotto i piedi dei nemici.

Incontro ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio e ogni nemico adiacente a esso.

Venti Vorticosi — Druido Attacco 7

Un cono d'aria turbolenta si forma intorno all'avversario, percuotendolo e spingendo le altre creature verso il druido.

Incontro ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio tira di 1 quadretto ogni creatura entro 3 quadretti dal bersaglio.

Custode Primevo: Se il personaggio tira una o più creature che sono adiacenti al bersaglio, il bersaglio subisce danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Suppliche giornaliere di 9° livello

Aggrovigliare — Druido Attacco 9

Radici e rampicanti scaturiscono dal terreno per afferrare tutte le creature nelle vicinanze. Mentre le piante rallentano i nemici, le zanne e gli artigli del druido ottengono una potenza selvaggia contro quegli avversari.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Effetto: L'emanazione crea una zona di radici e rampicanti avvinghianti che permane fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro la zona è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio è in forma bestiale, i suoi attacchi in mischia contro i nemici entro la zona possono ottenere colpi critici con un risultato di 18-20.

Dilaniamento Selvaggio — Druido Attacco 9

L'assalto selvaggio del druido lascia i nemici troppo deboli per compiere attacchi efficaci.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Lupo Primevo — Druido Attacco 9

Il druido si trasforma in un lupo feroce, buttando a terra il suo nemico e squarciando selvaggiamente le carni degli altri avversari atterrati.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio butta a terra prono il bersaglio, che non può rialzarsi (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro i bersagli proni. Inoltre, ogni volta che colpisce un nemico con un attacco in mischia mentre è in forma bestiale, il personaggio può buttare a terra prono quel nemico.

Raggio Solare — Druido Attacco 9

Brillanti raggi di luce abbagliano i nemici.

Giornaliero ✦ Primevo, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Mancato: 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Suppliche di utilità di 10° livello

Armatura Selvaggia — Druido Utilità 10

La pelle del druido si indurisce ricoprendosi di placche corazzate. I nemici possono sempre ferirlo, ma non così gravemente come vorrebbero.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando è in forma bestiale, il personaggio ottiene un valore di resistenza a tutti danni pari al suo modificatore di Costituzione.

Radici di Salvataggio — Druido Utilità 10

Delle radici scaturiscono dal terreno e trattengono saldamente un alleato.

Incontro ✦ Primevo
Interruzione immediata **Distanza 10**
Attivazione: Il personaggio o un alleato entro 10 quadretti da lui viene tirato, spinto o fatto scorrere
Bersaglio: Il personaggio influenzato dal movimento forzato
Effetto: Il bersaglio non viene influenzato dal movimento forzato.

WAYNE ENGLAND

Soggiorno nella Selva Fatata — Druido Utilità 10

Il druido effettua una breve escursione nella Selva Fatata, ritornando nel mondo dopo essere guarito e avere cambiato forma.

Incontro ✦ Primevo, Teletrasporto
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio si teletrasporta in un luogo sicuro nella Selva Fatata. Mentre si trova lì, non può compiere nessuna azione a parte recuperare energie e usare *forma selvaggia*. Alla fine del suo turno successivo o come azione di movimento prima di questo termine, il personaggio riappare in uno spazio non occupato entro 10 quadretti dallo spazio di partenza.

Tempesta Invernale — Druido Utilità 10

Il ghiaccio ricopre il terreno, e un vento tagliente rende i nemici più vulnerabili agli attacchi da freddo del druido.

Giornaliero ✦ Primevo, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Effetto: L'emanazione crea una zona di terreno difficile che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Mentre si trova entro la zona, qualsiasi nemico ottiene vulnerabilità 5 freddo. Il personaggio può dissolvere la zona come azione minore.
Mantenere minore: La zona permane, il personaggio può aumentarne l'area di 1 fino a un massimo di emanazione 5.

Suppliche a incontro di 13° livello

Artigli del Castigo — Druido Attacco 13

Umidi del sangue del nemico, gli artigli del druido sferzano qualsiasi avversario adiacente che abbia l'ardire di attaccarlo.

Incontro ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia come azione di opportunità contro qualsiasi nemico adiacente a lui che lo colpisca o lo manchi con un attacco.
Predatore Primevo: Il personaggio ottiene un bonus ai tiri per colpire con attacchi basilari in mischia pari al suo modificatore di Destrezza.

Evidenziare Debolezza — Druido Attacco 13

Il druido rende manifesta una breccia nelle difese della sua preda, creando un'apertura per un successivo attacco.

Incontro ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni. Il prossimo attacco prima della fine del turno successivo del personaggio viene effettuato contro la difesa più bassa del bersaglio.
Custode Primevo: Se il prossimo attacco colpisce il bersaglio, infligge un ammontare di danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Fragore di Tuono — Druido Attacco 13

Un improvviso fragore di tuono stordisce il bersaglio.

Incontro ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: Il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Onda di Marea — Druido Attacco 13

Una grande ondata d'acqua si solleva, muovendo le creature dove le vuole il druido.

Incontro ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.

Suppliche giornaliere di 15° livello

Artigli Taglienti — Druido Attacco 15

Gli artigli del druido causano ferite sanguinanti che rifiutano di rimarginarsi.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: 5 danni continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Balzo Galvanizzante — Druido Attacco 15

Mentre il druido balza sulla sua preda, viene rinvigorito dal piacere della caccia.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio rimuove da se stesso qualsiasi effetto che possa essere terminato da un tiro salvezza.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio effettua un tiro salvezza contro ogni effetto che può essere terminato da tale tiro.

Ghiaccio Divorante — Druido Attacco 15

Una patina di ghiaccio si forma sopra il nemico, bloccandolo sul posto e congelando la sua carne. Quando il nemico si libera, il ghiaccio lo taglia.

Giornaliero ✦ Freddo, Primevo, Recuperabile, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: Il bersaglio è immobilizzato e subisce 5 danni da freddo continuati (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: 2d10 + modificatore di Saggezza danni da freddo.

Invocare Tempesta di Fulmini — Druido Attacco 15

Una raffica di fulmini colpisce dalle nubi oscure addensate nel cielo.

Giornaliero ✦ Fulmine, Primevo, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da fulmine.
Effetto: L'emanazione crea una zona di vento e fulmini che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura entri nella zona o inizi il proprio turno al suo interno è rallentata fino alla fine del turno successivo del personaggio. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 5 quadretti.
Mantenere minore: La zona permane, e ogni creatura al suo interno subisce 5 danni da fulmine.

Metamorfosi Funesta — Druido Attacco 15

Trasformato in un animale innocuo, il nemico non può fare altro che dibattersi contro la sua nuova e inutile forma.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è stordito e assume la forma di una bestia naturale o bestia fatata innocua Minuscola, come una salamandra, una tartaruga o un topo (tiro salvezza termina entrambi). Come azione minore, il personaggio può terminare l'effetto, infliggendo al bersaglio l'effetto secondario.
Effetto secondario: 1d10 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: 1d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Suppliche di utilità di 16° livello

Muro di Pietra — Druido Utilità 16

Un muro di granito emerge dal terreno a comando del druido.

Giornaliero ✦ Evocazione, Primevo
Azione standard **Muro ad area 12 entro 10 quadretti**
Effetto: Il personaggio può evocare un muro di pietra grezza. Il muro può essere alto fino a 6 quadretti e deve poggiare su una superficie solida. Il muro è un ostacolo solido. Ogni quadretto del muro ha 100 punti ferita e si sgretola in terreno difficile se viene distrutto. L'intero muro crolla generando terreno difficile alla fine dell'incontro.

Piaga degli Insetti — Druido Utilità 16

Il druido si trasforma in uno sciame di insetti zampettanti, tenuto insieme dal potere della sua coscienza.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione gratuita **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve avere il potere *forma selvaggia*.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può usare il potere *forma selvaggia* per assumere la forma di una nube di insetti. In questa forma, ottiene una velocità di volo pari alla sua velocità sul terreno, e può fluttuare. Diventa inoltre evanescente. Quando si stringe, può muoversi a piena velocità invece che a velocità dimezzata e può passare da un'apertura abbastanza larga da lasciar passare anche un solo insetto. Non può attaccare, raccogliere alcunché o manipolare oggetti.
Finché gli effetti del potere non terminano, il personaggio può usare *forma selvaggia* per cambiare tra questa forma, un'altra forma bestiale e la propria forma umanoide.

Ripristino Primevo — Druido Utilità 16

Un alone verde circonda gli alleati vicini al druido, purificandoli da varie afflizioni.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio può spendere un impulso curativo per recuperare punti ferita o per rimuovere un effetto che possa essere terminato da un tiro salvezza.

Ululato della Terra Selvaggia — Druido Utilità 16

Lo spettrale ululato del druido incanala il potere primevo nei suoi alleati.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Guarigione, Primevo
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio spende un impulso curativo, e ogni bersaglio recupera 2d6 punti ferita.
Livello 21: Ogni bersaglio recupera 3d6 punti ferita.
Livello 26: Ogni bersaglio recupera 4d6 punti ferita.

Suppliche a incontro di 17° livello

Fulmine a Cascata — Druido Attacco 17

Dalla punta delle dita del druido si sprigionano scariche di fulmini che folgorano prima un nemico, poi un secondo.

Incontro ✦ Fulmine, Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da fulmine, e il bersaglio primario è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario di emanazione ad area 5 centrata sul bersaglio primario.
Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario entro l'emanazione
Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni da fulmine ai bersagli primario e secondario, e il bersaglio secondario è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Lacerazione Scattante — Druido Attacco 17

Il druido sguscia facilmente sotto le difese dell'avversario, colpendolo con un attacco inabilitante.

Incontro ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Effetto: Prima e dopo l'attacco, il personaggio scatta di 2 quadretti.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio non può scattare fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Ricompensa del Saprofago — Druido Attacco 17

Il nemico è imprigionato nella presa del druido, che lo trascina via.

Incontro ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio afferra il bersaglio.
Predatore Primevo: Il personaggio può anche scattare di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza e tirare il bersaglio con sè.

Tempesta di Vento — Druido Attacco 17

Un ciclone breve ma potente percuote le creature e le trasporta lontano.

Incontro ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.
Custode Primevo: Il numero di quadretti di cui il personaggio fa scorrere il bersaglio è pari a 1 + il suo modificatore di Costituzione.

Suppliche giornaliere di 19° livello

Balzare e Svanire — Druido Attacco 19

Il druido scompare dopo avere maciullato il suo nemico.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 4d10 + modificatore di Saggezza danni.
Effetto: Il personaggio diventa invisibile e poi scatta di 5 quadretti. Rimane invisibile fino alla fine del suo turno successivo.

Grandinata Invernale — Druido Attacco 19

Una tormenta di neve si manifesta, crescendo fino a coprire un'area sempre più grande.

Giornaliero ✦ Freddo, Primevo, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni da freddo.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'emanazione crea una zona di vento e grandine che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che entri nella zona o inizi il proprio turno al suo interno è rallentata fino alla fine del turno successivo del personaggio e subisce 5 danni da freddo. Il personaggio può dissolvere la zona come azione minore.
Mantenere minore: La zona permane, e il personaggio può aumentarne l'area di 1 fino a un massimo di emanazione 5.

Orso Primevo — Druido Attacco 19

Il druido si trasforma in un orso feroce, afferrando i nemici e spremendo la vita dai loro corpi.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Guarigione, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è afferrato. Finché non sfugge, il bersaglio subisce 10 danni all'inizio di ogni turno del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è afferrato.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando il personaggio è in forma bestiale ottiene un bonus di +2 alla CA e alla Tempra.

Spine Avviluppanti — Druido Attacco 19

Dei rampicanti spinosi scaturiscono dal terreno e catturano le creature. Liberarsi dalle spine provoca un dolore ancora più grande.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: Il bersaglio è immobilizzato e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).
Effetto secondario: 2d6 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: 1d6 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Suppliche di utilità di 22° livello

Artiglio Celeste — Druido Utilità 22

Il druido può assumere la forma di una maestosa aquila, librandosi sopra la battaglia e piombando verso il basso per artigliare i suoi nemici.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione gratuita **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve avere il potere *forma selvaggia*.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può usare il potere *forma selvaggia* per assumere la forma di un'aquila della sua stessa taglia. In questa forma, ottiene una velocità di volo pari a 2 + la sua normale velocità, e può fluttuare. Non può usare poteri di attacco giornalieri né manipolare oggetti.
Finché gli effetti del potere non terminano, il personaggio può usare *forma selvaggia* per cambiare tra questa forma, un'altra forma bestiale e la propria forma umanoide.

Bestia Fantasma — Druido Utilità 22

La forma bestiale del druido assume le proprietà degli spiriti primevi che cacciano come fantasmi attraverso il mondo.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio usa *forma selvaggia* per assumere forma bestiale, diventa evanescente e ottiene la qualità intangibile fino alla fine del suo turno.

Bestia Invisibile — Druido Utilità 22

Il druido scompare e poi riemerge dove i nemici meno se lo aspettano.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio usa *forma selvaggia* per assumere forma bestiale, diventa invisibile fino alla fine del suo turno.

Radici Ostinate — Druido Utilità 22

Dalle gambe e dai piedi degli alleati del druido fuoriescono delle radici, che attingono potere curativo della terra e li tengono saldamente ancorati al loro posto.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio può negare un effetto che lo tira, lo spinge o lo fa scorrere. In aggiunta, se un bersaglio è sanguinante all'inizio del proprio turno, recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Costituzione del personaggio.
Mantenere minore: L'effetto permane.

Suppliche a incontro di 23° livello

Esplosione Tempestosa — Druido Attacco 23

Una nube di tempesta appare sopra i nemici del druido, e i fulmini si abbattono sulle loro teste.

Incontro ✦ Fulmine, Primevo, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da fulmine, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi creatura che entri nell'area dell'emanazione o inizi il proprio turno al suo interno subisce 5 danni da fulmine.

Forza della Caccia — Druido Attacco 23

Il druido sferza il suo avversario, traendo forza e salute dai medesimi spiriti primevi che potenziano il suo attacco.

Incontro ✦ Forma Bestiale, Guarigione, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio può spendere un impulso curativo.
Custode Primevo: Anche tutti gli alleati entro 5 quadretti dal personaggio possono spendere un impulso curativo.

Ruggito Primordiale — Druido Attacco 23

Il poderoso ruggito del druido investe le orecchie e le menti dei nemici, respingendoli scompostamente.

Incontro ✦ Forma Bestiale, Primevo, Psichico, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio viene buttato a terra prono ed è assordato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Terra Avvinghiante — Druido Attacco 23

La terra stessa afferra i nemici del druido, trattenendoli sul posto in attesa che i suoi artigli li facciano pezzi.

Incontro ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Predatore Primevo: Fino alla fine del suo turno successivo, quando è in forma bestiale, il personaggio ottiene un bonus ai tiri per colpire contro il bersaglio pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Suppliche giornaliere di 25° livello

Dilaniamento Feroce — Druido Attacco 25

In un impeto di ferocia bestiale, il druido si lancia sul nemico, lo butta per terra, prosciuga la sua forza e lo scaglia lontano.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco primario: Saggezza contro Riflessi
Colpito: Il personaggio butta a terra prono il bersaglio.
Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario contro il bersaglio.
Attacco secondario: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).
Effetto: Il personaggio effettua un attacco terziario contro il bersaglio.
Attacco terziario: Saggezza contro Tempra
Colpito: Il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Costituzione, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Effetto: Il bersaglio subisce 2d10 + modificatore di Saggezza del personaggio danni. Se tutti e tre gli attacchi colpiscono, il bersaglio subisce danni extra pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

EVA WIDERMANN

Esca Fatata — Druido Attacco 25

Delle scintille sfavillanti di luce mistica scottano e ammaliano al tempo stesso i nemici del druido, che si mettono a seguirle.

Giornaliero ✦ Charme, Primevo, Radioso, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 3 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'emanazione crea una zona di luce mistica che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché la zona permane, il personaggio fa scorrere di 3 quadretti ogni nemico al suo interno alla fine del proprio turno.
Mantenere minore: La zona permane.

Tempesta Primeva — Druido Attacco 25

Il cielo ribolle di nubi di tempesta mentre fuoco e fulmini tormentano i nemici del druido.

Giornaliero ✦ Fulmine, Fuoco, Primevo, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 4 entro 20 quadretti**
Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco primario: Saggezza contro Tempra
Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni da fulmine e da fuoco, e il bersaglio primario viene buttato a terra prono.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'emanazione crea una zona di vento infuriante che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché la zona permane, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario, usando un quadretto entro la zona come quadretto di origine dell'attacco.
Azione di opportunità **Emanazione ravvicinata 1**
Attivazione: Un nemico prono entro la zona si rialza
Bersaglio secondario: Il nemico che attiva il potere entro l'emanazione
Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi
Colpito: Il bersaglio secondario non può rialzarsi durante il suo turno attuale.
Mantenere minore: La zona permane.

Tigre Primeva — Druido Attacco 25

Il druido si trasforma in una tigre feroce, sferzando con gli artigli gli avversari che osano avvicinarsi troppo.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 6d6 + modificatore di Saggezza danni. Se l'attacco colpisce almeno una volta, il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando è in forma bestiale, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia come azione di opportunità contro qualsiasi nemico che entri in un quadretto adiacente a lui.

Suppliche a incontro di 27° livello

Deflagrazione Polare — Druido Attacco 27

Il druido incanala la forza delle desolazioni del nord in una raffica di vento congelante.

Incontro ✦ Freddo, Primevo, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Custode Primevo: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene anche un valore di vulnerabilità a tutti i danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

CHRIS SEAMAN

Salto Lacerante — Druido Attacco 27

Il druido balza sul nemico, lo maciulla con i suoi artigli e poi salta sul prossimo avversario.

Incontro ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 3 quadretti.
Predatore Primevo: Il numero di quadretti di cui il personaggio scatta è pari a 1 + il suo modificatore di Destrezza.
Bersaglio: Ogni nemico entro portata durante lo scatto
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Uragano Selvaggio — Druido Attacco 27

Il druido artiglia e morde tutti i nemici alla sua portata.

Incontro ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni.

Vento Esplosivo — Druido Attacco 27

Un'improvvisa esplosione di vento ululante e vorticoso disperde le creature in tutte le direzioni.

Incontro ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti.

Suppliche giornaliere di 29° livello

Archetipo Primevo — Druido Attacco 29

Non più un riflesso imperfetto della Bestia Primeva, la forma bestiale del druido diventa un'autentica manifestazione del primo predatore.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Saggezza contro Riflessi. Il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contro un bersaglio sanguinante.
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando è in forma bestiale, il personaggio ottiene un bonus di +4 alla velocità e un bonus di +2 ai tiri per colpire contro i bersagli sanguinanti, e può scattare di 2 quadretti come azione di movimento.

Sguardo della Bestia — Druido Attacco 29

Quando il nemico incontra lo sguardo del druido, questi risveglia la bestia che si annida dentro di lui e prende il controllo del suo corpo.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Charme, Primevo, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: 3d10 + modificatore di Saggezza danni psichici.
Mancato: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: 2d10 + modificatore di Saggezza danni psichici.

Spine Prosciugavita — Druido Attacco 29

I nemici del druido lottano per liberarsi dalle radici che li imprigionano, mentre il druido sugge la vita da loro per guarire le proprie ferite.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: Il bersaglio è immobilizzato e indebolito e subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina tutto). Il personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari al suo modificatore di Costituzione per ogni bersaglio che colpisce con questo potere.
Effetto secondario: 3d8 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: 1d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Tormenta Accecante — Druido Attacco 29

Vento e neve polare spazzano il campo di battaglia al comando del druido.

Giornaliero ✦ Freddo, Primevo, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio primario: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco primario: Saggezza contro Tempra
Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni da freddo, e il bersaglio primario è accecato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'emanazione crea una zona di neve che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché la zona permane, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario, usando un quadretto della zona come quadretto di origine dell'attacco.
Azione di opportunità **Emanazione ravvicinata 1**
Attivazione: Una creatura entra nella zona o inizia il suo turno all'interno
Bersaglio secondario: La creatura entro l'emanazione che attiva il potere
Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi
Colpito: Il bersaglio secondario è trattenuto fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere minore: La zona permane.

CACCIATORE CELESTE

"L'aquila è il predatore perfetto. Nessun legame alla terra, e può cacciare nel mondo come uno spirito primevo."

Prerequisito: Druido, potere *forma selvaggia*

Sebbene la Bestia Primeva si manifesti solitamente come un mammifero predatore, alcuni suoi aspetti si librano nel cielo su ali piumate, cacciando le prede dall'aria. Aquile, falchi e sparvieri non sono predatori meno feroci delle pantere e dei lupi, e alcuni druidi assumono le loro forme per piombare dall'alto addosso alle loro prede.

Il personaggio è uno di questi druidi, un cacciatore celeste che emula gli uccelli rapaci nella sua forma bestiale. La sua forma bestiale non è in grado di volare sempre, ma di tanto in tanto può alzarsi in aria. Alcuni cacciatori celesti assumono una forma bestiale vagamente somigliante a una cockatrice: un predatore furtivo con ali primitive che gli consentono di volare per brevi tratti. Altri mantengono la loro normale forma bestiale ma assumono momentaneamente la forma di un volatile quando usano i loro poteri da cacciatore celeste.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CACCIATORE CELESTE

Azione del Cacciatore Celeste (11° livello): Quando un cacciatore celeste spende un punto azione per compiere un'azione extra, può volare della propria velocità prima di effettuare quell'azione.

Maestro d'Ali (11° livello): Un cacciatore celeste ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature volanti.

Sensi Bestiali (16° livello): Ogni volta che un cacciatore celeste utilizza un potere giornaliero di forma bestiale, ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Percezione fino alla fine dell'incontro.

SUPPLICHE DEL CACCIATORE CELESTE

Artigli Accecanti — Cacciatore celeste Attacco 11

Assumendo la forma di un rapace volante, il cacciatore celeste si avventa sugli occhi dei nemici.

Incontro ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma di un'aquila che possiede la sua taglia, può volare al doppio della sua velocità e può compiere il seguente attacco di contatto in mischia in qualsiasi punto durante il movimento. Il personaggio non provoca attacchi di opportunità quando si muove allontanandosi dal bersaglio dell'attacco. Dopo l'attacco, il personaggio riassume la sua normale forma bestiale.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Falcone Librato — Cacciatore celeste Utilità 12

Il cacciatore celeste può assumere la forma di un veloce uccello rapace capace di liberarsi sulla testa dei suoi nemici.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione gratuita **Personale**

Prerequisito: Il personaggio deve avere il potere *forma selvaggia*.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può usare il potere *forma selvaggia* per assumere la forma di un falcone Minuscolo. In questa forma, ottiene una velocità di volo pari alla sua velocità sul terreno. Ottiene inoltre un bonus di +5 alle prove di Percezione e un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità. Non può attaccare, raccogliere alcunché o manipolare oggetti.

Finché gli effetti del potere non terminano, il personaggio può usare *forma selvaggia* per cambiare tra questa forma, un'altra forma bestiale e la propria forma umanoide.

Aquila Primeva — Cacciatore celeste Attacco 20

Il cacciatore celeste si trasforma in un'aquila feroce, che piomba giù dal cielo per colpire i suoi nemici con il tuono delle sue ali.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento, Tuono
Azione standard **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma di un'aquila che possiede la sua taglia, può volare alla sua velocità e può compiere il seguente attacco di emanazione ravvicinata 5. Dopo l'attacco, il personaggio riassume la sua normale forma bestiale. Fino alla fine dell'incontro, quando è in forma bestiale, il personaggio può assumere questa forma d'aquila e volare della propria velocità come azione di movimento. Alla fine di questa azione, il personaggio deve atterrare, dopodiché riassume la propria normale forma bestiale.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

MATIAS TAPIA

Custode della Fiamma Nascosta

"La Fiamma Nascosta arde dentro ognuno di noi. Attingi a essa per la tua furia, o la risveglierò io per la tua rovina."

Prerequisito: Druido

Secondo le leggende druidiche, la Fiamma Nascosta è una scintilla di vigore e vitalità che esiste in tutte le creature. Si dice che le bestie, e in particolare i mammiferi predatori, vivano in armonia con la Fiamma Nascosta dentro di loro, attingendo a essa per alimentare la loro furia cacciatrice. Quando una creatura lascia che la Fiamma Nascosta arda senza controllo, il risultato è una pazzia selvaggia che non è più in armonia con l'ordine naturale delle cose del comportamento di quei popoli civilizzati che agiscono come se nessuna fiamma ardesse dentro di loro.

Il personaggio è un custode della Fiamma Nascosta, capace di attingere a questa fonte di forza e furia bestiale. Invocando la Fiamma Nascosta in una creatura, il personaggio può spronare quella creatura facendola entrare in una frenesia che non lascia spazio al pensiero strategico o tattico. Può attingere alla Fiamma Nascosta in se stesso e nei suoi alleati allo scopo di perfezionare il proprio istinto predatorio, che lo aiuta a combattere con terribile ferocia.

Privilegi leggendari del custode della Fiamma Nascosta

Azione del Custode (11° livello): Quando un custode della Fiamma Nascosta spende un punto azione per compiere un'azione extra, può anche ripetere il tiro del prossimo attacco che manca il bersaglio prima della fine del suo turno, e deve usare il secondo risultato.

Furia della Fiamma Nascosta (11° livello): Un custode della Fiamma Nascosta ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire con attacchi a distanza, ad area e ravvicinati contro il nemico che gli è più vicino.

Saltare nella Lotta (16° livello): Ogni volta che un alleato entro 5 quadretti dal custode della Fiamma Nascosta carica, il custode della Fiamma Nascosta e ogni altro alleato entro 5 quadretti da lui possono scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

EVA WIDERMANN

Suppliche del custode della Fiamma Nascosta

Stuzzicare la Bestia — Custode della Fiamma Nascosta Attacco 11

Il nemico ulula di rabbia bestiale, lanciandosi nella mischia e cadendo diritto nella trappola tesagli dal custode della Fiamma Nascosta.

Incontro ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il personaggio tira il bersaglio di 5 quadretti e lo butta a terra prono. In aggiunta, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Scintilla di Furia — Custode della Fiamma Nascosta Utilità 12

Il custode della Fiamma Nascosta attinge alla sorgente di collera che brucia dentro di lui e nei suoi alleati. Per un istante cruciale, tutto il gruppo combatte con la ferocia delle bestie con le spalle al muro.

Incontro ✦ Primevo
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Colpito: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire e un bonus di potere +2 ai tiri dei danni.

Spirito della Bestia — Custode della Fiamma Nascosta Attacco 20

Lo spirito della bestia sopraffà l'avversario, scatenandolo in una frenesia furibonda e imprudente.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è sopraffatto da uno spirito bestiale (tiro salvezza termina). Mentre è sopraffatto dallo spirito, il bersaglio concede vantaggio in combattimento, può effettuare solo attacchi in mischia, e quando attacca deve scegliere come bersaglio l'alleato del personaggio che si trova più vicino a lui. In aggiunta, è obbligato a effettuare tutti gli attacchi di opportunità che può. Il bersaglio non può effettuare un tiro salvezza contro questo effetto se ha colpito con un attacco in mischia dopo la fine del suo ultimo turno.
Mancato: Il bersaglio concede vantaggio in combattimento e quando attacca deve scegliere come bersaglio l'alleato del personaggio che si trova più vicino a lui (tiro salvezza termina entrambi). Il bersaglio non può effettuare un tiro salvezza contro questo effetto se ha colpito con un attacco in mischia dopo la fine del suo ultimo turno.

Guardia del Cancello Vivente

"Esistono creature al di là di questo mondo che intendono distruggere tutto ciò che abbiamo costruito. Il mio compito è di distruggerle per primo."

Prerequisito: Druido

Antichi patti e decreti proteggono il mondo naturale da un'eccessiva interferenza da parte di dèi e primordiali. Per quanto i primordiali, così come i demoni, possano desiderare di fare a pezzi il mondo e richiamarlo nel Caos Elementale da cui ebbe origine, il loro potere è limitato. Agli occhi di molti druidi, la più grande minaccia che ora il mondo deve affrontare non sono gli dèi o i primordiali, ma le creature aliene del Reame Remoto che non sono vincolate da alcuna antica legge. Queste creature non vogliono necessariamente distruggere il mondo, ma che ne abbiano o no l'intenzione, lo corrompono con il semplice fatto di trovarsi in esso.

Una guardia del Cancello Vivente è un druido che ha giurato di stanare e uccidere le creature aberranti che hanno connessione al Reame Remoto e di sigillare qualsiasi portale esistente tra quel piano e il mondo naturale. Potrebbe essersi unito a un ordine di druidi dalle inclinazioni simili (l'organizzazione nota come il Circolo del Vero è il più grande di tali ordini), o potrebbe essersi addestrato da solo nell'esoterica conoscenza del Cancello Vivente. I poteri mistici che una guardia impara da questo cammino, a partire da *prima interdizione del Cancello Vivente*, sono generalmente utili per proteggere i suoi alleati e portare rovina ai suoi nemici, ma il suo compito è quello di utilizzarli per difendere il mondo naturale dalle forze che vorrebbero corromperlo e distruggerlo.

Privilegi leggendari della guardia del Cancello Vivente

Azione di Salvaguardia (11° livello): Quando una guardia del Cancello Vivente spende un punto azione per compiere un'azione extra, lei o un alleato entro 5 quadretti può effettuare un tiro salvezza con un bonus di +5.

Supplica Intrecciante (11° livello): Quando una guardia del Cancello Vivente effettua un attacco ad area, ottiene vantaggio in combattimento contro ogni bersaglio che non ha alcuna creatura adiacente a sè.

Spirito Duraturo (16° livello): Una volta per round, quando una guardia del Cancello Vivente fallisce un tiro salvezza, un alleato entro 5 quadretti da lei può effettuare un tiro salvezza.

Suppliche della guardia del Cancello Vivente

Prima Interdizione del Cancello Vivente Guardia del Cancello Vivente Attacco 11

La guardia del Cancello Vivente lancia una maledizione che strazia di dolore il suo nemico, marchiando lui e i suoi compagni come nemici degli spiriti primevi.

Incontro ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire con qualsiasi potere primevo di attacco che utilizza contro il bersaglio e contro qualsiasi nemico entro 5 quadretti da esso.

Seconda Interdizione del Cancello Vivente Guardia del Cancello Vivente Utilità 12

La guardia del Cancello Vivente cancella dal mondo l'influenza corruttrice del suo nemico.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Un nemico entro l'emanazione
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti causati dal bersaglio.

Terza Interdizione del Cancello Vivente Guardia del Cancello Vivente Attacco 20

Il nemico comincia a dissiparsi mentre gli spiriti primevi lo fanno a pezzi.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 4d10 + modificatore di Saggezza danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio subisce i danni continuati, viene buttato a terra prono e ogni nemico entro 5 quadretti da esso subisce 5 danni.
Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Predatore della luna di sangue

"Questa notte, la luna piena si alza rossa sopra le montagne. Questa è la notte della luna di sangue... la mia notte."

Prerequisito: Druido, potere *forma selvaggia*.

Diverse leggende parlano della luna di sangue, una notte o a volte una stagione in cui la Bestia Primeva percorre le terre selvagge del mondo in forma fisica. Durante la luna di sangue, si dice che i predatori del mondo siano più pericolosi e abbiano una fame insaziabile. Secondo alcune leggende, la luna di sangue è una perversione dello stato naturale del mondo, prodotto dagli dèi o dalla feroce reazione degli spiriti primevi a qualche violazione dei loro precetti. Qualunque siano la causa e gli esatti effetti della luna di sangue, alcuni druidi usano queste leggende come simbolo del loro feroce zelo nel proteggere l'equilibrio naturale del mondo.

Il personaggio è un predatore della luna di sangue, che preferisce la forma bestiale e sceglie poteri che lo rendono più pericoloso in questa forma. Quando il suo corpo assume la forma di una bestia, anche la sua mente abbraccia il proprio lato bestiale. Il predatore della luna di sangue prova orgoglio e piacere nel combattere privo di pensiero cosciente, attingendo agli istinti e alla saggezza delle bestie per guidare i propri attacchi contro le sue prede. È un cacciatore feroce, un predatore silenzioso delle terre selvagge, ma anche un crociato degli spiriti primevi, a garanzia che nè dèi nè primordiali oltrepassino i confini definiti per loro all'alba dei tempi.

Attraverso il potere della luna di sangue, il personaggio e i suoi fratelli, sorelle e antenati spiriti sono i protettori del mondo.

ERIC BELISLE

Privilegi leggendari del predatore della luna di sangue

Azione della Luna di Sangue (11° livello): Quando un predatore della luna di sangue spende un punto azione per compiere un'azione extra mentre è in forma bestiale, può compiere anche un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

Fame della Luna di Sangue (11° livello): Quando un predatore della luna di sangue riduce un nemico a 0 punti ferita con un attacco in mischia o ravvicinato, può recuperare energie come azione gratuita.

Artigli Frenetici (16° livello): Quando è in forma bestiale, un predatore della luna di sangue può ottenere un colpo critico con un risultato di 19-20.

Suppliche del predatore della luna di sangue

Frenesia della Luna di Sangue Predatore della luna di sangue Attacco 11

Con un ruggito spaventoso, il predatore artiglia i nemici intorno a sé, provocando ferite più gravi a quelli che si trovano più vicini alla morte.

Incontro ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni. L'attacco infligge 1d6 danni extra contro un bersaglio già sanguinante.

Accuratezza Ferina Predatore della luna di sangue Utilità 12

Gli occhi degli artigli del predatore emanano una luminescenza dorata, mentre la luna di sangue potenzia la precisione dei suoi attacchi.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio può ripetere il tiro di qualsiasi attacco in mischia o ravvicinato che manchi il bersaglio, e deve usare il secondo risultato.

Sepolcro della Natura Predatore della luna di sangue Attacco 20

Il predatore balza sul nemico in un attacco furibondo. Uno dei due non uscirà vivo da questo combattimento.

Giornaliero ✦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Requisito: Il personaggio o il bersaglio deve essere sanguinante.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 6d10 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.

GUARDIANO

"Passare sopra di me? Tanto vale che provi a spostare le montagne."

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Difensore. Un guardiano è robusto e resistente, e può assumere forme di bestia o di albero per distruggere i suoi nemici. A seconda della scelta dei privilegi e dei poteri di classe, può propendere verso l'assalitore o il controllore come ruolo secondario.

Fonte di potere: Primeva. Un guardiano è un campione primevo, un custode del mondo naturale e il protettore di tutte le cose che vivono.

Caratteristiche chiave: Forza, Costituzione, Saggezza

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio, pelle; scudo leggero, scudo pesante

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza

Bonus alle difese: +1 Tempra, +1 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 17 + punteggio di Costituzione

Punti ferita per livello ottenuti: 7

Impulsi curativi al giorno: 9 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Natura. Al 1° livello, un guardiano sceglie altre tre abilità con addestramento dalla lista seguente.

Abilità di classe: Atletica (For), Dungeon (Sag), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Natura (Sag), Percezione (Sag), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Collera della Natura, Fonte di Vita, Possanza del Guardiano

Così come le montagne si ergono inamovibili contro i venti impetuosi e gli alberi si piegano ma non si spezzano sotto la furia della tempesta, i guardiani sono tenaci protettori che attingono agli spiriti primevi della natura per difendere il mondo naturale da coloro che vorrebbero corromperlo o distruggerlo. Alcuni guardiani impiegano il potere della terra e della pietra per proteggere i loro alleati dai danni, mentre altri evocano la forza primeva che scorre dentro di loro per incrementare la propria ferocia e ostinazione.

Un guardiano potrebbe essere l'incrollabile difensore di una tribù, prescelto dagli spiriti per essere il campione del suo popolo. Forse ha ricevuto una visione degli spiriti in un boschetto sacro, ed è stato incaricato di proteggerlo contro la corruzione dilagante. Oppure potrebbe essere stato allevato da un orso o accudito dalle driadi, prescelto sin dall'infanzia per opporsi orgogliosamente contro i nemici della natura.

Il potere primevo attende nel terreno sotto i suoi piedi, sgorga a ogni battito del suo cuore e scorre attraverso i suoi polmoni con ogni respiro. Il mondo innalza un grido di aiuto alle sue orecchie, implorando un campione che lo difenda. Il personaggio risponderà a questo richiamo?

WILLIAM O'CONNOR

Privilegi di classe del guardiano

Un guardiano possiede i seguenti privilegi di classe.

Collera della Natura

Una volta durante ciascuno dei suoi turni, il guardiano può marchiare ogni nemico adiacente come azione gratuita. Questo marchio dura fino alla fine del suo turno successivo.

In aggiunta, il personaggio ottiene i poteri *furia del guardiano* e *stretta del guardiano*. Può utilizzare questi poteri contro i nemici per impedire loro di fare del male alle creature che sta proteggendo.

Fonte di Vita

All'inizio del suo turno, un guardiano può effettuare un tiro salvezza contro un effetto che possa essere terminato da tale tiro. Se supera il tiro salvezza, l'effetto termina immediatamente, senza influenzare il personaggio nel suo turno attuale. Se supera il tiro salvezza contro un effetto di stordito o frastornato, il personaggio può agire normalmente nel suo turno. Se supera il tiro salvezza contro i danni continuati, non subisce danni.

Se il guardiano fallisce il tiro salvezza, può comunque effettuare il normale tiro salvezza contro l'effetto alla fine del suo turno.

Possanza del Guardiano

I guardiani si connettono al mondo naturale in una varietà di modi allo scopo di incrementare le loro capacità combattive. Scegliere una delle seguenti opzioni.

Forza della Terra: Quando non indossa un'armatura pesante, il guardiano può usare il suo modificatore di Costituzione al posto del suo modificatore di Destrezza o Intelligenza al fine di determinare la propria CA.

In aggiunta, quando utilizza l'azione di recuperare energie, ottiene un bonus aggiuntivo alla CA pari al suo modificatore di Costituzione. Questo bonus dura fino alla fine del suo turno successivo.

Sangue Selvaggio: Quando non indossa un'armatura pesante, il guardiano può usare il suo modificatore di Saggezza al posto del suo modificatore di Destrezza o Intelligenza al fine di determinare la propria CA.

Poteri di forma guardiana

Molti dei poteri giornalieri di un guardiano sono poteri di metamorfosi, che cambiano il suo corpo in una forma guardiana, consentendogli di acquisire le peculiarità di uno spirito di bestia o uno spirito d'albero. Il guardiano mantiene questa forma fino alla fine dell'incontro o fino a quando non sceglie di assumere una nuova forma. Mentre si trova in questa forma, mantiene la capacità di utilizzare il proprio equipaggiamento e altri poteri.

In aggiunta alla trasformazione puramente fisica, ogni potere di forma guardiana garantisce inoltre un attacco che il personaggio può effettuare come azione separata (il tipo di azione è specificato nella descrizione del potere). Un guardiano può utilizzare questo potere una volta durante lo stesso incontro nel quale usa il potere di forma guardiana, e solo mentre si trova in quella forma.

In aggiunta, quando il personaggio utilizza l'azione di recuperare energie, ogni nemico da lui marchiato subisce una penalità aggiuntiva ai tiri per colpire degli attacchi che non includono il guardiano come bersaglio. Questa penalità è pari al modificatore di Saggezza del guardiano e dura fino alla fine del suo turno successivo.

Creare un guardiano

Un guardiano può scegliere qualsiasi potere da guardiano desideri, sebbene molti degli appartenenti a questa classe si concentrino sui poteri che completano nel modo migliore la loro scelta di Possanza del Guardiano. Tutti i guardiani fanno affidamento sulla Forza, ma traggono anche benefici da un'elevata Costituzione o Saggezza, a seconda della tipologia di personaggio preferita.

Guardiano della terra

Un guardiano della terra attinge il potere primevo attraverso una connessione con la terra, e il potere della terra lo rafforza e lo sostiene. Il suo punteggio di caratteristica più alto sarà Forza, seguito da Costituzione, che oltre ad aumentare i suoi punti ferita migliora anche la sua CA se sceglie la versione Forza della Terra di Possanza del Guardiano. Dovrebbe selezionare poteri che incanalano energia primeva attraverso la terra che lo circonda, intralciando i movimenti degli avversari o buttandoli a terra proni. Propende verso il controllore come ruolo secondario.

Privilegio di classe suggerito: Forza della Terra

Talento suggerito: Forza della Terra Schiacciante

Abilità suggerite: Atletica, Guarire, Natura, Percezione

Poteri a volontà suggeriti: *colpo dello scudo di terra, forza della pietra*

Potere a incontro suggerito: *assalto dell'ariete tonante*

Potere giornaliero suggerito: *forma della sentinella di salice*

Il guardiano in breve

Peculiarità: Dato che un guardiano può vantare più punti ferita della maggior parte degli altri personaggi del proprio livello, talvolta si oppone ai propri avversari assorbendo tenacemente qualsiasi cosa gli scaglino contro. Grazie al potere primevo che scorre attraverso di lui, un guardiano può reagire efficacemente, manipolando la terra circostante o alterando la propria forma per ostacolare e punire i suoi nemici.

Religione: Come le altre classi primeve, generalmente i guardiani disdegnano l'adorazione degli dèi, che considerano dei fastidiosi intrusi nel mondo naturale. Invece, vivono in armonia con gli spiriti delle bestie, degli alberi e delle pietre che punteggiano il mondo. Alcuni guardiani, tuttavia, riconoscono qualche divinità come pacifica compagna degli spiriti primevi e considerano con benevolenza dèi come Melora, Corellon, Kord, Moradin e Pelor.

Razze: I guardiani della terra ideali sono i goliath, che combinano una forza e una tenacia innate con un amore per la terra e per la pietra. I morfici zannelunghe incarnano invece gli ideali del guardiano selvatico, incanalando la bestia interiore come manifestazione degli spiriti primevi. Anche nani, dragonidi, mezzorchi e umani scelgono spesso la classe del guardiano.

Guardiano selvatico

Il sangue di un guardiano selvatico è un mezzo di potere primevo; il vigore della natura pulsa nelle sue vene. Il suo miglior punteggio di caratteristica dovrebbe essere Forza, seguito da Saggezza, che migliora la sua Classe Armatura se sceglie la versione Sangue Selvaggio di Possanza del Guardiano. Dovrebbe scegliere poteri che risvegliano il potere primevo dentro di lui, trasformandolo in un feroce predatore. Propende verso l'assalitore come ruolo secondario.

Privilegio di classe suggerito: Sangue Selvaggio

Talento suggerito: Astuzia del Sangue Selvaggio

Abilità suggerite: Atletica, Intimidire, Natura, Percezione

Poteri a volontà suggeriti: *colpo del roveto, peso della terra*

Potere a incontro suggerito: *frenesia del sangue selvaggio*

Potere giornaliero suggerito: *forma della pantera inesorabile*

Poteri del guardiano

I poteri di un guardiano, chiamati suppliche, incanalano l'energia primeva attraverso il suo corpo. Alcuni traggono la loro forza dalla terra, altri si appellano agli spiriti primevi delle bestie, e altri ancora evocano gli spiriti degli alberi e di altri vegetali.

Privilegi di classe

Tutti i guardiani possiedono i poteri *furia del guardiano* e *stretta del guardiano*.

Furia del Guardiano — Privilegio del guardiano

Il guardiano reagisce con la collera della natura contro l'avversario che ha attaccato un suo alleato e ne riduce le difese.

A volontà ✦ Arma, Primevo
Interruzione immediata **Arma in mischia**
Attivazione: Un nemico marchiato dal personaggio effettua un attacco che non include il personaggio come bersaglio
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio e ai suoi alleati fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Livello 21: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Stretta del Guardiano — Privilegio del guardiano

Un viluppo di rampicanti spettrali si avvinghia all'avversario che ha attaccato un alleato del guardiano, impedendogli di muoversi.

A volontà ✦ Primevo
Reazione immediata **Emanazione ravvicinata 5**
Attivazione: Un nemico marchiato dal personaggio e che si trovi entro 5 quadretti da lui effettua un attacco che non include il personaggio come bersaglio
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto. Il bersaglio è rallentato e non può scattare fino alla fine del suo turno.

Suppliche a volontà di 1° livello

Colpo del Roveto — Guardiano Attacco 1

Delle spine spettrali spuntano dall'arma del guardiano e afferrano l'avversario, trascinandolo più vicino.

A volontà ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Mischia 2**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio tira il bersaglio di 1 quadretto.
Livello 21: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Colpo dello Scudo di Terra — Guardiano Attacco 1

Il potere primevo sgorga dalla terra per conferire il peso della pietra al corpo e alla pelle del guardiano, proteggendolo per un istante dagli attacchi.

A volontà ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio ottiene un bonus di potere +1 alla CA fino alla fine del suo turno successivo.
Livello 21: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Forza della Pietra — Guardiano Attacco 1

Traendo potere dalla terra, il guardiano schianta la sua arma contro l'avversario e si rafforza contro gli attacchi.

A volontà ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Costituzione.
Livello 21: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Peso della Terra — Guardiano Attacco 1

L'attacco del guardiano fa scorrere l'energia primeva della terra nel suo nemico, rallentandone i movimenti.

A volontà ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Livello 21: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Suppliche a incontro di 1° livello

Assalto dell'Ariete Tonante — Guardiano Attacco 1

Quando il suo attacco colpisce, il guardiano incanala lo spirito dell'ariete tonante per spingere lontano da sé l'avversario e i suoi compagni.

Incontro ✦ Arma, Primevo, Tuono
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da tuono. Il personaggio effettua un attacco secondario con propagazione ravvicinata 3.
Forza della Terra: Il personaggio spinge anche il bersaglio primario di un numero di quadretti pari al modificatore di Costituzione del personaggio.
Bersaglio secondario: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco secondario: Forza contro Tempra
Colpito: 1d6 danni da tuono, e il personaggio spinge di 1 quadretto il bersaglio secondario.

Frenesia del Sangue Selvaggio — Guardiano Attacco 1

Il potere primevo ribolle nel sangue del guardiano, che si abbandona a una frenesia sferrando due potenti attacchi.

Incontro✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
Sangue Selvaggio: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.
Effetto: Il personaggio compie l'attacco ancora una volta contro lo stesso bersaglio o contro un bersaglio differente.

Spunzoni di Terra — Guardiano Attacco 1

La terra si solleva di concerto all'attacco del guardiano, conficcando spunzoni affilati di legno e pietra nel corpo dell'avversario proprio nell'istante in cui l'arma del guardiano si abbatte su di lui.

Incontro✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, lo spazio del bersaglio e ogni quadretto a esso adiacente sono pieni di spunzoni affilati. Qualsiasi nemico che entri in questa area piena di spunzoni o inizi il proprio turno al suo interno subisce 5 danni.

Terra Affamata — Guardiano Attacco 1

Il guardiano schianta la sua arma sul terreno, risvegliando l'energia primeva che anima la terra e facendole percuotere gli avversari e agitarsi sotto i loro piedi.

Incontro✦ Arma, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni quadretto entro l'emanazione è terreno difficile per i suoi nemici.

Suppliche giornaliere di 1° livello

Forma dell'Araldo d'Inverno — Guardiano Attacco 1

Uno strato di ghiaccio duro come l'acciaio si forma sopra l'armatura del guardiano, mentre la brina sul terreno tutto intorno intralcia i movimenti dei nemici. Nel momento in cui lo desidera, il guardiano può vibrare la sua arma in un vortice congelante che trattiene sul posto gli avversari.

Giornaliero ✦ Freddo, Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana dell'araldo d'inverno fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +1 alla CA e resistenza 5 freddo. In aggiunta, ogni quadretto entro 2 quadretti da lui diventa terreno difficile per i nemici dovunque si muova.
Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Forma dell'Ariete Spaventoso — Guardiano Attacco 1

Il guardiano diventa più veloce e più possente, manifestando le corna e gli zoccoli di un ariete. I suoi attacchi spingono gli avversari attraverso il campo di battaglia, e il guardiano può compiere un altro attacco per spingere un nemico e buttarlo a terra prono.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana dell'ariete spaventoso fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di potere +2 alla velocità e un bonus di +2 ai tiri per colpire negli attacchi in carica. In aggiunta, quando colpisce un bersaglio con un attacco a volontà, lo spinge di 1 quadretto. Se l'attacco spinge già il bersaglio, la distanza della spinta aumenta di 1 quadretto.
Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.
Azione standard **Arma in mischia**
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta della propria velocità
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti e lo butta a terra prono. Quindi scatta in uno spazio che deve essere adiacente al bersaglio.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto. Quindi scatta in un quadretto abbandonato dal bersaglio.

Forma della Pantera Inesorabile — Guardiano Attacco 1

Il guardiano acquisisce le zanne bestiali, la pelliccia sericea e la grazia predatrice di una pantera. Nel momento in cui lo desidera, può effettuare un attacco agile, sfrecciando attraverso il campo di battaglia per causare una ferita sanguinante a uno dei suoi avversari.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della pantera inesorabile fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di potere +2 ai Riflessi e un bonus di +1 ai tiri per colpire contro i nemici marchiati da lui. In aggiunta, può scattare di 2 quadretti come azione di movimento.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta della propria velocità
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e 2 danni continuati (tiro salvezza termina).

Forma della Sentinella di Salice — Guardiano Attacco 1

La pelle del guardiano assume l'aspetto di una corteccia levigata, e il suo corpo attinge forza dalla terra. La sua presenza rafforza la tenacia degli alleati, e i suoi rami flessibili lo aiutano a proteggere gli amici vicini.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della sentinella di salice fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, può negare gli effetti che lo tirano, lo spingono o lo fanno scorrere. In aggiunta, qualsiasi alleato ottiene un bonus di potere +2 alla Tempra quando è adiacente al personaggio.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Interruzione immediata **Mischia 1**
Attivazione: Un nemico adiacente al personaggio effettua un tiro per colpire contro un alleato del personaggio
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire che attiva il potere.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce una penalità di -2 al tiro per colpire che attiva il potere.

Suppliche di utilità di 2° livello

Abbondanza della Natura — Guardiano Utilità 2

Le piante prendono vita nei dintorni del guardiano. Ondeggiano avanti e indietro per proteggere i suoi alleati, aprendosi per consentire il passaggio degli attacchi contro i nemici.

Giornaliero ✦ Primevo, Zona
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Effetto: L'emanazione crea una zona di piante che permane fino alla fine dell'incontro. Il personaggio e i suoi alleati possiedono copertura quando si trovano nella zona.

Occhi del Falco — Guardiano Utilità 2

Il guardiano si appella all'energia primeva nel suo sangue, e può localizzare i propri nemici con la vista acuta di un falco.

Incontro✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio effettua una prova di Percezione con un bonus di potere +10.

Passo del Leone di Montagna — Guardiano Utilità 2

Come un agile leone di montagna, il guardiano balza con facilità attraverso il terreno difficile.

Incontro✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ignora il terreno difficile fino alla fine del suo turno successivo.

Vigore Trionfante — Guardiano Utilità 2

Una vittoria concede al guardiano la forza per ottenerne un'altra.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo
Azione minore **Personale**
Requisito: Il personaggio deve avere ridotto un nemico a 0 punti ferita durante questo turno.
Effetto: Il personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari a 1d6 + il suo modificatore di Saggezza + il suo modificatore di Costituzione.

EVA WIDERMANN

Suppliche a incontro di 3° livello

Colpo della Morsa Terrestre — Guardiano Attacco 3

Il potere primevo della terra scorre attraverso l'arma del guardiano e sbatte a terra l'avversario, dove rocce e radici lo trattengono saldamente.

Incontro✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio. La prima volta che il bersaglio si rialza prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce 1d10 + il modificatore di Forza del personaggio danni.
Forza della Terra: Il bersaglio non può rialzarsi fino alla fine del turno successivo del personaggio, e la prima volta che si rialza prima della fine dell'incontro, subisce 1d0 + il modificatore di Forza del personaggio danni.

Colpo Tonante — Guardiano Attacco 3

Il guardiano incanala nella sua arma l'essenza di una tempesta. Quando il suo attacco colpisce, un rombo di tuono si abbatte sul nemico.

Incontro✦ Arma, Primevo, Tuono
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da tuono, e il bersaglio è frastornato e assordato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Esplosione di Furia della Terra — Guardiano Attacco 3

Il guardiano schianta la sua arma sul terreno, e la terra si scuote e si agita come durante un terremoto.

Incontro✦ Arma, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio non può scattare fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Guardiano Predatore — Guardiano Attacco 3

Il guardiano insiste nel suo attacco, tagliando l'avversario e tenendosi pronto a inseguirlo se tenta di fuggire.

Incontro✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio scatta prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, quest'ultimo scatta di 2 quadretti come reazione immediata.
Sangue Selvaggio: Il numero di quadretti di cui il personaggio scatta è pari a 1 + il suo modificatore di Saggezza.

Suppliche giornaliere di 5° livello

Colpo Tempestoso — Guardiano Attacco 5

Facendo roteare l'arma sopra la testa, il guardiano crea una tempesta di vento e fulmini e la scatena contro i nemici.

Giornaliero ✦ Arma, Fulmine, Primevo
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da fulmine, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Grandinata di Spine — Guardiano Attacco 5

Il guardiano spazza un ampio arco con la sua arma, attingendo all'energia primeva per lanciare una raffica di spine velenose contro gli avversari.

Giornaliero ✦ Arma, Primevo, Veleno
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da veleno, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Morsa dell'Inverno — Guardiano Attacco 5

Il guardiano traccia un arco con la sua arma, e un forte vento di tormenta investe gli avversari.

Giornaliero ✦ Arma, Freddo, Primevo, Zona
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da freddo, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: La propagazione crea una zona di gelo che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che entri nella zona o inizi il proprio turno al suo interno subisce 5 danni da freddo.
Mantenere minore: La zona permane.

Passo del Tuono — Guardiano Attacco 5

Con un fragore di tuono, il guardiano si teletrasporta accanto a un nemico e gli assesta un colpo tonante.

Giornaliero ✦ Arma, Primevo, Teletrasporto, Tuono
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da tuono, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Suppliche di utilità di 6° livello

Guardia di Terra — Guardiano Utilità 6

Il potere primevo della terra rafforza il corpo e la mente del guardiano.

Giornaliero ✦ Primevo, Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: Finché gli effetti rimangono stabili, il personaggio ottiene un bonus di potere +1 a tutte le difese.

Passo Marino — Guardiano Utilità 6

Il guardiano attinge alla forza dell'acqua che scorre per scivolare con facilità tra le onde.

A volontà ✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene una velocità di nuoto pari alla sua velocità sul terreno fino alla fine del suo turno.

Sulle Ali del Vento — Guardiano Utilità 6

Un'improvvisa folata di vento alita sul guardiano, sollevandolo da terra e depositando in mezzo alla battaglia.

Incontro ✦ Primevo
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio scatta di 2 quadretti e ignora il terreno difficile durante il movimento.

Tenacia dell'Orso — Guardiano Utilità 6

Attingendo alla resistenza sconfinata di un orso, il guardiano recupera una parte della propria vitalità.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio scende a 0 punti ferita o meno
Effetto: Il personaggio recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo.

Suppliche a incontro di 7° livello

Dono della Terra — Guardiano Attacco 7

Gli spiriti della terra ricompensano l'attacco del guardiano con un dono di salute.

Incontro ✦ Arma, Guarigione, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio recupera 10 punti ferita.

Esplosione di Spine — Guardiano Attacco 7

Quando il guardiano colpisce l'avversario, delle spine velenose scaturiscono dalla sua arma e si conficcano degli alleati del bersaglio.

Incontro ✦ Arma, Primevo, Veleno
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Forza contro Riflessi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Ogni nemico adiacente al bersaglio primario
Attacco secondario: Forza contro Riflessi
Colpito: 5 danni da veleno.

Martello della Montagna — Guardiano Attacco 7

Il guardiano colpisce con la forza di una montagna: brutale e indimenticabile.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire in mischia fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Forza della Terra: La penalità ai tiri per colpire in mischia è pari a 1 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Posizionamento del Cacciatore — Guardiano Attacco 7

Gli istinti predatori guidano l'attacco del guardiano quando posiziona la preda esattamente nel punto dove la vuole.

Incontro ✦ Arma, Paura, Primevo, Psichico
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto. Può farlo scorrere nello spazio di una seconda creatura e poi fare scorrere di 1 quadretto la seconda creatura.
Sangue Selvaggio: Sia il bersaglio che la seconda creatura subiscono danni psichici pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Suppliche giornaliere di 9° livello

Forma dell'Aquila di Tempesta — Guardiano Attacco 9

Una coppia di maestose ali piumate spunta dalla schiena del guardiano, e scariche di fulmini crepitano tra le sue dita simili ad artigli quando balza nell'aria.

Giornaliero ✦ Fulmine, Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana dell'aquila di tempesta fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene resistenza 5 fulmine. Il personaggio può volare della propria velocità come azione di movimento e deve atterrare al termine dell'azione.
Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.
Azione standard **Arma in mischia**
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si muove della sua velocità.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da fulmine, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Forma del Ghiottone Inferocito — Guardiano Attacco 9

Il guardiano colpisce gli avversari feriti con particolare ferocia. Al momento giusto, sferra un attacco brutale contro il nemico che ha scelto, infliggendogli una ferita sanguinante.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del ghiottone inferocito fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro qualsiasi nemico che sia sanguinante o stia subendo danni continuati. In aggiunta, può recuperare energie come azione minore.
Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e 2 danni continuati (tiro salvezza termina).

Forma della Sentinella di Pietra — Guardiano Attacco 9

Il corpo del guardiano diviene una fusione di carne e pietra grezza, rafforzato dalla sua connessione alla terra.

Giornaliero ✦ Guarigione, Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo. Inoltre, assume la forma guardiana della sentinella di pietra fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un valore di rigenerazione pari al suo modificatore di Costituzione.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio può spendere un impulso curativo.

DEVON CADDY-LEE

Forma della Sentinella di Quercia — Guardiano Attacco 9

La pelle del guardiano si ispessisce in una scorza di ruvida corteccia, e i suoi capelli diventano una chioma di foglie. Le sue braccia si allungano permettendogli di attaccare i nemici e proteggere gli alleati da più lontano.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della sentinella di quercia fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, la sua portata in mischia aumenta di 1. In aggiunta, qualsiasi nemico che lo colpisca con un attacco in mischia subisce danni pari al modificatore di Forza del personaggio. Questi danni aumentano al doppio del modificatore di Forza al 21° livello.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Interruzione immediata **Arma in mischia**
Attivazione: Un nemico entro la portata del personaggio effettua un attacco in mischia contro un alleato
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio diviene il bersaglio dell'attacco che attiva il potere, anche se non si trova entro la gittata di quell'attacco.

Suppliche di utilità di 10° livello

Barriera di Viticci — Guardiano Utilità 10

Una siepe di viticci spettrali germoglia intorno al guardiano per riparare lui e i suoi alleati.

Giornaliero ✦ Primevo, Zona
Azione minore **Emanazione ravvicinata 2**

Effetto: L'emanazione crea una zona di rampicanti protettivi che permane fino alla fine dell'incontro. Finché si trovano all'interno della zona, il personaggio e i suoi alleati ottengono un valore di resistenza a tutti i danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Forza Ritornante — Guardiano Utilità 10

Così come l'energia primeva concede la vita al mondo, conferisce al guardiano forza e resistenza.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo
Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio spende un impulso curativo e recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al suo modificatore di Forza.

Passo Terrestre — Guardiano Utilità 10

Il guardiano si fonde con la terra e riemerge a breve distanza.

Incontro ✦ Primevo, Teletrasporto
Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Costituzione.

Scudo di Pietra — Guardiano Utilità 10

La terra trasporta un alleato in un luogo sicuro, mentre la pietra forma una barriera protettiva intorno a lui.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene resistenza 5 a tutti danni e un bonus di potere +2 a tutte le difese.

Suppliche a incontro di 13° livello

Colpo dell'Esplosione Solare — Guardiano Attacco 13

Quando il guardiano lo colpisce, la luce del sole si sprigiona intorno al nemico, accecandolo per un istante.

Incontro ✦ Arma, Primevo, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni radiosi, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Sangue Selvaggio: Se il bersaglio è sanguinante, il personaggio può scattare di 2 quadretti.

Colpo Ponderoso — Guardiano Attacco 13

L'arma del guardiano acquista il peso della pietra quando colpisce l'avversario, sbilanciandolo.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio provoca un attacco di opportunità da parte del personaggio se scatta prima della fine del turno successivo di quest'ultimo.
Forza della Terra: Se l'attacco manca, il bersaglio provoca un attacco di opportunità da parte del personaggio se scatta prima della fine del turno successivo di quest'ultimo.

Morsa del Rampicante — Guardiano Attacco 13

I viticci di una pianta rampicante ricoprono il nemico colpito dal guardiano, arrestando il suo movimento.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Schegge di Ghiaccio — Guardiano Attacco 13

Dall'arma del guardiano si sprigionano schegge di ghiaccio che intralciano l'avversario e poi esplodono addosso ai nemici vicini.

Incontro ✦ Arma, Freddo, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Forza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da freddo, e il bersaglio primario è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Ogni nemico adiacente al bersaglio primario
Attacco secondario: Forza contro Tempra
Colpito: 5 danni da freddo.

Suppliche giornaliere di 15° livello

Forma del Cinghiale alla Carica — Guardiano Attacco 15

I lineamenti del guardiano si deformano e si contorcono quando dalla sua mandibola spuntano grosse zanne. Quando sceglie di schiantarsi contro il suo avversario, la furia del cinghiale lo pervade, scagliando il nemico attraverso il campo di battaglia.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del cinghiale alla carica fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene resistenza 5 a tutti i danni e un bonus di potere +2 a Tempra e Volontà.
Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.
Azione standard **Arma in mischia**
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si muove della sua velocità.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Forma del Frantumapietra — Guardiano Attacco 15

Un rivestimento di roccia si espande a corazzare il corpo del guardiano. Al momento giusto, il guardiano può fare roteare la sua arma in un cerchio completo e sbattere a terra i suoi avversari.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del frantumapietra fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +2 alla CA. Se viene spinto, tirato o fatto scorrere, può ridurre di 2 quadretti la distanza del movimento forzato.
Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Forma del Fuoco d'Estate — Guardiano Attacco 15

Una corona di fiamme sulla testa, un alone di fuoco intorno alla sua arma e un inferno incandescente negli occhi sottolineano la trasformazione del guardiano, proteggendolo dal fuoco quando più tardi sprigiona le fiamme per bruciare i suoi nemici.

Giornaliero ✦ Fuoco, Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del fuoco d'estate fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene resistenza 10 fuoco e un bonus di +3 ai tiri dei danni.
Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fuoco.
Mancato: Danni dimezzati.

Forma della Sentinella di Sorbo — Guardiano Attacco 15

La pelle del guardiano diventa una corteccia levigata che crepita di fulmini. Le sue braccia si allungano a completamento della trasformazione. Nel momento in cui lo desidera, il suo attacco sprigiona uno sbarramento di fulmini che fa barcollare l'avversario.

Giornaliero ✦ Fulmine, Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della sentinella di sorbo fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene resistenza 10 fulmine, e la sua portata in mischia aumenta di 1. Inoltre, se qualsiasi nemico inizia il proprio turno entro 3 quadretti dal personaggio e quest'ultimo è in grado di compiere azioni, quel nemico è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fulmine, e il bersaglio è frastornato e subisce 5 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Suppliche di utilità di 16° livello

Balzo Primevo — Guardiano Utilità 16

Il guardiano balza nell'aria, realizzando un salto prodigioso sopra le teste dei suoi nemici.

Incontro ✦ Primevo
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio salta un numero di quadretti pari alla sua velocità + il suo modificatore di Forza.

Stretta della Scimmia — Guardiano Utilità 16

La stretta del guardiano è salda, e gli consente di arrampicarsi su quasi ogni superficie.

A volontà ✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene una velocità di scalata pari a metà della sua velocità.

Terra Purificante — Guardiano Utilità 16

Anche quando è influenzato da un effetto nocivo, il guardiano può attingere alla terra e trarne la forza per liberarsene.

Incontro ✦ Primevo
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio è soggetto a un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza
Effetto: Il personaggio effettua un tiro salvezza contro l'effetto che attiva il potere, con un bonus di potere al tiro salvezza pari al suo modificatore di Forza.

Vita Verdeggiante — Guardiano Utilità 16

Il guardiano attinge all'essenza del potere primevo, facendo rimarginare in un istante anche le ferite più orrende che ha ricevuto.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo
Azione Minore **Personale**
Effetto: Il personaggio può spendere due impulsi curativi.

Suppliche a incontro di 17° livello

Colpo della Vite Vigorosa — Guardiano Attacco 17

Un viluppo di viticci verde vivo si avvolge intorno all'avversario e lo trattiene saldamente.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Forza della Terra: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce anche una penalità alla CA e ai Riflessi pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Richiamare le Messi — Guardiano Attacco 17

Uno spietato fendente fa scaturire dal terreno intorno al guardiano una rigogliosa crescita vegetale, che intralcia i movimenti dei nemici.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio effettua un attacco secondario con emanazione ravvicinata 2.
Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco secondario: Forza contro Riflessi
Colpito: Il bersaglio secondario è marchiato e rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Rimprovero della Terra Accogliente — Guardiano Attacco 17

Una luce smeraldina volteggia intorno al guardiano quando gli spiriti primevi aggiungono le loro forze al suo attacco.

Incontro ✦ Arma, Guarigione, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio può spendere un impulso curativo.

Taglio delle Foglie Rasoio — Guardiano Attacco 17

Spire di rampicanti irti di foglie affilate come rasoi straziano la carne del nemico e prosciugano le sue forze.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Sangue Selvaggio: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Suppliche giornaliere di 19° livello

Assalto della Bestia Feroce — Guardiano Attacco 19

Come un grande orso o tigre feroce, il guardiano insegue implacabilmente gli avversari e infligge loro ferite sanguinanti.

Giornaliero ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 1 quadretto.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Colpo della Bufera — Guardiano Attacco 19

Il freddo tagliente nelle distese gelate si espande sull'avversario imprigionandolo nel ghiaccio, e un vento d'inverno soffia intorno al guardiano per rallentare gli altri suoi nemici.

Giornaliero ✦ Arma, Freddo, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni da freddo, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).
Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è immobilizzato invece che rallentato (tiro salvezza termina).
Secondo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è trattenuto invece che immobilizzato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Ogni nemico entro 3 quadretti dal personaggio, eccetto il bersaglio, è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Dardi Tonanti — Guardiano Attacco 19

Il guardiano colpisce con forza il terreno con la sua arma, generando un'onda fragorosa che getta a terra i suoi avversari.

Giornaliero ✦ Arma, Primevo, Tuono
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da tuono.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio butta a terra prono ogni bersaglio.

Sbarramento di Fulmini — Guardiano Attacco 19

Quando il guardiano fa ruotare la sua arma, raccoglie i fulmini dall'aria e li lancia a cascata contro i nemici che lo circondano.

Giornaliero ✦ Arma, Fulmine, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da fulmine, e il bersaglio è accecato e frastornato (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DEVON CADDY-LEE

Suppliche di utilità di 22° livello

Ali d'Aquila — Guardiano Utilità 22

Un paio di ali nere con le punte bianche si estende dalla schiena del guardiano, permettendogli di afferrare il vento e volare.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Al personaggio spuntano delle ali che permangono fino alla fine dell'incontro. Finché possiede le ali, il personaggio ha una velocità di volo pari alla sua velocità sul terreno, e può fluttuare.

Panacea — Guardiano Utilità 22

Il guardiano incanala la protezione delle forze primeve, proteggendosi contro gli effetti nocivi.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio effettua un tiro salvezza con un bonus di potere +4. Ottiene anche un bonus di potere +4 ai tiri salvezza fino alla fine dell'incontro.

Rinnovamento — Guardiano Utilità 22

Il guardiano estrae energia nutritiva dalla terra e sveglia le riserve di potere dentro se stesso.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio spende un impulso curativo. In aggiunta, recupera l'uso di un potere di attacco a incontro che ha già utilizzato durante questo incontro.

Sorgente di Vita — Guardiano Utilità 22

La connessione del guardiano agli spiriti primevi lo sostiene.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio spende un impulso curativo. In aggiunta, ottiene un valore di rigenerazione pari a 5 + il suo modificatore di Forza fino alla fine dell'incontro.

Suppliche a incontro di 23° livello

Alleato della Natura — Guardiano Attacco 23

Il terreno sotto i piedi del nemico prende vita, spingendo l'avversario verso l'arma assetata del guardiano.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione
Attacco primario: Forza contro Riflessi
Colpito: Il personaggio tira il bersaglio di 2 quadretti in uno spazio che deve essere a lui adiacente. Poi effettua un attacco secondario in mischia contro il bersaglio.
Attacco secondario: Forza + 2 contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Forza della Terra: Se uno degli attacchi colpisce, il bersaglio è anche rallentato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Assalto Turbinante — Guardiano Attacco 23

Quando il guardiano fa roteare la sua arma, produce un vento vorticoso che si trattiene intorno a lui, proteggendolo dagli attacchi.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA e ai Riflessi fino alla fine del suo turno successivo.

Collera del Guardiano — Guardiano Attacco 23

Con un colpo furioso, il guardiano assesta all'avversario un doloroso promemoria della minaccia che costituisce, promettendogli la sua collera se oserà ignorarlo.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è marchiato, e provoca un attacco di opportunità da parte del personaggio se effettua un attacco che non include quest'ultimo tra i bersagli.

Ferocia Sbalorditiva — Guardiano Attacco 23

L'attacco selvaggio del guardiano fa barcollare l'avversario, mentre il potere scorre nel suo sangue per potenziare il suo prossimo assalto.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Sangue Selvaggio: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere ai tiri per colpire pari al suo modificatore di Saggezza.

Suppliche giornaliere di 25° livello

Forma della Belva Distorcente — Guardiano Attacco 25

La sagoma del guardiano tremola mentre la luce si avvolge intorno a lui, e assume un aspetto felino. Nel momento in cui lo desidera, il guardiano può effettuare un doppio attacco.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della belva distorcente fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, tira un d20 ogni volta che viene colpito da un attacco in mischia. Con un risultato di 10 o più, il personaggio subisce danni dimezzati dall'attacco.
Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio effettua ancora una volta l'attacco contro il bersaglio.

Forma del Lupo di Sangue — Guardiano Attacco 25

Il corpo del guardiano si ingobbisce in avanti e le sue gambe si allungano mentre assume l'aspetto di un lupo. Il guardiano può sferrare un singolo assalto selvaggio per sbilanciare l'avversario e predisporlo a essere buttato a terra dal suo attacco successivo.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del lupo di sangue fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +2 alla velocità e un bonus di +4 ai tiri dei danni negli attacchi in mischia contro bersagli sanguinanti. Inoltre, se possiede vantaggio in combattimento contro un bersaglio che ha colpito con un attacco in mischia, può buttare a terra prono quel bersaglio.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Forma del Mietitore d'Autunno — Guardiano Attacco 25

Il corpo del guardiano assume la forma inaridita di un albero nella tarda stagione autunnale, e la morte aderisce a lui. I suoi attacchi prosciugano la vita degli avversari, e con un colpo possente può minare la forza di un nemico.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Necrotico, Primevo
Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del mietitore d'autunno fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene resistenza 10 necrotico, e la sua portata in mischia aumenta di 1. Inoltre, i suoi attacchi in mischia infliggono danni necrotici extra pari al suo modificatore di Forza.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni necrotici, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Forma del Signore della Giungla — Guardiano Attacco 25

Il torace del guardiano si allarga, le sue braccia si allungano e le sue gambe si accorciano quando assume l'aspetto di una grande scimmia. Può arrampicarsi con facilità, e i suoi poderosi attacchi posizionano i nemici esattamente dove li vuole.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del signore della giungla fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene una velocità di scalata pari alla sua velocità sul terreno e un bonus di +2 ai Riflessi. Inoltre, ogni volta che colpisce un bersaglio con un attacco in mischia, lo fa scorrere di 2 quadretti. Se quell'attacco esercita già un movimento forzato sul bersaglio (lo tira, lo spinge o lo fa scorrere), il personaggio fa scorrere quel bersaglio di 2 quadretti dopo il movimento forzato.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.
Mancato: Danni dimezzati.

Suppliche a incontro di 27° livello

Colpo del Vento Urlante — Guardiano Attacco 27

Un vento gemente soffia intorno all'avversario e lo intrappola in una prigione vorticosa.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Peso della Montagna — Guardiano Attacco 27

L'arma del guardiano si schianta sull'avversario come una valanga, e la terra trema in risposta.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio effettua un attacco secondario con emanazione ravvicinata 5.
Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco secondario: Forza contro Tempra
Colpito: 2d6 danni.
Effetto: Ogni bersaglio secondario è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Sepolcro della Terra — Guardiano Attacco 27

La forza dell'attacco del guardiano è tale che la terra si spalanca sotto il nemico e lo tiene fermo.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono e non può rialzarsi fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Forza della Terra: Il personaggio fa anche scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Tempesta del Guardiano — Guardiano Attacco 27

Quando colpisce l'avversario, il guardiano invoca gli spiriti della tempesta affinché lo circondino di una gabbia di fulmini.

Incontro ✦ Arma, Fulmine, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce 15 danni da fulmine se si muove prima della fine del turno successivo del personaggio.
Sangue Selvaggio: I danni da fulmine sono pari a 15 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Suppliche giornaliere di 29° livello

Forma della Chimera — Guardiano Attacco 29

Mentre la testa del guardiano assume un aspetto leonino, altre due teste gli spuntano dalle spalle: quella di un ariete e quella di un drago.

Giornaliero ✦ Fuoco, Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della chimera fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, i nemici che lo attaccano ai fianchi non ottengono vantaggio in combattimento contro di lui. Inoltre, ogni volta che colpisce un bersaglio con un attacco in carica, può spingerlo di 1 quadretto oppure buttarlo a terra prono.
Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco mentre si trova in questa forma.
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Forza + 6 contro Riflessi
Colpito: 2d10 danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.

Forma del Combattente di Metallo Stellare — Guardiano Attacco 29

La pelle del guardiano si indurisce diventando di metallo scuro splendente, e il terreno trema sotto il suo incedere ponderoso. I venti cosmici soffiano intorno a lui, ostacolando gli avversari in volo. Quando scatena la sua furia, il guardiano sferra un attacco devastante contro tutti i nemici vicini.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del combattente di metallo stellare fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +3 alla CA. Inoltre, quando qualsiasi nemico volante si trova entro 10 quadretti da lui, la sua velocità di volo diventa pari a 1.
Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Questi danni ignorano qualsiasi resistenza del bersaglio.
Mancato: Danni dimezzati. Questi danni ignorano qualsiasi resistenza del bersaglio.

Forma del Rinnovamento Primaverile — Guardiano Attacco 29

Una luce splendente circonda il guardiano, facendolo rialzare e colmandolo di vitalità. Il guardiano può radunare questa energia e sprigionarla in una scarica di luce incandescente, ma così facendo rimane disorientato per un istante.

Giornaliero ✦ Guarigione, Metamorfosi, Primevo, Radioso
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del rinnovamento primaverile fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene resistenza 10 necrotico. Inoltre, ottiene una velocità di volo 8, e può fluttuare.
Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco mentre si trova in questa forma.
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza + 6 contro Riflessi
Colpito: 4d10 danni radiosi.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio recupera tutti i suoi punti ferita, ma resta stordito fino alla fine del suo turno successivo.

Forma del Serpente dell'Anima — Guardiano Attacco 29

Il guardiano assume l'aspetto del serpente dell'anima, custode del cancello dei sogni. Il mondo diviene un paesaggio spettrale nel quale il guardiano percepisce gli avversari, più che vederli. I suoi occhi lampeggiano, e nel momento in cui lo desidera, può abbagliare con uno sguardo i nemici vicini.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo, Psichico
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del serpente dell'anima fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +2 alla CA e alla Tempra. Ottiene inoltre percezione tellurica 5.
Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco mentre si trova in questa forma.
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Forza + 6 contro Volontà
Colpito: 2d10 danni psichici, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Ogni bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Campione cornuto

"Non parlarmi delle tue meschine preoccupazioni... parlami delle necessità del mondo."

Prerequisito: Guardiano

Questo guardiano è entrato in comunione con gli spiriti della terra ed è stato ritenuto degno di indossare il mantello del campione cornuto. Egli trascende la carne da cui è nato per divenire il ricettacolo prescelto dagli spiriti della natura. Il suo compito è quello di prendere le armi contro le creature infami che percorrono la terra, di mettere fine alle loro devastazioni e di ripristinare lo splendore incontaminato delle distese selvagge.

Diventare un campione cornuto è un'esperienza che trasforma. Le semplici preoccupazioni che legano un personaggio al mondo scompaiono. Egli vede il mondo su una scala più grande, come un organismo che deve essere protetto contro gli abomini che vorrebbero prosciugare la sua forza per scopi oscuri. Il campione cornuto sembra non avere alcun legame a persone o a luoghi, ma solo alla sua gravosa missione: per questo, molti lo considerano incapace di comprendere la situazione di un individuo. Benché sia vero che il campione si preoccupa poco delle sofferenze di un singolo essere, concedendo alle difficoltà di un mortale non più attenzione di quanta ne riserverebbe a un insetto, le sue preoccupazioni includono il mondo naturale e tutte le cose che vivono dentro di esso. Pertanto, in un certo senso, i suoi legami agli altri sono più profondi della semplice amicizia, perché sono forgiati nei vincoli che collegano tutti gli esseri viventi.

ERIC BELISLE

Privilegi leggendari del campione cornuto

Azione Feroce (11° livello): Quando un campione cornuto spende un punto azione per effettuare un attacco e l'attacco manca, può ripetere il tiro per colpire ma deve usare il secondo risultato.

Caccia Fervida (11° livello): Quando un campione cornuto colpisce un nemico con un attacco di opportunità, quel nemico è rallentato fino alla fine del turno del nemico.

Benedizione di Primavera (16° Livello): Ogni volta che un campione cornuto usa un potere di attacco giornaliero da guardiano che include la parola chiave "metamorfosi," può spendere un impulso curativo come azione gratuita.

Suppliche del campione cornuto

Colpo Zelante — Campione cornuto Attacco 11

Con un ruggito, il campione cornuto carica i suoi nemici per assestare un attacco soverchiante.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA. Se il bersaglio è sanguinante, il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire.
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.
Effetto: Il personaggio effettua un attacco ancora una volta contro lo stesso bersaglio o contro un bersaglio diverso.

Falcata Impetuosa — Campione cornuto Utilità 12

L'energia primeva circonda il campione cornuto mentre si incunea attraverso i ranghi dei nemici. Solo uno sciocco oserebbe attaccarlo.

Incontro ✦ Primevo
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità. Se qualsiasi creatura effettua un attacco di opportunità contro di lui durante questo movimento, quella creatura subisce danni pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Forma del Cervo Saltatore — Campione cornuto Attacco 20

Delle grandi corna spuntano dalla fronte del campione cornuto, e il potere primevo velocizza i suoi passi. La sua carica impetuosa può lasciare un nemico privo di sensi.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del cervo saltatore fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +4 alla velocità. Inoltre, come azione di movimento, può muoversi della sua velocità e ricevere un bonus di potere +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità fino alla fine del suo turno. Durante questo movimento, può muoversi attraverso lo spazio di qualsiasi nemico, marchiando quel nemico fino alla fine del suo turno successivo.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si muove della sua velocità.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Guardiano della collera di sangue

"Siamo tutti degli animali. È solo l'arroganza a separarci dai nostri simili più selvatici."

Prerequisito: Guardiano

Il potere primevo che impugna questo personaggio ha formato un legame tra lui e le creature naturali del mondo. Nella loro miriade di forme, egli vede i riflessi fratturati di un essere più grande: la Bestia Primeva, che fu il primo predatore del mondo. Tutti gli animali cacciatori del mondo, dai possenti leoni ai lupi ululanti, dagli umili furetti alle aquile che si librano maestose nel cielo, conservano nei loro cuori un'eco lontana della Bestia Primeva.

Nella sua dedizione a proteggere il mondo da demoni, aberrazioni e altri esseri che vorrebbero corrompere l'equilibrio della natura, questo guardiano si avvicina sempre di più alla perfezione della Bestia Primeva. Questa crescita si riflette nella sua collera di sangue: l'aumento di velocità che ottiene quando assume una forma guardiana, e la furia con cui punisce i nemici che marchia. Al vertice del suo cammino, ottiene la capacità di assumere la forma della Bestia Primeva stessa.

VINCENT DUTRAIT

Privilegi leggendari di guardiano della collera di sangue

Azione Furiosa (11° livello): Un guardiano della collera di sangue può spendere un punto azione per ottenere un bonus ai tiri per colpire pari al suo modificatore di Saggezza fino alla fine del suo turno, invece di compiere un'azione extra.

Falcata della Collera di Sangue (11° livello): Quando è in forma guardiana, un guardiano della collera di sangue ottiene un bonus di +2 alla velocità.

Furia della Collera di Sangue (16° livello): Quando un guardiano della collera di sangue colpisce un nemico con un attacco in mischia e il nemico è marchiato da lui, ottiene un bonus di +2 al tiro dei danni.

Suppliche del guardiano della collera di sangue

Colpo della Collera di Sangue Guardiano della collera di sangue Attacco 11

La furia primeva monta nel guardiano della collera di sangue quando schianta la sua arma contro l'avversario.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Interdizione Frenetica Guardiano della collera di sangue Utilità 12

Con i sensi amplificati dagli spiriti primevi che lo circondano, il guardiano della collera di sangue presenta una minaccia costante per i nemici vicini, ed è pronto a reagire qualora lo ignorino.

Giornaliero ✦ Primevo, Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: Finché l'effetto non termina, qualsiasi nemico che inizi o termini il proprio turno adiacente al personaggio è marchiato fino alla fine del turno successivo del nemico.

Forma della Bestia Primeva Guardiano della collera di sangue Attacco 20

Il corpo del guardiano della collera di sangue diventa una cosa ingobbita di pelliccia e ombra, una eco dell'archetipo di ogni predatore, la Bestia Primeva. Quando raduna le forze per sferrare un grande attacco, il guardiano infligge al nemico una tremenda ferita.

Giornaliero ✦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della Bestia Primeva fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, la sua portata in mischia aumenta di 1, e ottiene minaccia con portata.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

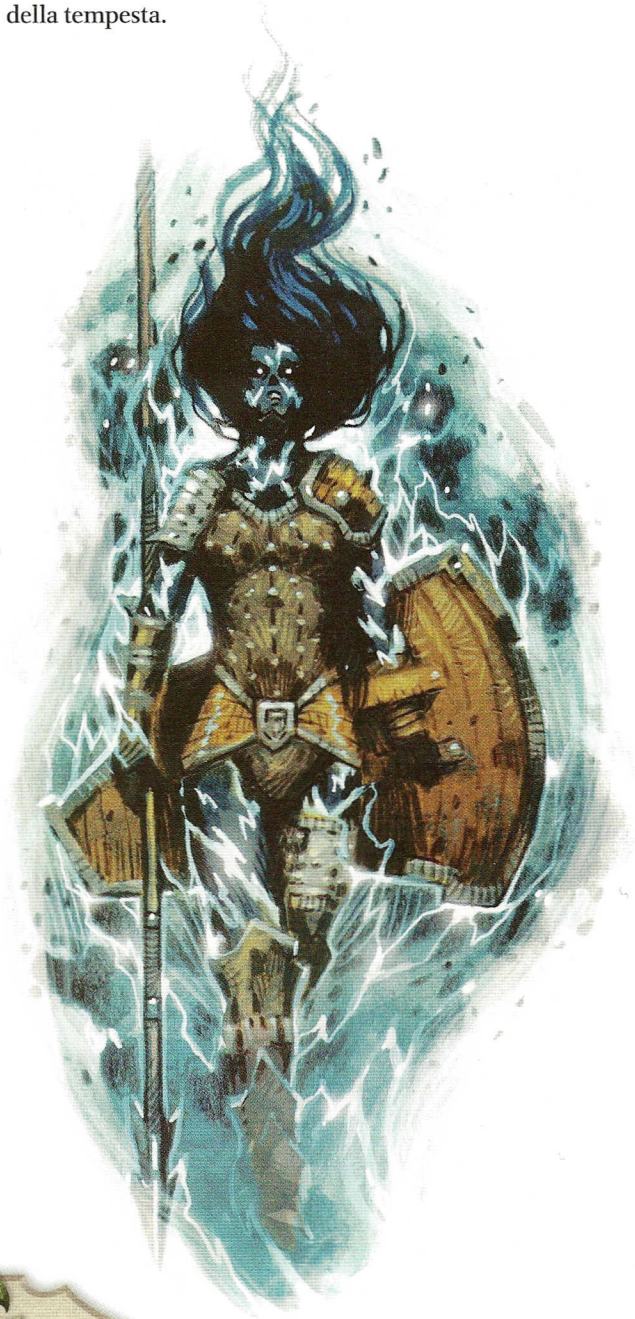
Sentinella di tempesta

"Senti la collera della tempesta scatenata, poiché io sono il campione della natura, e nessuno riuscirà a opporsi a me."

Prerequisito: Guardiano

Per molti, nessuna espressione del potere della natura è più chiara della furia impetuosa di una tempesta. Nubi ribollenti, tuoni fragorosi e fulmini esplosivi sono manifestazioni dell'ira che scorre attraverso il mondo quando le sue leggi naturali vengono violate e la sua purezza viene corrotta. Quando gli dèi o i primordiali oltrepassano i confini stabiliti, quando demoni o esseri aberranti tentano di squarciare il tessuto della realtà, la furia di una tempesta e la sua pioggia purificatrice sono parte della risposta della natura.

Quasi tutti i guardiani traggono potere dalla terra. Essendo l'incarnazione della collera della tempesta, questo personaggio attinge invece il suo più grande potere primevo dal cielo. Il fulmine scorre nelle sue vene, e il tuono rimbomba nei suoi passi. Man mano che procede lungo questo cammino, può trasformarsi in vento e pioggia e infine assumere l'aspetto della collera della tempesta.



Privilegi leggendari della sentinella di tempesta

Azione Rinvigorente (11° livello): Quando una sentinella di tempesta spende un punto azione per effettuare un attacco, può spendere un impulso curativo come azione gratuita dopo l'attacco.

Scossa Critica (11° livello): Ogni volta che una sentinella di tempesta ottiene un colpo critico, infligge danni da fulmine extra pari al suo modificatore di Forza.

Vento Immortale (16° livello): Ogni volta che una sentinella di tempesta spende un impulso curativo, recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al suo modificatore di Costituzione.

Suppliche della sentinella di tempesta

Schianto Tonante Sentinella di tempesta Attacco 11

L'arma della sentinella rimbomba del tuono quando la vibra verso il terreno con uno schianto tremendo che fa cadere gli avversari.

Incontro ✦ Arma, Primevo, Tuono
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da tuono, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Passo di Tempesta Sentinella di tempesta Utilità 12

Per un breve istante, la sentinella si trasforma in vento e pioggia.

Incontro ✦ Primevo
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo. In aggiunta, vola della propria velocità; alla fine di questo movimento, deve atterrare in uno spazio adiacente a un nemico.

Forma della Collera della Tempesta Sentinella di tempesta Attacco 20

Il tuono esplode intorno alla sentinella, la sua pelle assume il colore grigio bluastro delle nubi di tempesta e nei suoi occhi lampeggiano i fulmini.

Giornaliero ✦ Fulmine, Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della collera della tempesta fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, qualsiasi nemico che inizi il proprio turno adiacente a lui è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio e subisce danni da fulmine pari al suo modificatore di Costituzione, a patto che il personaggio sia in grado di compiere azioni. Inoltre, all'inizio di ciascuno dei suoi turni, il personaggio sceglie un nemico entro 3 quadretti da lui e che sia in grado di vedere. Quel nemico subisce danni da fulmine pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

VINCENT DUTRAIT

Signore verdeggiante

"Sono una cosa sola con la foresta, e la foresta è una cosa sola con me."

Prerequisito: Guardiano

Come gli alberi della foresta, il signore verdeggiante trae forza dal terreno fertile, dall'acqua che cade dal cielo e scorre attraverso la terra, e dal calore del sole. Abbraccia l'essenza dell'albero, diventando il protettore della foresta, il suo campione contro coloro che vorrebbero depredarla. Quando impiega i suoi poteri primevi, nuovi germogli emergono dal terreno, i fiori sbocciano e gli alberi si raddrizzano con rinnovato vigore.

Un signore verdeggiante preferisce i poteri di forma guardiana che gli permettono di assumere aspetti da albero (come *forma della sentinella di salice, forma della sentinella di quercia* e *forma della sentinella di sorbo*), ma anche quando assume altri aspetti, la terra risponde sempre con una fioritura. Al culmine di questo cammino, il personaggio può assumere una forma simile a quella di un treant, capace di devastare nemici e oggetti senza distinzioni con la sua arma stretta saldamente da pugni che somigliano a rami.

Privilegi leggendari del signore verdeggiante

Azione Con Portata (11° livello): Quando un signore verdeggiante spende un punto azione per compiere un'azione extra mentre è in una forma guardiana, la sua portata in mischia aumenta di 1 fino alla fine del suo turno.

Radici Serpeggianti (11° livello): Quando un signore verdeggiante è in una forma guardiana, i nemici considerano ogni quadretto adiacente a lui come terreno difficile, e ogni alleato adiacente a lui ottiene un bonus di +1 alla CA.

Rami di Ferro (16° livello): Quando un signore verdeggiante colpisce un nemico con un attacco in mischia e il nemico è marchiato da lui, ottiene un bonus di +2 al tiro dei danni.

Suppliche del signore verdeggiante

Colpo dell'Albero Cadente Signore verdeggiante Attacco 11

Come l'albero che cade schiaccia ogni cosa sotto di sé, così l'arma del signore verdeggiante si abbatte sull'avversario buttandolo a terra.

Incontro ✦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Risvegliare la Foresta Signore verdeggiante Utilità 12

Un viluppo di rampicanti scaturisce dal terreno intorno al signore verdeggiante per intralciare i suoi avversari.

Giornaliero ✦ Primevo, Zona
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Effetto: L'emanazione crea una zona di fitti rampicanti che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona è terreno difficile per i suoi nemici. In aggiunta, gli alleati del personaggio possiedono copertura mentre si trovano nella zona. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 5 quadretti.
Mantenere minore: La zona permane.

Forma del Signore Verdeggiante Signore verdeggiante Attacco 20

Il signore verdeggiante si trasforma in un treant, estroflettendo radici che traggono forza dalla terra e facendo crescere rami che succhiano la vita agli avversari.

Giornaliero ✦ Guarigione, Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del signore verdeggiante fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, la sua portata in mischia aumenta di 1, ottiene un bonus di +5 alle prove di Forza per rompere oggetti, e i suoi attacchi infliggono danni triplicati agli oggetti. Inoltre, all'inizio di ciascuno dei turni del personaggio, ogni alleato entro 2 quadretti da lui recupera 5 punti ferita.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

WAYNE ENGLAND

INVOCATORE

"La sola cosa più forte della mia fede è il fuoco che uso per bruciare coloro che osano opporsi al volere degli dèi."

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Controllore. Il personaggio invoca il potere di un dio per distruggere i nemici da lontano, lasciarli incapaci di difendersi e disperderli ai quattro venti. A seconda della scelta di privilegi e poteri di classe, un invocatore può propendere verso l'assalitore o la guida come ruolo secondario.

Fonte di potere: Divina. Un invocatore pratica un'antica forma di magia divina, manipolando il potere che gli dèi stessi utilizzarono in battaglia contro i primordiali.

Caratteristiche chiave: Saggezza, Costituzione, Intelligenza

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio, pelle, cotta di maglia

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, semplici a distanza

Strumenti: Bastoni, verghe

Bonus alle difese: +1 Tempra, +1 Riflessi, +1 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 10 + punteggio di Costituzione

Punti ferita per livello ottenuti: 4

Impulsi curativi al giorno: 6 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Religione. Al 1° livello, un invocatore sceglie altre tre abilità con addestramento dalla lista seguente.

Abilità di classe: Arcano (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Religione (Int), Storia (Int), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Alleanza Divina, Incanalare Divinità, Incantatore Rituale

All'alba dei tempi, gli dèi che abitavano il Mare Astrale combatterono contro i primordiali del Caos Elementale, i potenti esseri che plasmarono il mondo dal vuoto informe. I più grandi agenti mortali degli dèi in quella guerra erano invocatori, imbevuti di un frammento di potenza divina capace di combattere al loro fianco. Nessun altro servo mortale degli dèi può vantare lo stesso tipo di potere. Tramite riti di investitura, chierici, paladini e vendicatori ottengono la capacità di manifestare echi quel potere, pronunciando attente preghiere e incanalando l'energia divina attraverso i loro simboli sacri. Un invocatore, tuttavia, è in grado di incanalare direttamente il potere del suo dio. Nessun mero simbolo è in grado di contenerlo, perché il personaggio pronuncia le parole della creazione, plasmando l'universo secondo la volontà sua e del suo dio.

Forse il personaggio è stato addestrato in un monastero segreto, o ha studiato in una biblioteca dov'era custodita la più antica sapienza dell'universo. O forse ha sperimentato di prima mano la presenza del suo dio, accogliendo dentro di sé una briciola di potere divino.

WILLIAM O'CONNOR

Potrebbe anche essere un immortale incarnato, che si sta lentamente risvegliando alla maestosa potenza divina che costituisce il suo diritto di nascita. Qualunque sia il suo passato, un invocatore è uno dei servitori più fidati degli dèi, legato a loro da un'alleanza in cui ha giurato di usare il potere divino con grande attenzione. Per quale scopo metterà in opera una tale potenza?

Privilegi di classe dell'invocatore

Un invocatore possiede i seguenti privilegi di classe.

Alleanza Divina

Gli invocatori utilizzano un antico potere divino non accessibile alla maggior parte dei mortali, ma solo a coloro che stringono un'alleanza personale con un dio. Gli invocatori si sottopongono a lunghi anni di studio e prove, e solo dopo questo tempo viene loro permesso di entrare nell'alleanza finale che garantisce l'accesso ai poteri di questa classe. Qualcuno dice che, nel giuramento finale dell'alleanza, il dio dell'invocatore si manifesti brevemente, ma i dettagli dell'iniziazione di un invocatore sono un segreto gelosamente custodito.

Un invocatore può scegliere una delle seguenti opzioni. L'Alleanza Divina che viene scelta conferisce al personaggio un potere di Incanalare Divinità e una manifestazione di alleanza che sortisce effetto ogni volta che usa un potere divino di attacco a incontro o giornaliero. La scelta compiuta fornisce inoltre dei bonus a determinati poteri dell'invocatore, come indicato nella relativa descrizione.

Alleanza di Collera

L'invocatore ha giurato di stanare e distruggere coloro che si oppongono agli dèi. Primordiali, demoni e diavoli cadono sotto la sua magia come il grano sotto la falce.

Incanalare Divinità: L'invocatore ottiene il potere di Incanalare Divinità *armatura di collera*.

Manifestazione di alleanza: Quando l'invocatore usa un potere divino di attacco a incontro o giornaliero durante il proprio turno, ottiene un bonus al tiro dei danni pari a 1 per ogni nemico che attacca con quel potere.

Alleanza di Preservazione

Gli dèi hanno incaricato l'invocatore di difendere i fedeli e di allearsi con coloro che cercano di sconfiggere i loro nemici.

Incanalare Divinità: L'invocatore ottiene il potere di Incanalare Divinità *ritorsione del preservatore*.

Manifestazione di alleanza: Quando l'invocatore usa un potere divino di attacco a incontro o giornaliero durante il proprio turno, può far scorrere di 1 quadretto un alleato entro 10 quadretti da lui.

Incanalare Divinità

Una volta per incontro, il personaggio può usare un potere di Incanalare Divinità. Un invocatore comincia conoscendo due poteri di Incanalare Divinità: *intimorire non morti* e un potere determinato dalla sua Alleanza Divina. Il personaggio può acquisire altri poteri di Incanalare Divinità selezionando talenti di divinità.

Incantatore Rituale

Un invocatore ottiene come talento bonus il talento Incantatore Rituale, che gli consente di usare rituali magici (vedi Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*). Possiede un libro dei rituali, contenente due rituali che ha già padroneggiato: Mano del Fato e un altro rituale di 1° livello a sua scelta.

Una volta al giorno, può celebrare Mano del Fato senza spendere componenti.

Strumenti

Gli invocatori non impiegano simboli sacri, in quanto ritengono che la loro magia preceda e trascenda tale rappresentazione del potere divino. Invece, fanno uso di bastoni e verghe come rappresentazione del dominio degli dèi sopra il mondo. Quando un invocatore impugna un bastone magico o una verga magica, può sommare il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei suoi poteri da invocatore, nonché ai poteri del cammino leggendario dell'invocatore contrassegnati dalla parola chiave "strumento". Se non possiede uno strumento, un invocatore può comunque usare questi poteri.

Invocatori e divinità

Scelta della divinità: Come altri personaggi divini, gli invocatori sono servi diligenti di una o più divinità. La maggior parte degli invocatori si dedica a una singola divinità, ma tutti riconoscono che l'intero pantheon è meritevole di rispetto (vedi "Divinità," *Manuale del Giocatore*, pagina 20). Mentre un chierico potrebbe riverire Corellon e disprezzare Lolth come rivale e nemica, un invocatore dedicato a Corellon riconosce Lolth e i suoi servitori come compagni d'armi contro le forze che intendono distruggere il mondo e gli dèi. Questo non

L'invocatore in breve

Peculiarità: I poteri di un invocatore sono mirati al controllo degli avversari: rallentano, fermano o obbligano il loro movimento, indeboliscono i loro attacchi, o li imprigionano in zone di fuoco divino. Un vendicatore può evocare esseri angelici per affrontare i suoi nemici, e potenziare i suoi alleati affinché combattano con divino fervore.

Religione: Come i chierici, gli invocatori possono adorare qualsiasi divinità, ma pochi di essi servono dèi di recente acquisizione del pantheon, come la Regina Corvo o Vecna. Gli invocatori dedicati a Bahamut spesso riveriscono anche Tiamat, adorando queste due divinità come le due metà del dio-drago ucciso Io. Più della maggior parte degli altri personaggi divini, gli invocatori innalzano preghiere e chiedono assistenza all'intero pantheon, in quanto tutti gli dèi, a prescindere dal loro allineamento, hanno combattuto insieme contro i primordiali.

Razze: Nani e deva possono diventare invocatori particolarmente efficaci; la devozione agli dèi tipica dei nani e il retaggio dei deva si prestano bene ad accogliere i punti di vista di un invocatore. Antichi e longevi, eladrin e elfi possiedono una memoria razziale che mantiene vive le leggende delle prime guerre tra gli dèi e primordiali, e queste due razze seguono spesso le tracce dei primi invocatori. Tuttavia, un invocatore può appartenere a qualsiasi razza.

significa che un invocatore dedicato a Corellon non si possa opporre ai piani malvagi dei seguaci di Lolth, ma solo che non dovrebbe perdere d'occhio il quadro generale delle cose.

Scelta dell'allineamento: Gli invocatori non ottengono i loro poteri attraverso riti di investitura o ordinazione, come accade a chierici, paladini e vendicatori. Portano il segno della mano stessa del loro dio sulla propria anima, un canale diretto attraverso il quale il potere divino può fluire nel mondo, plasmato dalla loro volontà. Dal momento che un vendicatore si sforza di armonizzare alla perfezione il proprio volere con quello del suo dio, il suo allineamento deve corrispondere a quello della divinità. Per esempio, un invocatore di Moradin deve essere legale buono, un invocatore di Pelor deve essere buono e un invocatore di Ioun deve essere senza allineamento.

Creare un invocatore

Gli invocatori fanno affidamento sulla Saggezza (come espressione del loro collegamento al volere divino) per la precisione e la potenza dei loro attacchi. Ogni invocatore suggella un'alleanza con un dio, un patto giurato nel quale l'invocatore acconsente a svolgere determinati doveri in cambio del potere divino che userà per portarli a termine. Le due alleanze più comuni (l'Alleanza di Preservazione e l'Alleanza di Collera) si prestano alla creazione di due modelli tipici di invocatore. Anche se il personaggio è tenuto a scegliere un'alleanza, può selezionare i poteri che preferisce per adempiere ai suoi precetti.

Invocatore collerico

Questo invocatore è uno strumento della collera divina, schiacciando coloro che hanno la temerità di dubitare della portata dei poteri del suo dio. Saggezza dovrebbe essere il suo miglior punteggio di caratteristica, seguito da Costituzione, dato che la resistenza fisica può consentirgli di tollerare e incanalare la collera divina. Questo invocatore dovrebbe concentrarsi sui poteri che portano rovina ai suoi nemici. L'invocatore collerico propende verso l'assalitore come ruolo secondario.

Privilegio di classe suggerito: Alleanza di Collera

Talento suggerito: Difesa dell'Invocatore

Abilità suggerite: Intimidire, Intuizione, Religione, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: *luce vendicatrice, schegge avvinghianti*

Potere a incontro suggerito: *tuono del giudizio*

Potere giornaliero suggerito: *fiamma purificatrice*

Invocatore preservatore

Questo invocatore difende i propri alleati, combinando magie difensive con preghiere che intralciano o impediscono gli attacchi dei nemici. Il punteggio di caratteristica più alto dovrebbe essere Saggezza, seguito da Intelligenza, dato che a questo personaggio serviranno astuzia e previdenza per proteggere i suoi alleati. La scelta dei poteri dovrebbe essere orientata su quelli che conferiscono benefici agli alleati o impongono penalità ai nemici. Un invocatore preservatore propende verso la guida come ruolo secondario.

Privilegio di classe suggerito: Alleanza di Preservazione

Talento suggerito: Preservazione Intuitiva

Abilità suggerite: Arcano, Diplomazia, Religione, Storia

Poteri a volontà suggeriti: *avanguardia fulminante, colpo solare*

Potere a incontro suggerito: *lame di fuoco astrale*

Potere giornaliero suggerito: *invocazione vincolante delle catene*

Poteri dell'invocatore

I poteri di un invocatore sono chiamati preghiere, ma non si tratta tanto di una supplica elevata agli dèi, quanto di una manifestazione diretta del potere divino.

Privilegi di classe

Tutti gli invocatori possiedono il potere di Incanalare Divinità *intimorire non morti*. La loro scelta di Alleanza Divina determina l'altro potere di Incanalare Divinità di cui dispongono all'inizio.

Incanalare Divinità: Armatura di Collera — Privilegio dell'invocatore

Quando il suo nemico colpisce, l'invocatore si appella al potere degli dèi per rivestirsi di un'aura ardente di energia radiosa.

Incontro ✦ Divino, Radioso
Reazione immediata **Emanazione ravvicinata 5**
Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti colpisce il personaggio
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio subisce danni radiosi pari al modificatore di Costituzione del personaggio, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.
Livello 11: 1d6 + modificatore di Costituzione danni radiosi.
Livello 21: 2d6 + modificatore di Costituzione danni radiosi.

Incanalare Divinità: Intimorire Non Morti — Privilegio dell'invocatore

I non morti fuggono e tremano in presenza dell'invocatore, e i loro corpi sono bruciati da una luce divina.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura non morta entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Livello 5: 2d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Livello 11: 3d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Livello 15: 4d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Livello 21: 5d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Livello 25: 6d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Mancato: Danni dimezzati.

Incanalare Divinità: Ritorsione del Preservatore — Privilegio dell'invocatore

L'invocatore si appella agli dèi affinché puniscano il nemico che ha osato fare del male a coloro che gli erano stati affidati.

Incontro ✦ Divino
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio colpisce un alleato
Effetto: Prima della fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus pari al proprio modificatore di Intelligenza al prossimo tiro per colpire effettuato contro il nemico che attiva il potere.

Preghiere a volontà di 1° livello

Avanguardia Fulminante — Invocatore Attacco 1

Dei dardi di fulmine divino sfrecciano dalle mani dell'invocatore bruciando l'area di fronte a lui. I dardi restano sul posto, pronti a vendicare qualsiasi attacco effettuato dai suoi nemici.

A volontà ✦ Divino, Fulmine, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni da fulmine. Ogni volta che il bersaglio effettua un attacco di opportunità prima della fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce danni da fulmine pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.
Livello 21: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da fulmine.

Colpo Solare — Invocatore Attacco 1

Un raggio di energia radiosa scaturisce dalle mani dell'invocatore e investe un nemico con un getto di luce incandescente che lo costringe a muoversi.

A volontà ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Speciale: Il personaggio può usare questo potere come attacco basilare a distanza.

Dardi Divini — Invocatore Attacco 1

L'invocatore scaglia dardi di fulmine divino contro i suoi nemici.

A volontà ✦ Divino, Fulmine, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni da fulmine.
Livello 21: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da fulmine.

Luce Vendicatrice — Invocatore Attacco 1

L'invocatore colpisce un nemico con un globo di luce ardente, che brucia con il fuoco della vendetta se i suoi alleati sono stati feriti.

A volontà ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Se un alleato sanguinante è adiacente al bersaglio, l'attacco infligge danni radiosi extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.
Livello 21: 2d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Speciale: Il personaggio può usare questo potere come attacco basilare a distanza.

Schegge Avvinghianti — Invocatore Attacco 1

L'invocatore scaglia una sfera cristallina di magia contro i suoi avversari. All'impatto, la sfera si frantuma in centinaia di minuscole schegge radiose, che tagliano la carne dei nemici e ne rallentano i movimenti.

A volontà ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: Modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Livello 21: 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Preghiere a incontro di 1° livello

Lame di Fuoco Astrale — Invocatore Attacco 1

Delle lame splendenti di energia radiosa appaiono e colpiscono i nemici dell'invocatore. Poi le lame si trasformano in scudi spettrali che proteggono i suoi alleati.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Effetto: Ogni alleato entro l'emanazione ottiene un bonus di potere +2 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Alleanza di Preservazione: Il bonus alla CA è pari a 1 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Lancia dell'Inquisitore — Invocatore Attacco 1

Una lancia di energia splendente fende l'aria e si conficca nel nemico, bruciandolo con la potenza degli dèi e inchiodandolo sul posto.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Terrore Astrale — Invocatore Attacco 1

L'energia astrale pervade l'invocatore, trasformandolo in un faro di divino terrore che fa indietreggiare i suoi nemici.

Incontro ✦ Divino, Paura, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

FRANZ VOHWINKEL

Tuono del Giudizio — Invocatore Attacco 1

Ogni volta che l'invocatore colpisce il terreno con il suo bastone, dei rombi di tuono scuotono l'aria intorno ai nemici, lasciandoli malconci e intronati.

Incontro ✦ Divino, Strumento, Tuono
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una, due, o tre creature
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono, o 2d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono se il personaggio sceglie come bersaglio una sola creatura. Inoltre, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Alleanza di Collera: Il personaggio spinge anche il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Costituzione.

Preghiere giornaliere di 1° livello

Convocare Angelo di Fuoco — Invocatore Attacco 1

Una pagliuzza di luce appare davanti all'invocatore, e da essa fuoriesce una figura angelica avvolta dal fuoco.

Giornaliero ✦ Convocazione, Divino, Fuoco, Strumento
Azione minore **Distanza 5**
Effetto: Il personaggio convoca un angelo di fuoco Medio in un quadretto non occupato entro gittata. L'angelo ha velocità 6 e volo 6 (fluttuare). Il personaggio può impartire all'angelo i seguenti comandi speciali.
Azione standard: Emanazione ravvicinata 1; bersaglia ogni creatura entro l'emanazione; Saggezza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.
Attacco di opportunità: Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.

Fiamma Purificatrice — Invocatore Attacco 1

Il fuoco divino avvolge l'avversario dell'invocatore, bruciando non solo la sua forma fisica, ma la materia stessa della sua anima.

Giornaliero ✦ Divino, Fuoco, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Formazione Angelica — Invocatore Attacco 1

Diversi angeli spettrali volano giù per attaccare i nemici intorno all'invocatore e si trattengono brevemente, minacciando di infliggere ulteriori danni.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Ogni volta che il bersaglio attacca prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce 5 danni radiosi.
Mancato: Danni dimezzati.

Invocazione Vincolante delle Catene — Invocatore Attacco 1

L'invocatore bisbiglia antiche parole vincolanti, invocando il potere degli dèi per intralciare con catene spettrali i movimenti dei suoi nemici.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).
Mancato: Il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Preghiere di utilità di 2° livello

Emissario degli Dèi — Invocatore Utilità 2

L'invocatore parla con la voce degli dèi, obbligando gli altri a obbedire alle sue parole.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alla prossima prova di Diplomazia o Intimidire che effettua durante questo incontro. Se effettua questa prova come parte di una sfida di abilità, ottiene 2 successi se la prova riesce e non ottiene un fallimento se la prova fallisce.

Manto dell'Avvertimento — Invocatore Utilità 2

L'invocatore richiama la protezione degli dèi, che consente a lui e ai suoi alleati di agire con un istante di anticipo quando si scatena il combattimento.

Giornaliero ✦ Divino
Nessuna azione **Emanazione ravvicinata 10**
Attivazione: Il personaggio e i suoi alleati tirano per l'iniziativa all'inizio di un incontro
Bersaglio: Il personaggio e tutti gli alleati entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio ottiene un bonus alla prova di iniziativa pari a 2 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Manto di Soggezione — Invocatore Utilità 2

La voce dell'invocatore riecheggia del tuono, e la sua figura è avvolta in una maestà divina che incute soggezione e rispetto nel cuore di chi lo ascolta.

Incontro ✦ Divino
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio può parlare con una voce tonante che consente alle creature entro 150 metri di distanza di udirlo chiaramente. Ottiene inoltre un bonus di potere pari al proprio modificatore di Costituzione alla prossima prova di Intimidire che effettua prima della fine del suo turno.

Muro di Luce — Invocatore Utilità 2

L'invocatore modella l'energia divina nella forma di un lungo muro luminescente.

Giornaliero ✦ Divino, Evocazione
Azione minore **Muro ad area 5 entro 10 quadretti**
Effetto: Il personaggio evoca un muro di energia divina. Il muro è alto 1 quadretto e permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Mentre si trova nel muro, ogni alleato ottiene un bonus di potere +1 alla CA, e ogni alleato che inizia il proprio turno nel muro ottiene 5 punti ferita temporanei.
Mantenere minore: Il muro permane.

Richiamo Divino — Invocatore Utilità 2

L'invocatore intona una parola di potere che chiama a raccolta gli alleati al suo fianco.

Incontro ✦ Divino
Azione minore **Distanza 10**
Bersaglio: Uno o due alleati
Effetto: Il personaggio tira ogni bersaglio di 3 quadretti.

Preghiere a incontro di 3° livello

Catene di Carceri — Invocatore Attacco 3

L'invocatore richiama il potere della prigione di Carceri, facendo apparire delle catene rosse intorno ai nemici e ostacolando il loro movimento.

Incontro ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Glifo di Reclusione — Invocatore Attacco 3

Un glifo di censura divina si materializza intorno ai nemici dell'invocatore, bruciando le loro carni e splendendo di potere radioso. Se si muovono dalle loro posizioni, il glifo lampeggia di luce incandescente.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Se il bersaglio si muove prima della fine del suo turno successivo, subisce 5 danni radiosi.

Martello Solare — Invocatore Attacco 3

Forgiato nella luce della Città Lucente di Hestavar, il martello solare luccica più intensamente con l'aumentare delle sofferenze degli alleati. L'invocatore richiama il martello per scatenare un'esplosione radiosa contro i suoi nemici.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Se qualsiasi alleato sanguinante si trova entro l'emanazione, l'attacco infligge 2 danni radiosi extra.

Offerta di Giustizia — Invocatore Attacco 3

L'invocatore si appella agli dèi, chiedendo vendetta contro un nemico che ha osato colpire lui o uno dei suoi alleati, e compassione per un nemico che si astiene dall'attaccare.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Se il bersaglio attacca il personaggio o i suoi alleati prima della fine del suo turno successivo, subisce 2d10 + il modificatore di Saggezza del personaggio danni radiosi alla fine di quel turno. Se il bersaglio non attacca il personaggio o i suoi alleati prima della fine del suo turno successivo, ottiene invece 5 punti ferita temporanei alla fine di quel turno.

FRANZ VOHWINKEL

Preghiere giornaliere di 5° livello

Catene Afferranti del Giudice Supremo — Invocatore Attacco 5

L'invocatore richiama le catene di Rathos, un esarca degli dèi incaricato di catturare gli angeli rinnegati. Queste catene azzurre luminescenti scaturiscono dal terreno per ancorare saldamente sul posto i nemici dell'invocatore.

Giornaliero ✦ Divino, Forza, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni da forza, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Globo Incandescente — Invocatore Attacco 5

Un sole in miniatura si materializza in mezzo ai nemici, accecandoli con il suo fulgore divino.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).
Alleanza di Preservazione: Il bersaglio è anche frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Icona di Terrore — Invocatore Attacco 5

L'invocatore richiama l'Icona di Terrore, un'immagine che un tempo veniva usata per scacciare da questa realtà gli esseri del Reame Remoto. L'invocatore fa fuggire in preda al terrore le creature vicine, mentre l'icona assalta le loro menti.

Giornaliero ✦ Divino, Paura, Psichico, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.
Alleanza di Collera: Il numero di quadretti di cui il personaggio spinge il bersaglio è pari al suo modificatore di Costituzione.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Lama della Vendetta — Invocatore Attacco 5

Una forma spettrale simile a un angelo splendente appare in mezzo ai nemici. Sebbene l'angelo sia indistinto e privo di sostanza, la sua lama ricurva appare molto solida e pronta ad attaccare qualsiasi nemico che minacci gli alleati dell'invocatore.

Giornaliero ✦ Divino, Evocazione, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Effetto: Il personaggio materializza una lama della vendetta in un quadretto non occupato entro gittata. La lama permane fino alla fine del suo turno successivo. La lama occupa 1 quadretto. I nemici non possono muoversi attraverso il suo spazio, ma gli alleati sì. La lama può fiancheggiare i nemici collaborando con il personaggio e i suoi alleati. In aggiunta, il personaggio può effettuare il seguente attacco con la lama.
Interruzione immediata **Mischia 1**
Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dalla lama colpisce un alleato del personaggio
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio muove la lama in un quadretto adiacente al nemico che attiva il potere.
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni.
Mantenere minore: La lama permane, e il personaggio può muoverla di 5 quadretti.

Preghiere di utilità di 6° livello

Esigere Giustizia — Invocatore Utilità 6

Che un alleato stia soffrendo a causa di un effetto mortale o un nemico tenti di sfuggire alla giusta fine decretata dalla sua magia, l'invocatore piega il fato a proprio favore.

Incontro ✦ Divino
Interruzione immediata **Distanza 10**
Attivazione: Una creatura entro 10 quadretti dal personaggio effettua un tiro salvezza
Bersaglio: La creatura che attiva il potere
Effetto: Il bersaglio ripete il tiro salvezza e deve usare il nuovo risultato.

Passo Astrale — Invocatore Utilità 6

L'invocatore crea dei portali momentanei verso il Mare Astrale, teletrasportando se stesso e i suoi compagni per una breve distanza.

Giornaliero ✦ Divino, Teletrasporto
Azione di movimento **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Il personaggio e tutti gli alleati entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio teletrasporta ogni bersaglio di 3 quadretti.
Alleanza di Preservazione: Il numero di quadretti di cui il personaggio teletrasporta ogni bersaglio è pari a 3 + il suo modificatore di Intelligenza.

Scudo di Luce — Invocatore Utilità 6

Un lampo di luce abbaglia gli occhi del nemico, ostacolando il suo attacco contro un alleato dell'invocatore.

Incontro ✦ Divino
Interruzione immediata **Distanza 10**
Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio effettua un tiro per colpire contro un alleato del personaggio
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere
Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -3 al tiro per colpire che attiva il potere. Se l'attacco colpisce e provoca danni, il personaggio fa scorrere l'alleato di 1 quadretto dopo che i danni sono stati inflitti.

Simbolo di Speranza — Invocatore Utilità 6

L'invocatore evoca un simbolo luminoso di speranza, che rinnova gli sforzi dei suoi alleati contro il nemico.

Giornaliero ✦ Divino, Evocazione
Azione minore **Distanza 10**
Effetto: Il personaggio evoca un simbolo di speranza in un quadretto non occupato entro gittata. Il simbolo permane fino alla fine del suo turno successivo. Qualsiasi alleato entro 5 quadretti dal simbolo ottiene un bonus di potere +2 ai tiri salvezza, e qualsiasi alleato che inizi il proprio turno entro 5 quadretti dal simbolo ottiene 5 punti ferita temporanei.
Mantenere minore: Il simbolo permane.

Tenacia Condivisa — Invocatore Utilità 6

Nel corso dell'antica guerra, gli dèi si ersero come uno solo contro i loro nemici primordiali. La magia dell'invocatore può aiutare lui e i suoi alleati a restare compatti a loro volta, accettando le ferite destinate ai compagni.

Giornaliero ✦ Divino
Interruzione immediata **Distanza 10**
Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio subisce danni da un attacco
Bersaglio: L'alleato che attiva il potere
Effetto: Il personaggio o un alleato entro 10 quadretti da lui subisce i danni dell'attacco al posto del bersaglio, ma il bersaglio viene influenzato da qualsiasi altro effetto provocato dall'attacco.

Preghiere a incontro di 7° livello

Dardo del Sole Nascente — Invocatore Attacco 7

Un tenue raggio di luce danza sul corpo dell'avversario. La luce aumenta di intensità finché non abbrustolisce la carne del nemico e gli impedisce di vedere.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio non possiede linea di visuale verso qualsiasi creatura più distante di 3 quadretti da esso.

Occhio Funesto del Giudizio — Invocatore Attacco 7

L'invocatore fissa il proprio sguardo incollerito su un gruppo di nemici, riempiendoli di soggezione e terrore.

Incontro ✦ Divino, Paura, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Saetta dei Cieli — Invocatore Attacco 7

Un dardo crepitante di energia azzurra scaturisce dal bastone dell'invocatore, allontanando i suoi nemici.

Incontro ✦ Divino, Strumento, Tuono
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.
Alleanza di Preservazione: Il numero di quadretti di cui il personaggio spinge il bersaglio è pari a 1 + il suo modificatore di Intelligenza.

Suscitare Obbedienza — Invocatore Attacco 7

Mentre l'invocatore è pervaso di gloria, i suoi nemici sanno che devono inchinarsi dinanzi a lui o subire la sua collera.

Incontro ✦ Divino, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Effetto: Prima dell'attacco, ogni bersaglio può cadere prono come azione gratuita. L'attacco manca automaticamente un bersaglio prono.
Alleanza di Collera: Ogni bersaglio prono subisce 1d6 danni psichici.
Attacco: Saggezza +5 contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni psichici.

Preghiere giornaliere di 9° livello

Convocare Angelo delle Spade — Invocatore Attacco 9

L'invocatore traccia un sigillo scintillante nell'aria, da cui fuoriesce una figura angelica che impugna le spade gemelle della vendetta e del dolore.

Giornaliero ✦ Convocazione, Divino, Strumento
Azione minore **Distanza 5**
Effetto: Il personaggio convoca un angelo delle spade Medio in un quadretto non occupato entro gittata. L'angelo ha velocità 6 e volo 6 (fluttuare). Possiede un bonus di +4 alla CA. Il personaggio può impartire all'angelo i seguenti comandi speciali.
Azione minore: Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Tempra; 1d8 + modificatore di Saggezza danni.
Attacco di opportunità: Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del suo turno.

Fiamme Cerulee — Invocatore Attacco 9

Gli antichi testi parlano del Segno Ceruleo, un potente sigillo usato per tenere a bada le creature provenienti al di là del cosmo. L'invocatore richiama questo segno, creando una polla di radiosità che acceca coloro che si sottraggono alla sua morsa.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'emanazione crea una zona di luce cerulea che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno entro la zona e successivamente ne esca è accecata (tiro salvezza termina).
Mantenere minore: La zona permane.

Quadruplice Invocazione del Destino — Invocatore Attacco 9

Quando l'invocatore intona i quattro versi del destino, i suoi avversari sono colti dalla paura e la loro foga di combattere si affievolisce.

Giornaliero ✦ Divino, Paura, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Mancato: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi creatura che colpisca o manchi il personaggio subisce 5 danni psichici.

Visioni del Paradiso — Invocatore Attacco 9

L'invocatore pronuncia le sette parole della pace, suscitando dell'avversario una condizione sognante in cui visioni del paradiso annebbiano la sua mente.

Giornaliero ✦ Charme, Divino, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è incapace di compiere attacchi (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio viene attaccato, può effettuare un tiro salvezza contro questo effetto.
Mancato: Il bersaglio è incapace di compiere attacchi fino alla fine del suo turno successivo. Se il bersaglio viene attaccato prima della fine del suo turno successivo, questo effetto termina.

Preghiere di utilità di 10° livello

Alleanza di Tenacia — Invocatore Utilità 10

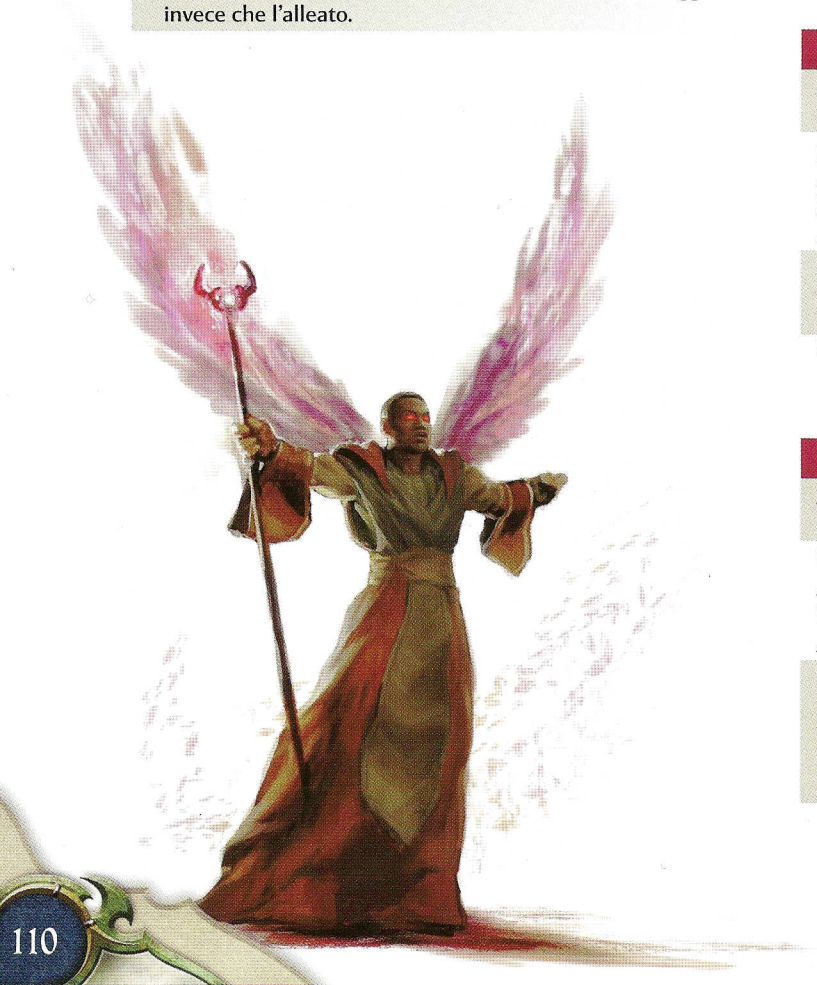
L'invocatore offre la propria energia vitale a beneficio dei suoi amici.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che un alleato entro 10 quadretti dal personaggio ha l'opportunità di spendere un impulso curativo, il personaggio può spendere un impulso curativo a beneficio di quell'alleato come azione gratuita. Il personaggio spende l'impulso curativo ma non recupera punti ferita, e l'alleato recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo.

Interdizione del Martire — Invocatore Utilità 10

L'invocatore materializza uno scudo di energia divina che deflette un attacco da un amico indirizzandolo su di lui.

Giornaliero ✦ Divino
Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata 10**
Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio viene colpito da un attacco ad area o ravvicinato
Effetto: L'attacco che attiva il potere colpisce il personaggio invece che l'alleato.



Rinnovamento Divino — Invocatore Utilità 10

L'invocatore rafforza i suoi alleati con un potere che sostiene la vita.

Giornaliero ✦ Divino
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Uno o due alleati a cui restano due impulsi curativi o meno
Effetto: Ogni bersaglio recupera un impulso curativo.

Volto Angelico — Invocatore Utilità 10

Quando l'avversario dell'invocatore attacca, quest'ultimo assume l'aspetto di un angelo della morte. Pervaso dal terrore, il nemico si ritrae.

Incontro ✦ Divino, Paura
Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata 5**
Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio effettua un tiro per colpire contro di lui
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere
Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -2 al tiro per colpire che attiva il potere. Dopo che l'attacco è stato risolto, il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Preghiere a incontro di 13° livello

Colonna di Fiamma Guardiana — Invocatore Attacco 13

L'invocatore bisbiglia una parola divina che rimbomba come un tuono lontano mentre una colonna di fuoco scaturisce intorno ai nemici.

Incontro ✦ Divino, Fuoco, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.
Effetto: L'emanazione crea una zona di fuoco divino che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando un nemico entro la zona ne esce o colpisce o manca il personaggio o i suoi alleati all'esterno della zona, quel nemico subisce 5 danni da fuoco.

Imporre Attenzione — Invocatore Attacco 13

L'invocatore parla con la voce dell'autorità divina, costringendo un nemico a fermarsi.

Incontro ✦ Divino, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +5 alle prove di Diplomazia e Intimidire contro il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Sigillo dell'Eretico — Invocatore Attacco 13

L'invocatore impone agli avversari un marchio divino, rivolgendo su di loro lo sguardo incollerito degli dèi.

Incontro ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una, due, o tre creature
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni, o 3d8 + modificatore di Saggezza danni se il personaggio sceglie come bersaglio solo una creatura. Il bersaglio subisce una penalità di -5 a un tiro salvezza a scelta del personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo.
Alleanza di Collera: Il bersaglio subisce una penalità di -5 a tutti i tiri salvezza effettuati prima della fine del turno successivo del personaggio.

MICHAEL BUREK

Venti di Celestia — Invocatore Attacco 13

L'invocatore chiama i venti che battono le regioni più elevate di Celestia per disperdere i suoi avversari.

Incontro ✦ **Divino, Strumento**
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti oppure lo butta a terra prono.
Alleanza di Preservazione: Il numero di quadretti di cui il personaggio fa scorrere il bersaglio è pari a 1 + il suo modificatore di Intelligenza, oppure il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto prima di buttarlo a terra prono.

Preghiere giornaliere di 15° livello

Marchio di Anatema — Invocatore Attacco 15

L'invocatore colloca un marchio di anatema sul suo avversario, un sigillo splendente che ustiona la carne e ferisce coloro che si alleano con quel nemico.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e 10 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina).
Primo tiro salvezza fallito: 15 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina)
Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina).
Effetto: Ogni volta che il bersaglio fallisce un tiro salvezza contro i danni continuati, ogni nemico entro 5 quadretti dal bersaglio subisce 5 danni radiosi.

Martello degli Dèi — Invocatore Attacco 15

Un martello da guerra splendente e spettrale appare davanti ai nemici dell'invocatore e si abbatte in mezzo a loro, producendo un fragore di tuono. Il martello è un'immagine di Guldarak, che gli dèi scolpirono nel tuono puro per scacciare i primordiali dalle profondità della terra.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento, Tuono, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Ogni bersaglio viene buttato a terra prono. In aggiunta, l'emanazione crea una zona di tuono fragoroso che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. All'inizio del turno successivo del personaggio, qualsiasi creatura si trovi entro la zona cade a terra prona.
Mantenere minore: La zona permane.

Muro di Lame — Invocatore Attacco 15

L'invocatore trascina nel mondo delle schegge d'acciaio astrale e le dispone in un mortale muro di lame vorticanti. Poi ordina ad alcune parti del muro di volare contro i suoi nemici.

Giornaliero ✦ Evocazione, Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Muro ad area 8 entro 20 quadretti**
Effetto: Il personaggio evoca un muro fatto di lame radiose nei quadretti non occupati. Il muro può essere alto fino a 4 quadretti, e permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il muro concede copertura al personaggio e ai suoi alleati. Qualsiasi creatura che entri nel muro o inizi il proprio turno al suo interno subisce 2d10 + il modificatore di Saggezza del personaggio danni radiosi.
Finché il personaggio si trova entro 5 quadretti dal muro, può effettuare il seguente attacco.
Azione standard **Distanza 10**
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio rimuove un quadretto del muro.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Mantenere minore: Il muro permane.

Tre Fari del Crepuscolo — Invocatore Attacco 15

Nei giorni più bui della guerra contro i primordiali, gli dèi utilizzarono tre fari splendenti per orientarsi attraverso il Mare Astrale. Oggi quelle luci ardono ancora, facendo sbagliare la strada ai nemici mentre guidano gli alleati dell'invocatore verso la salvezza.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'emanazione crea una zona di luce tremolante che permane fino alla fine dell'incontro. Come azione minore, il personaggio può teletrasportare di 5 quadretti una creatura che si trova entro la zona.

Preghiere di utilità di 16° livello

Alleanza di Vita — Invocatore Utilità 16

L'invocatore stipula un patto divino con uno dei propri alleati, offrendogli la sua forza e quella dei suoi amici qualora l'alleato ne abbia bisogno.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e i suoi alleati possono usare l'azione di recuperare energie per ottenere i normali benefici o per conferire tali benefici al bersaglio. Un personaggio donatore spende la sua azione di recuperare energie ma non recupera punti ferita nè ottiene un bonus a tutte le difese, e il bersaglio recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo e ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del turno successivo del donatore.

Camminare tra i Mondi — Invocatore Utilità 16

Gli dèi costruirono molti strani passaggi attraverso il tempo e lo spazio per agevolare le loro battaglie contro i primordiali. L'invocatore conosce molti di questi sentieri.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Distanza 10**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Il bersaglio ottiene la qualità intangibile fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere minore: L'effetto permane.

Icona di Vita — Invocatore Utilità 16

Invocatore richiama il simbolo della vita, un'icona d'oro splendente che riporta gli spiriti degli alleati caduti nei loro gusci mortali, anche quando la morte tenta di portarli via.

Giornaliero ✦ Divino, Zona
Azione minore **Emanazione ad area 5 entro 20 quadretti**
Effetto: L'emanazione crea una zona di luce dorata che permane fino alla fine dell'incontro. Quando si trova all'interno della zona, qualsiasi alleato ottiene un bonus di +5 ai tiri salvezza contro la morte, e se l'alleato ottiene un risultato di 20 naturale in un tiro salvezza contro la morte, l'alleato può spendere due impulsi curativi invece di uno solo.

Scudo di Giustizia — Invocatore Utilità 16

L'invocatore richiama la giustizia degli dèi, proteggendo un alleato mentre invoca la rovina sul capo dell'avversario.

Incontro ✦ Divino
Interruzione immediata **Distanza 10**
Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio effettua un tiro per colpire contro un alleato del personaggio
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere
Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire che attiva il potere. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi attaccante ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio.

Preghiere a incontro di 17° livello

Debito di Sangue — Invocatore Attacco 17

Ogni ferita inflitta dall'avversario si somma al suo crescente debito di sangue e attira la punizione degli alleati.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni creatura attaccata dal bersaglio ottiene un bonus di +2 al suo prossimo tiro per colpire contro il bersaglio.
Alleanza di Collera: Il bonus al tiro per colpire è pari a 1 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Glifo di Radiosità — Invocatore Attacco 17

L'invocatore richiama un glifo di radiosità, uno strumento utilizzato dagli dèi sia per illuminare i reami più bui, sia per accecare i loro nemici con la luce implacabile del glifo.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Glifo delle Tre Lame — Invocatore Attacco 17

In epoche passate, gli dèi forgiarono tre lame sacre capaci di circondare e intrappolare anche i più possenti tra i primordiali. L'invocatore richiama queste armi affinché intrappolino i suoi avversari dentro un anello di lame spettrali.

Incontro ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni. Se il bersaglio si muove di più di 1 quadretto prima della fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce 5 danni.
Alleanza di Preservazione: L'ammontare di danni che il bersaglio subisce se si muove di più di 1 quadretto è pari a 5 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Maledizione di Haemnathuun — Invocatore Attacco 17

L'invocatore ravviva una debole eco della maledizione che trasformò in una statua il terribile primordiale Haemnathuun, imprigionando parzialmente e temporaneamente i suoi avversari nella pietra.

Incontro ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è frastornato e immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Preghiere giornaliere di 19° livello

Convocare Angelo della Luce — Invocatore Attacco 19

Una scintilla di luce si manifesta davanti all'invocatore, e ne esce un angelo rivestito di un'armatura d'argento luminescente. L'angelo impugna un mazzafrusto che termina in una sfera di pura radiosità.

Giornaliero ✦ Convocazione, Divino, Radioso, Strumento
Azione minore **Distanza 10**
Effetto: Il personaggio convoca un angelo della luce Medio in un quadretto non occupato entro gittata. L'angelo ha velocità 6 e volo 8 (fluttuare). Possiede un bonus di +4 alla CA e un bonus di +2 alle sue altre difese. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno adiacente all'angelo è marchiato dall'angelo fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio può impartire all'angelo i seguenti comandi speciali.
Azione minore: Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio non possiede linea di visuale verso le creature lontane più di 5 quadretti da esso.
Attacco di opportunità: Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Maledizione di Gartak — Invocatore Attacco 19

L'esarca Gartak tradì gli dèi, e fu maledetto in modo che il prossimo colpo fatale che avesse inflitto a un avversario l'avrebbe fatto morire con la stessa ferita.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 5d6 + modificatore di Saggezza danni.
Effetto: Ogni volta che il bersaglio colpisce con un attacco, il bersaglio subisce 10 danni. Questo effetto termina alla fine del turno del bersaglio se questi non ha attaccato dopo la fine del suo ultimo turno.

Sepolcro di Magrym — Invocatore Attacco 19

L'invocatore richiama il nome di Magrym (un esarca di pietra e oscurità che aiutò a edificare la prigione Carceri) per seppellire i suoi avversari.

Giornaliero ✦ Divino, Evocazione, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**

Effetto: L'emanazione evoca un sepolcro di pietra bianca. Il sepolcro riempie l'intera area dell'emanazione, e deve poggiare su una superficie solida. Il sepolcro è un ostacolo solido, e può essere attaccato come un oggetto: CA 6, Tempra 10, Riflessi 5, e 60 punti ferita. Quando il sepolcro viene distrutto, si sgretola diventando terreno difficile.

Quando il sepolcro appare, il personaggio effettua il seguente attacco.

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio scompare dentro il sepolcro. Mentre si trova dentro il sepolcro, il bersaglio è frastornato e non possiede linea di visuale o linea di effetto verso qualsiasi cosa che non sia il sepolcro stesso. Il bersaglio può effettuare attacchi in mischia e ravvicinati solo contro il sepolcro. Quando il sepolcro viene distrutto, il bersaglio riappare nello spazio che occupava precedentemente o nel più vicino spazio non occupato.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio fa scorrere il bersaglio fino al più vicino spazio non occupato all'esterno dell'emanazione.

Tempesta Astrale — Invocatore Attacco 19

L'invocatore fa breccia nel muro che separa il mondo da un dominio astrale, facendone scaturire una tempesta di energia divina che investe gli avversari e li disperde prima di dissiparsi.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 7d6 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti e lo butta a terra prono.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti e lo butta a terra prono.

Preghiere di utilità di 22° livello

Alleanza di Vendetta — Invocatore Utilità 22

L'invocatore stipula un accordo solenne con un alleato. Chiunque sia tanto sciocco da attaccare quell'alleato subirà la collera dell'invocatore.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione
Effetto: Tutti i marchi che affliggono il bersaglio terminano. Fino alla fine dell'incontro o fino a quando il bersaglio non marchia una creatura, se una creatura attacca il bersaglio, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +4 ai tiri per colpire contro quella creatura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Interdizione di Luce Divina — Invocatore Utilità 22

L'invocatore si riveste di una colonna di luce accecante che sostiene la sua vita e lo protegge dai danni.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione
Azione standard **Personale**
Effetto: Il personaggio può spendere due impulsi curativi, ed è immune a tutti i danni fino all'inizio del suo turno successivo. Se attacca volontariamente prima della fine del suo turno successivo, subisce danni pari al proprio valore di sanguinante.

Invocare Eroismo — Invocatore Utilità 22

I più grandi eroi degli dèi combattevano con la furia di due individui. L'invocatore concede questa potenza a un alleato.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Distanza 20**
Bersaglio: Un alleato
Effetto: Il bersaglio può compiere un'azione standard extra durante il proprio turno.

Invocare Forma Angelica — Invocatore Utilità 22

Un alleato si trasforma parzialmente in un angelo e può alzarsi in volo su ali divine.

Giornaliero ✦ Divino, Metamorfosi
Azione minore **Distanza 10**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio ottiene una velocità di volo 8 e può fluttuare.

Preghiere a incontro di 23° livello

Cascata dei Cinque Soli — Invocatore Attacco 23

L'invocatore richiama il potere dei cinque soli (un gruppo di stelle che gli dèi usavano per orientarsi nel Mare Astrale quando i primordiali minacciavano di estinguere ogni fonte luminosa) per scottare i suoi nemici con la loro energia radiosa.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi. Il personaggio effettua un numero di tiri per colpire pari al numero di bersagli, poi assegna ogni risultato a un bersaglio diverso.
Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Fiamme Vendicatrici — Invocatore Attacco 23

Uno sbarramento di sfere infuocate riempie un'area di fiamme persistenti, che circondano gli avversari dell'invocatore.

Incontro ✦ Divino, Fuoco, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da fuoco, e se il bersaglio si muove prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce 10 danni da fuoco.
Alleanza di Collera: Se il bersaglio si muove prima della fine del turno successivo del personaggio, i danni da fuoco che subisce sono pari a 10 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Parola di Rimprovero — Invocatore Attacco 23

L'invocatore pronuncia una parola di rimprovero divino, disturbando la mente dell'avversario e ostacolando i suoi attacchi.

Incontro ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 5d6 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Alleanza di Preservazione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce anche una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Tempesta di Celestia — Invocatore Attacco 23

L'invocatore richiama le tempeste che a volte rimbombano sulle pendici di Celestia, usando i loro venti e tuoni per disperdere il nemico.

Incontro ✦ Divino, Strumento, Tuono
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 5d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il personaggio fa scorrere il bersaglio fino a qualsiasi spazio non occupato entro l'emanazione.

Preghiere giornaliere di 25° livello

Inno della Prima Alba — Invocatore Attacco 25

Quando gli dèi sferrarono il colpo finale contro coloro che volevano distruggere il cosmo, l'alba del primo giorno portò la morte ai loro nemici e vita ai loro amici superstiti.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 6d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Ogni alleato entro l'emanazione può spendere un impulso curativo.

Invocare i Caduti — Invocatore Attacco 25

Nelle loro battaglie finali, gli dèi utilizzarono i loro stessi caduti come armi terribili. Le ceneri degli dèi morti soffocavano, accecavano e uccidevano i loro nemici. L'invocatore richiama queste spoglie divine, e le rivolge contro i suoi avversari.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio subisce 10 danni continuati ed è accecato (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: L'emanazione crea una zona di terreno leggermente oscurato che permane fino alla fine dell'incontro. Mentre si trovano all'interno della zona, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire con poteri divini.

Pioggia di Fuoco Incolore — Invocatore Attacco 25

Le antiche leggende parlano di un fuoco senza colore che cadde dal cielo per un anno intero per annientare una nazione di maghi che ambivano a soppiantare gli dèi.

Giornaliero ✦ Divino, Fuoco, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'emanazione crea una zona di fuoco incolore che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. All'inizio del turno successivo del personaggio, ogni creatura entro la zona subisce 3d10 + il suo modificatore di Saggezza danni da fuoco.
Mantenere minore: La zona permane.

Tormentosa Invocazione di Dolore — Invocatore Attacco 25

L'invocatore richiama la divina parola di dolore per gettare nell'agonia i suoi nemici. Il minimo contatto li fa piegare in due per il dolore.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è frastornato e subisce 10 danni extra ogni volta che viene colpito da un attacco in mischia (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Preghiere a incontro di 27° livello

Invocare Terrore — Invocatore Attacco 27

L'invocatore richiama le parole di paura che gli dèi un tempo lanciarono contro i primordiali per spingerli nelle prigioni che li trattengono ancora oggi.

Incontro ✦ Divino, Paura, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio si muove di metà della propria velocità allontanandosi dal personaggio, evitando se possibile quadretti non sicuri e terreno difficile.
Alleanza di Collera: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, gli attacchi di opportunità che colpiscono il bersaglio infliggono danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Offerta di Pace — Invocatore Attacco 27

L'invocatore richiama il verbo degli dèi, offrendo a un avversario un momento di tregua. Se l'avversario o un alleato dell'invocatore rompe questa tregua, gli dèi impongono il loro giudizio.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Un nemico
Effetto: Se il bersaglio attacca prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce 4d10 + il modificatore di Saggezza del personaggio danni radiosi. Se il personaggio o un alleato attacca il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene 10 punti ferita temporanei e un bonus di +5 al suo prossimo tiro per colpire.
Alleanza di Preservazione: Il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Parola di Annientamento — Invocatore Attacco 27

L'invocatore mormora una parola di annientamento, minacciando i nemici con l'oblio.

Incontro ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 4d10 + modificatore di Saggezza danni.

Sciame di Acciaio Astrale — Invocatore Attacco 27

L'invocatore si appella agli dèi affinché mandino uno sciame di lame astrali ad attaccare i suoi avversari. Le lame obbediscono ai suoi comandi, tagliando i nemici che avanzano o costringendoli a disperdersi.

Incontro ✦ Divino, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni.
Effetto: L'emanazione crea una zona di lame che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Scegliere l'effetto della zona: ogni bersaglio colpito dall'attacco subisce 10 danni se termina il suo turno successivo entro la zona, oppure subisce 10 danni se termina il suo turno successivo all'esterno della zona.

Preghiere giornaliere di 29° livello

Convocare Angelo della Vittoria — Invocatore Attacco 29

Con un forte grido, l'invocatore si appella agli dèi perché lo aiutino contro i suoi avversari. Un angelo della vittoria, membro della schiera angelica che sconfisse i primordiali, risponde alla sua chiamata.

Giornaliero ✦ Convocazione, Divino, Strumento
Azione minore **Distanza 20**
Effetto: Il personaggio convoca un angelo della vittoria Medio in un quadretto non occupato entro gittata. L'angelo ha velocità 6 e volo 8 (fluttuare). Possiede un bonus di +4 alla CA e un bonus di +2 alle sue altre difese. Il personaggio può impartire all'angelo i seguenti comandi speciali.

Azione minore: Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Volontà; 2d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Azione standard: Emanazione ravvicinata 2; bersaglia ogni nemico entro l'emanazione; Saggezza contro Riflessi; l'angelo tira il bersaglio di 1 quadretto, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Attacco di opportunità: Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Volontà; 2d10 + modificatore di Saggezza danni.

Fuochi del Cancello d'Argento — Invocatore Attacco 29

L'invocatore richiama il potere del Cancello d'Argento, una prigione che rinchiude un primordiale il cui nome è dimenticato da eoni. Il fulgore del cancello si diffonde, consumando l'avversario e marchiandolo come anatema. Solo uno sciocco si attarda nelle sue vicinanze quando l'invocatore consegna la sua anima agli dèi.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 7d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il bersaglio subisce 10 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina). Fino a quando il bersaglio non supera un tiro salvezza contro questi danni continuati, qualsiasi nemico subisce 10 danni radiosi se termina il suo turno entro 5 quadretti dal bersaglio.

Invocare il Buio Assoluto — Invocatore Attacco 29

Una sfera di oscurità assoluta appare in mezzo ai nemici quando l'invocatore crea un portale per lo spazio morto che giace tra i piani. Mentre li attira verso di sé, la sfera strazia le carni degli avversari.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 6d6 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'emanazione crea una zona di oscurità che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona è completamente oscurata. In aggiunta, qualsiasi creatura che inizi il proprio turno entro la zona subisce 10 danni, scorre di 1 quadretto verso il centro della zona ed è rallentata fino alla fine del suo turno. Il personaggio può dissipare la zona con un'azione minore.
Mantenere minore: La zona permane, e il personaggio può aumentarne l'area di 1 fino a un massimo di emanazione 5.

Parola degli Dèi — Invocatore Attacco 29

Parlando con l'autorità degli dèi, l'invocatore pronuncia una parola di comando. Chiunque la oda deve obbedire o soffrire.

Giornaliero ✦ Charme, Divino, Psichico, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: 3d6 + modificatore di Saggezza danni psichici.
Mancato: 6d6 + modificatore di Saggezza danni psichici.

MIKE MAY

Aspetto angelico

"Sono una cosa sola con gli angeli che servono il mio dio."

Prerequisito: Invocatore

Durante l'antica guerra degli dèi contro i primordiali, gli invocatori furono i loro servi mortali più fidati, a cui era concesso di brandire il puro potere divino solitamente riservato agli agenti immortali delle divinità, gli angeli. Col tempo, la distinzione tra gli invocatori mortali prediletti e gli angeli divenne sempre più difficile da definire. Alcuni invocatori attingevano così tanta energia divina dentro di loro da assumere un aspetto angelico. D'altro canto, alcuni angeli si svuotavano dell'essenza divina e si rivestivano di carne mortale diventando invocatori, limitando volontariamente il proprio potere al fine di svolgere in modo più efficiente il compito di agenti divini nel mondo.

Uno di questi cammini è quello scelto dal personaggio, e lo ha condotto fino a questo punto: adesso non è né pienamente mortale né completamente angelo, ma possiede qualcosa di entrambi. Come aspetto angelico, può incanalare l'energia divina attraverso il proprio corpo mortale allo scopo di assumere caratteristiche angeliche: resistenza alle forze dell'oscurità e della luce, una presenza impressionante che incute paura nel cuore di coloro che tentano di colpirlo, ali per attraversare volando il campo di battaglia e potenti attacchi simili a quelli degli angeli.

Se il personaggio è di origini mortali, la sua trasformazione è appena cominciata: è in procinto di diventare qualcosa di più, e l'immortalità lo attende dietro l'angolo. Se invece è sempre stato un essere angelico rivestito di carne, questo rivestimento sta cominciando a dissolversi e la sua vera natura viene gradualmente rivelata. In entrambi i casi, i suoi nemici hanno molto da temere.

Privilegi leggendari dell'aspetto angelico

Ali dell'Azione (11° livello): Quando un aspetto angelico spende un punto azione per compiere un'azione extra, può volare di 8 quadretti come azione gratuita, e ottiene un bonus di +2 alla CA fino all'inizio del suo turno successivo.

Resistenza Angelica (11° livello): Un aspetto angelico ottiene resistenza 10 necrotico e resistenza 10 radioso. Se possiede già una o entrambe le resistenze, il rispettivo valore aumenta di 5.

Emanazione Angelica (16° livello): Quando un aspetto angelico non è sanguinante, gli attaccanti subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire effettuati contro di lui.

Preghiere dell'aspetto angelico

Lame Angeliche — Aspetto angelico Attacco 11

Le ali metalliche di un angelo della battaglia si aprono sulla schiena dell'aspetto angelico e inondano i suoi avversari di lame affilate come rasoi.

Incontro ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Il personaggio ottiene una velocità di volo 8 fino alla fine del suo turno successivo.

Nimbo Protettivo — Aspetto angelico Utilità 12

Il potere divino monta nell'aspetto angelico, conferendogli un volto angelico e proteggendolo dai danni.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio sceglie un tipo di danno: acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, radioso, veleno o tuono; ottiene resistenza 10 a quel tipo di danno fino alla fine dell'incontro. Se possiede già una resistenza a quel tipo di danno, il valore di quella resistenza aumenta di 5 fino alla fine dell'incontro.

Colonna di Fuoco Gelido — Aspetto angelico Attacco 20

L'aspetto angelico si lega a un angelo della vendetta, trasformandosi in una impetuosa colonna di fuoco gelido.

Giornaliero ✦ Divino, Freddo, Fuoco, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni da freddo e da fuoco.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio è immune ai danni da freddo e ai danni da fuoco fino all'inizio del suo turno successivo.

VINCENT DUTRAIT

Fiamma di speranza

"Non aspiro alla grandezza. Spero invece che le mie azioni possano ravvivare la fiamma della grandezza nel prossimo."

Prerequisito: Invocatore

Quando combatterono contro i primordiali all'alba dei tempi, gli dèi lottarono per portare la speranza nel mondo che avevano aiutato a creare. Se il mondo fosse stato lasciato ai primordiali, sarebbe divenuto un luogo spaventoso, dominato da tiranni che avrebbero potuto distruggere e rifare qualsiasi parte di esso senza preavviso alcuno. Tutti gli abitanti mortali del mondo sarebbero stati schiavi, così come i nani furono assoggettati ai titani servitori dei primordiali. Nel migliore dei casi, sarebbero stati dei fuggitivi terrorizzati, nascondendosi tremando dalla distruzione sfrenata perpetrata dai dominatori elementali del mondo.

Dato che gli dèi combatterono i primordiali e liberarono il mondo al loro dominio, le razze mortali possono vivere nella speranza. Il sacro compito di questo personaggio è di coltivare le braci di questa speranza nel mondo e ravvivarle in fuochi luminosi che diffondano luce nei luoghi più oscuri della terra. Una fiamma di speranza ha accesso a poteri di radiosità fiammeggiante che guariscono e ispirano i suoi alleati mentre bruciano e accecano i suoi nemici.

Privilegi leggendari della fiamma di speranza

Azione di Attacco Ispiratore (11° livello): Quando una fiamma di speranza spende un punto azione per compiere un attacco, lui e ogni alleato entro 5 quadretti ottengono un bonus ai tiri per colpire contro ciascun bersaglio di quell'attacco fino all'inizio del turno successivo della fiamma di speranza. Il bonus è pari al modificatore di Intelligenza della fiamma di speranza.

Speranza Duratura (11° livello): Quando una fiamma di speranza non è sanguinante, ogni alleato entro 5 quadretti da lei ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza.

Rinnovamento dei Giusti (16° livello): Quando una fiamma di speranza usa la sua azione di recuperare energie, ogni nemico entro 5 quadretti da lei subisce 1d6 + il suo modificatore di Intelligenza danni da fuoco e radiosi, e ogni alleato entro 5 quadretti da lei ottiene un ammontare di punti ferita temporanei equivalente a tale danno.

HECTOR ORTIZ

Preghiere della fiamma di speranza

Cascata Spirituale Fiamma di speranza Attacco 11

Un torrente di fuoco fulgido si sprigiona dalla fiamma di speranza e brucia l'avversario, passandogli sopra per scottarne un altro. Il fulgore danza sopra entrambi bersagli, guidando su di loro gli attacchi degli alleati della fiamma di speranza.

Incontro ✦ Divino, Fuoco, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e radiosi. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i suoi alleati ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio primario.
Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura entro 5 quadretti dal bersaglio primario
Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e radiosi. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i suoi alleati ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio secondario.

Interdizione Accecante Fiamma di speranza Utilità 12

Uno sbuffo di fuoco splendente scaturisce da un alleato a comando della fiamma di speranza, accecando il nemico che intendeva fargli del male.

Giornaliero ✦ Divino
Interruzione immediata **Distanza 10**
Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio effettua un tiro per colpire contro di lui o un suo alleato
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere
Effetto: Il bersaglio è accecato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Baluardo dell'Eruzione Solare Fiamma di speranza Attacco 20

Un'eruzione di fuoco radioso si sprigiona dalla fiamma di speranza, portando conforto agli alleati e bruciando gli avversari inchiodandoli a terra.

Giornaliero ✦ Divino, Fuoco, Guarigione, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e radiosi, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Ogni alleato entro l'emanazione può spendere un impulso curativo, e recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Martello della vendetta

"Per il martello Guldarak, Moradin avrà vendetta contro i suoi nemici. E sarò io a consegnargliela."

Prerequisito: Invocatore

Durante la guerra contro i primordiali, Moradin e Kord operarono insieme per forgiare Guldarak, "il Dio Martello". Lo realizzarono modellando il tuono grezzo, e legarono la sua impugnatura con anelli di fulmini. Moradin fu il primo a impugnare il martello, portandolo in battaglia nel Grande Scavo Lugubre nel cuore del Caos Elementale. Moradin usò il Dio Martello per spaccare la pietra che proteggeva il primordiale Zurtharak, che era chiamato la Vena di Ferro per il modo in cui scavava e si contorceva attraverso la solida roccia. Con Kord e Bahamut al suo fianco, Moradin usò poi il martello per sfracellare il corpo del primordiale.

Diversi altri dèi impugnarono Guldarak durante la guerra, e il martello divenne un simbolo della vendetta divina. Ogni volta che i primordiali ottenevano una vittoria contro gli dèi, un dio poneva la mano su Guldarak, pronunciava un giuramento di vendetta e prendeva il martello per portarlo a termine.

Come il martello Guldarak, il personaggio è uno strumento della vendetta divina, capace di brandire il tuono per schiacciare i nemici del suo dio. Il tuono protegge i suoi alleati e stordisce i suoi nemici, e può persino teletrasportare al suo fianco i compagni d'armi.

Privilegi leggendari del martello della vendetta

Castigo Duraturo (11° livello): Quando un martello della vendetta non è sanguinante, ogni nemico entro 5 quadretti da lui subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza.

Repressione Persistente (11° livello): Quando un martello della vendetta spende un punto azione per compiere un'azione extra, ogni nemico che colpisce o manca lui o un suo alleato entro 5 quadretti da lui prima della fine del turno successivo del martello della vendetta subisce 1d6 + il modificatore di Costituzione del martello della vendatta danni da tuono.

Penitenza (16° livello): Ogni volta che un martello della vendetta ottiene un colpo critico con un potere divino di attacco, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del martello della vendetta.

Preghiere del martello della vendetta

Marchio del Castigo Martello della vendetta Attacco 11

Il martello della vendetta percuote l'avversario con il tuono, promettendogli una punizione esplosiva se osa reagire.

Incontro ✦ Divino, Strumento, Tuono
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni da tuono. Se il bersaglio colpisce o manca il personaggio o un suo alleato prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce 3d10 + il modificatore di Saggezza del personaggio danni da tuono.

Convocazione Tonante Martello della vendetta Utilità 12

Con una parola tonante, il martello della vendetta chiama a sé i propri alleati, che giungono a lui come echi che si propagano in un cielo temporalesco.

Incontro ✦ Divino, Teletrasporto
Azione di movimento **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Uno o due alleati entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio teletrasporta ogni bersaglio in uno spazio adiacente a sé.

Interdizione Tonante Martello della vendetta Attacco 20

Il martello della vendetta circonda se stesso e i suoi alleati con una interdizione tonante, che percuote i suoi nemici. Uno degli alleati riceve il suo marchio di protezione, e se gli avversari lo attaccano, l'interdizione produce di nuovo un tuono fragoroso.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento, Tuono, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 5d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono.
Effetto: L'emanazione crea una zona di interdizione tonante che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio sceglie un alleato quando la zona viene creata: se qualsiasi nemico attacca quell'alleato, il personaggio può ripetere l'attacco contro ogni nemico entro la zona come azione gratuita.
Effetto: La zona permane.

CHRIS SEAMAN

Portavoce della rovina

"Pelor è un dio misericordioso, ma i malvagi meritano la punizione che io porto loro in Suo nome."

Prerequisito: Invocatore

La collera divina può manifestarsi come scariche punitive di luce radiosa, come fuoco dai cieli o come tuono e fulmini che annientano i nemici degli dèi. A volte, però, la rabbia degli dèi si manifesta con epidemie e maledizioni che colpiscono i malvagi. Anche le divinità buone possono ricorrere a metodi estremi per purificare il mondo dalla corruzione.

Il personaggio è un portatore di rovina, capace di usare questi metodi estremi nel nome del suo dio. Come un angelo della morte, impugna la falce del potere necrotico e miete la vita dei propri nemici per alimentare la sua forza. Per la gente comune, egli è una presenza inquietante, un tetro promemoria del lato oscuro del suo dio. Per i suoi nemici, è l'incarnazione del terrore, una manifestazione del giudizio che è stato pronunciato su di loro e della punizione che li attende.

Privilegi leggendari del portavoce della rovina

Azione di Rovina (11° livello): Quando un portavoce della rovina spende un punto azione per compiere un'azione extra, ogni nemico entro 5 quadretti da lui ottiene vulnerabilità 5 necrotico fino alla fine del turno successivo del portavoce della rovina. In aggiunta, tutti i danni che il portavoce della rovina infligge durante questo turno sono necrotici in aggiunta agli eventuali altri tipi.

EVA WIDERMANN

Richiamo della Dissoluzione (11° livello): Ogni volta che un portavoce della rovina ottiene un colpo critico con un potere divino di attacco, recupera un ammontare di punti ferita pari a 5 + il proprio modificatore di Saggezza.

Maledizione Riecheggiata (16° livello): Quando una creatura supera un tiro salvezza contro un effetto provocato da un portavoce della rovina, quella creatura subisce 10 danni necrotici.

Preghiere del portavoce della rovina

Catene della Morte Portavoce della rovina Attacco 11

Una letale catena di energia necrotica blocca l'avversario del portavoce nel punto in cui si trova.

Incontro ✦ Divino, Necrotico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni necrotici, e il bersaglio è trattenuto fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Falsa Vita Portavoce della rovina Utilità 12

Il portavoce della rovina attinge alla forza vitale del suo avversario, raccogliendola dentro di sé e ottenendo un temporaneo incremento di vitalità.

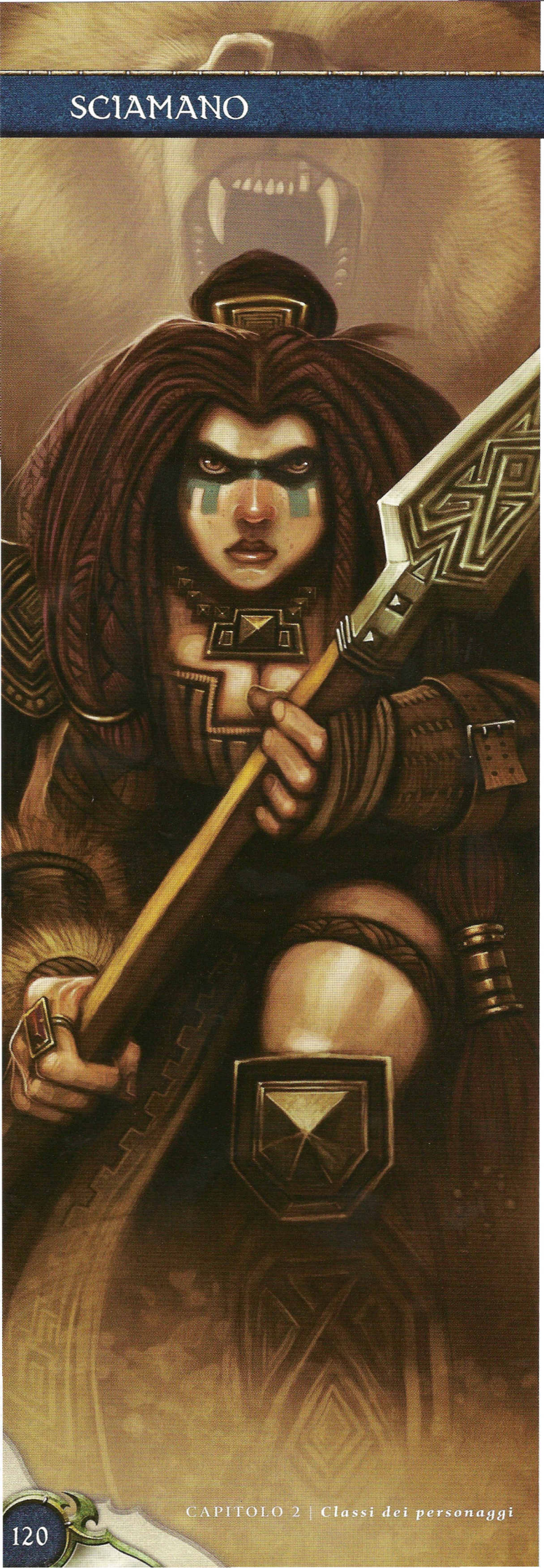
Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a metà del proprio livello + il suo modificatore di Saggezza. Se ha colpito un nemico dopo la fine del suo turno precedente, ottiene invece un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio livello + il suo modificatore di Saggezza.

Latore della Fine Portavoce della rovina Attacco 20

Una energia oscura e convulsa, precorritrice di un'apocalisse, strazia l'avversario del portavoce.

Giornaliero ✦ Divino, Necrotico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni necrotici, e il bersaglio subisce 15 danni necrotici continuati ed è accecato (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

SCIAMANO



"Gli spiriti ci circondano, ci guidano e custodiscono tutta la sapienza del mondo."

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Guida. Lo spirito compagno del personaggio incoraggia e guarisce gli alleati che gli stanno vicini, e uno sciamano può evocare altri spiriti per aiutare i suoi alleati e ferire i suoi nemici. A seconda della scelta di privilegi e poteri di classe, uno sciamano può propendere verso l'assalitore o il difensore come ruolo secondario.

Fonte di potere: Primeva. Gli spiriti del mondo naturale conferiscono a uno sciamano il potere e si manifestano al suo comando.

Caratteristiche chiave: Saggezza, Costituzione, Intelligenza

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio
Competenza nelle armi: Semplici in mischia, lancia lunga
Strumenti: Totem
Bonus alle difese: +1 Tempra, +1 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 12 + punteggio di Costituzione
Punti ferita per livello ottenuti: 5
Impulsi curativi al giorno: 7 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Natura. Al 1° livello, uno sciamano sceglie altre tre abilità con addestramento dalla lista seguente.
Abilità di classe: Arcano (Int), Atletica (For), Guarire (Sag), Intuizione (Sag), Natura (Sag), Percezione (Sag), Religione (Int), Storia (Int), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: *parlare con gli spiriti*, Spirito Compagno, *spirito di guarigione*

Gli sciamani sono guide ispiratrici e pericolose in battaglia. Comandano potenti assistenti spirituali, e attraverso di essi guidano i loro alleati. Questi spiriti della natura potenziano gli attacchi degli alleati e offrono protezione e guarigione quando occorrono.

In un rito di passaggio o iniziazione, il personaggio ha giurato fedeltà agli spiriti, impegnandosi a essere la loro voce e la loro mano nel mondo. Tramite antichi canti e cerimonie sacre, ha convocato al suo fianco un potente spirito compagno. Gli spiriti primevi della natura confermano il suo volere, guidano le azioni dei suoi alleati e serrano poderosi attacchi contro i suoi nemici. Potrebbe essere un venerabile consigliere di un capotribù, un giovane viaggiatore desideroso di riferire al suo popolo le storie di un mondo più grande, o uno studioso dedicato alla ricerca di un sapere quasi dimenticato.

Gli spiriti e le voci della natura guidano ogni passo di uno sciamano. Il loro potere scorre dentro di lui, chiamandolo a guidare, a combattere e a trionfare.

WILLIAM O'CONNOR

Privilegi di classe dello sciamano

Uno sciamano possiede i seguenti privilegi di classe.

Parlare con gli Spiriti

Il personaggio ottiene il potere *parlare con gli spiriti*. Uno sciamano è consapevole della costante presenza degli spiriti che fluttuano ai margini della realtà. Può focalizzare la propria energia interiore e aprire la sua mente a questi spiriti, lasciando che guidino le sue azioni o riempiano la sua mente di intuizioni.

Spirito Compagno

Come parte della sua iniziazione sciamanica, il personaggio ha acquisito uno spirito compagno, uno spirito animale che lo accompagna e lo assiste. Molti poteri dello sciamano includono la parola chiave "spirito" (vedi Appendice). Lo spirito compagno del personaggio deve essere presente quando usa questi poteri.

Uno sciamano ottiene il potere *chiamare spirito compagno*, che gli consente di chiamare al suo fianco il suo spirito compagno. In aggiunta, può scegliere una delle seguenti opzioni di Spirito Compagno. Questa scelta gli conferisce un Dono Spirituale e un attacco speciale effettuabile attraverso lo spirito compagno, determinando inoltre uno dei suoi poteri di attacco a volontà. La scelta fornisce inoltre dei bonus a determinati poteri dello sciamano, come indicato nella relativa descrizione.

Spirito Cacciatore

Lo sciamano si affida alla furtività e astuzia della pantera o di un simile spirito cacciatore per potenziare e riposizionare i suoi alleati.

Dono Spirituale: Ogni alleato adiacente allo spirito compagno ottiene un bonus ai tiri dei danni contro i nemici sanguinanti pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Zanne dello Spirito: Il personaggio ottiene il potere *zanne dello spirito*, un attacco effettuabile attraverso lo spirito compagno come azione di opportunità.

Potere di attacco a volontà: Il personaggio ottiene il potere *colpo del cacciatore*. Può scegliere normalmente un secondo potere di attacco a volontà.

Spirito Protettore

Lo sciamano attinge alla forza dell'orso o di un simile spirito protettore per difendere e incoraggiare i suoi alleati.

Dono Spirituale: Ogni alleato adiacente allo spirito compagno recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Costituzione del personaggio quando usa l'azione di recuperare energie o quando lo sciamano utilizza su di lui un potere di guarigione.

Scudo dello Spirito: Il personaggio ottiene il potere *scudo dello spirito*, un attacco effettuabile attraverso lo spirito compagno come azione di opportunità.

Potere di attacco a volontà: Il personaggio ottiene il potere *colpo protettivo*. Può scegliere normalmente un secondo potere di attacco a volontà.

Spirito di Guarigione

Il personaggio ottiene il potere *spirito di guarigione*. Attraverso questo potere, può conferire ai propri alleati robustezza aggiuntiva per mezzo di una breve supplica di potere primevo.

Spiriti compagni personalizzati

A prescindere dal tipo di spirito compagno scelto, lo spirito può avere qualsiasi aspetto che il personaggio preferisce. Se la cultura dello sciamano riverisce il basilisco come incarnazione dello spirito cacciatore, il suo spirito compagno potrebbe assomigliare a un basilisco. Oppure, si potrebbe decidere che lo spirito protettore di un dragonide sciamano somiglia a un draco dell'ira. Lo spirito compagno di un drow sciamano potrebbe invece somigliare a un ragno o a una lucertola.

Strumenti

Gli sciamani utilizzano totem intagliati per assomigliare agli spiriti ai quali si appellano più frequentemente, in particolare i loro spiriti compagni. Quando uno sciamano impugna un totem magico, può sommare il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei suoi poteri da sciamano, nonché ai poteri del cammino leggendario dello sciamano contrassegnati dalla parola chiave "strumento". Se non possiede uno strumento, uno sciamano può comunque usare questi poteri.

Creare uno sciamano

Tutti gli sciamani fanno affidamento sulla Saggezza, e traggono anche beneficio da un elevato punteggio di Costituzione o Intelligenza. Il personaggio può scegliere qualsiasi potere da sciamano, sebbene molti sciamani prediligano uno di due diversi sviluppi, lasciando che la scelta dei poteri sia influenzata dalla forma del loro spirito compagno.

Lo sciamano in breve

Peculiarità: Uno sciamano guida il suo gruppo di avventurieri da una posizione di relativa sicurezza, mandando il suo spirito compagno in prima linea nella battaglia mentre lui si trattiene nelle retrovie. I suoi poteri rientrano in due categorie generali: attacchi in mischia effettuati dallo spirito compagno e attacchi a distanza. I suoi poteri giornalieri includono un certo numero di evocazioni e zone, che rappresentano la sua capacità di appellarsi ad altri spiriti e chiedere il loro aiuto.

Religione: Gli sciamani traggono il loro potere dalla fonte primeva, e pertanto solitamente non adorano gli dèi. Considerano se stessi come agenti (non servitori né padroni) degli spiriti della natura, e consigliano gli altri su come vivere le loro vite in armonia con questi spiriti. Come i druidi, anche gli sciamani si appellano agli spiriti per testimoniare eventi significativi, ma non li adorano.

Razze: Elfi, morfici e umani sono gli sciamani più comuni, capaci di mettere a buon frutto la loro elevata Saggezza e innata connessione alla natura. I nani possono diventare eccellenti sciamani orso, e i deva sono perfetti come sciamani pantera.

Sciamano orso

Questo sciamano eccelle nel proteggere gli alleati e nel preservare la vita. Il suo punteggio di caratteristica più alto sarà Saggezza, seguito da Costituzione in modo da poter conferire più efficacemente salute ai suoi alleati. Può anche essere utile un buon punteggio di Intelligenza per migliorare la sua CA. Uno sciamano orso dovrebbe scegliere poteri che lo aiutano a proteggere i suoi alleati dagli attacchi, ripristinano punti ferita o conferiscono punti ferita temporanei. Il suo ruolo secondario è quello di difensore.

Privilegio di classe suggerito: Spirito Protettore
Talento suggerito: Spirito di Guarigione Condiviso
Abilità suggerite: Guarire, Natura, Percezione, Tenacia
Poteri a volontà suggeriti: *colpo difensivo, colpo protettivo*
Potere a incontro suggerito: *interdizione dell'orso tonante*
Potere giornaliero suggerito: *spirito del diluvio guaritore*

Sciamano pantera

Uno sciamano pantera impugna il potere degli spiriti per osservare gli eventi prima che si verifichino e plasmare a piacimento il loro corso, guidando le azioni dei suoi alleati in battaglia. Il suo miglior punteggio di caratteristica dovrebbe essere Saggezza, seguito da Intelligenza in modo che possa migliorare il vantaggio tattico degli alleati. Una elevata Costituzione migliorerà i suoi punti ferita e la sua Tempra. La sua scelta di poteri dovrebbe concentrarsi su quelli che appoggiano gli alleati in mischia, in particolare gli alleati che cercano il vantaggio in combattimento e che apprezzano i movimenti rapidi. Il suo ruolo secondario è quello di assalitore.

Privilegio di classe suggerito: Spirito Cacciatore
Talento suggerito: Adepto dello Spirito Cacciatore
Abilità suggerite: Atletica, Guarire, Natura, Percezione
Poteri a volontà suggeriti: *colpo del cacciatore, colpo dell'osservatore*
Potere a incontro suggerito: *pantere gemelle*
Potere giornaliero suggerito: *collera del mondo degli spiriti*

Poteri dello sciamano

I poteri di uno sciamano si appellano agli spiriti primevi che il personaggio considera compagni e anziani rispettati. Molti dei suoi poteri incanalano l'energia primeva attraverso lo spirito compagno e sono contrassegnati dalla parola chiave "spirito" (vedi Appendice), e includono poteri che indicano "spirito" come parte della gittata. Questi poteri considerano lo spirito compagno dello sciamano come il quadretto di origine del potere, pertanto "spirito in mischia 1" significa che il personaggio può scegliere come bersaglio una creatura adiacente al suo spirito compagno.

Altri poteri da sciamano invocano spiriti diversi affinchè intervengano a loro beneficio nel corso di una battaglia, e molti di questi spiriti incanalano la loro energia attraverso lo spirito compagno dello sciamano, sia per assistere gli alleati, sia per causare danni ai nemici.

Privilegi di classe

Tutti gli sciamani possiedono il potere *chiamare spirito compagno, parlare con gli spiriti* e *spirito di guarigione*. La scelta di Spirito Compagno determina inoltre se il personaggio possiede il potere *scudo dello spirito* o *zanne dello spirito*.

Chiamare Spirito Compagno — Privilegio dello sciamano

L'anima dello sciamano si protende alla ricerca del suo spirito amico, che fedelmente appare al suo fianco.

A volontà ✦ Evocazione, Primevo
Azione minore **Emanazione ravvicinata 20**
Effetto: Il personaggio evoca il suo spirito compagno in un quadretto non occupato entro l'emanazione. Lo spirito permane finché il personaggio non sviene o finché non lo congeda con un'azione minore. Lo spirito occupa 1 quadretto. I nemici non possono muoversi attraverso il suo spazio, ma gli alleati sì. Quando il personaggio compie un'azione di movimento, può anche muovere lo spirito di un numero di quadretti pari alla velocità del personaggio.

Lo spirito può essere scelto come bersaglio di attacchi in mischia o a distanza, sebbene sia privo di punti ferita. Se un singolo attacco in mischia o a distanza infligge allo spirito danni pari a 10 + metà del livello del personaggio o superiori, lo spirito scompare e il personaggio subisce danni pari a 5 + metà del suo livello. In caso contrario, lo spirito non è influenzato dall'attacco.

Parlare con gli Spiriti — Privilegio dello sciamano

Lo sciamano entra in comunione con gli spiriti, lasciando che guidino le sue parole e azioni.

Incontro ✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Durante questo turno, il personaggio ottiene un bonus alla sua prossima prova di abilità pari al suo modificatore di Saggezza.

Scudo dello Spirito — Privilegio dello sciamano

Lo spirito compagno attacca un nemico che abbassa la guardia, e un alleato vicino assorbe energia guaritrice dallo spirito.

A volontà ✦ Guarigione, Primevo, Spirito, Strumento
Azione di opportunità **Spirito in mischia 1**
Attivazione: Un nemico lascia un quadretto adiacente allo spirito compagno senza scattare
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: Modificatore di Saggezza danni.
Effetto: Un alleato entro 5 quadretti dallo spirito compagno recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Spirito di Guarigione — Privilegio dello sciamano

Lo sciamano si appella agli spiriti a favore di un alleato ferito, rimarginando le sue ferite e riempiendolo di nuovo vigore.

Incontro (Speciale) ✦ Guarigione, Primevo
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio può spendere un impulso curativo. Se lo fa, un alleato adiacente allo spirito compagno e diverso dal bersaglio recupera 1d6 punti ferita.
Livello 6: 2d6 punti ferita.
Livello 11: 3d6 punti ferita.
Livello 16: 4d6 punti ferita.
Livello 21: 5d6 punti ferita.
Livello 26: 6d6 punti ferita.
Speciale: Il personaggio può usare questo potere due volte per incontro, ma solo una volta per round. Al 16° livello, può usare questo potere tre volte per incontro, ma solo una volta per round.

Zanne dello Spirito — Privilegio dello sciamano

Quando un nemico abbassa la guardia, lo spirito compagno gli salta addosso, con gli artigli e le zanne scoperte.

A volontà ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione di opportunità **Spirito in mischia 1**
Attivazione: Un nemico lascia un quadretto adiacente allo spirito compagno senza scattare
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni.
Livello 21: 2d10 + modificatore di Saggezza danni.

Suppliche a volontà di 1° livello

Collera dell'Inverno — Sciamano Attacco 1

Gli spiriti invernali circondano il nemico, lacerando la sua carne con zanne e artigli spettrali e invitando lo spirito compagno a unirsi alla mischia.

A volontà ✦ Freddo, Primevo, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni da freddo. Il personaggio può teletrasportare il suo spirito compagno in uno spazio adiacente al bersaglio.
Livello 21: 2d10 + modificatore di Saggezza danni da freddo.

Colpo del Cacciatore — Sciamano Attacco 1

Quando lo spirito compagno artiglia l'avversario, si riempie di furia predatrice, diventando una minaccia più grave per i nemici.

A volontà ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra. Se il bersaglio è sanguinante, il personaggio ottiene un bonus al tiro per colpire pari a metà del proprio modificatore di Intelligenza.
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, lo spirito compagno può attaccare ai fianchi insieme al personaggio e i suoi alleati.
Livello 21: 2d10 + modificatore di Saggezza danni.

Colpo Difensivo — Sciamano Attacco 1

Lo spirito compagno colpisce un avversario, traendo energia da esso e modellando tale energia in uno scudo protettivo.

A volontà ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +1 alla CA quando sono adiacenti allo spirito compagno.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Saggezza danni.

Colpo dell'Osservatore — Sciamano Attacco 1

Lo spirito compagno tormenta i nemici, distraendoli e concedendo allo sciamano un'apertura per i suoi attacchi. Lo sciamano e i suoi alleati possono anche condividere per un istante i sensi amplificati dello spirito.

A volontà ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +5 alle prove di Percezione quando sono adiacenti allo spirito compagno.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Saggezza danni.

Colpo Protettivo — Sciamano Attacco 1

Gli echi ruggenti di antiche cavità e caverne assistono l'attacco dello spirito compagno, infondendo vitalità negli alleati.

A volontà ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni, e ogni alleato adiacente allo spirito compagno ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Costituzione del personaggio.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Saggezza danni.

MICHAEL BIEREK

Spiriti Infestanti — Sciamano Attacco 1

Un nugolo di spiriti ululanti appare intorno all'avversario, distraendolo dagli attacchi di un alleato.

A volontà ✦ Primevo, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni psichici. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio concede vantaggio in combattimento a un alleato a scelta del personaggio.
Livello 21: 2d6 + modificatore di Saggezza danni psichici.

Suppliche a incontro di 1° livello

Interdizione dell'Orso Tonante — Sciamano Attacco 1

Un antico spirito di orso ruggisce con la forza del tuono e incanala la sua forza attraverso lo spirito compagno dello sciamano, sostenendo i suoi alleati.

Incontro ✦ Primevo, Strumento, Tuono
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e i suoi alleati ottengono un valore di resistenza a tutti i danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio quando sono adiacenti allo spirito compagno.
Spirito Protettore: Il personaggio o un alleato entro 5 quadretti da lui ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Pantere Gemelle — Sciamano Attacco 1

Due spiriti di pantera balzano sugli avversari e incanalano i loro istinti predatori attraverso lo spirito compagno, che minaccia i nemici vicini.

Incontro ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Spirito Cacciatore: Se il bersaglio è sanguinante, il personaggio ottiene un bonus al tiro per colpire pari al suo modificatore di Intelligenza.
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e i suoi alleati possiedono vantaggio in combattimento quando effettuano attacchi in mischia contro qualsiasi nemico adiacente allo spirito compagno.
Effetto: Il personaggio effettua un altro attacco contro lo stesso bersaglio o contro un bersaglio diverso.

Richiamo dell'Antico Difensore — Sciamano Attacco 1

Lo spirito compagno incanala lo spirito di un combattente ancestrale, che lo aiuta a coprire la ritirata dei suoi alleati.

Incontro ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di +5 a tutte le difese contro gli attacchi di opportunità quando sono adiacenti allo spirito compagno.

Richiamo del Combattente Ancestrale — Sciamano Attacco 1

Lo spirito compagno incanala lo spirito di un potente antenato mentre attacca il nemico e potenzia le difese degli alleati.

Incontro ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 a tutte le difese quando sono adiacenti allo spirito compagno.

Suppliche giornaliere di 1° livello

Benedizione dei Sette Venti — Sciamano Attacco 1

Lo sciamano chiama a sé gli spiriti dei sette venti. Gli spiriti ruggiscono sopra il campo di battaglia, gettando di lato un avversario e mandando a gambe all'aria gli altri nemici.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento, Zona
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'attacco crea una zona di venti impetuosi in una emanazione 1 centrata sul bersaglio. La zona permane fino alla fine dell'incontro. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 5 quadretti. Come azione minore, il personaggio può fare scorrere di 1 quadretto ogni creatura entro la zona.

Collera del Mondo degli Spiriti — Sciamano Attacco 1

Gli spiriti arrabbiati sferzano le menti degli avversari intorno allo sciamano e al suo spirito compagno.

Giornaliero ✦ Primevo, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione e ogni nemico adiacente allo spirito compagno
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.
Mancato: Danni dimezzati.

Spirito del Diluvio Guaritore — Sciamano Attacco 1

Compare lo spirito del grande diluvio, un essere composto da acque agitate dalla tempesta. La sua essenza sostiene gli alleati dello sciamano e annega i suoi avversari.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione ottengono rigenerazione 2 quando sono sanguinanti. Come azione minore, un personaggio o un alleato può terminare questo effetto su se stesso e recuperare 10 punti ferita.

Vento Purificatore del Nord — Sciamano Attacco 1

Lo sciamano si appella agli spiriti del gelido nord affinché mordano i suoi nemici e portino via le afflizioni dei suoi alleati.

Giornaliero ✦ Freddo, Primevo, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni da freddo.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Ogni alleato entro la propagazione effettua un tiro salvezza con un bonus di potere +5.

Suppliche di utilità di 2° livello

Richiamo Spirituale — Sciamano Utilità 2

Lo sciamano mormora parole di antico potere, facendo muovere a comando i suoi spiriti guardiani.

Incontro ✦ Primevo
Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Ognuna delle evocazioni e zone da sciamano create dal personaggio entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio muove ogni bersaglio di 5 quadretti.

Spiriti di Battaglia — Sciamano Utilità 2

Lo sciamano invoca gli spiriti ancestrali della battaglia. Sotto la loro ombra, i suoi alleati combattono con maggior vigore.

Giornaliero ✦ Primevo, Zona
Azione minore **Emanazione ad area 5 entro 10 quadretti**
Effetto: L'emanazione crea una zona piena di spiriti ancestrali che permane fino alla fine dell'incontro. Quando si trovano entro la zona, gli alleati del personaggio ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire.

Spirito di Vita — Sciamano Utilità 2

Lo spirito di un gufo dorato si appollaia sulla spalla di un alleato e poi vola via, portando con sè i dolori e le ferite di quell'amico.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo.

Vincoli del Clan — Sciamano Utilità 2

Lo sciamano prende su di sé una parte delle ferite di un alleato.

Incontro ✦ Primevo
Interruzione immediata **Distanza 10**
Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio subisce danni
Bersaglio: L'alleato che attiva il potere
Effetto: Il personaggio e l'alleato subiscono ciascuno metà dei danni inflitti.

Suppliche a incontro di 3° livello

Colpo del Rinnovamento Primaverile — Sciamano Attacco 3

Quando lo spirito compagno attacca l'avversario, incanala energia guaritrice verso un alleato vicino.

Incontro ✦ Guarigione, Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni, e un alleato adiacente allo spirito compagno può spendere un impulso curativo.
Spirito Protettore: L'alleato recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Richiamo dell'Anziano Selvaggio — Sciamano Attacco 3

Lo spirito compagno sferra un attacco selvaggio che riempie gli alleati di ferocia.

Incontro ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato adiacente allo spirito compagno ottiene un bonus di potere ai tiri dei danni con attacchi in mischia pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Spirito di Brina Ardente — Sciamano Attacco 3

Uno spirito di ghiaccio e fiamme congela e brucia l'avversario, e le sue energie emanano dallo spirito compagno, rendendo i nemici vicini vulnerabili a ulteriori attacchi.

Incontro ✦ Freddo, Fuoco, Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da freddo e da fuoco. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico adiacente allo spirito compagno ottiene vulnerabilità 5 freddo e vulnerabilità 5 fuoco.

Spirito della Pantera Fulminea — Sciamano Attacco 3

Con un ruggito fragoroso, lo spirito di una pantera appare e colpisce l'avversario con un fulmine prima di svanire. Lo spirito compagno incanala la rapidità della pantera, infondendola negli alleati.

Incontro ✦ Fulmine, Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni da fulmine. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato adiacente allo spirito compagno può scattare come azione minore.
Spirito Cacciatore: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato ignora il terreno difficile nello spazio dello spirito compagno e nei quadretti adiacenti a esso.

Suppliche giornaliere di 5° livello

Benedizione del Signore della Guerra — Sciamano Attacco 5

Lo spirito di un regale combattente che indossa le vesti di un signore della guerra lancia un forte grido di battaglia e fende l'avversario con un'ascia. Incoraggiati dall'azione dello spirito, gli alleati raddoppiano i loro attacchi.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio.

Spirito del Falco Ventoso — Sciamano Attacco 5

Un forte vento spazza l'area, e un falco splendente scende in picchiata contro l'avversario. Quando lo spirito batte le ali, provoca raffiche di vento che sollevano gli alleati, permettendo loro di muoversi senza pericolo.

Giornaliero ✦ Primevo, Radioso, Strumento, Zona
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'attacco crea una zona di venti ascendenti in una emanazione 3 centrata sul bersaglio. La zona permane fino alla fine dell'incontro. Finché si trova entro la zona, qualsiasi alleato può utilizzare un'azione di movimento per scattare di 4 quadretti e ignorare il terreno difficile durante lo scatto. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 5 quadretti.

Spirito di Fuoco Riparante — Sciamano Attacco 5

Uno spirito di fuoco protegge un alleato dalle ferite, reagendo ai comandi dello sciamano quando un alleato viene attaccato.

Giornaliero ✦ Fuoco, Primevo, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio primario: Un alleato entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio primario ottiene 10 punti ferita temporanei. Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio primario ottiene resistenza 5 fuoco, e il personaggio può effettuare il seguente attacco.
Interruzione immediata **Distanza 5**
Attivazione: Un nemico colpisce il bersaglio primario con un attacco in mischia
Bersaglio secondario: Il nemico che attiva il potere
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.

Spirito di Furia della Terra — Sciamano Attacco 5

Lo spirito del grande serpente della terra infuria sotto ai nemici, buttandoli a terra e continuando a provocare piccole scosse che li fanno cadere per il resto della battaglia.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Ogni bersaglio cade a terra prono ogni volta che viene colpito da un attacco (tiro salvezza termina).

Suppliche di utilità di 6° livello

Benedizione dell'Albero di Ferro — Sciamano Utilità 6

Lo sciamano invoca lo spirito del leggendario albero di ferro per concedere ai suoi alleati la robustezza di cui hanno bisogno per sopravvivere.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Un alleato sanguinante entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine dell'incontro.

Ripristino Subitaneo — Sciamano Utilità 6

L'energia primeva si sprigiona negli alleati e spinge via gli effetti nocivi.

Incontro ✦ Primevo
Azione minore **Distanza 10**
Bersaglio: Uno o due alleati
Effetto: Ogni bersaglio effettua un tiro salvezza.

Spirito dell'Alba — Sciamano Utilità 6

Uno spirito del sole appare davanti allo sciamano, proiettando sugli avversari una luce che rende loro impossibile nascondersi ai suoi attacchi.

Giornaliero ✦ Primevo, Zona
Azione minore **Emanazione ad area 5 entro 10 quadretti**
Effetto: L'emanazione crea una zona di luce intensa che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio e i suoi alleati ignorano copertura, copertura superiore, occultamento e occultamento totale quando attaccano qualsiasi nemico che si trovi entro la zona. Quando si trova entro la zona, qualsiasi nemico subisce una penalità di -5 alle prove di Furtività.

Spirito del Custode — Sciamano Utilità 6

Lo spirito protettivo di un antenato appare e impone una mano guaritrice su un alleato. La parola d'interdizione dello spirito fluisce nello spirito compagno dello sciamano, aiutandolo a difendere gli alleati dagli attacchi.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio può spendere un impulso curativo e recuperare 1d6 punti ferita aggiuntivi. Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi alleato adiacente allo spirito compagno non concede vantaggio in combattimento

Suppliche a incontro di 7° livello

Appello alla Tempesta Urlante — Sciamano Attacco 7

Lo spirito compagno assume un aspetto di fulmini e venti ululanti, assalendo un nemico e simultaneamente spostando un alleato vicino in una posizione migliore.

Incontro ✦ Fulmine, Primevo, Spirito, Strumento, Tuono
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da fulmine e da tuono, e un alleato adiacente allo spirito compagno può scattare di 5 quadretti come azione gratuita.

Richiamo del Danzatore di Sangue — Sciamano Attacco 7

Un crudele spirito di sangue e collera pervade lo spirito compagno, facendolo ululare di furia mentre squarcia il nemico con gli artigli e le zanne.

Incontro ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato può ottenere un colpo critico con un tiro di 18-20 quando è adiacente allo spirito compagno.
Spirito Cacciatore: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato ottiene un bonus ai tiri dei danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio quando è adiacente allo spirito compagno.

Spirito del Temporale — Sciamano Attacco 7

Uno spirito di tempesta sferza il nemico e poi concentra il suo potere intorno allo spirito compagno.

Incontro ✦ Fulmine, Primevo, Strumento, Tuono
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d12 + modificatore di Saggezza danni da fulmine e da tuono. Fino alla fine del suo turno successivo, quando il personaggio e i suoi alleati colpiscono qualsiasi nemico adiacente allo spirito compagno, quel nemico subisce 1d6 danni da fulmine e da tuono extra.

Spirito del Vento d'Inverno — Sciamano Attacco 7

Uno spirito vorticante di venti taglienti e neve impetuosa si avventa sul nemico. Il suo potere si travasa nello spirito compagno per proteggere un alleato dai danni.

Incontro ✦ Freddo, Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni da freddo. Prima della fine del suo turno successivo e come interruzione immediata, il personaggio può concedere a un alleato adiacente allo spirito compagno un bonus di +4 alla CA contro un attacco che lo colpisca.
Spirito Protettore: Il bonus alla CA è pari a 3 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

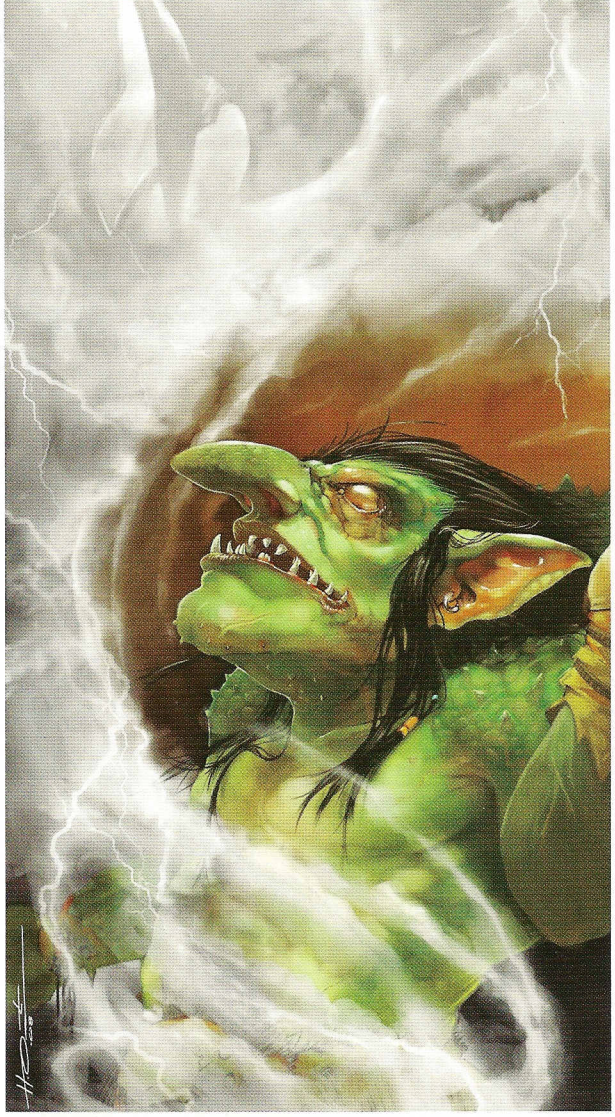
Suppliche giornaliere di 9° livello

Ispirazione dell'Antico Condottiero — Sciamano Attacco 9

Una figura spettrale che indossa una elaborata armatura di pelle appare a fianco dell'avversario, accompagnata dal muggito di un lontano corno da guerra. La figura vibra il suo randello contro il nemico, e si trattiene per dare ispirazione agli alleati.

Giornaliero ✦ Evocazione, Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni.
Effetto: Il personaggio evoca l'antico spirito di un condottiero in un quadretto non occupato adiacente al bersaglio. Lo spirito permane fino alla fine dell'incontro. Se un alleato inizia il proprio turno adiacente allo spirito o nel suo spazio, come reazione immediata il personaggio può concedere a quell'alleato di effettuare un attacco basilare come azione gratuita. Come azione di movimento, il personaggio può muovere lo spirito di 5 quadretti.

HECTOR ORTIZ



Spirito dell'Astuto Imbroglione — Sciamano Attacco 9

Una creatura effimera di furtività, astuzia e inganno balza sull'avversario, attaccandolo e tenendolo sbilanciato. Quando il nemico riesce infine a respingere lo spirito, questo si muove per tormentare un altro avversario.

Giornaliero ✦ Primevo, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni psichici.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il bersaglio è rallentato e concede vantaggio in combattimento (tiro salvezza termina entrambi).
Effetto secondario: Il nemico più vicino al bersaglio è rallentato e concede vantaggio in combattimento (tiro salvezza termina entrambi).

Spirito della Mietitura Autunnale — Sciamano Attacco 9

Lo spirito di una figura incappucciata vibra la sua falce per mietere la vita del nemico, usando quell'energia per guarire lo sciamano e i suoi alleati.

Giornaliero ✦ Guarigione, Necrotico, Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni necrotici, e il bersaglio ottiene vulnerabilità 5 a tutti i danni (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio ottiene vulnerabilità 2 a tutti i danni (tiro salvezza termina).
Effetto: Il personaggio e ogni alleato entro 10 quadretti da lui recuperano 5 punti ferita.

Spirito della Tempesta Furiosa — Sciamano Attacco 9

Con un fragore di tuono, una nube tempestosa gravida di saette folgoranti appare e scatena la sua furia contro l'avversario dello sciamano, poi si attarda per potenziare gli attacchi dei suoi alleati.

Giornaliero ✦ Fulmine, Primevo, Strumento, Tuono, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 5 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni da fulmine.
Effetto: L'emanazione crea una zona di tuono che permane fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi alleato infligge 1d6 danni da tuono extra quando colpisce un nemico che si trovi entro la zona.

Suppliche di utilità di 10° livello

Convocazione Spirituale — Sciamano Utilità 10

Lo sciamano invia un richiamo nel mondo degli spiriti e convoca un secondo compagno per mostrargli la via.

Giornaliero ✦ Primevo
Azione gratuita **Personale**
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può utilizzare il suo potere *chiamare spirito compagno* per evocare un secondo spirito compagno. Quando attacca con un potere dello spirito, può scegliere quale spirito compagno utilizzare per l'attacco. Quando un effetto si applica alle creature adiacenti allo spirito compagno, quell'effetto si applica le creature adiacenti a entrambi gli spiriti compagni. Il secondo spirito compagno scompare alla fine dell'incontro.

Folata Primeva — Sciamano Utilità 10

Una folata di vento muove un alleato o un nemico in un'altra posizione.

Incontro ✦ Primevo
Azione minore **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.

Spiriti della Luna Adombrata — Sciamano Utilità 10

Uno spirito della luna (una creatura di ombre e nebbia) nasconde gli alleati dello sciamano.

Giornaliero ✦ Primevo, Zona
Azione minore **Emanazione ravvicinata 3**
Effetto: L'emanazione crea una zona di ombre e fievoli luci che permane fino alla fine dell'incontro. Quando si trovano entro la zona, il personaggio e gli alleati ottengono occultamento e possono effettuare prove di Furtività per diventare nascosti. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 5 quadretti.

Spiriti Scudo di Roccia — Sciamano Utilità 10

Alcuni spiriti di pietra si sollevano per proteggere gli alleati dello sciamano.

Giornaliero ✦ Primevo, Zona
Azione minore **Emanazione ad area 1 entro 5 quadretti**
Effetto: L'emanazione crea una zona piena di spiriti di roccia che permane fino alla fine dell'incontro. Quando si trova entro la zona, qualsiasi alleato ottiene un bonus di potere +2 alla CA e alla Tempra. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 5 quadretti.

Suppliche a incontro di 13° livello

Folata Ululante — Sciamano Attacco 13

Uno spirito di vento ululante appare vicino all'avversario e lo investe con una folata violenta, poi incanala la propria essenza attraverso lo spirito compagno per fare guizzare un alleato vicino attraverso il campo di battaglia.

Incontro ✦ Primevo, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Il personaggio teletrasporta di 5 quadretti un alleato adiacente allo spirito compagno.

Richiamo del Difensore Irriducibile — Sciamano Attacco 13

Schiantandosi contro l'avversario, lo spirito sciamano incanala uno spirito di ferro e terra. L'invulnerabilità di questo spirito scorre attraverso lo spirito compagno e protegge lo sciamano e i suoi alleati.

Incontro ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e i suoi alleati ottengono resistenza 5 a tutti i danni quando sono adiacenti allo spirito compagno.
Spirito Protettore: Il valore di resistenza è pari a 4 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Richiamo della Fortuna Ilare — Sciamano Attacco 13

Lo spirito compagno incanala uno spirito di buona sorte mentre attacca l'avversario. Per un istante, lo spirito compagno condivide la benedizione dell'altro spirito con gli alleati vicini.

Incontro ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, se un alleato adiacente allo spirito compagno manca con un attacco, il personaggio può usare un'interruzione immediata per permettere a quell'alleato di ripetere il tiro dell'attacco.
Spirito Cacciatore: L'alleato ottiene un bonus al nuovo tiro per colpire pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Spirito di Luce Purificatrice — Sciamano Attacco 13

Una turbinante scintilla di luce splendente brucia gli avversari, poi incanala il potere curativo attraverso lo spirito compagno, respingendo gli effetti nocivi da un alleato dello sciamano.

Incontro ✦ Primevo, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e un alleato adiacente allo spirito compagno effettua un tiro salvezza con un bonus di +2.

Suppliche giornaliere di 15° livello

Guardiano del Boschetto Primevo — Sciamano Attacco 15

Uno spirito della foresta schianta il nemico con i suoi possenti rami. Per il momento, tutte le difese dell'avversario sono al livello della più debole.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Dopo l'attacco, tutte le difese del bersaglio acquisiscono il valore della sua difesa più debole (tiro salvezza termina).

Spirito del Branco di Lupi — Sciamano Attacco 15

Un grande ululato risuona sul campo di battaglia quando un branco di lupi spettrali balza fuori dal mondo degli spiriti per assalire i nemici dello sciamano.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il bersaglio concede vantaggio in combattimento, e un attacco contro di esso infligge 1d6 danni extra se l'attaccante lo sta fiancheggiando (tiro salvezza termina entrambi).

Spirito Guardiano di Tempesta — Sciamano Attacco 15

Quando lo spirito guardiano di tempesta fa la sua apparizione, un tuono fragoroso si abbatte sull'avversario. Questa creatura spettrale fatta di scure nubi temporalesche avvolge poi un alleato e vendica ogni attacco contro di lui.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento, Tuono
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni da tuono.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio sceglie un alleato entro 5 quadretti dal bersaglio. Fino alla fine dell'incontro, quando un nemico colpisce quell'alleato, quel nemico subisce 5 danni da tuono e viene spinto di 1 quadretto lontano dall'alleato.

Vento Ustionante del Sud — Sciamano Attacco 15

Il primo vento del sud soffiava attraverso un deserto senza piste, disperdendo la sabbia e infuriando con un calore capace di annerire le ossa. Lo spirito di quel vento soffia ancora nel mondo, e lo sciamano può evocarlo per ricevere il suo aiuto in battaglia.

Giornaliero ✦ Fuoco, Primevo, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio fa scorrere ogni alleato entro la propagazione fino a un altro spazio entro la propagazione o adiacente alla propagazione.

Suppliche di utilità di 16° livello

Forgiare le Catene della Vita — Sciamano Utilità 16

Quando percepisce che lo spirito di un alleato è in procinto di abbandonare il suo corpo esanime, lo sciamano grida una parola di comando che riempie quell'alleato di nuova vita.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo
Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata 10**
Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio fallisce un tiro salvezza contro la morte
Bersaglio: L'alleato che attiva il potere entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio recupera punti ferita pari al suo valore di sanguinante.

Scudo del Tessitore del Fato — Sciamano Utilità 16

Lo sciamano invoca lo spirito del grande ragno conosciuto come il Tessitore del Fato affinchè intrecci una tela di protezione intorno a un alleato.

Incontro ✦ Primevo
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di +5 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio o finchè non attacca.

Spiriti dello Zefiro Danzante — Sciamano Utilità 16

Una brezza gentile soffia sull'area, conferendo agli alleati dello sciamano l'agilità di cui hanno bisogno per raggiungere una posizione migliore dopo essere stati attaccati.

Giornaliero ✦ Primevo, Zona
Azione minore **Emanazione ad area 5 entro 10 quadretti**
Effetto: L'emanazione crea una zona di vento che permane fino alla fine dell'incontro. Ogni volta che il personaggio o un alleato viene colpito o mancato mentre si trova entro la zona, quel personaggio può scattare di 1 quadretto come reazione immediata. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 5 quadretti.

Vincolo Spirituale — Sciamano Utilità 16

Lo sciamano intesse le forze primeve per rafforzare il legame tra il suo spirito compagno e un altro spirito che sta incanalando, facendo sì che la connessione possa durare qualche istante di più.

Incontro ✦ Primevo
Azione minore **Personale**
Effetto: Se lo spirito compagno sta concedendo qualsiasi beneficio fino alla fine di questo turno agli alleati a esso adiacenti, il beneficio permane invece fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Suppliche a incontro di 17° livello

Ceppi della Montagna — Sciamano Attacco 17

Due spiriti (forme umanoidi composte di granito) appaiono e percuotono gli avversari. Poi incanalano il loro potere attraverso lo spirito compagno per indebolire le difese dei nemici vicini.

Incontro ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico utilizza il valore più basso tra CA e Riflessi come suo valore di CA quando è adiacente allo spirito compagno.
Spirito Cacciatore: Il nemico utilizza invece il valore più basso tra CA, Tempra e Riflessi come suo valore di CA.

Richiamo del Behemoth Sferzante — Sciamano Attacco 17

Lo spirito compagno incanala lo spirito di un behemoth con una coda sferzante e butta a terra l'avversario. Poi lo spirito del behemoth potenzia gli alleati vicini.

Incontro ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio cade a terra prono. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato adiacente allo spirito compagno può buttare a terra prono un bersaglio colpito. Se il bersaglio è già prono, subisce invece 1d8 danni extra.

Spirito del Rinnovamento Primaverile — Sciamano Attacco 17

Uno spirito umanoide fatto di corteccia, radici e rampicanti appare e percuote il nemico. Incanalando il suo potere attraverso lo spirito compagno, lo spirito rinnova le forze degli alleati.

Incontro ✦ Guarigione, Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni, e ogni alleato adiacente allo spirito compagno può spendere un impulso curativo.
Spirito Protettore: Ognuno degli alleati che spendono un impulso curativo recupera punti ferita aggiuntivi pari al doppio del modificatore di Costituzione del personaggio.

Vincolo Spirituale di Vendetta — Sciamano Attacco 17

Lo spirito compagno incanala uno spirito vendicativo quando attacca un avversario. Per un breve tempo, il dolore degli altri nemici scorre attraverso il compagno dello sciamano per investire il nemico che ha colpito.

Incontro ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce 1d6 danni quando qualsiasi alleato colpisce un nemico diverso dal bersaglio e che sia adiacente allo spirito compagno.

Suppliche giornaliere di 19° livello

Corni del Khan Imbattuto — Sciamano Attacco 19

L'aria si riempie del suono di corni quando il gran khan (un campione della foresta primeva che non è mai stato sconfitto in battaglia) esce dal mondo degli spiriti per guidare in battaglia gli alleati dello sciamano.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus di +5 ai tiri dei danni contro il bersaglio. Come azione gratuita prima del turno successivo del personaggio, ogni alleato entro 20 quadretti dal bersaglio può effettuare un tiro salvezza e scattare di 3 quadretti come prima azione del proprio turno.

Fili del Tessitore del Fato — Sciamano Attacco 19

Lo sciamano invoca lo spirito del Tessitore del Fato, il grande ragno che si dice abbia creato i legami tra i piani, affinché avvolga l'avversario in una ragnatela dura come la roccia e protegga un suo amico.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 4d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è rallentato e non può ottenere vantaggio in combattimento contro alcun bersaglio (tiro salvezza termina entrambi). Il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri salvezza contro questo effetto.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio sceglie un alleato entro 10 quadretti da lui. Fino alla fine dell'incontro, se qualsiasi nemico colpisce quell'alleato, quel nemico è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del nemico.

Grande Guardiano Orso — Sciamano Attacco 19

Uno spirito di orso appare in mezzo agli avversari. Ne spinge uno da parte e rimane vigile, pronto a proteggere lo sciamano e i suoi alleati con i suoi artigli spietati.

Giornaliero ✦ Evocazione, Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti e lo butta a terra prono.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.
Effetto: Il personaggio evoca uno spirito di orso in un quadretto non occupato adiacente al bersaglio. Lo spirito permane fino alla fine dell'incontro. Lo spirito occupa 1 quadretto. I nemici non possono muoversi attraverso il suo spazio, ma gli alleati sì. Come azione di movimento, il personaggio può muovere lo spirito di 5 quadretti.
Lo spirito può attaccare ai fianchi i nemici insieme al personaggio e ai suoi alleati, e può effettuare attacchi di opportunità contro i nemici: Saggezza contro Riflessi; 2d10 + modificatore di Saggezza del personaggio danni.

Spirito del Frantumascudi — Sciamano Attacco 19

Un guerriero urlante che brandisce un'ascia bipenne balza sull'avversario, sbriciolando le sue difese e incitando gli alleati a gesta di maggiore gloria.

Giornaliero ✦ Evocazione, Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d12 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -4 alla CA (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: Il bersaglio subisce una penalità di -2 alla CA (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce una penalità di -2 alla CA (tiro salvezza termina).
Effetto: Il personaggio evoca lo spirito del frantumascudi in un quadretto adiacente al bersaglio. Lo spirito permane fino alla fine dell'incontro. Come azione di movimento, il personaggio può muovere lo spirito di 5 quadretti. Quando si trovano adiacenti allo spirito o dentro il suo spazio, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di +5 ai tiri dei danni.

Suppliche di utilità di 22° livello

Bottino di Vita — Sciamano Utilità 22

Lo sciamano attinge al flusso di energia primeva e invia vigore nei propri alleati, facendo rimarginare in un istante anche le ferite più gravi.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo
Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio ottiene rigenerazione 5 fino alla fine dell'incontro. Il valore di rigenerazione aumenta a 10 quando un bersaglio è sanguinante.

Passaggio per il Mondo degli Spiriti — Sciamano Utilità 22

I confini tra il mondo spirituale e quello fisico diventano indistinti quando lo sciamano apre un condotto verso il mondo degli spiriti per proteggere i suoi alleati dal male.

Giornaliero ✦ Primevo, Zona
Azione minore **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Effetto: L'emanazione crea una zona di energia primeva che permane fino alla fine dell'incontro. Quando si trovano entro la zona, il personaggio e i suoi alleati sono evanescenti.

Richiamare i Morti — Sciamano Utilità 22

Lo sciamano allunga la mano del mondo degli spiriti e afferra le anime fuggenti dei suoi alleati, restituendole ai loro corpi in modo che possano continuare a combattere.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni alleato morto entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio ritorna in vita e spende un impulso curativo. Si considera inoltre che ogni bersaglio non abbia fallito alcun tiro salvezza contro la morte durante questo incontro.

Spirito del Guaritore del Mondo — Sciamano Utilità 22

Lo sciamano invoca lo spirito del Guaritore del Mondo (la forza che guarì il mondo dopo la grande guerra tra gli dèi e i primordiali) perché si occupi di un compagno ferito.

Giornaliero ✦ Guarigione, Primevo
Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio recupera tutti i suoi punti ferita.

Suppliche a incontro di 23° livello

Richiamo del Cacciatore Inesorabile — Sciamano Attacco 23

Lo spirito compagno si riempie dello spirito del cacciatore inesorabile quando artiglia ferocemente il nemico. Per un breve tempo, gli alleati dello sciamano vengono pervasi da una ferocia simile.

Incontro ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando qualsiasi alleato adiacente allo spirito compagno manca con un potere di attacco a volontà o a incontro, quell'attacco infligge comunque 1d10 danni.
Spirito Cacciatore: I danni inflitti dagli attacchi mancati di un alleato sono pari a 1d10 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Richiamo del Protettore Primevo — Sciamano Attacco 23

Lo spirito compagno appare brevemente con l'aspetto di un orso mostruoso mentre dilania l'avversario. I poteri protettivi dello spirito riparano gli alleati dagli attacchi dei nemici.

Incontro ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato subisce danni dimezzati da qualsiasi fonte quando è adiacente allo spirito compagno.
Spirito Protettore: Ogni alleato adiacente allo spirito compagno ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Spiriti Gemelli della Tempesta — Sciamano Attacco 23

Due spiriti di volatili urlanti fatti di tuono e fulmini piombano sugli avversari, colpendoli quando i venti planari prodotti dalle loro ali fluiscono attraverso lo spirito compagno, permettendo agli alleati dello sciamano di teletrasportarsi.

Incontro ✦ Fulmine, Primevo, Strumento, Teletrasporto, Tuono
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni da fulmine e da tuono. Se uno o l'altro attacco colpisce, il personaggio può teletrasportare di 10 quadretti ogni alleato adiacente al suo spirito compagno.

Spirito del Corvo della Morte — Sciamano Attacco 23

Un uccello nero vola sulla testa dell'avversario; un portento di sventura, a significare che la morte del nemico è vicina.

Incontro ✦ Primevo, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni psichici. Prima della fine del suo turno successivo, il personaggio tira un d20 la prima volta che il bersaglio viene colpito da un attacco che non ottiene un colpo critico. Se il risultato di questo tiro è 15 o più, quell'attacco diventa un colpo critico.

Suppliche giornaliere di 25° livello

Spirito Ferrogenito — Sciamano Attacco 25

Uno spirito di ferro infilza l'avversario con un chiodo metallico, poi crea un'area dove gli alleati dello sciamano possono resistere a oltranza.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento, Zona
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: L'attacco crea una zona in una emanazione 5 centrata sul bersaglio. La zona permane fino alla fine dell'incontro. Quando si trova entro la zona, qualsiasi alleato ottiene un bonus di potere +2 alla CA e può negare gli effetti che lo tirano, lo spingono o lo fanno scorrere.

Spirito del Serpente del Mondo — Sciamano Attacco 25

Lo spirito del Serpente del Mondo emerge dal terreno per conficcare le sue zanne nell'avversario, inchiodandolo al suolo. I tremori prodotti del movimento dello spirito scuotono il terreno.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 5d8 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio. Ogni volta che il bersaglio si rialza, subisce 15 danni (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: Ogni volta che il bersaglio si rialza, subisce 10 danni (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: Ogni volta che il bersaglio si rialza, subisce 5 danni (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati. Ogni volta che il bersaglio si rialza, subisce 10 danni (tiro salvezza termina).
Effetto: All'inizio del suo turno, il bersaglio e qualsiasi nemico entro tre quadretti da esso vengono buttati a terra proni (tiro salvezza termina).

Spirito del Viandante Ridanciano — Sciamano Attacco 25

Uno spirito simile a una iena appare e tormenta la mente dell'avversario, latrando la sua sghignazzata spettrale. La risata continua a sbalordire il nemico mentre lo spirito passa a un avversario differente.

Giornaliero ✦ Primevo, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: Il nemico più vicino al bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato e rallentato (tiro salvezza termina entrambi).
Effetto secondario: Il nemico più vicino al bersaglio è frastornato e rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Vento di Tempesta dell'Ovest — Sciamano Attacco 25

Lo sciamano invoca lo spirito del vento tempestoso dell'ovest per scagliare via i nemici, facendoli roteare attraverso il firmamento planare e portando al sicuro i suoi alleati.

Giornaliero ✦ Fulmine, Primevo, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni da fulmine, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 10 quadretti.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti.
Effetto: Il personaggio teletrasporta di 10 quadretti ogni alleato entro la propagazione.

Suppliche a incontro di 27° livello

Richiamo del Fuoco Purificatore — Sciamano Attacco 27

Una scintilla di fuoco bianco emerge dallo spirito compagno. Il suo fulgore brucia un nemico e spazza via le afflizioni degli alleati.

Incontro ✦ Fuoco, Primevo, Radioso, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e radiosi. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato ottiene un bonus di +5 ai tiri salvezza quando è adiacente allo spirito compagno.
Spirito Protettore: Il bonus ai tiri salvezza è pari a 3 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Richiamo del Grande Cacciatore — Sciamano Attacco 27

Lo spirito compagno è pervaso dalla sapienza combattiva dello spirito del grande cacciatore, che lo sprona a squarciare l'avversario per poi trasmettere tale sapienza a un alleato vicino.

Incontro ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni. Un alleato adiacente allo spirito compagno ottiene un bonus di +5 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Spiriti Mietitori di Sangue — Sciamano Attacco 27

Numerosi falchi con le piume rosse circondano gli avversari, colpendoli con i loro artigli simili a coltelli. Una volta che i falchi hanno assaggiato il sangue, incanalano la loro forza attraverso lo spirito compagno dello sciamano per fornirla ai suoi alleati.

Incontro ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni quando è adiacente allo spirito compagno.
Effetto: Il personaggio effettua l'attacco altre due volte contro lo stesso bersaglio o contro bersagli differenti. Il bonus ai tiri dei danni dei suoi alleati aumenta a +4 se l'attacco colpisce due volte e a +6 se colpisce tre volte.
Spirito Cacciatore: Il modificatore di Intelligenza del personaggio si somma al bonus dei tiri dei danni.

Spirito di Saggezza Antica — Sciamano Attacco 27

Un anziano spirito che indossa una veste e impugna un bastone compare accanto all'avversario. Una scarica di fulmini scaturisce dalle mani dello spirito e investe quel nemico. Poi lo spirito fornisce consiglio agli alleati dello sciamano, garantendo che i loro sforzi non vadano sprecati.

Incontro ✦ Fulmine, Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni da fulmine, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi alleato adiacente allo spirito compagno e che manchi con un potere di attacco a incontro prima della fine del turno successivo del personaggio non spende l'uso di quel potere.

Suppliche giornaliere di 29° livello

Mare di Serpenti — Sciamano Attacco 29

Un'ondata di spiriti di serpente si sprigiona per divorare gli avversari e aiutare gli alleati in battaglia. I serpenti impartiscono agli alleati la propria agilità, permettendo loro di attaccare con rapidità fulminea.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento, Zona
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 5d6 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: La propagazione crea una zona di spiriti di serpente che permane fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi alleato inizi il proprio turno entro la zona ottiene i seguenti tre benefici fino all'inizio del suo turno successivo: Può scattare di 3 quadretti come azione minore, ottiene vantaggio in combattimento contro ogni nemico, e può utilizzare un'azione di opportunità per effettuare un attacco basilare in mischia contro qualsiasi nemico adiacente a lui che scatti.

Spiriti di Bruma — Sciamano Attacco 29

Lo sciamano invoca gli spiriti che si aggirano ai margini del mondo e che mantengono le barriere tra i piani. Gli spiriti rispondono al richiamo, punendo i suoi nemici e proteggendo gli alleati da ogni attacco.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 3 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 4d10 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'emanazione crea una zona di bruma che permane fino alla fine dell'incontro. Quando si trovano entro la zona, il personaggio e i suoi alleati sono evanescenti. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 3 quadretti.

Spirito di Morte — Sciamano Attacco 29

Il tempo sembra congelarsi per un istante, e tutto diventa silenzioso. La morte in persona, termine di ogni cosa, è entrata in azione, tormentando l'avversario con un dolore che si fa sempre più intenso man mano che gli altri cadono.

Giornaliero ✦ Necrotico, Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 7d10 + modificatore di Saggezza danni necrotici.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Quando qualsiasi creatura scende a 0 punti ferita o meno entro 10 quadretti dal bersaglio, il bersaglio subisce 3d10 danni necrotici (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: Quando qualsiasi creatura scende a 0 punti ferita o meno entro 10 quadretti dal bersaglio, il bersaglio subisce 2d10 danni necrotici (tiro salvezza termina).

Spirito del Voto Non Infranto — Sciamano Attacco 29

Alla fine della guerra tra gli dèi e i primordiali, le forze primeve forgiarono un patto sacro che stabilì le leggi della natura. Quando lo sciamano invoca il potere di quel patto per devastare l'avversario, un suo alleato pronuncia un giuramento di uccidere quel nemico.

Giornaliero ✦ Primevo, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 7d6 + modificatore di Saggezza danni psichici.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio sceglie un alleato entro 10 quadretti da lui. Fino alla fine dell'incontro, quell'alleato ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio. Ogni volta che l'alleato provoca danni al bersaglio, questo bonus aumenta di 1, fino a un massimo di +10. Se l'alleato non attacca il bersaglio durante il proprio turno, il bonus diminuisce di 2, fino a un minimo di +0.

MATIAS TAPIA

Discepolo del Serpente del Mondo

"Il mondo intero è avvolto dalle spire del grande serpente. Sarebbe saggio da parte tua imparare le sue vie."

Prerequisito: Sciamano, potere *chiamare spirito compagno*

Narra la leggenda che il Serpente del Mondo sia uno dei più grandi tra gli spiriti primevi che stabilirono le leggi della natura, e che sia uno dei più instancabili difensori di quelle leggi. Quando un esarca divino e il servo di un primordiale unirono le forze nel tentativo di alterare l'ordine naturale, il Serpente del Mondo avvolse le sue spire intorno entrambi e li schiacciò. Si dice che la terra riposi al sicuro tra le spire di questo possente serpente, i cui movimenti provocano i terremoti.

Il personaggio è un discepolo del Serpente del Mondo, incaricato di mantenere l'equilibrio dell'ordine naturale e di garantire che le creature provenienti da fuori del reame mortale restino al loro posto. Impugna il potere del Serpente del Mondo, e lo usa per infilzare gli avversari con le sue zanne o schiacciarli tra le sue spire. Il suo spirito compagno intralcia i movimenti dei nemici quando le spire del Serpente del Mondo riecheggiano nello spazio intorno a esso. Il veleno del Serpente del Mondo potenzia le suppliche del personaggio, intossicando le creature che riescono a liberarsi dal suo potere.

Privilegi leggendari del discepolo del Serpente del Mondo

Generosità Spirituale dello Sciamano (11° livello): Quando un discepolo del Serpente del Mondo spende un punto azione per compiere un'azione extra, un alleato adiacente al suo spirito compagno può spendere un impulso curativo.

Spirito Avvinghiante (11° livello): I nemici considerano terreno difficile i quadretti adiacenti allo spirito compagno di un discepolo del Serpente del Mondo.

Veleno Spirituale (16° livello): Ogni volta che un nemico supera un tiro salvezza contro i poteri di attacco giornalieri da sciamano usati da un discepolo del Serpente del Mondo, quel nemico subisce 10 danni da veleno.

Suppliche del discepolo del Serpente del Mondo

Rimprovero del Serpente Discepolo del Serpente del Mondo Attacco 11

Le fauci del Serpente del Mondo mordono l'avversario del discepolo, conficcandosi nella sua mente e bloccandolo sul posto. I nemici che si avvicinano troppo all'avversario paralizzato percepiscono gli echi del suo dolore.

Incontro ✦ Primevo, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni psichici. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è immobilizzato, e ogni nemico che entra in un quadretto adiacente al bersaglio subisce 5 danni psichici. Un nemico subisce questi danni solo una volta per ogni uso di questo potere.

Sigillo del Serpente Discepolo del Serpente del Mondo Utilità 12

Un marchio contorto come un serpente verde luminoso appare sulla pelle del nemico e attira gli attacchi di un alleato del discepolo, che lo colpiscono senza errore.

Incontro ✦ Primevo
Azione minore **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Il personaggio sceglie se stesso o un alleato entro 5 quadretti da lui. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, l'individuo scelto ignora copertura, copertura superiore, occultamento e occultamento totale quando attacca il bersaglio. In aggiunta, l'individuo può effettuare attacchi a distanza contro il bersaglio senza possedere linea di visuale o linea di effetto verso di esso.

Spire Schiaccianti del Serpente Discepolo del Serpente del Mondo Attacco 20

Il discepolo invoca lo spirito del Serpente del Mondo per schiacciare i nemici tra le sue spire smeraldine.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: Il bersaglio è immobilizzato e subisce 15 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).
Effetto secondario: Il bersaglio è immobilizzato e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Il bersaglio è rallentato e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).

MIKE MAY

Pantera fantasma

"Non infastidirci di nuovo, o farai da pasto agli spiriti di pantera che cacciano tra i mondi."

Prerequisito: Sciamano, potere *chiamare spirito compagno*

Il mistero del cacciatore primevo è che la morte è una presenza costante nel mezzo della vita; la morte della preda concede la vita al predatore, e quando la morte viene a prendere il predatore, concede la vita agli animali spazzini e ai divoratori di carogne. La morte fa parte della grande ruota dell'esistenza, ed è una componente importante della comunione dello sciamano con il mondo degli spiriti.

Percorrendo le vie dello sciamano, il personaggio ha sempre camminato vicino alla morte. Ora ha imboccato il cammino della pantera fantasma, dove la vita e la morte si intrecciano ancora più strettamente. Percorre instancabile le terre selvagge, nascondendosi dalle sue prede, balzando su di esse e arrampicandosi come il più agile dei felini. Può invocare gli spiriti di pantera affinché attacchino gli avversari, indeboliscano le prede, lo aiutino a balzare lontano dagli attacchi nemici e lo guidino attraverso il mondo degli spiriti per teletrasportarsi accanto ai suoi avversari.

Privilegi leggendari della pantera fantasma

Azione della Pantera Fantasma (11° livello): Quando una pantera fantasma spende un punto azione per compiere un'azione extra, ogni nemico adiacente al suo spirito compagno concede vantaggio in combattimento alla pantera e ai suoi alleati fino alla fine del turno successivo della pantera fantasma.

Saggezza della Pantera Fantasma (11° livello): Una pantera fantasma e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +5 alle prove di Furtività quando sono adiacenti allo spirito compagno.

Antenati Pantere (16° livello): Una pantera fantasma ottiene un bonus alle prove di Acrobazia, Atletica e Furtività pari al suo modificatore di Saggezza.

Suppliche della pantera fantasma

Spirito Predatore — Pantera fantasma Attacco 11

Uno spirito di pantera appare e dilania l'avversario, poi la sua sete di sangue fluisce attraverso lo spirito compagno e indebolisce i nemici.

Incontro ✦ Primevo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i nemici sanguinanti sono indeboliti quando si trovano adiacenti al suo spirito compagno.

Schivata del Grande Felino — Pantera fantasma Utilità 12

Gli occhi della pantera fantasma emettono un bagliore giallo come quelli di un grande felino mentre balza di lato schivando agilmente l'attacco di un nemico.

Incontro ✦ Primevo
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Un attacco manca il personaggio
Effetto: Il personaggio scatta di 3 quadretti.

Spirale della Pantera Fantasma — Pantera fantasma Attacco 20

Un torrente di frenetici spiriti di pantera scorre intorno alla pantera fantasma, straziando i suoi nemici. L'aria mossa dal passaggio degli spiriti permette alla pantera e ai suoi alleati di scivolare attraverso il mondo degli spiriti per attaccare gli avversari.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento, Teletrasporto, Zona
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 5d6 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Colpito: L'emanazione crea una zona di spiriti veloci che permane fino alla fine dell'incontro. Il personaggio o qualsiasi alleato entro la zona può usare un'azione minore per teletrasportarsi in uno spazio adiacente a un nemico che si trovi a sua volta entro la zona.

CHRIS SEAMAN

Sciamano del Grande Orso

"Le aberrazioni più infami non possono competere con gli antichi poteri della nostra terra."

Prerequisito: Sciamano, potere *chiamare spirito compagno*

Molte tradizioni sciamaniche riveriscono il Grande Orso come perfetto esempio dello spirito protettore. Come mamma orsa difende furiosamente i suoi cuccioli dai pericoli, così il Grande Orso sta di guardia sopra il mondo, proteggendolo da coloro che vorrebbero corromperlo o distruggerlo, e così il personaggio, uno sciamano del Grande Orso, protegge i suoi compagni di avventura. Il suo spirito compagno è la sua connessione al Grande Orso, e incanala in lui la sua forza e resistenza tramite le suppliche.

Lo scopo principale di uno sciamano del Grande Orso è posizionarsi al fianco di altri combattenti e renderli più forti. Quando può, protegge i deboli. Quando non può, rafforza i forti per renderli protettori migliori. Mentre procede su questo cammino leggendario, lo spirito compagno del personaggio incanala il potere del Grande Orso per tormentare i nemici, punendoli quando attaccano i suoi compagni. Lo spirito compagno ruggisce con la potenza feroce del Grande Orso, galvanizzando gli alleati e incitandoli all'azione. Ogni volta che li sprona a impegnarsi maggiormente, lo sciamano può conferire agli alleati attacchi aggiuntivi, che vengono ulteriormente potenziati quando i nemici abbassano la guardia.

Il personaggio è il protettore del mondo, e il ruggito del Grande Orso riecheggia in ogni parola che pronuncia.

Privilegi leggendari dello sciamano del Grande Orso

Azione del Grande Orso (11° livello): Quando uno sciamano del Grande Orso spende un punto azione per compiere un'azione extra, un alleato a sua scelta entro 10 quadretti da lui può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita, prima o dopo l'azione extra.

Prestanza del Grande Protettore (11° livello): Uno sciamano del Grande Orso e i suoi alleati ottengono un bonus di +2 ai tiri dei danni contro i nemici marchiati adiacenti allo spirito compagno.

Presenza Incombente (16° livello): Quando sono adiacenti allo spirito compagno dello sciamano del Grande Orso, gli alleati ottengono un bonus di potere +5 ai tiri per colpire quando effettuano attacchi di opportunità.

Suppliche dello sciamano del Grande Orso

Difesa delle Zanne dell'Orso — Sciamano del Grande Orso Attacco 11

Lo spirito compagno dello sciamano lancia il terribile ruggito del Grande Orso e schianta la sua zampa possente contro l'avversario. La presenza dello spirito dell'orso è impossibile da ignorare.

Incontro ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché il marchio non termina, ogni volta che il bersaglio compie un attacco quando è adiacente allo spirito compagno del personaggio, subisce 1d10 danni e viene buttato a terra prono dopo avere risolto l'attacco.

Ruggito Galvanizzante — Sciamano del Grande Orso Utilità 12

Il ruggito dello spirito compagno dello sciamano del Grande Orso sprona gli alleati a muoversi.

Incontro ✦ Primevo
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio può scattare di 2 quadretti come azione gratuita.

Richiamo del Grande Orso — Sciamano del Grande Orso Attacco 20

Lo spirito compagno dello sciamano del Grande Orso sbrana il nemico con i denti e gli unghioni. Lo spirito del Grande Orso si trattiene intorno all'avversario, punendolo per avere ferito i suoi alleati.

Giornaliero ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 4d10 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, e ogni volta che colpisce con un attacco, subisce 1d10 + il modificatore di Saggezza del personaggio danni (tiro salvezza termina entrambi).

MATIAS TAPIA

Spirito tempesta

"Il vento degli spiriti soffia costantemente attraverso il mondo. È sufficiente percepirlo per poter attingere al suo potere."

Prerequisito: Sciamano, potere *chiamare spirito compagno*

Che cos'è uno spirito, se non una esalazione del mondo, una distillazione di vita vissuta nell'inspirazione e nel rilascio di un respiro? Gli spiriti del mondo sono vivi, e questo significa che sono in movimento. Sono un vento che soffia attraverso il mondo, anche nella solida roccia dei più profondi recessi della terra.

Il personaggio è uno spirito tempesta, capace di accedere al movimento del mondo spirituale, a quel vento che soffia attraverso ogni cosa. Attinge a quel moto incessante per portare il movimento sul campo di battaglia: invoca gli spiriti dei venti affinché trasportino lui e i suoi alleati in un batter di ciglia, diffondano su aree più ampie i suoi poteri curativi e di attacco, e potenzino gli attacchi dei suoi alleati.

Gli spiriti sono il respiro del mondo. Al personaggio basta inalare profondamente, e lasciare che siano loro a muoverlo e guidarlo.

THOMAS DENMARK

Privilegi leggendari dello spirito tempesta

Azione di Vento Spirituale (11° livello): Quando uno spirito tempesta spende un punto azione per compiere un'azione extra, ogni alleato adiacente al suo spirito compagno può teletrasportarsi di 2 quadretti come azione gratuita.

Guide di Guarigione (11° livello): Quando uno spirito tempesta ripristina punti ferita usando il potere *spirito di guarigione*, qualsiasi alleato adiacente o dentro a una zona o una evocazione creata dallo spirito tempesta tramite un potere da sciamano o un potere del cammino leggendario dello sciamano recupera punti ferita come se fosse adiacente allo spirito compagno.

Spirito Combattente (16° livello): Quando uno spirito tempesta usa un potere di attacco a volontà da sciamano che include la parola chiave "spirito," ottiene vantaggio in combattimento per quell'attacco.

Suppliche dello spirito tempesta

Marea Spirituale — Spirito tempesta Attacco 11

Lo spirito compagno dello spirito tempesta infuria su un nemico, mandando una tempesta di spiriti mulinanti a percuotere gli altri avversari vicini.

Incontro ✦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard **Spirito in mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni, e ogni nemico entro 5 quadretti dal bersaglio subisce 1d10 danni.

Flusso Spirituale — Spirito tempesta Utilità 12

Gli spiriti volteggiano intorno a un alleato e allo spirito compagno. I due scompaiono, dopodiché ciascuno riappare dove prima stava l'altro.

Incontro ✦ Primevo, Teletrasporto
Azione minore **Emanazione ravvicinata 20**
Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio teletrasporta il bersaglio e il suo spirito compagno, scambiandoli di posto.

Tempesta Spirituale — Spirito tempesta Attacco 20

Un forte vento ulula intorno al nemico, mentre dozzine di spiriti minori della tempesta appaiono e lo attaccano. Con un solo pensiero, gli alleati dello sciamano possono scambiarsi di posto all'interno della tempesta.

Giornaliero ✦ Primevo, Strumento, Teletrasporto, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'emanazione crea una zona di spiriti della tempesta che permane fino alla fine dell'incontro. Quando si trova entro la zona, qualsiasi alleato ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro il bersaglio. In aggiunta, qualsiasi alleato entro la zona può teletrasportarsi come azione di movimento, scambiandosi di posto con un altro alleato entro la zona.

STREGONE

"Io vivo nell'arcano, e l'arcano vive in me."

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Assalitore. Uno stregone incanala potenti energie magiche attraverso il proprio corpo, esercitando il controllo sulla magia arcana selvaggia per distruggere i nemici. Propende verso il controllore come ruolo secondario.

Fonte di potere: Arcana. La magia arcana scorre nel sangue di uno stregone, come riflesso di un antico potere draconico o dell'energia indomabile del caos, e il personaggio può scatenarla tramite pura forza di volontà e disciplina fisica.

Caratteristiche chiave: Carisma, Destrezza, Forza

Competenza nelle armature: Stoffa

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, semplici a distanza

Strumenti: Bastoni, pugnali

Bonus alle difese: +2 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 12 + punteggio di Costituzione

Punti ferita per livello ottenuti: 5

Impulsi curativi al giorno: 6 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Arcano. Al 1° livello, uno stregone sceglie altre tre abilità con addestramento dalla lista seguente.

Abilità di classe: Arcano (Int), Atletica (For), Diplomazia (Car), Dungeon (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Natura (Sag), Raggirare (Car), Storia (Int), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Fonte di Incantesimi

Lo stregone è l'antitesi arcana del mago. Manipolando il potere magico grezzo e a malapena contenuto, gli stregoni incanalano emanazioni e propagazioni di energia arcana attraverso i loro corpi. Ottengono il loro potere non da uno studio rigoroso di tomi esoterici, ma imbrigliando la magia presente nel loro stesso sangue, che attende di essere raccolta e modellata. Se i maghi impugnano la magia come i guerrieri impugnano le spade, la magia di uno stregone assomiglia all'impetuosa ascia bipenne di un barbaro infuriato.

Il personaggio potrebbe essere un fiero dragonide discendente dell'antica Arkhosia, che si appella al potere draconico del suo retaggio, o forse da bambino è stato immerso nel sangue di drago e ne ha ricevuto il potere. Potrebbe essere nato in un luogo dove le forze planari convergevano, creando bizzarri vortici che hanno infuso in lui le energie del caos, o forse è sopravvissuto all'impianto di un embrione di slaad, che ha lasciato dentro di lui il marchio del caos.

Comunque sia, la magia pulsa nelle vene di uno stregone, incitandolo a darle manifestazione. Diventando sempre più forte, essa divorerà il personaggio, o lo trasformerà in una incarnazione della magia stessa?

WILLIAM O'CONNOR

Privilegi di classe dello stregone

Uno stregone possiede i seguenti privilegi di classe.

Fonte di Incantesimi

Uno stregone ottiene il potere tramite una connessione innata a un'antica fonte arcana. Il personaggio può scegliere tra Magia dei Draghi o Magia Selvaggia; la scelta compiuta fornisce dei bonus a determinati poteri dello stregone, come indicato nella relativa descrizione.

Magia dei Draghi

Il potere elementale dei draghi scorre nelle vene del personaggio, infondendo forza draconica nei suoi incantesimi. Attraverso la pura forza di volontà, lo stregone può attingere alla possanza arcana dei draghi.

Anima di Drago: Scegliere un tipo di danno: acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono o veleno. Il personaggio ottiene resistenza 5 a quel tipo di danno. Il valore di resistenza aumenta a 10 all'11° livello, e a 15 al 21° livello.

I poteri arcani dello stregone ignorano qualsiasi resistenza a quel tipo di danno da parte del bersaglio fino a un valore pari alla resistenza dello stregone.

Potere Draconico: Lo stregone ottiene un bonus ai tiri dei danni dei poteri arcani pari al proprio modificatore di Forza. Il bonus aumenta al modificatore di Forza + 2 all'11° livello, e al modificatore di Forza + 4 al 21° livello.

Resilienza Draconica: Quando non indossa un'armatura pesante, uno stregone può utilizzare il suo modificatore di Forza al posto del modificatore di Destrezza o Intelligenza per determinare la propria CA.

Scaglie di Drago: La prima volta che viene reso sanguinante durante un incontro, uno stregone ottiene un bonus di +2 alla CA fino alla fine dell'incontro.

Lo stregone in breve

Peculiarità: Uno stregone è un assalitore arcano, pertanto mostra qualche punto di contatto con il warlock. Tuttavia, un numero maggiore dei suoi poteri crea emanazioni o propagazioni di forza elementale per danneggiare numerosi nemici, e la sua magia è il risultato di potenti forze arcane all'opera nel suo sangue, piuttosto che il risultato di patti stretti con entità misteriose.

Religione: Se l'insieme alquanto diversificato degli stregoni possiede una qualità in comune, si tratta dell'elevata opinione che hanno di se stessi. Molti stregoni sognano di diventare un giorno degli dèi, e la maggioranza trova piuttosto difficile supplicare qualsiasi essere più potente di loro. Detto questo, gli stregoni draghi spesso rispettano Bahamut e Tiamat, e alcuni stregoni caotici riconoscono Avandra, Corellon e Sehanine per le loro inclinazioni verso la magia selvaggia.

Razze: I dragonidi sono i tipici stregoni draghi, dando espressione arcana al sangue draconico che scorre nelle loro vene. Anche i mezzelfi diventano spesso stregoni draghi. Halfling e drow possono invece essere eccellenti stregoni caotici. Infine, anche gnomi e tiefling adottano sovente la carriera dello stregone.

Magia Selvaggia

Questo stregone attinge i propri incantesimi dalle forze entropiche del Caos Elementale. Ogni volta che estrae potere dagli esseri primordiali o attinge forza direttamente da quel piano, lo stregone fa scaturire la magia in ondate selvagge.

Anima Selvaggia: Quando il personaggio termina un riposo esteso, deve tirare 1d10 per determinare un tipo di danno.

d10	Tipo di danno
1	Acido
2	Forza
3	Freddo
4	Fulmine
5	Fuoco
6	Necrotico
7	Psichico
8	Radioso
9	Tuono
10	Veleno

Il personaggio ottiene resistenza 5 a quel tipo di danno fino alla fine del suo riposo esteso successivo. Il valore di resistenza aumenta a 10 all'11° livello, e a 15 al 21° livello.

Quando possiede resistenza a quel tipo di danno, i poteri arcani del personaggio ignorano qualsiasi resistenza del bersaglio ai danni di quel tipo fino al valore della resistenza del personaggio.

Emanazione Caotica: Il primo tiro per colpire compiuto durante ciascuno dei turni dello stregone determina il beneficio che ottiene in quel round. Se il risultato è un numero pari, il personaggio ottiene un bonus di +1 alla CA fino all'inizio del suo turno successivo; se il risultato è un numero dispari, effettua un tiro salvezza.

Potere del Caos: Il personaggio ottiene un bonus ai tiri dei danni dei poteri arcani pari al proprio modificatore di Destrezza. Il bonus aumenta al modificatore di Destrezza + 2 all'11° livello, e al modificatore di Destrezza + 4 al 21° livello.

Potere Impetuoso: Quando il personaggio ottiene un 20 naturale in un tiro per colpire con un potere arcano, fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra prono dopo avere applicato gli altri effetti dell'attacco.

Quando il personaggio ottiene un 1 naturale in un tiro per colpire con un potere arcano, deve spingere di 1 quadretto ogni creatura entro 5 quadretti da lui.

Strumenti

Gli stregoni impugnano bastoni e pugnali per incanalare i loro selvaggi poteri arcani. Quando uno stregone impugna un bastone magico o un pugnale magico, può sommare il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei suoi poteri da stregone, nonché ai poteri del cammino leggendario dello stregone contrassegnati dalla parola chiave "strumento". Se non possiede uno strumento, uno stregone può comunque usare questi poteri.

Qualsiasi pugnale può fungere da strumento per uno stregone; tuttavia, il personaggio non ottiene il bonus di competenza del pugnale quando lo utilizza come strumento magico.

Creare uno stregone

Carisma, Destrezza e Forza sono i punteggi di caratteristica più importanti per uno stregone. Uno stregone può scegliere qualsiasi potere preferisca, ma molti stregoni scelgono talenti, abilità e poteri che completino con maggiore efficacia la loro scelta di Fonte di Incantesimi.

Stregone caotico

Come il potere arcano che manipola, uno stregone caotico può essere avventato e difficile da controllare. Il Carisma dovrebbe essere la sua caratteristica principale, seguito dalla Destrezza. Questo stregone dovrebbe scegliere poteri che sfruttano la sua Destrezza per muovere i nemici, causare danni extra o imporre penalità ai suoi avversari.

Privilegio di classe suggerito: Magia Selvaggia
Talento suggerito: Furia Incantata Arcana
Abilità suggerite: Arcano, Intuizione, Raggirare, Tenacia
Poteri a volontà suggeriti: *dardo caotico, passo di tempesta*
Potere a incontro suggerito: *emanazione sconcertante*
Potere giornaliero suggerito: *raggio abbagliante*

Stregone drago

Uno stregone drago impugna l'antico potere arcano che scorre nei draghi. Il suo punteggio di caratteristica più alto sarà Carisma, seguito da Forza. La scelta dei poteri dovrebbe concentrarsi su effetti che mettono a buon frutto la sua grande Forza per infliggere danni extra, conferire a se stesso dei bonus o intralciare i suoi nemici.

Privilegio di classe suggerito: Magia dei Draghi
Talento suggerito: Perizia negli Strumenti
Abilità suggerite: Arcano, Atletica, Intimidire, Storia
Poteri a volontà suggeriti: *brina di drago, spruzzo ardente*
Potere a incontro suggerito: *soffio di tempesta*
Potere giornaliero suggerito: *soffio fulminante*

Poteri dello stregone

Come per i rappresentanti delle altre classi arcane, i poteri di uno stregone sono chiamati incantesimi. L'arsenale di uno stregone è un'eclettica miscela di incantesimi mortali provenienti da tradizioni magiche enigmatiche o sconsiderate. I praticanti più studiosi delle arti arcane a volte considerano gli stregoni come dei novizi che giocano con poteri pericolosi al di là della loro comprensione, ma la dimostrazione del loro valore è visibile nella devastazione che sono capaci di scatenare sui nemici.

Incantesimi a volontà di 1° livello

Brina di Drago — Stregone Attacco 1

Una folata gelida investe il nemico facendolo arretrare.

A volontà ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni da freddo, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Carisma danni da freddo.
Speciale: Questo potere può essere usato come attacco basilare a distanza.

Dardo Caotico — Stregone Attacco 1

Un dardo di luce multicolore guizza dalla mano dello stregone e sfreccia urlando verso la testa di un nemico.

A volontà ✦ Arcano, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Carisma contro Volontà
Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni psichici.
Livello 21: 2d10 + modificatore di Carisma danni psichici.
Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari nel tiro per colpire dell'attacco primario, effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura entro 5 quadretti dall'ultimo bersaglio colpito da questo potere
Attacco secondario: Carisma contro Volontà
Colpito: 1d6 danni psichici. Se il personaggio ha ottenuto un numero pari nel tiro per colpire dell'attacco secondario, ripete l'attacco secondario. Il personaggio può attaccare una creatura una sola volta con un singolo uso di questo potere.

Globo Acido — Stregone Attacco 1

Lo stregone scaglia un globo di acido contro un nemico distante.

A volontà ✦ Acido, Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni da acido.
Livello 21: 2d10 + modificatore di Carisma danni da acido.
Speciale: Questo potere può essere usato come attacco basilare a distanza.

CHRIS SEAMAN

Passo di Tempesta — Stregone Attacco 1

Il tuono dei passi dello stregone percuote il suo avversario.

A volontà ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni da tuono.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Carisma danni da tuono.
Effetto: Prima o dopo l'attacco, il personaggio scatta di 1 quadretto.

Spruzzo Ardente — Stregone Attacco 1

Lo stregone allarga le braccia in un ampio arco, spruzzando fuoco liquido sui suoi nemici.

A volontà ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni da fuoco.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Carisma danni da fuoco.
Magia dei Draghi: Il prossimo nemico che colpisce il personaggio con un attacco in mischia prima della fine del turno successivo del personaggio subisce danni da fuoco pari al modificatore di Forza del personaggio.

Incantesimi a incontro di 1° livello

Emanazione Sconcertante — Stregone Attacco 1

Una eruzione di energia psichica assalta le menti dei nemici, facendoli barcollare.

Incontro ✦ Arcano, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Una o due creature entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni psichici, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza.
Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari nel tiro per colpire, fa scorrere il bersaglio invece di spingerlo.

Legame Gelato — Stregone Attacco 1

Una crosta di ghiaccio scricchiolante avvolge e intralcia il nemico.

Incontro ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni da freddo, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai Riflessi fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Pira Esplosiva — Stregone Attacco 1

L'avversario si ritrova al centro di una conflagrazione creata dallo stregone.

Incontro ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da fuoco. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che entri in un quadretto adiacente al bersaglio o inizi il proprio turno in quella posizione subisce 1d6 danni da fuoco.

Schianto Tonante — Stregone Attacco 1

Una potente onda d'urto investe il nemico.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Soffio di Tempesta — Stregone Attacco 1

Lo stregone esala una nebbiolina che brucia e disorienta i suoi avversari, e una bruma persistente lo avvolge.

Incontro ✦ Acido, Arcano, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da acido, e il bersaglio non può ottenere il vantaggio in combattimento contro alcuna creatura fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Magia dei Draghi: Il personaggio ottiene occultamento fino alla fine del suo turno successivo.

Incantesimi giornalieri di 1° livello

Dardo Zanna di Drago — Stregone Attacco 1

Delle zanne velenose sfrecciano verso gli avversari dello stregone, conficcandosi nella loro carne e poi avvelenandoli.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento, Veleno
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da veleno, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: 2d8 + modificatore di Carisma danni da veleno.

Globo Cromatico — Stregone Attacco 1

Un globo di energia arcana cambia colore mentre sfreccia verso il nemico dello stregone. Quando lo colpisce esplode con forza impressionante, rilasciando l'energia che era dominante nel momento dell'impatto.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento; Varia
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni. Tirare un d6 per determinare il tipo di danno dell'attacco e i suoi effetti.
1. **Giallo:** Danni radiosi, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
2. **Rosso:** Danni da fuoco, e ogni creatura adiacente al bersaglio subisce danni da fuoco pari al modificatore di Destrezza del personaggio.
3. **Verde:** Danni da veleno, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).
4. **Turchese:** Danni da fulmine, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza.
5. **Blu:** Danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
6. **Viola:** Danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 alla CA (tiro salvezza termina).

Mancato: 1d10 danni. Tirare un d6 per determinare il tipo di danno dell'attacco e i suoi effetti, come sopra.

Raggio Abbagliante — Stregone Attacco 1

Un raggio brillante scaturisce dallo stregone per colpire il suo avversario e mandarlo in confusione.

Giornaliero ✦ Arcano, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 6d6 + modificatore di Carisma danni radiosi.
Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari nel tiro per colpire, il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire contro di lui pari al modificatore di Destrezza del personaggio (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.

Soffio Fulminante — Stregone Attacco 1

Lo stregone esala una scarica di fulmini contro i suoi avversari. I fulmini poi formano un anello intorno allo stregone, respingendo gli attaccanti vicini.

Giornaliero ✦ Arcano, Fulmine, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni da fulmine.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che un nemico lo colpisce con un attacco in mischia, il personaggio spinge quel nemico di 1 quadretto.
Magia dei Draghi: Il nemico subisce anche 5 danni da fulmine.
Mantenere minore: L'effetto permane.

Incantesimi di utilità di 2° livello

Assistenza Invisibile — Stregone Utilità 2

Forze invisibili assistono lo stregone in modi misteriosi.

Incontro ✦ Arcano
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a una prova di abilità effettuata in questo turno.

Mantello di Fiamme del Drago — Stregone Utilità 2

Lo stregone si protegge con un mantello di fuoco.

Incontro ✦ Arcano, Fuoco
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere +1 a tutte le difese, e qualsiasi creatura che lo colpisca con un attacco in mischia subisce 1d6 danni.

Protendere Incantesimo — Stregone Utilità 2

Lo stregone piega lo spazio per incrementare il raggio di azione del suo incantesimo.

Incontro ✦ Arcano
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio somma il proprio modificatore di Destrezza alla gittata dei suoi poteri arcani a distanza.

Spostamento Elementale — Stregone Utilità 2

L'allineamento degli elementi nello stregone cambia secondo il suo comando.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio può cambiare la resistenza conferita dalla sua Anima di Drago o Anima Selvaggia in uno degli altri tipi di danno per il resto dell'incontro. In aggiunta, un alleato adiacente al personaggio ottiene resistenza 5 al tipo di danno a cui resiste il personaggio fino alla fine dell'incontro.
Livello 11: Resistenza 10.
Livello 21: Resistenza 15.

Incantesimi a incontro di 3° livello

Artiglio Spettrale — Stregone Attacco 3

Un artiglio di forza stritola l'avversario nella sua morsa.

Incontro ✦ Arcano, Forza, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni da forza, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari nel tiro per colpire, fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza.

Denti del Drago di Ghiaccio — Stregone Attacco 3

Un nugolo di schegge di ghiaccio simili ai denti di un drago esplode in mezzo agli avversari, congelandoli e rallentandoli.

Incontro ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da freddo, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Esalazione Velenosa — Stregone Attacco 3

Una nube di vapore velenoso scaturisce dalla bocca dello stregone e prosciuga la resistenza dei nemici.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Veleno
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da veleno, e il bersaglio subisce una penalità di -2 alla Tempra fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Magia dei Draghi: La penalità alla Tempra è pari a 1 + il modificatore di Forza del personaggio.

Fulmine Danzante — Stregone Attacco 3

Un fulmine colpisce l'avversario dello stregone, e il tuono percuote le creature intorno a quel nemico.

Incontro ✦ Arcano, Fulmine, Strumento, Tuono
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni da fulmine, e ogni creatura adiacente al bersaglio subisce danni da tuono pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Spirale di Fiamme — Stregone Attacco 3

Lo stregone si circonda di un vortice di fuoco, che attacca gli avversari vicini.

Incontro ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**
Bersaglio: Una, due, o tre creature entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni da fuoco.
Effetto: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che entri in un quadretto adiacente a lui o inizi il proprio turno in quello spazio subisce 1d6 danni da fuoco.

Incantesimi giornalieri di 5° livello

Balzo Fragoroso — Stregone Attacco 5

Un forte rombo di tuono sospinge lo stregone nell'aria, facendolo atterrare con un frastuono assordante che spinge via i suoi avversari.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio primario: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco primario: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da tuono.
Effetto: Il personaggio salta un numero di quadretti pari alla sua velocità + il suo modificatore di Carisma. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità. Dopo il salto, il personaggio effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco secondario: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d6 danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio secondario di 1 quadretto.

Deflagrazione Serpentina — Stregone Attacco 5

Una scarica di fulmini balza dalle dita dello stregone e colpisce l'avversario, serpeggiando intorno agli ostacoli.

Giornaliero ✦ Arcano, Fulmine, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi. L'attacco ignora copertura e occultamento, ma non copertura superiore o occultamento totale.
Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni da fulmine.
Mancato: Danni dimezzati.

Fiamme Pallide — Stregone Attacco 5

Le fiamme azzurre che avvolgono l'avversario lo rendono più suscettibile all'infierire del freddo.

Giornaliero ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni da fuoco, e il bersaglio ottiene vulnerabilità 10 freddo (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio ottiene vulnerabilità 5 freddo fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Impianto Corrosivo — Stregone Attacco 5

Lo stregone impianta una bolla di acido in un avversario e lo scaglia contro gli alleati di quel nemico. A questo punto, la bolla esplode.

Giornaliero ✦ Acido, Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Carisma contro Tempra
Colpito: Il personaggio fa scorrere il bersaglio primario di 3 quadretti.
Effetto: Il bersaglio primario subisce 2d6 danni da acido. Il personaggio effettua un attacco secondario con emanazione ad area 1 centrata sul bersaglio primario.
Bersaglio secondario: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco secondario: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d6 danni da acido.

Tormento Vacillante — Stregone Attacco 5

La presa dello stregone sulla mente del nemico gli consente di far muovere quell'avversario, tormentato da atroci spasmi, per tutto il campo di battaglia.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni psichici. All'inizio di ogni turno del bersaglio, il personaggio può fare scorrere il bersaglio di 3 quadretti come azione gratuita (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati. All'inizio di ogni turno del bersaglio, il personaggio può fare scorrere il bersaglio di 1 quadretto come azione gratuita (tiro salvezza termina).

Incantesimi di utilità di 6° livello

Fuga Veloce — Stregone Utilità 6

Una rapida reazione salva lo stregone da uno scoppio.

Incontro ✦ Arcano, Teletrasporto
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio viene colpito da un attacco ad area o ravvicinato
Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 3 quadretti.
Magia Selvaggia: Il numero di quadretti di cui il personaggio si teletrasporta è pari a 2 + il suo modificatore di Destrezza.

Potenziamento Arcano — Stregone Utilità 6

Lo stregone incorpora forzatamente più energia nei suoi incantesimi.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio aumenta di 1 l'area delle propagazioni ed emanazioni dei suoi poteri arcani.

Scaglie Subitanee — Stregone Utilità 6

Un rivestimento di scaglie di drago ricopre la forma dello stregone in reazione a un attacco, mentre il potere arcano protegge la sua mente e il suo corpo dai danni.

Incontro ✦ Arcano
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio viene colpito da un attacco
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +4 a tutte le difese contro l'attacco che attiva il potere.
Magia dei Draghi: Il bonus a tutte le difese è pari a 3 + il modificatore di Forza del personaggio.

Volo Energetico — Stregone Utilità 6

Lo stregone sfreccia in avanti su ali composte da strisce di energia danzante.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene una velocità di volo pari alla sua velocità sul terreno, e può fluttuare.

Incantesimi a incontro di 7° livello

Grido — Stregone Attacco 7

Il grido assordante dello stregone fa barcollare i nemici.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il bersaglio è assordato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Sfera Stritolante — Stregone Attacco 7

Un campo di forza si contrae intorno ai nemici, stritolandoli.

Incontro ✦ Arcano, Forza, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da forza, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tempesta di Brina — Stregone Attacco 7

Una deflagrazione invernale costringe in ginocchio i nemici.

Incontro ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da freddo, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.
Magia dei Draghi: Il bersaglio subisce inoltre una penalità di -2 alla Tempra fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tempesta Caotica — Stregone Attacco 7

Una tempesta di fulmini investe i nemici. Quando la tempesta si placa, tutti i bersagli si ritrovano teletrasportati in nuove posizioni dalla magia dello stregone.

Incontro ✦ Arcano, Fulmine, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da fulmine.
Effetto: Il personaggio teletrasporta ogni bersaglio colpito dall'attacco in modo che si scambi di posto con un altro bersaglio colpito dall'attacco.
Magia Selvaggia: Il personaggio teletrasporta invece ogni bersaglio colpito dall'attacco in qualunque altro spazio entro l'emanazione.

Incantesimi giornalieri di 9° livello

Appiccare il Fuoco — Stregone Attacco 9

Lingue di fiamma investono l'avversario per poi placarsi, ma riprendono vita se quel nemico compie azioni ostili.

Giornaliero ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da fuoco.
Effetto: Se il bersaglio attacca prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, subisce 2d8 danni da fuoco.

Deflagrazione Sbalorditiva — Stregone Attacco 9

L'assalto mentale dello stregone fa barcollare l'avversario. Con un solo pensiero, lo stregone può costringere l'avversario a cadere a terra qualora tenti di muoversi.

Giornaliero ✦ Arcano, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni psichici. Se il bersaglio si muove prima della fine del turno successivo del personaggio, questi può buttarlo a terra prono durante quel movimento come interruzione immediata.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Eco Adamantina — Stregone Attacco 9

Lo stregone emette un ruggito tonante che investe i suoi nemici, e la sua pelle si ricopre di scaglie simili a quelle del drago di adamantio.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da tuono, e 5 danni da tuono continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: 5 danni da tuono continuati (tiro salvezza termina).
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA fino alla fine dell'incontro.
Magia dei Draghi: Il bonus alla CA è pari al modificatore di Forza del personaggio.

Maledizione Contagiosa — Stregone Attacco 9

Una nuvola di gas velenoso si attorciglia intorno all'avversario, ostacolando i tentativi di aiutarlo.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento, Veleno
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni da veleno.
Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al modificatore di Carisma del personaggio. Il bersaglio è velenoso per i nemici del personaggio (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è velenoso, qualsiasi nemico che inizi il proprio turno adiacente al bersaglio subisce 1d10 danni da veleno.
Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari nel tiro per colpire, qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro 2 quadretti dal bersaglio velenoso subisce 1d10 danni da veleno.

Incantesimi di utilità di 10° livello

Connessione Caotica — Stregone Utilità 10

Lo stregone piega il tessuto della realtà per legare al suo il destino di un nemico.

Giornaliero ✦ Arcano
Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata 5**
Attivazione: Il personaggio viene colpito da un attacco ad area o ravvicinato
Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione
Effetto: L'attacco che attiva il potere colpisce anche il bersaglio.

Divorare Magia — Stregone Utilità 10

Lo stregone consuma la magia residua per potenziare la propria.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una evocazione o zona
Attacco: Carisma + 2 contro la Volontà del creatore del bersaglio
Colpito: Il bersaglio è distrutto. Tutti i suoi effetti terminano, inclusi quelli che possono essere terminati da un tiro salvezza.
Magia dei Draghi: Il personaggio ottiene il bonus delle sue Scaglie di Drago, che sia sanguinante oppure no.
Magia Selvaggia: Fino alla fine dell'incontro, la prima volta che il personaggio attacca durante ciascuno dei suoi turni, può scegliere il proprio beneficio dell'Emanazione Caotica, invece di determinarlo con il risultato del tiro per colpire.

Fuga Ristretta — Stregone Utilità 10

Lo stregone si teletrasporta lontano dal suo avversario e attenua la forza del suo attacco.

Incontro ✦ Arcano, Teletrasporto
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio viene colpito da un attacco
Effetto: Il personaggio subisce danni dimezzati dall'attacco. Successivamente, può teletrasportarsi di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Carisma + il suo modificatore di Destrezza.

Invertire Resistenza — Stregone Utilità 10

Lo stregone distorce la natura dei suoi avversari per trasformare la loro protezione in una debolezza.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio perde le proprie resistenze e ottiene vulnerabilità 5 ai tipi di danno verso i quali possedeva resistenza (tiro salvezza termina entrambi).

Incantesimi a incontro di 13° livello

Catene di Fuoco — Stregone Attacco 13

Dei serpenti fiammeggianti si avvolgono intorno agli avversari e li raggruppano, tenendoli vicini.

Incontro ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da fuoco. Se il personaggio colpisce due bersagli con questo potere, fa scorrere uno di essi fino a uno spazio che deve essere adiacente all'altro, e fino alla fine del turno successivo del personaggio, i due bersagli subiscono 1d10 danni da fuoco la prima volta che si trovano più lontani di 3 quadretti l'uno dall'altro.

Fauci della Terra — Stregone Attacco 13

Il terreno si solleva come le fauci di un drago affamato e afferra l'avversario bloccandolo sul posto.

Incontro ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Mentre il bersaglio è immobilizzato da questo potere, il personaggio e i suoi alleati possono muoversi attraverso lo spazio del bersaglio e non provocano attacchi di opportunità da parte sua se lasciano un quadretto adiacente a esso.

Martello Mentale — Stregone Attacco 13

Il caos urlante investe la mente dell'avversario, buttandolo a terra.

Incontro ✦ Arcano, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni psichici, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.
Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari nel tiro per colpire, il bersaglio non può rialzarsi fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se ha ottenuto un numero dispari nel tiro per colpire, fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Soffio di Tuono — Stregone Attacco 13

Un rombo di tuono fragoroso come il ruggito di un drago scaturisce dalla gola dello stregone, facendo barcollare gli avversari.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Magia dei Draghi: Il bersaglio è anche rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Incantesimi giornalieri di 15° livello

Detonazione Scintillante — Stregone Attacco 15

Una brillante scintilla di magia sfreccia verso l'avversario ed esplode.

Giornaliero ✦ Arcano, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 4d6 + modificatore di Carisma danni radiosi, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.

Fascinazione di Ostilità — Stregone Attacco 15

Lo stregone annebbia i sensi dell'avversario inducendolo a chiedersi quali creature sono sue alleate.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 5d6 + modificatore di Carisma danni psichici, e come azione gratuita, il bersaglio carica il nemico dello stregone a esso più vicino ed effettua un attacco basilare in mischia contro di lui.
Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari nel tiro per colpire, i suoi nemici possono provocare attacchi di opportunità da parte del bersaglio, e il bersaglio è obbligato a effettuare qualsiasi attacco di opportunità da essi provocato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.

Fornace Sputafuoco — Stregone Attacco 15

Dopo avere proiettato un'esplosione di fiamme, il corpo dello stregone fuma per il calore residuo, e nessuno osa avvicinarglisi.

Giornaliero ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 4d10 + modificatore di Carisma danni da fuoco.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro 2 quadretti dal personaggio subisce 3 danni da fuoco.
Magia dei Draghi: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro 2 quadretti dal personaggio subisce invece danni da fuoco pari a 2 + il modificatore di Forza del personaggio.

Vortici di Gelo — Stregone Attacco 15

Il freddo investe l'avversario, e una tempesta mulinante di gelo continua a infuriare intorno a lui.

Giornaliero ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 5d8 + modificatore di Carisma danni da freddo.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio si muove, ogni quadretto adiacente a esso diventa terreno difficile per i nemici dello stregone.

Incantesimi di utilità di 16° livello

Echi del Caos — Stregone Utilità 16

Lo stregone distorce le leggi naturali di causa ed effetto per fare in modo che un nemico subisca gli effetti di un attacco diretto contro di lui.

Giornaliero ✦ Arcano
Reazione immediata **Emanazione ravvicinata 5**
Attivazione: Il personaggio viene colpito o mancato da un attacco
Bersaglio: Un nemico entro l'emanazione
Effetto: L'attacco che attiva il potere colpisce il bersaglio.

Maestà Draconica — Stregone Utilità 16

Quando gli avversari si avvicinano allo stregone, la paura si insinua nei loro cuori.

Incontro ✦ Arcano, Paura, Zona
Azione minore **Emanazione ravvicinata 3**
Effetto: L'emanazione crea una zona di paura che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, la zona lo segue, restando centrata su di lui. La zona è terreno difficile per i suoi nemici. Quando si trova entro la zona, qualsiasi nemico subisce una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Forza del personaggio.

Mantello del Compagno — Stregone Utilità 16

Lo stregone condivide con gli alleati la propria resistenza.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio sceglie un tipo di danno: acido, forza, fulmine, freddo, fuoco, necrotico, psichico, radioso, tuono o veleno. Ogni bersaglio ottiene resistenza 5 a quel tipo di danno fino alla fine dell'incontro.

Santuario del Caos — Stregone Utilità 16

Lo stregone crea piccole bolle di caos per distorcere l'energia del suo prossimo incantesimo intorno ai propri alleati.

Incontro ✦ Arcano
Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**
Effetto: Il personaggio sceglie un numero di quadretti entro l'emanazione pari al suo modificatore di Destrezza. Fino alla fine del turno del personaggio, qualsiasi creatura il cui spazio si trovi interamente compreso in quei quadretti non viene influenzata dai suoi poteri arcani ad area o ravvicinati.

Soffio del Drago Desertico — Stregone Utilità 16

Una folata d'aria calda solleva le creature verso il cielo.

Incontro ✦ Arcano
Azione di movimento **Emanazione ad area 3 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio può volare di un numero di quadretti pari a 6 + il modificatore di Forza del personaggio come reazione immediata. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio può volare della stessa distanza come azione di movimento.

Incantesimi a incontro di 17° livello

Convocazione Tonante — Stregone Attacco 17

Uno schianto di tuono sparge i nemici dappertutto in una tempesta di caos.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Teletrasporto, Veleno
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una, due, o tre creature
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio teletrasporta il bersaglio in uno spazio adiacente al nemico a esso più vicino.
Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari nel tiro per colpire, può teletrasportare il bersaglio in uno spazio adiacente all'alleato a esso più vicino (anziché al nemico).

Elusione Velenosa — Stregone Attacco 17

Lo stregone scompare quando un nemico manca, lasciando dietro di sé una nuvola di veleno.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Teletrasporto, Veleno
Reazione immediata **Emanazione ravvicinata 1**
Attivazione: Un nemico manca il personaggio con un attacco
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni da veleno.
Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 10 quadretti.

Meditazione della Coda del Drago — Stregone Attacco 17

Una coda sferzante di fulmine protegge lo stregone da un avversario che pensa di avere il vantaggio.

Incontro ✦ Arcano, Fulmine, Strumento
Reazione immediata **Mischia 1**
Attivazione: Un nemico si muove in uno spazio da cui può attaccare ai fianchi il personaggio
Bersaglio: La creatura che attiva il potere
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni da fulmine.
Magia dei Draghi: Il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Forza.

Soffio dell'Inverno — Stregone Attacco 17

Lo stregone esala una folata di vento gelido che rallenta i movimenti dei nemici.

Incontro ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da freddo, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del suo turno successivo.

Incantesimi giornalieri di 19° livello

Colpo Diviso — Stregone Attacco 19

Una saetta fulminante scaturisce da ciascuna mano dello stregone.

Giornaliero ✦ Arcano, Fulmine, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 6d6 + modificatore di Carisma danni da fulmine.
Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari nel tiro per colpire, il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). Se ha ottenuto un numero dispari nel tiro per colpire, il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.

Esplosione Prismatica — Stregone Attacco 19

Lo stregone investe un gruppo di nemici con una scarica di colori abbaglianti, ognuno dei quali provoca un effetto diverso.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento; Varia
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3d12 + modificatore di Carisma danni. Tirare un d6 per ogni bersaglio per determinare il tipo di danno dell'attacco e i suoi effetti.
1. **Giallo:** Danni radiosi, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).
2. **Rosso:** Danni da fuoco, e il bersaglio viene buttato a terra prono e subisce 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
3. **Verde:** Danni da veleno, e il bersaglio subisce 15 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).
4. **Turchese:** Danni da fulmine, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio e lo fa scorrere di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza.
5. **Blu:** Danni da freddo, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).
6. **Viola:** Danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità alla CA pari al modificatore di Destrezza del personaggio (tiro salvezza termina).

Mancato: 2d12 danni. Tirare un d6 per ogni bersaglio per determinare il tipo di danno dell'attacco e i suoi effetti, come sopra.

Serpente di Fuoco Nero — Stregone Attacco 19

Un serpente attorcigliato fatto di fiamme nere appare in mezzo ai nemici e scatena un'esplosione di fuoco.

Giornaliero ✦ Arcano, Evocazione, Fuoco, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Effetto: Il personaggio evoca un serpente di fuoco nero in un quadretto non occupato entro gittata. Il serpente permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il serpente occupa 1 quadretto. I nemici non possono muoversi attraverso il suo spazio, ma gli alleati sì.
Quando appare, il serpente effettua il seguente attacco con propagazione ravvicinata 3. Come azione di movimento, il personaggio può muovere il serpente di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Forza.
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d12 + modificatore di Carisma danni da fuoco.
Mantenere minore: Il serpente permane, e può ripetere l'attacco.

Sguardo Funesto del Basilisco — Stregone Attacco 19

Lo stregone lancia uno sguardo velenoso contro l'avversario, lasciandolo paralizzato per la paura.

Giornaliero ✦ Arcano, Paura, Strumento, Veleno
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: Il bersaglio è stordito e subisce 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).
Magia dei Draghi: Quando il bersaglio supera il tiro salvezza contro i danni da veleno continuati, il personaggio può farlo scorrere di un numero di quadretti pari al modificatore di Forza del personaggio.

Incantesimi di utilità di 22° livello

Forma di Vento — Stregone Utilità 22

Lo stregone diventa una creatura di aria e vento frusciante.

Incontro ✦ Arcano, Metamorfosi
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio diventa evanescente, ottiene una velocità di volo pari alla sua velocità sul terreno e può fluttuare.

Paura dei Draghi — Stregone Utilità 22

Il nemico dello stregone si ferma all'improvviso.

Incontro ✦ Arcano, Paura
Interruzione immediata **Distanza 5**
Attivazione: Una creatura si muove più vicina al personaggio durante il turno della creatura
Bersaglio: La creatura che attiva il potere
Effetto: Il bersaglio non può avvicinarsi ulteriormente al personaggio fino alla fine del turno del bersaglio.

Scaglie di Platino — Stregone Utilità 22

Lo stregone si ricopre di scaglie di drago scintillanti composte da energia color del platino.

Giornaliero ✦ Arcano
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio viene colpito da un attacco
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere a tutte le difese pari al suo modificatore di Forza.

Stregoneria Condivisa — Stregone Utilità 22

Una emanazione sfavillante di energia stregonesca protegge i nemici dai danni.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio sceglie un tipo di danno: acido, forza, fulmine, freddo, fuoco, necrotico, psichico, radioso, tuono o veleno. Ogni bersaglio ottiene resistenza 10 a quel tipo di danno fino alla fine dell'incontro.

Incantesimi a incontro di 23° livello

Catene di Ferro — Stregone Attacco 23

Delle catene fumanti di ferro nero appaiono e si avvolgono intorno al bersaglio, poi serpeggiano verso l'esterno per legare tutte le creature vicine.

Incontro ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio e ogni creatura adiacente a esso sono trattenuti fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Globi del Caos — Stregone Attacco 23

Lo stregone scaglia due globi di puro caos contro gli avversari.

Incontro ✦ Arcano, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Piastre di Ghiaccio — Stregone Attacco 23

Delle placche di ghiaccio si formano sopra il corpo del nemico, prosciugando le sue forze.

Incontro ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 4d6 + modificatore di Carisma danni da freddo, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari nel tiro per colpire, ogni creatura adiacente al bersaglio subisce 1d6 danni da freddo.

Soffio Nero — Stregone Attacco 23

Lo stregone esala uno spruzzo di acido, attingendo al potere del terribile drago nero per ustionare il nemico e limitare la sua visione.

Incontro ✦ Acido, Arcano, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 5d6 + modificatore di Carisma danni da acido.
Magia dei Draghi: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio non possiede linea di visuale verso qualsiasi creatura più lontana di 3 quadretti da esso.

Incantesimi giornalieri di 25° livello

Incarnazione Draconica — Stregone Attacco 25

Appellandosi al pieno potere delle forze arcane che scorrono attraverso di lui, lo stregone si erge al centro di un vortice di energia devastante.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento; Varia
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 7d6 + modificatore di Carisma danni. Il personaggio sceglie un tipo di danno: acido, fulmine, freddo, fuoco, tuono o veleno. L'attacco infligge danni di questo tipo a ciascun bersaglio.
Mancato: Danni dimezzati.
Magia dei Draghi: Fino alla fine dell'incontro, una volta durante ogni suo turno, il personaggio può far scorrere di 2 quadretti un nemico entro 3 quadretti da lui come azione gratuita.

Parole del Caos — Stregone Attacco 25

Un'ondata di caos assalta la mente del nemico. Quando un nemico attacca, lo stregone piega la realtà per indirizzare altrove il suo attacco.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco primario: Carisma contro Volontà
Colpito: 4d12 + modificatore di Carisma danni psichici.
Effetto: Quando il bersaglio effettua un tiro per colpire con un attacco in mischia o a distanza, il personaggio può compiere un attacco secondario contro il bersaglio a patto che si trovi entro 10 quadretti da lui (tiro salvezza termina).
Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata 10**
Attacco secondario: Carisma contro Volontà
Colpito: Se può, il bersaglio deve scegliere una creatura differente come bersaglio del suo attacco. In caso contrario, il suo attacco non viene influenzato da questo attacco secondario.
Magia Selvaggia: Se il personaggio ha ottenuto un numero pari nel tiro per colpire dell'attacco secondario, può scegliere la creatura che viene attaccata dal bersaglio.

Tempesta di Forza — Stregone Attacco 25

Dei dardi di forza volteggiano nell'area come un tornado letale, rubando energia da ogni nemico e usandola per diventare più potenti.

Giornaliero ✦ Arcano, Forza Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni da forza. L'attacco infligge 5 danni da forza extra per ogni bersaglio che colpisce.
Mancato: Danni dimezzati.

Incantesimi a incontro di 27° livello

Eruzione Fulminante — Stregone Attacco 27

Scariche elettriche crepitano sopra la vittima e si allungano ad arco verso i nemici vicini.

Incontro ✦ Arcano, Fulmine, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3d12 + modificatore di Carisma danni da fulmine, e ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 1d12 + il modificatore di Carisma del personaggio danni da fulmine.

Interdizione Velenosa — Stregone Attacco 27

Lo stregone infilza un avversario con il veleno, che si attorciglia nel suo cuore per punire ogni sua velleità di aggressione.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Veleno
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 4d10 + modificatore di Carisma danni da veleno. Se il bersaglio si muove più vicino al personaggio o lo colpisce o lo manca durante il proprio turno successivo, subisce 2d10 danni da veleno.

Maledizione del Fuoco Contagioso — Stregone Attacco 27

Quando il nemico dello stregone avvampa, una scintilla di fuoco si trasmette a un altro avversario vicino.

Incontro ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Carisma contro Riflessi
Colpito: 4d6 + modificatore di Carisma danni da fuoco. Il personaggio effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura entro 5 quadretti dall'ultimo bersaglio colpito da questo potere
Attacco secondario: Carisma contro Riflessi
Colpito: 4d6 + modificatore di Carisma danni da fuoco. Il personaggio ripete l'attacco secondario contro una creatura che non è ancora stata scelta come bersaglio di questo potere durante l'incontro.

Pulsazione Tonante — Stregone Attacco 27

Lo stregone pesta un piede a terra, e l'onda d'urto che ne risulta scaglia lontano i suoi nemici.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Carisma e lo butta a terra prono.

Incantesimi giornalieri di 29° livello

Acido Infinito — Stregone Attacco 29

L'acido corrosivo gorgoglia emergendo dall'interno dell'avversario, bruciando le sue carni e resistendo a ogni suo tentativo di grattarlo via.

Giornaliero ✦ Acido, Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 1d6 + modificatore di Carisma danni da acido, e 15 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: 15 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Tempesta Prismatica — Stregone Attacco 29

Un arcobaleno di distruzione piove giù dal cielo.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento; Varia
Azione standard **Emanazione ad area 3 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 5d8 + modificatore di Carisma danni. Tirare un d6 per ogni bersaglio per determinare il tipo di danno dell'attacco e i suoi effetti.
1. **Giallo:** Danni radiosi, e il bersaglio è accecato e subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza (tiro salvezza termina entrambi).
2. **Rosso:** Danni da fuoco, e il bersaglio viene buttato a terra prono e subisce 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
3. **Verde:** Danni da veleno, e il bersaglio subisce 20 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).
4. **Turchese:** Danni da fulmine, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio e lo fa scorrere di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza. In aggiunta, il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
5. **Blu:** Danni da freddo, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).
6. **Viola:** Danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità alla CA e ai Riflessi pari al modificatore di Destrezza del personaggio (tiro salvezza termina).

Mancato: 3d8 danni. Tirare un d6 per ogni bersaglio per determinare il tipo di danno dell'attacco e i suoi effetti, come sopra.

Vortice Entropico — Stregone Attacco 29

Il caos vortica intorno allo stregone, aprendo e sigillando aperture nel tessuto della realtà per muovere a piacimento nemici e alleati.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza. Il bersaglio subisce nuovamente 3d8 + modificatore di Carisma del personaggio danni ogni volta che si teletrasporta (tiro salvezza termina).
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando qualsiasi creatura termina il proprio turno entro 5 quadretti dal personaggio, questi può teletrasportare la creatura in qualsiasi spazio entro 5 quadretti da lui come reazione immediata.

Adepto della pelle demoniaca

"Puoi vedere tu stesso che cosa ne è stato dei miei nemici."

Prerequisito: Stregone

La magia arcana è una forma di potere che può essere impugnata per scopi sia benevoli che malevoli. Di per sé, non è né buona né cattiva; il suo valore morale dipende dallo scopo per il quale viene utilizzata. O per lo meno, così funziona di solito.

Un adepto della pelle demoniaca controlla il potere arcano strappato alle profondità dell'Abisso, la dimora dei demoni. Incorpora nei suoi indumenti e armatura le pelli ritualmente conciate dei demoni, e le utilizza per aprire condotti attraverso cui i suoi incantesimi vengono pervertiti dalla malvagità innominabile dell'Abisso. Forse ritiene che un buon fine possa giustificare dei mezzi malvagi, ma per quanto tempo potrà mantenere il suo desiderio di bene se permette a un male così grande di toccare la sua anima?

Il potere usato da questo personaggio è un potere rubato, e i signori dell'Abisso non guardano con benevolenza chi li deruba. Sebbene questo cammino possa portare un grande potere, si tratta di un potere per il quale talvolta esiste un terribile prezzo da pagare. Un adepto della pelle demoniaca può considerarsi fortunato se tale prezzo si limita alla sua vita.

Privilegi leggendari dell'adepto della pelle demoniaca

Furia Demoniaca (11° livello): Quando un adepto della pelle demoniaca spende un punto azione per compiere un'azione extra, lui e i suoi alleati ottengono un bonus di +3 ai tiri per colpire fino all'inizio del suo turno successivo, e i suoi nemici ottengono un bonus di +3 ai loro tiri per colpire contro l'adepto fino all'inizio del suo turno successivo.

Resistenza Variabile (11° Livello): Una volta per incontro e come azione minore, un adepto della pelle demoniaca può cambiare il tipo di danno a cui resiste attraverso il suo privilegio di classe Anima di Drago o Anima Selvaggia. Il nuovo tipo di danno deve essere scelto tra quelli disponibili al privilegio di classe.

Visione dell'Abisso (16° livello): Quando un adepto della pelle demoniaca ottiene un colpo critico, lui e il bersaglio sono accecati fino all'inizio del turno successivo dell'adepto.

Incantesimi dell'adepto della pelle demoniaca

Dardi di Anime Demoniache — Adepto della pelle demoniaca Attacco 11

L'adepto produce una raffica di anime demoniache urlanti strappate dall'Abisso per colpire senza pietà i suoi avversari.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.
Effetto: Il personaggio effettua l'attacco altre due volte contro lo stesso bersaglio o contro bersagli diversi.

Collera Demoniaca — Adepto della pelle demoniaca Utilità 12

Come un demone ululante, l'adepto incanala il proprio dolore generando maggior potenza per i suoi incantesimi.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Personale**
Requisito: Il personaggio deve essere sanguinante.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando il personaggio è sanguinante, i suoi attacchi arcani infliggono 1d6 danni extra se colpiscono il bersaglio.

Spade del Marilith — Adepto della pelle demoniaca Attacco 20

Con un gesto, l'adepto riempie l'aria che lo circonda con le spade taglienti di un marilith.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni.
Effetto: L'emanazione crea una zona di lame turbinanti che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando la zona appare, il personaggio sceglie i suoi effetti:
- ✦ Qualsiasi nemico subisce 3d6 + il modificatore di Carisma del personaggio danni se inizia il proprio turno entro la zona.
- ✦ Qualsiasi nemico subisce 1d6 + il modificatore di Carisma del personaggio danni se inizia il proprio turno entro la zona. Quando si trovano entro la zona, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +4 alla CA.

Mantenere minore: La zona permane, e il personaggio può cambiare l'effetto.

MIKE MAY

Erede dell'anima di drago

"Quello non è un drago. È un lumacone, che si contenta di dormire su un mucchio di monete. Guarda il mio potere, lo stesso potere impugnato dai signori dei draghi dell'antica Arkhosia: io sì, amico mio, che sono un drago."

Prerequisito: Stregone, privilegio di classe Magia dei Draghi

Nei primi anni del mondo, i più potenti tra gli stregoni erano draghi, incantatori impressionanti che usavano la magia elementale che ribolliva nel loro sangue per creare incantesimi devastanti capaci di cementare la loro presa su vasti imperi. Anche tanto recentemente quanto nell'impero dragonide di Arkhosia, i draghi erano il modello del cammino dello stregone draconico. Nell'era attuale, tuttavia, pochi draghi praticano ancora l'arte creata dai loro antenati.

Il cammino del personaggio segue le antiche impronte dei più grandi stregoni che il mondo abbia mai conosciuto, attingendo alle tradizioni preservate dei signori dei draghi di Arkhosia e degli stregoni che li precedettero, fin quasi ad arrivare all'inizio del mondo. Impugnando lo stesso potere dei draghi dell'era antica, il personaggio si abitua ai pericoli della battaglia, rendendo la sua mera presenza una minaccia per i suoi nemici mentre si avvolge di fuoco o fulmini, acido o veleno, freddo o tuono a seconda della natura della magia draconica che pervade il suo sangue.

I draghi dell'antichità vivono ancora nella sua anima, e il loro potere obbedisce ai suoi comandi.

Privilegi leggendari dell'erede dell'anima di drago

Azione di Resilienza Draconica (11° livello): Quando un erede dell'anima di drago spende un punto azione per compiere un'azione extra, ottiene anche un numero di punti ferita aggiuntivi pari a metà del proprio livello.

Durevolezza Draconica (11° livello): Il numero di impulsi curativi al giorno di un erede dell'anima di drago aumenta di due.

Resistenza dell'Anima di Drago (16° livello): La resistenza conferita dal privilegio di classe Anima di Drago aumenta di 10.

Incantesimi dell'erede dell'anima di drago

Soffio dell'Anima di Drago Erede dell'anima di drago Attacco 11

L'erede esala una possente scarica di essenza elementale.

Incontro ✦ Arcano, Strumento; Varia
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni. I danni sono del tipo a cui il personaggio resiste con il suo privilegio di classe Anima di Drago.

Vendetta del Drago Erede dell'anima di drago Utilità 12

Il potere elementale circonda l'erede dell'anima di drago e infierisce su coloro che lo attaccano.

Giornaliero ✦ Arcano; Varia
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando qualsiasi nemico colpisce o manca il personaggio con un attacco contro la CA, quel nemico subisce 1d10 + il modificatore di Forza del personaggio danni. I danni sono del tipo a cui il personaggio resiste con il suo privilegio di classe Anima di Drago.

Velo del Drago Erede dell'anima di drago Attacco 20

Forze elementali assumono la forma di un drago che vola sulla testa dell'erede dell'anima di drago mentre tormenta i suoi avversari con artigli fatti di magia.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento; Varia
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 6d6 + modificatore di Carisma danni.
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi creatura che effettui un attacco in mischia contro di lui subisce 2d6 + il suo modificatore di Carisma danni. In aggiunta, il personaggio può effettuare il seguente attacco, che può essere utilizzato come attacco basilare in mischia.
Azione standard **Mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 4d6 + modificatore di Carisma danni.
Mantenere minore: L'effetto permane.
Speciale: I danni inflitti da questo potere sono del tipo a cui il personaggio resiste con il suo privilegio di classe Anima di Drago.

HOWARD LYON

Incantatore selvaggio

"Se riesci a controllare il tuo potere, vuol dire che non ne hai abbastanza."

Prerequisito: Stregone, privilegio di classe Magia Selvaggia

L'entropia del Caos Elementale scorre nelle vene dell'incantatore selvaggio. I suoi incantesimi aprono condotti arcani verso quel piano e ne attingono l'energia: qualunque tipo di energia sia la più conveniente, spinta e potenziata dalla forza del caos stesso. I suoi incantesimi possono anche essere imprevedibili, ma la loro casualità li rende potenti.

Privilegi leggendari dell'incantatore selvaggio

Azione del Caos (11° livello): Quando un incantatore selvaggio spende un punto azione per compiere un'azione extra, può tirare un d6 per ottenere anche uno dei seguenti benefici.

d6	Effetto dell'Azione del Caos
1	Il personaggio diventa invisibile fino all'inizio del suo turno successivo.
2	Il personaggio si teletrasporta di un numero di quadretti pari a 5 + il suo modificatore di Destrezza.
3	Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a metà del suo livello.
4	Fino alla fine dell'incontro, ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene resistenza 10 al tipo di danno a cui il personaggio resiste con la sua Anima Selvaggia.
5	Il personaggio teletrasporta un alleato e un nemico entro 10 quadretti da lui, scambiandoli di posto.
6	Il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui possono effettuare un tiro salvezza ciascuno.

Impeto Selvaggio (11° livello): Quando un incantatore selvaggio ottiene un risultato di 1 naturale in un tiro per colpire con un potere arcano, può accettare l'attacco mancato e l'effetto del suo privilegio di classe Potere Impetuoso, oppure tirare un d6 per sostituirvi uno dei seguenti risultati.

d6	Effetto dell'Impeto Selvaggio
1	L'attacco manca, e il personaggio e il bersaglio si teletrasportano scambiandosi di posto dopo avere risolto il resto dell'attacco.
2	L'attacco manca, e il personaggio cade a terra prono e scorre di 3 quadretti allontanandosi dal bersaglio.
3	L'attacco manca, e sia il personaggio sia il bersaglio sono frastornati (tiro salvezza termina)
4	Ripetere il tiro per colpire. Se il personaggio ottiene di nuovo un 1 naturale, subisce 2d10 + il suo modificatore di Carisma danni, e non può usare di nuovo Impeto Selvaggio durante questo incontro.
5	L'attacco colpisce anziché mancare, e il personaggio è stordito fino alla fine del suo turno successivo.
6	L'attacco colpisce anziché mancare.

Impeto Critico (16° livello): Quando un incantatore selvaggio ottiene un colpo critico, il suo attacco infligge 1d10 danni extra.

Incantesimi dell'incantatore selvaggio

Impeto Tempestoso — Incantatore selvaggio Attacco 11

L'energia grezza sgorga dal palmo proteso dell'incantatore e si attorciglia in una tempesta vorticosa.

Incontro ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1d4 entro 20 quadretti**
Speciale: Il quadretto di origine del potere deve essere scelto prima di determinare l'area dell'emanazione.
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione. Il personaggio tira un d4, e può escludere dagli effetti un numero di bersagli pari al risultato.
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni.

Torrente di Potere — Incantatore selvaggio Utilità 12

L'incantatore selvaggio apre un condotto verso il Caos Elementale, e le sue energie impetuose scaturiscono incontrollabili.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione Minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio ottiene il risultato massimo in qualsiasi dado dei danni, può tirare di nuovo quel dado e sommare il risultato al totale dei danni.

Dardo Prismatico — Incantatore selvaggio Attacco 20

Un raggio di luce colorata scaturisce dalla mano dell'incantatore selvaggio e provoca un effetto debilitante.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento; Varia
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 5d8 + modificatore di Carisma danni. Tirare un d6 per determinare il tipo di danno dell'attacco e i suoi effetti.
1. **Giallo:** Danni radiosi, e l'alleato più vicino al bersaglio può spendere un impulso curativo.
2. **Nero:** Danni necrotici, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).
3. **Verde:** Danni da veleno, e il bersaglio subisce 15 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).
4. **Bianco:** Danni da forza, e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).
5. **Blu:** Danni da freddo, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).
6. **Viola:** Danni psichici, e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Mancato: 3d8 danni. Tirare un d6 per determinare il tipo di danno dell'attacco e i suoi effetti, come sopra.

Sorgente arcana

"Il perché funzioni non mi interessa. Mi basta che lo faccia."

Prerequisito: Stregone

Il potere arcano scorre in tutti gli stregoni, è una parte innata di loro. Per una sorgente arcana, tuttavia, quel potere è come un geyser che si accumula sotto la terra prima di sgorgare con forza gloriosa e devastante. La sua connessione con il potere è sempre stata facile, quasi istintiva. Fa parte di lui a tal punto che lentamente lo trasforma, rendendolo un essere composto tanto dalle forze che incanala quanto da carne e anima.

Mentre procede lungo il cammino della sorgente arcana, il personaggio padroneggia un secondo tipo di danno. Impara incantesimi che incanalano entrambi i tipi di danno o che lo circondano di energia arcana vorticante. Alla fine, ottiene la capacità di trasformarsi per breve tempo in pura energia arcana.

Privilegi leggendari della sorgente arcana

Azione di Incantesimo Diviso (11° livello): Una sorgente arcana può spendere un punto azione per scegliere come bersaglio una creatura aggiuntiva quando utilizza un potere arcano che normalmente prende di mira un solo bersaglio, anziché compiere un'azione extra.

Doppia Resistenza (11° livello): Se una sorgente arcana possiede la Magia dei Draghi, deve scegliere un secondo tipo di danno per il suo privilegio di classe Anima di Drago. Se possiede la Magia Selvaggia, deve tirare due volte sulla tabella della Magia Selvaggia dopo ogni riposo esteso. (Se ottiene lo stesso risultato una seconda volta, deve ripetere il tiro.) Quale che sia l'opzione della Fonte di Incantesimi posseduta dalla sorgente arcana, ella ottiene resistenza a entrambi i tipi di danno, e i suoi poteri arcani ignorano qualsiasi resistenza del bersaglio ai danni di entrambi i tipi fino al valore di resistenza della sorgente arcana.

Trasposizione Ostile (16° livello): Quando usa un potere arcano di attacco ad area o ravvicinato, una sorgente arcana può teletrasportare due creature colpite dall'attacco, scambiandole di posto prima di risolvere l'attacco.

Incantesimi della sorgente arcana

Doppio Dardo — Sorgente arcana Attacco 11

Attingendo alle sue riserve interiori, la sorgente arcana scaglia un dardo di magia che rispecchia le due forze distinte che la pervadono.

Incontro ✦ Arcano, Strumento; Varia
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni. I danni sono dei due tipi a cui il personaggio resiste con il suo privilegio di classe Anima di Drago o Anima Selvaggia e con il privilegio del cammino Doppia Resistenza.
Speciale: Il personaggio può scegliere di rinunciare a entrambe le resistenze fornite dal privilegio di classe Anima di Drago o Anima Selvaggia e dal privilegio del cammino Doppia Resistenza per il resto dell'incontro. In questo caso, può compiere due attacchi con questo potere, ognuno contro un bersaglio diverso. Ogni bersaglio colpito dall'attacco subisce 3d12 + modificatore di Carisma danni, anziché 3d10 + modificatore di Carisma danni.

Ali Stregate — Sorgente arcana Utilità 12

Il potere arcano circonda la sorgente arcana e si apre dietro le sue spalle formando una coppia di ali.

Incontro ✦ Arcano; Varia
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene una velocità di volo 6 e la capacità di fluttuare, e ogni volta che un nemico effettua un attacco di opportunità contro di lui, quel nemico subisce 2d10 + il modificatore di Carisma del personaggio danni. I danni sono dei due tipi a cui il personaggio resiste con il suo privilegio di classe Anima di Drago o Anima Selvaggia e con il privilegio del cammino Doppia Resistenza.

Metamorfosi Stregonesca — Sorgente arcana Attacco 20

Il corpo della sorgente arcana diviene l'energia che scorre attraverso di lei.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento; Varia
Azione standard **Personale**
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio diventa evanescente e ottiene la capacità intangibile. In aggiunta, quando qualsiasi creatura effettua un attacco in mischia contro il personaggio o quando il personaggio entra per la prima volta nello spazio di una creatura durante il suo turno, la creatura subisce 3d6 + il modificatore di Carisma del personaggio danni. I danni sono dei due tipi a cui il personaggio resiste con il suo privilegio di classe Anima di Drago o Anima Selvaggia e con il privilegio del cammino Doppia Resistenza.

FRANZ VOHWINKEL

VENDICATORE

"Tutto quello che il mio dio ha bisogno di dirti, può dirtelo la mia arma."

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Assalitore. I giuramenti del vendicatore scatenano la collera divina sui nemici del suo dio. Con metodica devastazione, egli li elimina uno alla volta. Questa classe propende verso il controllore come ruolo secondario.

Fonte di potere: Divina. Un vendicatore pratica misteri dimenticati e proibiti dalla maggior parte degli ordini religiosi, ma il potere di cui dispone è un dono che proviene dal suo dio.

Caratteristiche chiave: Saggezza, Destrezza, Intelligenza

Competenza nelle armature: Stoffa

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza

Strumento: Simbolo sacro

Bonus alle difese: +1 Tempra, +1 Riflessi, +1 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 14 + punteggio di Costituzione

Punti ferita per livello ottenuti: 6

Impulsi curativi al giorno: 7 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Religione. Al 1° livello, un vendicatore sceglie altre tre abilità con addestramento dalla lista seguente.

Abilità di classe: Acrobazia (Des), Atletica (For), Bassifondi (Car), Furtività (Des), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Percezione (Sag), Religione (Int), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Armatura della Fede, Censura del Vendicatore, *giuramento di inimicizia,* Incanalare Divinità

In templi segreti lontani da città indaffarate e gerarchie religiose, ordini di combattenti esoterici addestrano i loro iniziati in antiche tradizioni ora dimenticate o proibite dalla maggior parte delle organizzazioni religiose. I campioni di questi ordini sono i vendicatori: armi letali nelle mani dei loro dèi, infusi di potere divino mediante riti segreti di iniziazione. In battaglia, i vendicatori giurano di compiere la vendetta divina, entrando in uno stato mentale che conferisce loro una concentrazione implacabile su un singolo nemico.

Il personaggio è un vendicatore addestrato in un monastero, iniziato attraverso riti segreti e infuso del potere di distruggere i nemici del suo dio. Potrebbe essere un discepolo di Ioun, votato a cacciare e sterminare gli scherani di Vecna fino ad affrontare, un giorno, il Dio Mutilato in persona. Potrebbe essere un agente della Regina Corvo, e portare la morte a coloro che sfidano la sua signora. O forse è al servizio di Bahamut come agente di giustizia, recando la rovina ai tiranni e agli oppressori. Le organizzazioni devote alla sua divinità possono considerarlo un eretico o un eroe, ma il vendicatore risponde solo al suo dio e ai voti che ha prestato durante il rito di iniziazione.

Dove lo porteranno questi voti? Una cosa è sicura: compiere la volontà di un dio non è mai facile, e mai privo di pericoli.

WILLIAM O'CONNOR

Privilegi di classe del vendicatore

Un vendicatore possiede i seguenti privilegi di classe.

Armatura della Fede

Il favore del dio del vendicatore lo protegge dai pericoli. Quando non indossa un'armatura pesante e non usa uno scudo, il personaggio ottiene un bonus di +3 alla CA.

Censura del Vendicatore

Un vendicatore addestra la sua mente, corpo e anima a un unico scopo: distruggere i nemici della sua fede. A questo fine, ottiene l'aiuto divino nell'inseguire un singolo bersaglio, sebbene la modalità della sua eliminazione possa variare. Il personaggio inchioda l'avversario a terra e tiene lontani gli altri nemici, o lo rincorre per tutto il campo di battaglia?

Un vendicatore può scegliere una delle seguenti opzioni. Questa scelta conferisce dei bonus a determinati poteri del vendicatore, come indicato nella relativa descrizione.

Censura del Castigo: Quando un nemico qualsiasi eccetto il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia* colpisce il personaggio, quest'ultimo ottiene un bonus ai tiri dei danni contro il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia* pari al proprio modificatore di Intelligenza fino alla fine del turno successivo del personaggio. Questo bonus è cumulativo.

Censura dell'Inseguimento: Se il bersaglio del *giuramento di inimicizia* del vendicatore si allontana spontaneamente dal personaggio, quest'ultimo ottiene un bonus ai tiri dei danni contro il bersaglio pari a 2 + il suo modificatore di Destrezza fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il bonus aumenta a 4 + il suo modificatore di Destrezza all'11° livello e a 6 + il suo modificatore di Destrezza al 21° livello.

Giuramento di Inimicizia

Il dio del personaggio gli concede il potere di abbattere la preda che ha scelto. Il vendicatore ottiene il potere *giuramento di inimicizia*.

Incanalare Divinità

Una volta per incontro, un vendicatore può usare un potere di Incanalare Divinità. Il personaggio comincia con due poteri di Incanalare Divinità: *abiurare non morti* e *assistenza divina*. Può ottenere ulteriori poteri di Incanalare Divinità acquisendo talenti divini.

Vendicatori e divinità

Scelta della divinità: Ogni vendicatore sceglie una singola divinità del pantheon e le offre i suoi esclusivi servigi (vedi "Divinità," *Manuale del Giocatore*, pagina 20). La maggior parte dei vendicatori viene addestrata in templi o monasteri segreti, dove impara dottrine esoteriche e leggende nascoste che spesso implicano la superiorità della loro divinità rispetto a tutte le altre.

Una cerimonia di investitura presso il tempio del personaggio, culminata in un'esperienza simile alla manifestazione della divinità scelta, ha concesso al vendicatore la capacità di usare i suoi poteri divini. Completata l'investitura, il vendicatore ha lasciato il tempio per viaggiare nel mondo al servizio del suo dio e del suo ordine, oppure forse è fuggito, e ora cerca un modo di servire il suo dio al di fuori delle limitazioni del suo ordine. Qualunque sia il rapporto che possiede con il suo ordine, nulla può rimuovere la scintilla di potere divino che alberga nel vendicatore. Che cosa farà con quel potere dipende solo da lui.

Scelta dell'allineamento: Il personaggio deve scegliere un allineamento compatibile con la divinità che serve. I vendicatori buoni servono divinità buone, i vendicatori legali buoni servono divinità legali buone, e così via. Tuttavia, se il vendicatore è senza allineamento, può servire qualsiasi divinità, dato che il lavoro di un vendicatore spesso conduce a un certo grado di disillusione e distacco, che sfocia facilmente nella mancanza di allineamento.

Strumento

Come i chierici e paladini, i vendicatori usano i simboli sacri per aiutarsi a incanalare e dirigere i loro poteri divini. Quando realizzano da soli i propri simboli sacri, questi differiscono spesso in qualche dettaglio da quelli utilizzati dagli altri personaggi, ma i vendicatori possono usare senza problemi gli stessi simboli sacri impiegati da chierici e paladini.

Quando indossa o impugna un simbolo sacro magico, il vendicatore può sommare il bonus di potenziamento del simbolo ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei suoi poteri da vendicatore, nonché ai poteri del cammino leggendario del vendicatore contrassegnati dalla parola chiave "strumento". Se non possiede un simbolo sacro, un vendicatore può comunque usare questi poteri.

Il vendicatore in breve

Peculiarità: Facendo roteare un'arma in mischia durante il combattimento, il vendicatore può scatenare un devastante potere divino contro i suoi nemici. Possiede un assortimento secondario di poteri ravvicinati e a distanza basati su strumento che gli permettono di attirare gli avversari più vicini a sé, teletrasportarsi accanto a loro o bruciarli da lontano con la collera divina.

Religione: Un vendicatore può essere al servizio di qualsiasi divinità, ma è più probabile che veneri una divinità senza allineamento rispetto a un dio buono o legale buono. I vendicatori di Ioun sono forse i più comuni, impegnati in una guerra per la conoscenza contro i servi di Vecna. I vendicatori senza allineamento riveriscono spesso la Regina Corvo, Erathis o Sehanine, mentre i vendicatori malvagi sono spesso al servizio di Asmodeus, Lolth, Tiamat o Zehir.

Razze: Elfi e morfici artigliaffilati possono essere eccellenti vendicatori inseguitori, mentre i deva sono perfetti come vendicatori isolatori. Molti membri di questa classe sono umani, perché la maggior parte dei monasteri nascosti in cui si addestrano i vendicatori è proprio di origine umana.

Creare un vendicatore

I tre punteggi di caratteristica chiave per un vendicatore sono Saggezza, Destrezza e Intelligenza. I vendicatori scelgono tipicamente talenti, abilità e poteri che traggono vantaggio dal punteggio di caratteristica relativo alla loro scelta di Censura del Vendicatore.

Vendicatore inseguitore

Dopo avere pronunciato un *giuramento di inimicizia* contro un nemico, il personaggio bracca quella creatura ovunque vada. Per quanto possa tentare di sfuggire alla sua collera, i poteri del vendicatore gli consentono di tallonarla e punirla per avere tentato di scappare. Il punteggio di caratteristica più alto dovrà essere Saggezza, con Destrezza come secondo miglior punteggio per aiutarlo a inseguire agilmente l'avversario. Un vendicatore inseguitore dovrebbe scegliere poteri che impediscono all'avversario di allontanarsi da lui o che gli permettono di scattare o teletrasportarsi a fianco del nemico.

Privilegio di classe suggerito: Censura dell'Inseguimento

Talento suggerito: Rincorsa Corroborante

Abilità suggerite: Acrobazia, Furtività, Percezione, Religione

Poteri a volontà suggeriti: *legame di inseguimento, vendetta radiosa*

Potere a incontro suggerito: *alacrità angelica*

Potere giornaliero suggerito: *giuramento del duello finale*

Vendicatore isolatore

Dopo avere pronunciato un *giuramento di inimicizia*, il personaggio mantiene il proprio nemico accanto a sé e spinge lontano gli altri avversari. I suoi poteri lo aiutano a isolare una creatura alla volta per abbatterla rapidamente, e gli consentono di vendicarsi quando gli alleati di quella creatura oltrepassano le sue difese. I suoi attacchi si basano sulla Saggezza, che pertanto dovrebbe essere il suo migliore punteggio di caratteristica. Come secondo miglior punteggio di caratteristica dovrebbe scegliere Intelligenza, per riflettere la sua acuta consapevolezza tattica. La scelta dei poteri dovrà essere mirata su quelli che lo aiutano a separare il suo avversario dagli alleati.

Privilegio di classe suggerito: Censura del Castigo

Talento suggerito: Robustezza

Abilità suggerite: Atletica, Bassifondi, Intimidire, Religione

Poteri a volontà suggeriti: *colpo soverchiante, legame di castigo*

Potere a incontro suggerito: *eco vendicativa*

Potere giornaliero suggerito: *tempio di luce*

Poteri del vendicatore

I poteri di un vendicatore sono chiamati preghiere. Molti vendicatori descrivono l'esperienza dell'invocare i poteri dei loro dèi durante il combattimento come uno stato nel quale le preghiere vengono pronunciate quasi istintivamente, come se fossero gli dèi stessi a controllare le loro azioni.

Privilegi di classe

Tutti i vendicatori possiedono il potere *giuramento di inimicizia* e i poteri di Incanalare Divinità *abiurare non morti* e *assistenza divina*.

Giuramento di Inimicizia Privilegio del vendicatore

Il vendicatore concentra la propria collera su un singolo avversario, infondendo nei suoi attacchi una precisione straordinaria.

Incontro (Speciale) ✦ Divino
Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Un nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Effetto: Quando il personaggio compie un attacco in mischia contro il bersaglio e il bersaglio è l'unico nemico adiacente a lui, il personaggio può effettuare due tiri per colpire e usare il risultato che preferisce. Questo effetto dura fino alla fine dell'incontro o fino a quando il bersaglio scende a 0 punti ferita; a questo punto, il vendicatore recupera l'uso del potere.

Se un altro effetto consente al personaggio di tirare due volte e di usare il risultato più alto quando effettua un tiro per colpire, questo potere non ha effetto su quell'attacco. Se un attacco costringe il personaggio a tirare due volte e a usare il risultato più basso quando effettua un tiro per colpire, questo potere non ha effetto neppure su quell'attacco.

Se un effetto consente al personaggio di ripetere un tiro per colpire e il personaggio ha effettuato due tiri per avere usato questo potere, può ripeterli entrambi.

Incanalare Divinità: Abiurare Non Morti Privilegio del vendicatore

Il vendicatore sprigiona un raggio brillante di energia radiosa contro un avversario non morto, obbligandolo ad avanzare barcollando verso di lui.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Una creatura non morta entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il personaggio tira il bersaglio di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Saggezza. Il bersaglio è inoltre immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Livello 5: 4d10 + modificatore di Saggezza danni.
Livello 11: 5d10 + modificatore di Saggezza danni.
Livello 15: 6d10 + modificatore di Saggezza danni.
Livello 21: 7d10 + modificatore di Saggezza danni.
Livello 25: 8d10 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio tira il bersaglio di 1 quadretto.

Incanalare Divinità: Assistenza Divina Privilegio del vendicatore

Il vendicatore concede l'assistenza del suo dio agli attacchi di un alleato contro il suo nemico.

Incontro ✦ Divino
Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata 10**
Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio effettua un tiro per colpire contro il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia*
Bersaglio: L'alleato che attiva il potere
Effetto: Il bersaglio effettua un secondo tiro per colpire e usa il risultato che preferisce.

Preghiere a volontà di 1° livello

Colpo Soverchiante — Vendicatore Attacco 1

Quando attacca, il vendicatore gira intorno all'avversario, obbligandolo a muoversi insieme a lui.

A volontà ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio scatta di 1 quadretto e fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto nello spazio che occupava.
Livello 21: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.

Legame di Castigo — Vendicatore Attacco 1

Una nube di energia divina vorticante promette una rapida punizione se uno dei compagni del nemico attacca il vendicatore.

A volontà ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni. La prima volta che un nemico diverso dal bersaglio colpisce o manca il personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, il bersaglio subisce danni radiosi pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.
Livello 21: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.

Legame di Inseguimento — Vendicatore Attacco 1

Con il suo attacco, il vendicatore formula la promessa di inseguire il nemico anche se dovesse tentare di scappare.

A volontà ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni. Se il bersaglio non termina il suo turno adiacente al personaggio, il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Destrezza come azione gratuita, e deve terminare questo scatto più vicino al bersaglio.
Livello 21: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.

Vendetta Radiosa — Vendicatore Attacco 1

Invocando la potenza del suo dio, il vendicatore trasferisce a un avversario il dolore delle sue ferite, recuperando alcune forze.

A volontà ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Saggezza.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Saggezza danni.

Preghiere a incontro di 1° livello

Alacrità Angelica — Vendicatore Attacco 1

Il vendicatore focalizza l'energia divina attraverso il suo corpo per ottenere una velocità prodigiosa al momento di sferrare l'attacco.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 2 quadretti.
Censura dell'Inseguimento: Il numero di quadretti di cui il personaggio scatta è pari a 1 + il suo modificatore di Destrezza.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A]+ modificatore di Saggezza danni.

Carica Turbinante — Vendicatore Attacco 1

Quando il vendicatore si lancia alla carica contro il suo nemico, una luce divina lo circonda di un alone protettivo, poi esplode contro l'avversario.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.
Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia. Se carica, ottiene un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità che provoca durante il suo movimento verso il bersaglio.

Eco Vendicativa — Vendicatore Attacco 1

L'arma del vendicatore ruota in un arco mortale, lasciando una scia di energia radiosa vorticante che tiene a bada i suoi avversari.

Incontro ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 1[A]+ modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico termini il proprio turno adiacente a lui o che lo colpisca o lo manchi con un attacco subisce 5 danni radiosi.
Censura del Castigo: I danni radiosi sono pari a 5 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Follia Condivisa — Vendicatore Attacco 1

La collera del dio del vendicatore scotta la mente di un nemico e riecheggia aggredendone un altro.

Incontro ✦ Divino, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni psichici, e una seconda creatura che il personaggio è in grado di vedere subisce gli stessi danni.

Poteri giornalieri di 1° livello

Aspetto di Possanza — Vendicatore Attacco 1

Il vendicatore vibra un colpo micidiale contro l'avversario, e il potere divino lo rinvigorisce.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Atletica, un bonus di potere +2 alla velocità, e un bonus di potere +2 ai tiri dei danni negli attacchi in mischia.

Colpo Rigenerante — Vendicatore Attacco 1

Il vendicatore attinge al potere del suo dio per colpire l'avversario con fulmini divini e guarire le proprie ferite.

Giornaliero ✦ Divino, Fulmine, Guarigione, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni da fulmine.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio può spendere un impulso curativo.

Giuramento del Duello Finale — Vendicatore Attacco 1

Il vendicatore giura di uccidere l'avversario che gli sta di fronte. Finché si adopera per adempiere a questo giuramento, quel nemico non può scappare.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, se il bersaglio si trova a più di 3 quadretti dal personaggio all'inizio del turno di quest'ultimo, il personaggio può teletrasportarsi in uno spazio entro 3 quadretti da esso come azione minore. Questo effetto termina se il personaggio finisce il suo movimento a una distanza superiore a 3 quadretti dal bersaglio.

Tempio di Luce — Vendicatore Attacco 1

I colpi dell'arma del vendicatore creano un campo di energia incandescente intorno a un nemico. L'energia brucia qualsiasi avversario colpito dal vendicatore e che si trovi all'interno del campo.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Radioso, Zona
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Effetto: L'attacco crea una zona di energia radiosa in una emanazione 2 centrata sul bersaglio. La zona permane fino alla fine dell'incontro. Quando il bersaglio si muove, la zona si muove a sua volta, restando centrata su di lui. Ogni volta che il personaggio colpisce una creatura che si trova all'interno della zona, quell'attacco infligge 1d6 danni radiosi extra.

Preghiere di utilità di 2° livello

Benedizione di Vendetta — Vendicatore Utilità 2

Il dio del vendicatore gli concede una benedizione alla morte del suo avversario.

Giornaliero ✦ Divino
Azione gratuita **Personale**
Attivazione: Il *giuramento di inimicizia* del personaggio riduce il bersaglio a 0 punti ferita
Effetto: Il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari al proprio valore di impulso curativo.

Fuga Risonante — Vendicatore Utilità 2

Quando il vendicatore schiva un colpo, pronuncia una rapida preghiera invocando il potere divino, che lo trasporta a una breve distanza.

Incontro ✦ Divino, Teletrasporto
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: Un nemico colpisce o manca il personaggio con un attacco in mischia
Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 3 quadretti.

Lampo Distraente — Vendicatore Utilità 2

Una luce divina circonda il vendicatore, distraendo i nemici mentre scivola via senza farsi vedere.

Incontro ✦ Divino
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio diventa invisibile e si muove della propria velocità. È invisibile fino al termine del movimento.

Rifocalizzare Inimicizia — Vendicatore Utilità 2

Dopo avere esaminato la propria anima, il vendicatore capisce chi è il suo vero nemico e pronuncia un giuramento contro di lui.

Incontro ✦ Divino
Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Effetto: La creatura diviene bersaglio del *giuramento di inimicizia* del personaggio, sostituendo il bersaglio attuale.

Preghiere a incontro di 3° livello

Aureola di Fuoco — Vendicatore Attacco 3

Un cerchio di fiamme scaturisce intorno al nemico, bruciando qualunque altro avversario gli si avvicini.

Incontro ✦ Arma, Divino, Fuoco
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni da fuoco. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che termini il proprio turno adiacente al bersaglio subisce 5 danni da fuoco.
Censura del Castigo: I danni da fuoco sono pari a 5 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Colpo Isolante — Vendicatore Attacco 3

L'attacco del vendicatore taglia al tempo stesso la carne del nemico e il tessuto dello spazio, proiettando il vendicatore e il suo avversario a una breve distanza.

Incontro ✦ Arma, Divino, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 2 quadretti. Successivamente, il personaggio si teletrasporta in uno spazio adiacente al bersaglio.
Censura dell'Inseguimento: Il numero di quadretti di cui il personaggio si teletrasporta è pari a 1 + il suo modificatore di Destrezza.

Portata dell'Inimicizia — Vendicatore Attacco 3

Il fragore di un tuono alle spalle dell'avversario lo sospinge più vicino all'arma del vendicatore in attesa, rallentando inoltre la sua fuga.

Incontro ✦ Divino, Strumento, Tuono
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il personaggio tira il bersaglio di 2 quadretti. Il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tuono Deflettente — Vendicatore Attacco 3

Un rombo di tuono si abbatte sul nemico quando l'arma del vendicatore lo colpisce, e un altro rombo deflette il successivo attacco contro di lui, indirizzandolo contro un avversario vicino.

Incontro ✦ Arma, Divino, Tuono
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni da tuono. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il prossimo attacco in mischia o a distanza contro di lui sceglie invece come bersaglio un nemico adiacente al personaggio e diverso dall'attaccante.

Preghiere giornaliere di 5° livello

Giuramento della Luce Divorante — Vendicatore Attacco 5

Il vendicatore appone sul nemico un marchio bruciante di radiosità divina mentre pronuncia il giuramento di distruggere quella creatura. A ogni ferita che le infligge, il marchio sprigiona una luce incandescente.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio con un potere divino, il bersaglio subisce 1d6 danni radiosi extra (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: Ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio con un potere divino, il bersaglio subisce 1d4 danni radiosi extra (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati. Ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio con un potere divino, il bersaglio subisce 1d4 danni radiosi extra (tiro salvezza termina).

Legame di Preveggenza — Vendicatore Attacco 5

Un legame di fato connette al nemico il vendicatore, conferendogli la capacità di prevedere ogni sua mossa. Ogni volta che il nemico si muove o attacca, il vendicatore è pronto a reagire.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Quando il bersaglio colpisce o manca il personaggio oppure scatta, quel bersaglio provoca un attacco di opportunità da parte del personaggio (tiro salvezza termina).

Sigillo di Fuoco dell'Aurora — Vendicatore Attacco 5

Un marchio luccicante di radiosità divina impedisce al nemico di nascondersi e aumenta la precisione degli attacchi del vendicatore.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il bersaglio non gode dei benefici di copertura o occultamento contro gli attacchi del personaggio (tiro salvezza termina). Il bersaglio può comunque beneficiare di copertura superiore o occultamento totale contro gli attacchi del personaggio. Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro il bersaglio.

Velo del Giustiziere — Vendicatore Attacco 5

Con un colpo della sua arma, il vendicatore fa calare un velo d'ombra sugli occhi dell'avversario, rendendosi invisibile mentre si avvicina per ucciderlo.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Illusione
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio è invisibile al bersaglio (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: Il personaggio è invisibile al bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio è invisibile al bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Preghiere di utilità di 6° livello

Aspetto di Agilità — Vendicatore Utilità 6

Il vendicatore si muove con la rapidità del vento dell'ovest, lasciando agli avversari ben poche speranze di colpirlo.

Incontro ✦ Divino
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio scatta di 5 quadretti, e ottiene un bonus di +2 alla CA e ai Riflessi fino alla fine del suo turno successivo.

Collera del Divino — Vendicatore Utilità 6

Subendo le conseguenze dell'attacco fortunato di un avversario, il vendicatore implora il suo dio di infliggere il proprio dolore al nemico che ha giurato di uccidere.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso
Reazione immediata **Emanazione ravvicinata 10**
Attivazione: Un nemico ottiene un colpo critico contro il personaggio
Bersaglio: Il bersaglio del *giuramento di inimicizia* del personaggio entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio subisce danni radiosi pari ai danni provocati dal colpo critico.

Giuramento del Cacciatore Implacabile — Vendicatore Utilità 6

Il vendicatore tocca un nemico e giura di dargli la caccia fino ai confini del mondo. Grazie questo giuramento, il vendicatore sarà sempre in grado di trovare quell'avversario.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Fino a quando il personaggio non utilizza questo potere su un bersaglio diverso, può compiere un'azione standard per determinare la distanza e la direzione verso quel bersaglio. La distanza e la direzione si basano su una linea retta tra il personaggio e il bersaglio, ignorando qualunque barriera. Se il bersaglio si trova su un piano diverso dal personaggio, questi sa di quale piano si tratta ma non ottiene altre informazioni.

Giuramento di Collera Duratura — Vendicatore Utilità 6

Il vendicatore giura di sconfiggere i suoi nemici, e il suo dio gli concede la perseveranza necessaria per superare qualunque ostacolo.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri salvezza fino alla fine dell'incontro.

Preghiere a incontro di 7° livello

Folata Vendicativa — Vendicatore Attacco 7

Il vendicatore mormora una preghiera, invocando uno sbuffo di vento che colpisce il suo nemico e ne arresta il movimento se tenta di fuggire.

Incontro ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, se il bersaglio si muove, il personaggio può farlo scorrere di 2 quadretti come reazione immediata.

Inseguimento Inesorabile — Vendicatore Attacco 7

Avvolto in un sudario di foschia divina, il vendicatore avanza oltre ogni ostacolo per raggiungere il suo avversario e punirlo con la collera del suo dio.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio ottiene la qualità intangibile fino alla fine del suo turno, e può scattare di 3 quadretti.
Censura dell'Inseguimento: Il numero di quadretti di cui il personaggio scatta è pari a 2 + il suo modificatore di Destrezza.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.

Passo della Lama — Vendicatore Attacco 7

Mentre colpisce un avversario, il vendicatore si teletrasporta accanto a un altro.

Incontro ✦ Arma, Divino, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio si teletrasporta di 10 quadretti in uno spazio che deve essere adiacente a un nemico.

Sgretolare la Formazione — Vendicatore Attacco 7

Il vendicatore colpisce il nemico, e con un'ondata di energia astrale spazza via gli alleati dell'avversario, isolando la sua preda.

Incontro ✦ Arma, Divino, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio teletrasporta di 2 quadretti ogni nemico entro 2 quadretti dal bersaglio.
Censura del Castigo: Il numero di quadretti di cui il personaggio teletrasporta ogni nemico è pari a 1 + il suo modificatore di Intelligenza.

Preghiere giornaliere di 9° livello

Aspetto di Velocità — Vendicatore Attacco 9

Il vendicatore accelera superando gli avversari, sferrando un attacco e poi sfrecciando via.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Effetto: Prima e dopo l'attacco, il personaggio scatta di 5 quadretti.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.

Colpo Perseverante — Vendicatore Attacco 9

Mentre colpisce il suo avversario, il vendicatore si appella al suo dio affinché allontani da lui un effetto che lo affligge.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio effettua un tiro salvezza con un bonus di +5.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio effettua un tiro salvezza.

Giuramento di Inseguimento — Vendicatore Attacco 9

Mentre attacca il suo avversario, il vendicatore pronuncia un giuramento di inseguimento implacabile contro di lui. Anche se quel nemico può tentare di fuggire, non riuscirà mai a sfuggire alla giusta punizione.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, se il bersaglio si muove nel suo turno, il personaggio può scattare di 3 quadretti alla fine del turno del bersaglio come azione di opportunità. Il personaggio deve terminare questo movimento più vicino al bersaglio.

Tempio d'Ombra — Vendicatore Attacco 9

Il vendicatore addensa l'energia oscura intorno all'avversario, creando una nube di ombre che lo aiutano a nascondersi dai suoi nemici.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Zona
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'attacco crea una zona di ombre vorticanti in una emanazione 1 centrata sul bersaglio. La zona permane fino alla fine dell'incontro. Quando il bersaglio si muove, la zona si muove a sua volta, restando centrata su di esso. Mentre il personaggio si trova entro la zona, ottiene occultamento e può effettuare prove di Furtività per diventare nascosto. Quando lascia la zona, possiede occultamento fino alla fine del suo turno.

Preghiere di utilità di 10° livello

Fiume della Vita — Vendicatore Utilità 10

La potenza divina scorre attraverso il vendicatore, permettendogli di scrollarsi di dosso una ferita dopo l'altra.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene rigenerazione 5 fino alla fine dell'incontro.

Incanalare Sopportazione — Vendicatore Utilità 10

Il vendicatore focalizza la sua forza interiore e attinge al potere del suo dio per anticipare una ferita.

Incontro ✦ Divino
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo.

Occhio della Giustizia — Vendicatore Utilità 10

Gli occhi del vendicatore rilucono di energia divina, consentendogli di avvistare i nemici a prescindere da quanto bene si nascondano.

Incontro ✦ Divino
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio può vedere le creature invisibili entro 5 quadretti da lui.

Prontezza del Vendicatore — Vendicatore Utilità 10

Mentre i suoi nemici si preparano a colpire, il vendicatore effettua una mossa improvvisa per rovinare i loro piani.

Giornaliero ✦ Divino
Nessuna azione **Personale**
Attivazione: Il personaggio tira per l'iniziativa all'inizio di un incontro.
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alla prova di iniziativa. Può scattare di 3 quadretti come azione gratuita quando la prima creatura nell'ordine di iniziativa comincia il suo turno, anche se è sorpreso.

Preghiere a incontro di 13° livello

Lame Vorticanti — Vendicatore Attacco 13

Quando il vendicatore è rimasto solo insieme al nemico, questo diventa un bersaglio facile per i suoi affondi e fendenti spietati.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA. Il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire se nessun nemico è adiacente al bersaglio.
Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni. L'attacco infligge 5 danni extra se nessun nemico è adiacente al bersaglio.

Luce del Sole Vendicativo — Vendicatore Attacco 13

Quando il suo attacco centra un nemico, il vendicatore è avvolto da una luce accecante, ostacolando la capacità dell'avversario di restituire il colpo.

Incontro ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire contro il personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Nuvola di Anime — Vendicatore Attacco 13

Mentre fa roteare la sua arma, il vendicatore pronuncia una preghiera per le vittime innocenti dei suoi nemici, evocandone le anime per tormentarli.

Incontro ✦ Arma, Divino, Psichico, Zona
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni psichici. L'attacco crea una zona di anime urlanti in una emanazione ravvicinata 1. La zona permane fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché non la dissolve come azione minore. Qualsiasi nemico che entri nella zona è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Censura del Castigo: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus ai tiri per colpire contro il bersaglio pari a metà del proprio modificatore di Intelligenza.

Parola Sequestrante — Vendicatore Attacco 13

Una parola di potere divino tuona dalla bocca del vendicatore, colpendo il suo nemico e trasportandolo in un luogo dove può affrontarlo da solo.

Incontro ✦ Divino, Strumento, Teletrasporto, Tuono
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti. Quindi, il personaggio si teletrasporta in uno spazio adiacente al bersaglio.
Censura dell'Inseguimento: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che termini il suo turno adiacente a lui subisce danni da tuono pari a 5 + il suo modificatore di Destrezza.

Preghiere giornaliere di 15° livello

Aspetto di Furia — Vendicatore Attacco 15

Il vendicatore imbriglia la rabbia del suo dio, creando una nube di morte roteante intorno a sé.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi nemico che inizi il proprio turno adiacente al personaggio o lo colpisca o manchi con un attacco in mischia subisce 5 danni.

Giuramento del Fulmine Divino — Vendicatore Attacco 15

Scariche di fulmini si sprigionano intorno all'arma del vendicatore mentre attacca, aderendo al suo nemico e promettendogli dolore se osa soffermarsi troppo a lungo nello stesso luogo.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Fulmine
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni da fulmine. Il bersaglio subisce 5 danni da fulmine alla fine del suo turno se non si muove di almeno 1 quadretto durante quel turno (tiro salvezza termina). Scattare non conta ai fini di questo movimento.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce 5 danni da fulmine alla fine del suo turno successivo se non si muove di almeno 1 quadretto durante quel turno. Scattare non conta ai fini di questo movimento.

Legame del Duello Sacro — Vendicatore Attacco 15

Nella sua ossessiva dedizione alla distruzione del nemico che ha scelto, il vendicatore colpisce l'avversario e forma un legame psichico con esso, facendolo soffrire se i suoi alleati osano attaccarlo.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Psichico
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni psichici.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non attacca un nemico diverso dal bersaglio, il bersaglio subisce 5 danni psichici ogni volta che un altro nemico colpisce il personaggio.

Sigillo di Carceri — Vendicatore Attacco 15

Il vendicatore marchia il suo nemico con l'odioso sigillo rosso di Carceri, il reame prigione degli dèi. Delle catene spettrali circondano il suo avversario, trattenendolo sul posto e proteggendo dai suoi attacchi gli alleati del vendicatore.

Giornaliero ✦ Divino, Forza, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni da forza. Il bersaglio è immobilizzato, e i suoi attacchi contro le creature distanti più di 5 quadretti mancano automaticamente (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è immobilizzato, e i suoi attacchi contro le creature distanti più di 5 quadretti mancano automaticamente.

Preghiere di utilità di 16° livello

Baluardo di Sfida — Vendicatore Utilità 16

Il vendicatore annulla il dolore degli attacchi del nemico, e può agire senza intralci per un istante.

Incontro ✦ Divino
Nessuna azione **Personale**
Attivazione: Il personaggio fallisce un tiro salvezza diverso da un tiro salvezza contro la morte.
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, l'effetto contro il quale ha fallito il tiro salvezza non lo influenza, ma i tiri salvezza contro di esso vengono effettuati normalmente.

Manto Astrale — Vendicatore Utilità 16

In uno scintillio di bruma argentea, il vendicatore sparisce alla vista per breve tempo.

Incontro ✦ Divino, Illusione
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio diventa invisibile fino alla fine del suo turno.

Ridestato Vendicativo — Vendicatore Utilità 16

Neppure la presa della morte ha il potere di fermare il vendicatore. Attingendo a forze nascoste, egli raccoglie le energie per rialzarsi.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione
Nessuna azione **Personale**
Attivazione: Il personaggio fallisce un tiro salvezza contro la morte.
Effetto: Il personaggio supera il tiro salvezza contro la morte e spende un impulso curativo. Ottiene un bonus di potere +5 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Venti del Mare Astrale — Vendicatore Utilità 16

Una nebbiolina argentea scintilla intorno al vendicatore, che scompare per riapparire a breve distanza.

Incontro ✦ Divino, Teletrasporto
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 4 quadretti.

Preghiere a incontro di 17° livello

Approntare il Colpo Finale — Vendicatore Attacco 17

L'attacco del vendicatore lascia l'avversario congelato sul posto, quasi incapace di evitare il suo prossimo assalto.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio ottiene un bonus di +2 al prossimo tiro per colpire contro il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio.
Censura dell'Inseguimento: Il bonus al tiro per colpire è pari a 2 + il modificatore di Destrezza del personaggio.

Carica Spettrale — Vendicatore Attacco 17

Mentre il vendicatore si muove per impegnare il nemico, una parte di lui lascia momentaneamente il mondo fisico.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.
Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia. Se carica, diventa evanescente nel momento in cui inizia la carica.

Furia Astrale — Vendicatore Attacco 17

Il vendicatore getta scompostamente i suoi nemici attraverso il Mare Astrale, teletrasportandoli di una breve distanza e lasciandoli disorientati.

Incontro ✦ Divino, Psichico, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una o due creature
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 3 quadretti. Il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Lama Respingente — Vendicatore Attacco 17

L'arma del vendicatore crepita di tuono mentre si abbatte sull'avversario, spingendo indietro i nemici vicini. Se qualsiasi altro avversario si avvicina troppo, l'arma infusa di tuono del vendicatore è pronta a punirlo.

Incontro ✦ Arma, Divino, Tuono
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il personaggio spinge di 2 quadretti qualsiasi nemico entro 2 quadretti da lui, a parte il bersaglio. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, se qualsiasi nemico a parte il bersaglio entra in un quadretto adiacente al personaggio o lo colpisce o lo manca da un quadretto entro la sua portata, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro quel nemico come azione di opportunità.
Censura del Castigo: Il personaggio ottiene un bonus di potere al tiro per colpire dell'attacco basilare in mischia pari al suo modificatore di Intelligenza.

Preghiere giornaliere di 19° livello

Aspetto di Soggezione — Vendicatore Attacco 19

Ricoprendosi di una malia divina, il vendicatore assalta la mente del suo avversario e lo costringe ad avvicinarsi.

Giornaliero ✦ Charme, Divino, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il personaggio tira il bersaglio di 3 quadretti. All'inizio di ciascuno dei suoi turni, il personaggio tira il bersaglio di 3 quadretti (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio tira il bersaglio di 2 quadretti. All'inizio del suo turno successivo, il personaggio tira il bersaglio di 3 quadretti.

Giuramento della Lama Inevitabile — Vendicatore Attacco 19

Il vendicatore giura che la sua lama assaggerà il sangue del nemico, e anche se con quell'attacco non riesce a ferirlo, un successivo colpo a segno sarà più incisivo.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 5[A] + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati. Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 al suo prossimo tiro dei danni contro il bersaglio prima della fine dell'incontro, a meno che il personaggio non attacchi un'altra creatura prima.

Recupero Vendicativo — Vendicatore Attacco 19

Traendo forza e salute dal suo dio, il vendicatore trasferisce sul nemico il dolore delle sue ferite.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Guarigione
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Il personaggio recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio può spendere un impulso curativo.

Tempio della Dilazione — Vendicatore Attacco 19

L'energia radiosa brucia e rallenta l'avversario del vendicatore, formando una trama divina che rafforza le sue difese e intralcia i movimenti dei nemici.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Radioso, Zona
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: L'attacco crea una zona di radiosità in una emanazione ravvicinata 1. La zona permane fino alla fine dell'incontro. Quando il personaggio è nella zona, ottiene un bonus di +2 a tutte le difese. La zona è terreno difficile per i nemici.

Preghiere di utilità di 22° livello

Fermezza Indomabile — Vendicatore Utilità 22

Il potere degli dèi sostiene il vendicatore, consentendogli di ignorare una ferita.

Giornaliero ✦ Divino
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio subisce danni
Effetto: I danni sono ridotti a 0.

Giuramento del Colpo Finale — Vendicatore Utilità 22

Nulla può impedire al vendicatore di completare la missione affidatagli degli dèi, nemmeno la morte.

Giornaliero ✦ Divino
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Un attacco riduce il personaggio a 0 punti ferita o meno e non lo uccide
Effetto: Il personaggio è morente, ma non sviene. Fino alla fine del suo turno successivo, non subisce più alcun danno dopo l'attacco che ha attivato il potere, e ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire. Alla fine del suo turno successivo, il personaggio sviene se è ancora morente.

Passo Gemello — Vendicatore Utilità 22

Il vendicatore appare accanto a un avversario, sferra un attacco devastante e poi scompare al di là della sua portata.

Incontro ✦ Divino
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 8 quadretti. Come ultima azione del suo turno, può teletrasportarsi di 8 quadretti come azione gratuita.

Vendetta Spirituale — Vendicatore Utilità 22

Il vendicatore scivola tra il mondo naturale e il Mare Astrale, muovendosi attraverso gli oggetti e ricevendo protezione dagli attacchi.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene la qualità intangibile, e subisce danni dimezzati dagli attacchi di opportunità.

Preghiere a incontro di 23° livello

Duello Intangibile — Vendicatore Attacco 23

Il vendicatore colpisce il suo avversario mandandolo fuori fase rispetto al mondo, e si unisce a lui in un solitario duello intangibile fino alla morte. Entrambi restano visibili nel mondo naturale come sagome indistinte, ma nessun'altra creatura può toccarli.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, lui e il suo bersaglio sono immobilizzati. In aggiunta, nessun'altra creatura possiede linea di visuale e linea di effetto verso ciascuno di loro, e tutti e due possiedono linea di visuale e linea di effetto solo l'uno verso l'altro. Questo effetto si interrompe se la condizione di immobilizzato termina su uno qualsiasi dei due contendenti prima della fine del turno successivo del personaggio.
Censura del Castigo: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus pari al proprio modificatore di Intelligenza a tutte le difese contro gli attacchi del bersaglio.

Legame di Giustizia — Vendicatore Attacco 23

Il vendicatore colpisce il suo nemico in una eruzione di radiosità ardente, creando un legame tra i loro due spiriti. Se quel nemico si allontana, il vendicatore può teletrasportarsi al suo fianco e attaccarlo.

Incontro ✦ Arma, Divino, Radioso, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Saggezza danni radiosi. Se il bersaglio non è adiacente al personaggio all'inizio del turno successivo di quest'ultimo, il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire contro di esso fino alla fine di quel turno, e durante quel turno può teletrasportarsi in uno spazio adiacente al bersaglio come azione di movimento.
Censura dell'Inseguimento: Quando il personaggio usa questo potere per teletrasportarsi adiacente al bersaglio, quest'ultimo subisce danni radiosi pari a 5 + il modificatore di Destrezza del personaggio.

Scudo del Vendicatore — Vendicatore Attacco 23

Il vendicatore crea una sfera radiosa che brucia il suo avversario. La sfera inoltre lo protegge, lampeggiando intensamente se quel nemico lo attacca.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Se il bersaglio colpisce o manca il personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, come reazione immediata il personaggio può rendere il bersaglio accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Preghiere giornaliere di 25° livello

Aspetto di Morte — Vendicatore Attacco 25

Il vendicatore diventa un portatore di morte. Finché rimane vicino all'avversario che ha scelto, questo assaggia in anticipo l'acre sapore della morte.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 6[A] + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio subisce 10 danni all'inizio del suo turno se il personaggio si trova entro 5 quadretti da esso (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce 5 danni all'inizio del suo turno se il personaggio si trova entro 5 quadretti da esso (tiro salvezza termina).

Giustizia del Carnefice — Vendicatore Attacco 25

L'attacco del vendicatore squarcia la mente del nemico quanto la sua arma ne lacera il corpo, facendolo precipitare spiraleggiando lungo un cammino doloroso verso l'annientamento.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Psichico
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è stordito invece che frastornato (tiro salvezza termina).
Ogni successivo tiro salvezza fallito: Il bersaglio subisce 20 danni psichici.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Legame di Destino — Vendicatore Attacco 25

Il vendicatore inserisce un frammento del proprio spirito nella mente del suo nemico. Fino a quando quel nemico non espelle il frammento, il vendicatore può teletrasportarsi al suo fianco.

Giornaliero ✦ Divino, Psichico, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 6d8 + modificatore di Saggezza danni psichici.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il bersaglio è soggetto a un legame di destino (tiro salvezza termina). Finché il legame non termina, il personaggio può teletrasportarsi in uno spazio adiacente al bersaglio come azione minore. Non è necessaria una linea di visuale verso lo spazio di destinazione.
Effetto secondario: Il personaggio può teletrasportarsi una volta in uno spazio adiacente al bersaglio come azione gratuita. Non è necessaria una linea di visuale verso lo spazio di destinazione.

Sigillo di Dannazione — Vendicatore Attacco 25

Un orribile sigillo compare sulla fronte del nemico, segnandolo con il marchio dei dannati.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando il personaggio manca il bersaglio con un potere a incontro da vendicatore, l'attacco infligge danni dimezzati.

Preghiere a incontro di 27° livello

Carica Astrale — Vendicatore Attacco 27

Quando il vendicatore carica, l'energia del Mare Astrale lo potenzia, facendo sì che il suo attacco finale stordisca l'avversario.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Colpo Letale — Vendicatore Attacco 27

Quando gli alleati dell'avversario sono distratti e lontani, il vendicatore sferra un attacco mortale.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA. Il personaggio ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire se nessun nemico è adiacente al bersaglio.
Colpito: 4[A] + modificatore di Saggezza danni. L'attacco infligge 2[A] danni extra se nessun nemico è adiacente al bersaglio.

Fine Inevitabile — Vendicatore Attacco 27

L'attacco devastante del vendicatore dovrebbe essere sufficiente a garantire la vendetta del suo dio. Se non dovesse bastare, e se l'avversario riuscisse a sopravvivere, il vendicatore può ripetere di nuovo l'attacco.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Censura dell'Inseguimento: Il personaggio ottiene un bonus al tiro per colpire pari al suo modificatore di Destrezza.
Colpito: 4[A] + modificatore di Saggezza danni.
Effetto: Se il bersaglio è ancora vivo e non adiacente al personaggio alla fine del turno successivo di quest'ultimo, il personaggio recupera l'uso di questo potere. Può recuperarne l'uso in questo modo una volta per incontro.

Spargere ai Venti Astrali — Vendicatore Attacco 27

Quando il vendicatore colpisce un nemico, i venti di una bufera astrale spazzano l'area, portando via gli altri suoi avversari.

Incontro ✦ Arma, Divino, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio teletrasporta di 5 quadretti ogni nemico entro 5 quadretti da lui, con l'eccezione del bersaglio.
Censura del Castigo: Il numero di quadretti di cui il personaggio teletrasporta ciascun nemico è pari a 4 + il suo modificatore di Intelligenza.

Preghiere giornaliere di 29° livello

Aspetto di Terrore — Vendicatore Attacco 29

Il vendicatore assume un aspetto terrificante, assaltando le menti dei nemici e rendendoli esitanti ad attaccarlo.

Giornaliero ✦ Divino, Paura, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 5d6 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti. Se il bersaglio colpisce o manca il personaggio, è stordito fino alla fine del suo turno successivo (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati. Se il bersaglio colpisce o manca il personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, è stordito fino alla fine del suo turno successivo.

Giuramento Finale — Vendicatore Attacco 29

Infliggendo un colpo feroce, il vendicatore giura al suo dio che o lui o il suo nemico morirà quel giorno.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 9[A] + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e il bersaglio ottengono un bonus di +5 ai tiri per colpire effettuati l'uno contro l'altro.

Tempio di Risolutezza — Vendicatore Attacco 29

Quando il vendicatore colpisce, una prigione di lame radiose compare intorno a lui e al suo avversario, garantendo che nessun altro nemico interferisca con la loro battaglia.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Radioso, Zona
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 5[A] + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'attacco crea una zona di energia radiosa in una emanazione ravvicinata 2. La zona permane fino alla fine dell'incontro. Il bersaglio subisce 25 danni radiosi ogni volta che lascia la zona. Qualsiasi nemico eccetto il bersaglio subisce 25 danni radiosi quando entra nella zona o termina il suo turno all'interno. Un nemico che entra o esce dalla zona come risultato di un movimento forzato non subisce questi danni.

Vendetta Fiammeggiante — Vendicatore Attacco 29

Con un grido spaventoso, il vendicatore trasforma il dolore delle sue ferite in un'esplosione di fuoco purificatore.

Giornaliero ✦ Divino, Fuoco, Guarigione, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 7d6 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e radiosi.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo. Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi nemico che termini il suo turno adiacente al personaggio subisce 10 danni da fuoco e radiosi.

Assassino infervorato

"È volontà di Sehanine che i servi di Lolth muoiano così come sono vissuti: in silenzio e in segreto."

Prerequisito: Vendicatore, Furtività come abilità con addestramento

Ogni vendicatore è addestrato nella spietata arte del combattimento ed esperto nell'arte di isolare un nemico ed eliminarlo con pochi rapidi colpi. Alcune sette di vendicatori coltivano anche l'arte della furtività, specialmente quelle dedite alle divinità che preferiscono operare in silenzio, segretezza e ombra, come Sehanine, Lolth, Zehir e Vecna. I più pericolosi di questi vendicatori percorrono il cammino dell'assassino infervorato.

Come seguace di questo cammino, il personaggio incarna devozione e spietatezza in ugual misura, diventando un'arma letale puntata contro i nemici del suo dio. Le sue abilità sono focalizzate sulla capacità di scivolare dentro e fuori dalle ombre ai margini del combattimento, infliggendo colpi che abbattono rapidamente i nemici. Può addensare le ombre intorno a sé o nascondersi in un alone di luce divina, e padroneggia tecniche che traggono vantaggio dalle occasioni favorevoli durante uno scontro, provocando danni maggiori quando possiede il vantaggio in combattimento o attacca avversari sanguinanti. Al culmine del cammino, il personaggio può rendersi invisibile al suo nemico, poi bruciarlo con una radiosità accecante che lo lascia più vulnerabile ai suoi attacchi.

Privilegi leggendari dell'assassino infervorato

Azione del Sudario Divino (11° livello): Quando un assassino infervorato spende un punto azione per compiere un'azione extra, ottiene anche occultamento fino alla fine del suo turno successivo, e può teletrasportarsi di 3 quadretti come azione gratuita prima o dopo l'azione extra.

Tecnica del Colpo Finale (11° livello): Quando un assassino infervorato colpisce un bersaglio sanguinante che gli concede vantaggio in combattimento, l'attacco infligge 1d6 danni extra contro quel bersaglio.

Velo dello Zelota (16° livello): Quando un assassino infervorato carica, può compiere una prova di Furtività contrapposta alla prova di Percezione passiva del bersaglio del suo attacco in carica. (L'assassino infervorato non subisce penalità a questa prova per essersi mosso durante la carica.) Se la prova ha successo, l'assassino infervorato ottiene vantaggio in combattimento per quell'attacco.

Preghiere dell'assassino infervorato

Colpire dal Nulla Assassino infervorato Attacco 11

L'assassino infervorato si teletrasporta nella posizione perfetta per sferrare un colpo mortale contro l'avversario.

Incontro ✦ Arma, Divino, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni. Se il personaggio possiede vantaggio in combattimento contro il bersaglio, l'attacco infligge 1[A] danni extra.
Effetto: Prima o dopo attacco, il personaggio si teletrasporta di 2 quadretti.

Ombra Vendicatrice Assassino infervorato Utilità 12

L'assassino infervorato si appella al suo dio affinché faccia sbiadire la sua immagine dalla mente dell'avversario.

Giornaliero ✦ Divino, Illusione
Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Un nemico entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio diventa invisibile al bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio è anche soggetto al suo *giuramento di inimicizia*, il personaggio diventa invisibile a lui (tiro salvezza termina).

Lama dello Zelota Assassino infervorato Attacco 20

L'arma dell'assassino infervorato brucia il nemico con l'energia radiosa e lo lascia vulnerabile ai suoi attacchi.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Saggezza danni radiosi. Il bersaglio subisce 10 danni radiosi continuati e concede vantaggio in combattimento al personaggio (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati. Il bersaglio subisce 5 danni radiosi continuati e concede vantaggio in combattimento al personaggio (tiro salvezza termina entrambi).

Martello del giudizio

"Il martello del fabbro deve talvolta essere anche quello del combattente."

Prerequisito: Vendicatore

Come il martello del fabbro plasma il metallo secondo il volere dell'artigiano, così il personaggio è stato inviato a modellare il mondo secondo la volontà del suo dio. Strumento e arma nelle mani del dio, il martello del giudizio è chiamato a guidare il corso dei regni e punire coloro che si oppongono alle sue dottrine. Sebbene il martello del fabbro sia un utensile di costruzione e creazione, al momento del bisogno può anche diventare un'arma distruttiva.

Nel seguire questo cammino, il personaggio enfatizza gli elementi di controllo di molti poteri da vendicatore, in particolare quelli che tirano, spingono, fanno scorrere o teletrasportano i nemici. Ottiene capacità che gli permettono di spingere gli avversari anche con poteri che normalmente non producono effetti di movimento forzato, e che aumentano la distanza di cui sposta i nemici mediante i suoi poteri. I nuovi poteri di attacco del personaggio controllano i movimenti dei bersagli o li buttano a terra.

Fedele al nome di questo cammino, il personaggio che lo adotta risulta più efficace se impugna un'arma a foggia di martello, come ad esempio un maglio.

Privilegi leggendari del martello del giudizio

Azione a Valanga (11° livello): Quando un martello del giudizio spende un punto azione per compiere un attacco e quell'attacco colpisce, può spingere ogni bersaglio che colpisce con quell'attacco di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Intelligenza.

Frantumare Ossa (11° livello): Ogni volta che un martello del giudizio colpisce una creatura con un potere di attacco giornaliero, quella creatura subisce una penalità di -2 alla CA fino alla fine del turno successivo del martello del giudizio.

Martello Sanguinario (16° livello): Ogni volta che un martello del giudizio spinge, tira, fa scorrere o teletrasporta una creatura sanguinante usando un potere, può muovere quella creatura di 2 quadretti aggiuntivi.

Preghiere del martello del giudizio

Martello Tonante — Martello del giudizio Attacco 11

Il martello del giudizio percuote il suolo con la sua arma, e la terra stessa trasmette la collera del suo dio, colpendo i nemici con la forza del tuono e buttandoli a terra o spingendoli indietro.

Incontro ✦ Arma, Divino, Tuono
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il bersaglio viene buttato a terra prono oppure spinto di 2 quadretti.
Arma: Se il personaggio impugna un martello, il numero di quadretti di cui può spingere il bersaglio è pari a 1 + il suo modificatore di Intelligenza.

Fermezza d'Acciaio — Martello del giudizio Utilità 12

Come l'acciaio forgiato e temprato da un maestro fabbro, il martello del giudizio resiste alla parte peggiore degli attacchi dei suoi nemici.

Incontro ✦ Divino
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 10 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo.

Martello del Pronunciamento Finale — Martello del giudizio Attacco 20

Il giudizio del dio del martello del giudizio respinge l'avversario e lo radica a terra.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati. Il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Arma: Se il personaggio impugna un martello, il numero di quadretti di cui può spingere il bersaglio è pari a 3 + il suo modificatore di Intelligenza.

FRANZ VOHWINKEL

Volto svelato

"Guarda la mia faccia, e vedrai il volto del mio dio."

Prerequisito: Vendicatore

Al culmine del rito di iniziazione del personaggio, avvenuto molti anni fa, uno di vendicatori del suo tempio segreto abbassò il cappuccio del suo grande mantello per rivelare un volto che non era mortale, ma completamente divino. In quel momento, il personaggio vide il volto del proprio dio, e quella vista lo trasformò. Questa conoscenza della presenza divina è ciò che gli consente di brandire il potere che possiede e che l'autorizza ad agire nel nome del suo dio. Lentamente (molto lentamente), il personaggio si sta modellando a immagine del proprio dio, al punto che il suo volto comincia a rispecchiare l'aspetto esteriore di quella divinità.

Per gli iniziati della sua fede, il volto del dio è una vista meravigliosa, capace di suscitare soggezione e devozione più profonda. Per i nemici del suo dio, il volto è qualcosa da temere, una fonte terrificante di radiosità accecante e incandescente.

Il cammino del personaggio riguarda la propria trasformazione fisica e spirituale. Man mano che progredisce lungo il cammino del volto svelato, egli diviene uno specchio sempre più limpido del volto del suo dio e un'espressione più fedele della sua volontà. Può attingere alla consapevolezza della mente divina e trasformarsi in un aspetto divino non differente da un angelo, volando su grandi ali per combattere meglio i nemici del suo dio.

Privilegi leggendari del volto svelato

Azione Svelata (11° livello): Quando un volto svelato spende un punto azione per compiere un'azione extra, ottiene anche un uso aggiuntivo di uno dei suoi poteri di Incanalare Divinità durante quell'incontro.

Carica Librata (11° livello): Quando un volto svelato carica, può volare della propria velocità come parte della carica. Riceve inoltre un bonus di +2 a tutte le difese contro gli attacchi di opportunità che provoca mentre si muove durante la carica.

Possanza Sanguinante (16° livello): La prima volta che un volto svelato viene reso sanguinante durante un incontro, recupera l'uso di *volto radioso* se lo ha già utilizzato durante quell'incontro.

Preghiere del volto svelato

Volto Radioso — Volto svelato Attacco 11

La luce della presenza del dio risplende dal viso del volto svelato, scottando i suoi nemici.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Vigilanza Divina — Volto svelato Utilità 12

Con i sensi amplificati dalla presenza del suo dio, il volto svelato sfreccia in mezzo ai nemici negando loro qualunque apertura per attaccarlo.

Incontro ✦ Divino
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio scatta della propria velocità. Non concede vantaggio in combattimento ad alcun nemico fino alla fine del suo turno successivo.

Aspetto Divino — Volto svelato Attacco 20

Il volto svelato diventa un'espressione più perfetta della presenza del suo dio, arrostendo i nemici con la luce del proprio spirito ed estendendo ali radiose per porre fine alla battaglia.

Giornaliero ✦ Divino, Metamorfosi, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 5d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA. In aggiunta, ottiene una velocità di volo pari alla propria velocità sul terreno, e la capacità di fluttuare.

MICHAEL BERUK

Votato implacabile

"Le tue parole non sono altro che aria. Le mie durano nel tempo."

Prerequisito: Vendicatore, potere *giuramento di inimicizia*

Per alcune sette di vendicatori, la pronuncia di giuramenti è una parte centrale delle osservanze religiose e dei riti di iniziazione. Secondo gli insegnamenti di queste sette, un giuramento pronunciato da un vendicatore è simile alle parole di creazione pronunciate dagli dèi per conferire una forma duratura al mondo; quando la volontà del vendicatore e il volere del dio sono una cosa sola, il giuramento di un vendicatore ha il potere di fare in modo che la realtà si conformi alle parole di quel giuramento.

Come membro di una di queste sette di votati implacabili, il potere *giuramento di inimicizia* del personaggio è investito di un peso particolare. Quando giura di imporre a un nemico la giustizia del suo dio, gli attacchi di quella creatura hanno minore probabilità di ferirlo. Quando il suo avversario giace morto, il personaggio riceve la ricompensa per avere soddisfatto il suo giuramento, ottenendo nuovo vigore per il resto della battaglia. Mentre avanza lungo il cammino del votato implacabile, un vendicatore ottiene poteri che si dimostrano più efficaci contro il bersaglio del suo giuramento, indebolendolo o rendendolo vulnerabile ai suoi successivi attacchi. Può anche conferire il beneficio del suo *giuramento di inimicizia* ai propri alleati per un breve periodo, garantendosi il loro aiuto per comminare all'avversario la giustizia del dio.

Privilegi leggendari del votato implacabile

Azione Giurata (11° livello): Quando un votato implacabile spende un punto azione per compiere un attacco, effettua due tiri per colpire contro ciascun bersaglio di quell'attacco e può usare il risultato che preferisce.

Giuramento di Sangue (11° livello): Un votato implacabile ottiene un bonus di +1 a tutte le difese contro gli attacchi effettuati dal bersaglio del suo *giuramento di inimicizia*.

Giuramento Duraturo (16° livello): Quando il bersaglio del *giuramento di inimicizia* di un votato implacabile scende a 0 punti ferita, il votato implacabile può spendere un impulso curativo come azione gratuita.

Preghiere del votato implacabile

Giuramento di Debolezza — Votato implacabile Attacco 11

Mentre colpisce il suo nemico giurato, il potere del giuramento del votato implacabile ne prosciuga la forza e la volontà.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Il bersaglio del *giuramento di inimicizia*
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Crociata Giurata — Votato implacabile Utilità 12

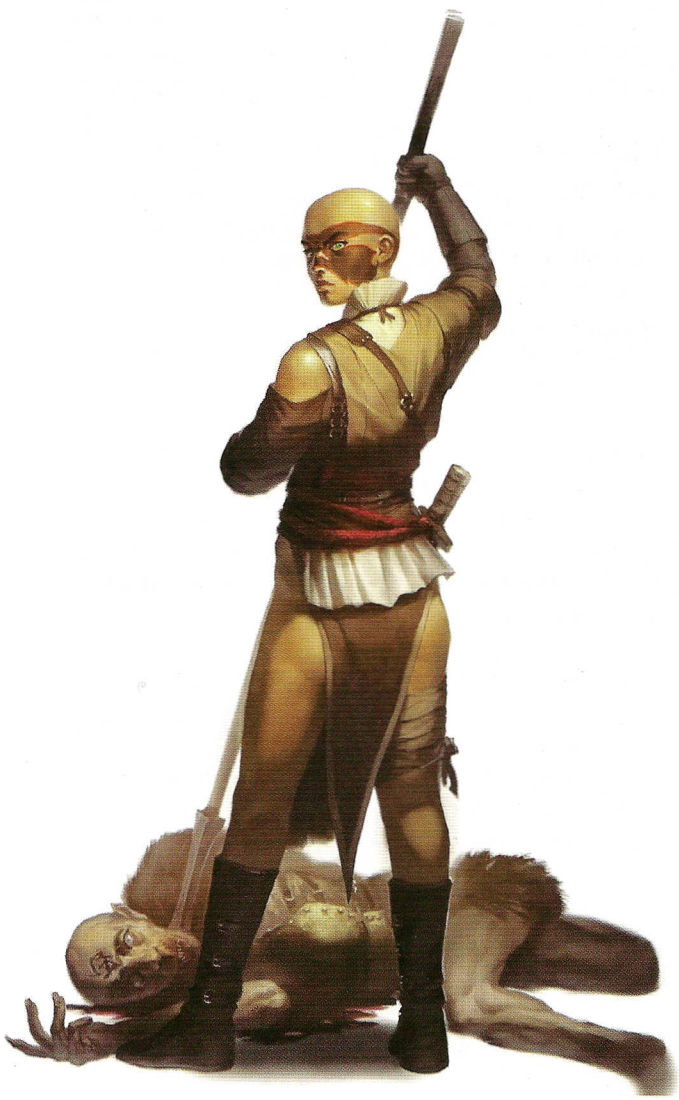
L'aura sacra che rappresenta il giuramento contro un nemico circonda anche gli alleati del votato implacabile, conferendo ai loro attacchi una precisione letale.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio effettua due tiri per colpire e usa il risultato che preferisce quando compie un attacco in mischia contro il bersaglio del *giuramento di inimicizia* del personaggio.

Legame del Giuramento — Votato implacabile Attacco 20

Il votato implacabile lega un nemico con il proprio giuramento, consegnandolo alla punizione del suo dio.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Il bersaglio del *giuramento di inimicizia* del personaggio
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni.
Effetto: Il bersaglio ottiene vulnerabilità 5 agli attacchi del personaggio (tiro salvezza termina).



MATIAS TAPIA

DESTINI EPICI

Quando il personaggio raggiunge il 21° livello, può scegliere un destino epico. È libero di ritardare la propria scelta fino a un livello successivo o di astenersene completamente, se così desidera. Se sceglie un destino epico dopo aver raggiunto il 21° livello, ottiene tutti i benefici di quel destino epico disponibili per il suo livello attuale e per i livelli inferiori.

ARALDO DELLA ROVINA

La malasorte segue l'araldo della rovina come un'ombra.

Prerequisito: 21° livello

Il personaggio è un presagio di tempesta, un araldo di distruzione, un diffusore di calamità: dovunque vada, i destini vengono disfatti e tessuti di nuovo. Si è liberato dai vincoli del fato, e per lui nulla è scritto. Ogni passo sul suo cammino, ogni decisione che prende, costringe il futuro a rimodellarsi in accordo con le sue azioni. Le ondate che si propagano dalle sue scelte possono rovesciare sovrani, risvegliare antichi terrori, rovinare regni e frustrare i progetti degli dèi stessi.

Le conseguenze più terribili delle sue scelte ricadono sulle persone, i regni o le cause che il personaggio decide di combattere. Sventure, incidenti e disastri naturali si addensano intorno ai nemici quando il personaggio è nei paraggi: fastidi minori all'inizio, come una grandinata che rovina un raccolto, un messaggero ritardato per qualche importante ora quando al suo cavallo si rompe uno zoccolo, o un servo che dimentica di chiudere un cancello. Il personaggio non può controllare questi avvenimenti, e neppure indovinare in che modo potrebbero manifestarsi. In effetti, la malasorte colpisce spesso anche coloro che non hanno cattive intenzioni verso di lui, sebbene non con la stessa gravità con cui affligge i suoi nemici. Per questo non osa trattenersi nei luoghi che ama, per evitare di distruggere inavvertitamente le cose che gli sono care.

IMMORTALITÀ

Nessuno può sapere per certo quale sarà la rovina preannunciata dall'arrivo del personaggio. Potrebbe combattere un oscuro signore come valoroso campione del bene. Il suo fallimento potrebbe causare la distruzione del regno per la cui difesa stava combattendo, e il suo successo potrebbe condurre all'ascesa di una inflessibile tirannia pericolosa tanto quanto il signore oscuro che ha distrutto. Solo alla fine della vita mortale del personaggio il suo vero scopo diverrà chiaro.

Rovina compiuta: Il personaggio è irresistibilmente attirato verso l'adempimento di un qualche destino rovinoso di portata estrema: di solito la distruzione catastrofica di una grande creatura, un potente reame o un artefatto leggendario. Quando trionfa, la trama del fato si ripara intorno a lui, e un nuovo corso del destino prende forma. In questa nuova tessitura non c'è più posto per il personaggio, che viene scagliato fuori dall'esistenza. Di lui non rimane nulla, ma viene ricordato nei miti e nelle leggende del mondo come un agente di cambiamento e distruzione. In qualche momento e luogo nel futuro, il personaggio si risveglierà con la terribile consapevolezza di dover servire di nuovo come araldo della rovina.

PRIVILEGI DELL'ARALDO DELLA ROVINA

Scudo di Malasorte (21° livello): Ogni volta che un araldo della rovina ottiene un risultato di 1 naturale in un tiro per colpire, può ripetere il tiro. Se ottiene un secondo 1 naturale, non può ripetere il tiro di nuovo. In aggiunta, quando qualsiasi nemico ottiene un risultato di 1 naturale in un tiro per colpire contro di lui, quel nemico è stordito fino alla fine del turno successivo dell'araldo della rovina, che può fare scorrere il nemico di 3 quadretti come reazione immediata.

Maestro di Malasorte (24° livello): Una volta per incontro, quando una creatura entro 10 quadretti da un araldo della rovina scende a 0 punti ferita o meno, l'araldo della rovina può effettuare un tiro salvezza o spendere un impulso curativo.

Ricompensa del Fato (30° livello): Ogni volta che un araldo della rovina effettua un attacco che manca tutti i bersagli, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a metà del suo livello.

POTERE DELL'ARALDO DELLA ROVINA

Mantello di Rovina Araldo della rovina Utilità 26

Una tempesta di disastri circonda l'araldo della rovina, portando la distruzione ai suoi avversari.

Giornaliero
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi nemico entro 3 quadretti dal personaggio concede vantaggio in combattimento agli alleati di quest'ultimo, non può teletrasportarsi e subisce 5 danni ogni volta che manca con un attacco.

Avatar primevo

L'avatar primevo è l'incarnazione vivente del potere della natura, un possente spirito primevo rivestito di carne mortale.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe primeva

Il personaggio è tutt'uno con il mondo che lo circonda. Sente il bisbigliare degli alberi mentre parlano dei loro antichi sogni, gusta il sapore del cambio delle stagioni trasportato dai quattro venti, e può capire i pensieri delle bestie nei paraggi. Per lui il mondo degli spiriti che esiste a fianco del mondo fisico è tanto reale quanto il suo stesso corpo; percepisce e si muove in entrambi i reami nello stesso tempo. Come i più saggi e più potenti barbari, druidi, guardiani e sciamani che lo hanno preceduto, non teme la morte, poiché quando morirà risiederà nel mondo degli spiriti che già ora conosce.

Molti spiriti primevi sono benigni. Alcuni sono indifferenti alle preoccupazioni dei mortali, mentre altri sono attivamente malevoli. Il potere e la sintonia con il loro mondo manifestati dall'avatar primevo attraggono l'attenzione di questi spiriti, perché lo percepiscono così come lui percepisce loro. Gli spiriti ostili lo considerano una minaccia e tentano di ostacolare i suoi progressi. Ma nel reame degli spiriti, il personaggio ha anche degli alleati, poteri amichevoli che lo nutrono, concedendogli una misura della loro forza per promuovere la sua causa. Con l'aumentare della sua esperienza, aumenta anche la sua connessione agli spiriti della natura, fino a quando il potere confortante del mondo naturale lo accompagnerà dovunque vada.

La sua presenza nel mondo ha una risonanza tale che un grande spirito primevo potrebbe cercarlo e reclutarlo per uno scopo più grande. Che il personaggio scelga di legarsi o meno a questa entità non ha effetti sulle sue capacità, ma mettersi al suo servizio potrebbe risultare in manifestazioni fisiche che evocano qualità possedute dallo spirito patrono. Per esempio, se dovesse allearsi con uno spirito delle foreste, i suoi capelli potrebbero assumere un aspetto di foglie che cambiano colore con il passare delle stagioni; se scegliesse di servire lo spirito della caccia, potrebbe acquisire un aspetto bestiale e una chioma arruffata; e se servisse uno spirito animale di guida e saggezza, potrebbero spuntargli le corna di un cervo o vedere i suoi piedi trasformarsi in zoccoli.

ERIC BELISLE

Immortalità

Quando la vita del suo corpo giunge al termine, il personaggio continuerà a esistere sotto forma di spirito della natura.

Potente tra gli spiriti: Mentre si avvicina al completamento della sua Cerca del Destino, il personaggio sente l'attrazione di qualcosa di più grande, una forza superiore che lo attira e lo sprona a portare a compimento rapidamente la sua missione. Non molto tempo dopo avere terminato il suo ultimo compito, il personaggio si allontana dal mondo ed entra nel reame degli spiriti, lasciandosi alle spalle la propria mortalità. Libero dai legami del suo corpo, si unisce alla schiera di spiriti che proteggono l'ordine naturale e stimolano i nuovi campioni a seguire il sentiero che lui ha tracciato.

Privilegi dell'avatar primevo

Viaggio Primevo (21° livello): Quando qualsiasi nemico lo colpisce con un attacco in mischia, un avatar primevo può teletrasportarsi di 3 quadretti come reazione immediata.

Dono degli Spiriti (24° livello): Dopo ogni periodo di riposo esteso, un avatar primevo sceglie un punteggio di caratteristica. Fino alla fine del suo prossimo riposo esteso, l'avatar primevo ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica connesse a quella caratteristica.

Eterno Ritorno (30° livello): Una volta al giorno, quando un avatar primevo muore e gli rimangono almeno due impulsi curativi, può ritornare in vita con uno sforzo di volontà. All'inizio di uno dei suoi turni entro 10 round dalla morte, l'avatar primevo può spendere due impulsi curativi per tornare in vita. Ritorna in gioco con un ammontare di punti ferita pari al suo valore di sanguinante e libero da qualsiasi effetto che possa essere terminato da un tiro salvezza. Quindi svolge normalmente il suo turno.

Potere dell'avatar primevo

Camminare con gli Spiriti Avatar primevo Utilità 26

Lo spirito dell'avatar primevo scivola via dal suo corpo, rivelando la sua vera natura.

Giornaliero
Azione minore **Personale**

Effetto: Il corpo del personaggio scompare, e il personaggio riappare in forma di spirito in uno spazio adiacente. Quando è in questa forma, è evanescente e ottiene la qualità intangibile. Ottiene inoltre una velocità di volo pari alla sua velocità sul terreno, e può fluttuare. Può usare poteri a volontà e poteri a incontro, ma non può usare poteri giornalieri, poteri degli oggetti magici e rituali. Può mantenere questa forma finché non la termina con un'azione standard, finché non scende a 0 punti ferita o meno, o finché non si sottopone a un riposo breve o un riposo esteso. Quando il personaggio lascia questa forma, il suo corpo riappare, riunito al proprio spirito, nello spazio che occupa attualmente.

Cantore del fato

Il Canto degli Eroi risuona nell'anima del cantore del fato. Fino a quando non potrà unirsi al loro coro, condividerà con il mondo le meraviglie della sua musica.

Prerequisito: Bardo di 21° livello

Nei giorni più oscuri della guerra divina contro i primordiali, quando gli agenti dell'oblio sembravano destinati a distruggere le opere divine e disfare la creazione stessa, gli araldi degli dèi unirono le voci e incitarono i campioni mortali a reagire. Il loro canto trasformò in eroi le persone comuni, dando loro la risolutezza di resistere tenacemente contro l'ondata di nemici che li circondava. Quegli antichi araldi vivono ancora nelle leggende e nelle storie dei loro discendenti, e senza il loro canto incoraggiante, il mondo avrebbe potuto finire.

Il personaggio ha studiato il Canto degli Eroi, e sa che tutti i grandi campioni odono ancora oggi la sua melodia. Forse non ne sono consapevoli, ma in qualche momento della loro vita anche loro, come lui, sono riusciti a coglierne una debole nota. Le sonorità lontane di questo antico canto, nascoste forse in un motivo incoraggiante, o forse ricordate solo in parte in un trascinante richiamo all'azione, forniscono l'ispirazione di cui i mortali hanno bisogno per elevarsi al di sopra della mondanità e diventare leggende.

Immortalità

Il personaggio ha udito la melodia ammaliante di quell'antica canzone. In quel momento, quando le parole della creazione echeggiarono nell'armonia del cosmo, lo scopo e il destino ultimo della sua vita gli sono divenuti chiari. Ora la sua rotta è cambiata, e dedica il proprio tempo a risvegliare i frammenti di questo antico canto e a legarli insieme in un'unica opera, ricostruendo nel mondo il Canto degli Eroi per incitare nuovi campioni a combattere contro i nemici della creazione e a proteggere il mondo per le generazioni future.

Il Coro Eterno: Quando il personaggio ha portato termine la sua Cerca del Destino, riesce a sbloccare la pienezza dell'opera gloriosa, in cui ogni nota elusiva è stata catturata nell'ordine corretto, e la musica è limpida come un tempo. Per la prima volta, il personaggio può eseguire il Canto degli Eroi nella sua totalità. La purezza del canto dissolve la sua forma ed egli si unisce ai cantori del passato nel corpo e nella voce, fondendo le sue tonalità sonore con il resto del coro per portare il canto in avanti, verso l'eternità.

Privilegi del cantore del fato

Destino Adempiuto (21° livello): Un cantore del fato può spendere un punto azione per consentire a un alleato entro 20 quadretti da lui di effettuare un attacco come azione gratuita, invece di compiere un'azione extra. Se l'attacco dell'alleato colpisce, il personaggio recupera il punto azione.

Chiarezza del Fato (24° livello): Ogni volta che un cantore del fato usa il suo potere *parola maestosa*, il bersaglio può effettuare due volte ogni tiro per colpire, tiro salvezza, prova di abilità e prova di caratteristica e usare il risultato che preferisce fino all'inizio del turno successivo del cantore del fato.

Ispirazione Eroica (30° livello): Ogni volta che un alleato entro 5 quadretti da un cantore del fato spende un punto azione per compiere un attacco, il cantore del fato e tutti i suoi alleati possono spendere un impulso curativo come azione gratuita.

Potere del cantore del fato

Frammento del Canto Cantore del fato Utilità 26

Il cantore del fato intona un verso del Canto degli Eroi, onorando i campioni del passato, del presente e del futuro. Circondato dalle sue melodie, il cantore e i suoi alleati sono spronati a compiere gesta di incredibile eroismo.

Giornaliero ✦ Arcano, Zona
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Effetto: L'emanazione crea una zona di musica incoraggiante che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché restano nella zona, il personaggio e qualsiasi alleato possono spendere un punto azione per compiere due azioni extra, anziché una sola. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 3 quadretti.
Mantenere minore: La zona permane.

VINCENT DUTRAIT

Custode di sapienza

Ogni conoscenza deve essere preservata. Dev'essere salvata e protetta, perché la conoscenza contiene la chiave per ciò che siamo, ciò che siamo stati e ciò che diventeremo.

Prerequisiti: 21° livello, Intelligenza 21 o Saggezza 21, due abilità di conoscenze con addestramento

Un custode di sapienza è una fonte di conoscenza, un erudito senza pari e un preservatore di leggende, miti e, soprattutto, verità. Sebbene si accontenti dello studio e della riflessione, la gente si reca a consultarlo da ogni parte del mondo, e persino da oltre. Desiderano che applichi il suo acuto intelletto e la sua saggezza penetrante a un numero qualsiasi di problemi: localizzare un artefatto da tempo perduto, risolvere un enigma impossibile o sviluppare una strategia per sopraffare un'orda di berserker infuriati. Altri lo cercano solo per parlare, imparare ed espandere la loro comprensione.

A questa vasta conoscenza si accompagna una grande responsabilità, perché è meglio che alcune verità rimangano segrete. Se il personaggio svelasse l'ubicazione di una potente arma perduta fin dalla caduta di una antica civiltà, potrebbe condannare il mondo a sperimentare di prima mano il potere di quell'arma. Se non condivide la cura di un'epidemia, le morti delle sue vittime peseranno sulle sue spalle. Alla fine, dovrà decidere se vuole semplicemente accumulare la sua sapienza o dispensarla liberamente, e capire se possiede la saggezza di sapere che cosa rivelare e che cosa nascondere.

Immortalità

I custodi di sapienza sono tra le persone più istruite del mondo, e fanno affidamento sulle loro vaste conoscenze per combattere coloro che abbracciano l'ignoranza e rifiutano la civiltà.

Grande biblioteca: L'espressione ultima del potere temporale di un custode di sapienza è la costruzione di una grandiosa biblioteca capace di contenere la sua vasta collezione. Al completamento della sua Cerca del Destino, questo personaggio avrà accumulato più libri, manoscritti altri testi di quanti ne possa catalogare. L'unico modo per impedire che determinate scritture pericolose possono finire nelle mani sbagliate è quello di costruire un luogo per proteggerle. Che il personaggio la costruisca nel mondo mortale, alla deriva nel Mare Astrale o nascosta nella Città d'Ottone, a Sigil o Roccafosca, la grande biblioteca garantisce la sua immortalità. La biblioteca ricorda a tutti coloro che posano gli occhi sulle sue meraviglie la dedizione ossessiva con cui il personaggio ha preservato la sapienza, e le grandi gesta che ha compiuto nella sua ricerca di conoscenza.

Privilegi del custode di sapienza

Saggezza del Custode di Sapienza (21° livello): Ogni volta che un custode di sapienza effettua una prova di conoscenza o una prova di conoscenze dei mostri, può tirare due volte e usare il risultato che preferisce.

In aggiunta, i suoi attacchi infliggono 2 danni extra se colpiscono creature le cui origini rientrino nel campo delle sue abilità con addestramento. Per esempio, se

possiede Arcano come abilità con addestramento, i suoi attacchi infliggono 2 danni extra se colpiscono creature elementali, fatate e ombra.

Acume del Custode di Sapienza (24° livello): Quando un custode di sapienza effettua una prova di abilità per qualsiasi rituale, può tirare due volte e usare il risultato che preferisce.

Ha la facoltà di raddoppiare il tempo necessario per celebrare un rituale allo scopo di ridurre della metà il costo dei componenti di quel rituale.

Inoltre, ogni volta che ottiene un colpo critico contro una creatura la cui origine rientra nel campo delle sue abilità con addestramento, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro quella creatura fino alla fine del suo turno successivo.

Rivelazione del Custode di Sapienza (30° livello): Un custode di sapienza sceglie due dei suoi poteri giornalieri di utilità: questi due poteri sono ora poteri a incontro per lui. Se non possiede due poteri giornalieri di utilità, può riaddestrare immediatamente i suoi poteri di utilità fino a quando non possiede due poteri giornalieri di utilità che a quel punto diventano poteri a incontro.

Potere del custode di sapienza

Vero Nome — Custode di sapienza Utilità 26

Il custode di sapienza pronuncia il vero nome del suo avversario, svelando agli alleati le sue debolezze.

Incontro
Azione standard **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus ai tiri dei danni contro il bersaglio pari al modificatore di Intelligenza o Saggezza del personaggio.

WAYNE ENGLAND

Reverendo onorato

Il reverendo onorato scruta oltre il velo mortale per comprendere una verità fondamentale più profonda.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe divina

Come risultato di lunghe riflessioni, moralità inflessibile e una vita intera di devoto servizio agli dèi, il personaggio ha sviluppato una nuova e incisiva filosofia riguardante il posto dei mortali nel cosmo. Ha gettato lo sguardo sulla verità dell'infinito, sulla distesa senza tempo nella quale si recano alla fine le anime mortali, e le sue intuizioni hanno il potere di cambiare il mondo. I suoi insegnamenti sono destinati a portare speranza e illuminazione alla gente nei secoli a venire, perché nelle parole che ha scritto e nella storia delle sue gesta si trovano barlumi di verità.

A prima vista, la sua filosofia potrebbe sembrare una eccessiva semplificazione degli dèi e dei loro domini, ma il personaggio riconosce che queste entità sono intermediari necessari tra i mortali e l'infinito. Pertanto, egli onora tutte le divinità come esempi da cui i mortali possono imparare. I suoi sermoni, le sue scritture o i racconti della sua vita hanno il potere di aiutare i seguaci di molti differenti dèi a comprendere le lezioni del mondo mortale.

L'esatta natura di queste rivelazioni dipende dal personaggio. Potrebbe essere un visionario che percepisce il destino ultimo delle anime mortali e insegna al prossimo che le azioni in questo mondo influenzano la destinazione finale. Potrebbe essere un riformatore i cui insegnamenti sfidano le dottrine millenarie e inflessibili dei grandi templi. Potrebbe essere un filosofo che mantiene un credo di stoicismo, una focosa condanna del male o un sistema etico di obbligo verso gli altri. O forse istruisce i suoi discepoli in verità più oscure che incitano all'avidità, all'edonismo o alla tirannia: non tutti coloro che seguono questo cammino scoprono filosofie di pace e illuminazione, dopo tutto.

Immortalità

Un reverendo onorato percorre una strada pericolosa, perché non tutte le entità potenti desiderano che nel mondo dei mortali si manifestino l'illuminazione e la comprensione.

Verità rivelata: Il personaggio ha viaggiato fino agli angoli più remoti dell'universo, ha affrontato le legioni celesti, combattuto eserciti di diavoli e sconfitto orde demoniache. Ha viaggiato nei domini del Mare Astrale e ha esplorato il Caos Elementale nella sua ricerca della comprensione. Alla fine, la fonte originale di tutta l'esistenza si trova alla sua portata. Al completamento della sua Cerca del Destino, il personaggio riceve una visione, un sentiero dorato che si allunga verso l'infinito. Incrollabile nella forza delle sue convinzioni, egli compie il primo passo di questo viaggio finale, scivolando oltre la realtà e scomparendo dal mondo. La strada davanti a lui è lunga e strana, ma il suo viaggio è solo l'inizio. Nelle epoche a venire, i mortali seguiranno i suoi passi, guidati dai suoi insegnamenti e ispirati dal suo esempio.

Privilegi del reverendo onorato

Avversario Immortale (21° livello): Le creature immortali subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire contro un reverendo onorato. In aggiunta, un reverendo onorato ottiene un bonus ai tiri dei danni contro le creature immortali pari al suo modificatore di Saggezza.

Manifestare il Divino (24° livello): Un reverendo onorato può usare ciascuno dei suoi poteri di Incanalare Divinità una volta per incontro. In aggiunta, può selezionare qualsiasi talento di Incanalare Divinità, anche se non adora il dio richiesto.

Concedere Grazia (30° livello): Quando qualsiasi alleato entro 20 quadretti da un reverendo onorato scende a 0 punti ferita o meno, il personaggio può spendere un impulso curativo come interruzione immediata. Non recupera punti ferita in seguito a questa spesa, ma l'alleato recupera punti ferita come se fosse stato lui a spendere un impulso curativo.

Potere del reverendo onorato

Protezione Serena — Reverendo onorato Utilità 26

Una volta che il reverendo onorato ha compreso una cosa, ignorarla diventa facile. Condividendo la sua comprensione con gli alleati, il reverendo onorato protegge se stesso e loro dal male.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore — **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio sceglie un tipo di danno: acido, forza, fulmine, fuoco, freddo, necrotico, psichico, radioso, tuono o veleno. Ogni bersaglio ottiene resistenza 30 a quel tipo di danno fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere minore: La resistenza permane.

MIKE MAY

Spirito glorioso

Le gesta gloriose vivono per sempre. Il personaggio è stato marchiato per l'immortalità come uno spirito combattente capace di guidare le future generazioni.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe primeva

In mezzo alla schiera di spiriti primevi che proteggono il mondo e mantengono il suo ordine naturale, i riveriti spiriti dei grandi eroi mortali spiccano come fieri fuochi di segnalazione che incoraggiano i loro discendenti viventi a seguire le loro tracce. È destino del personaggio unirsi a loro, e dimostrare il suo valore conquistando la gloria in battaglia. Fintanto che vive, non è ancora uno spirito glorioso, ma i suoi simili immortali esultano nei suoi trionfi e lo rafforzano concedendogli una porzione del loro potere, in attesa del giorno predestinato nel quale combatterà la sua ultima battaglia mortale e si unirà a loro nel mondo degli spiriti.

La battaglia contro un qualsiasi degno avversario riempie di gioia il cuore del personaggio, e gli procura le acclamazioni dei suoi compagni invisibili. Coltiva una speciale inimicizia per gli avversari che vorrebbero ingannare la morte o che infliggono al prossimo una morte ingloriosa. Sono questi nemici, più di qualunque altro, che il personaggio cerca di spedire nell'oblio prima di lui.

Immortalità

I grandi spiriti ancestrali riveriti dal personaggio sono quelli che provano gioia negli esempi mortali di valore e grande tenacia. Attraverso il suo amore per la battaglia, ha conquistato l'approvazione di questi spiriti, e in cambio essi gli offrono la possibilità di assistere i suoi discendenti e le persone che condividono i suoi ideali anche quando i suoi giorni mortali saranno finiti.

Gloria eterna: Il personaggio si distingue durante la sua ultima battaglia, combattendo con un coraggio senza pari. Che alla fine cada o rimanga in piedi, vede la grande schiera degli spiriti gloriosi, riunita per accoglierlo nelle loro fulgide fila. In un volo di gioia selvaggia, essi lo conducono nel mondo degli spiriti, dove un grande banchetto è stato preparato in suo onore. Lasciandosi alle spalle la sua vita mortale, egli diviene un autentico spirito glorioso, una presenza invisibile sui campi di battaglia del mondo, che riempie i combattenti viventi del coraggio e della possanza di cui hanno bisogno per sopraffare i loro nemici.

Privilegi dello spirito glorioso

Degno Avversario (21° livello): Una volta per incontro e come azione minore, uno spirito glorioso può nominare come degno avversario il nemico a lui più vicino fino alla fine dell'incontro. Fino all'inizio del suo turno successivo, i suoi attacchi contro il degno avversario ignorano qualsiasi resistenza e la capacità evanescente.

In aggiunta, una volta per round, uno spirito glorioso può infliggere 2d8 danni extra quando colpisce il degno avversario. Se è in grado di effettuare diversi attacchi contro il degno avversario durante il suo turno, deve decidere a quale attacco si applicano i danni extra dopo avere effettuato il tiro per colpire di tutti gli attacchi.

Infine, se riduce il degno avversario a 0 punti ferita, uno spirito glorioso può spendere un impulso curativo come azione gratuita.

Cercatore di Avversari (24° livello): Una volta per incontro e come azione di movimento, uno spirito glorioso può teletrasportarsi in uno spazio adiacente a qualsiasi creatura che sia in grado di vedere.

Latore di Rovina (30° livello): Se il degno avversario è l'unico bersaglio del suo attacco e se quell'attacco manca, uno spirito glorioso conserva l'uso di quel potere di attacco. Qualsiasi effetto che si verifica normalmente quando il potere manca il bersaglio si applica come di consueto.

Potere dello spirito glorioso

Destriero Spirituale Spirito glorioso Utilità 26

Materializzandosi dal nulla, un destriero spirituale alato trasporta lo spirito glorioso accanto al suo avversario.

A volontà
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: Il nemico nominato dal privilegio Degno Avversario termina il suo movimento entro 6 quadretti dal personaggio
Effetto: Il personaggio vola e atterra in uno spazio adiacente al nemico che attiva il potere. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

EVA WIDERMANN

CAPITOLO 3

Opzioni dei personaggi

HOWARD LYON

Considerate congiuntamente, la razza e la classe definiscono la maggior parte delle capacità di un personaggio. Ma un personaggio è qualcosa di più delle sue capacità. I talenti e l'equipaggiamento completano i suoi poteri e privilegi di classe, mentre un background ben sviluppato aiuta a fargli assumere una personalità tridimensionale.

I background forniscono solo benefici minori a livello di meccaniche di gioco, ma sono una parte importante nel definire chi è il personaggio, e non solo che cosa è in grado di fare. Suggeriscono elementi di personalità e storia che un giocatore può usare quando interpreta il suo personaggio, e costituiscono anche un ottimo aggancio che il DM può utilizzare per connettere il personaggio alle avventure che lo attendono.

I talenti sono un ottimo modo per personalizzare un avventuriero, effettuando una regolazione fine delle sue capacità in modo che diventi esattamente il tipo di personaggio che il giocatore aveva in mente. I talenti inclusi nel presente capitolo sono destinati principalmente alle nuove classi e razze descritte in questo libro.

Oggetti comuni e magici riducono le debolezze e amplificano le forze di un personaggio. Garantiscono che i suoi attacchi e difese restino al passo con i mostri sempre più pericolosi che affronterà nelle sue avventure.

Infine, i rituali estendono le sue capacità, dandogli nuovi modi per superare gli ostacoli e gestire problemi al di fuori del combattimento. Un'accurata scelta di rituali aiuta a completare il profilo del personaggio, rendendolo capace di affrontare qualunque avversità la sua vita gli metterà di fronte.

Questo capitolo include le seguenti sezioni.

- **Background:** Regole e ampie idee narrative per sviluppare il passato di un personaggio e i suoi effetti sul presente.
- **Talenti:** Un'ampia scelta di nuovi talenti per i personaggi di ogni rango.
- **Equipaggiamento da avventura:** Equipaggiamento base per il personaggio.
- **Oggetti magici:** Nuove armature, armi, strumenti e altri oggetti calibrati per le classi descritte in questo libro.
- **Rituali:** Nuovi rituali, alcuni esclusivamente riservati ai bardi e altri destinati a fornire nuove opzioni per tutti gli incantatori rituali.

BACKGROUND

Il *Manuale del Giocatore* contiene una serie di domande per aiutare un giocatore a riflettere sul background del suo personaggio. I suggerimenti illustrati di seguito sono risorse che un giocatore può usare al momento della creazione, offrendo una varietà più ampia di agganci narrativi e aggiungendo un beneficio di gioco che rispecchia la storia del personaggio.

Questa sezione descrive un certo numero di elementi di background che un giocatore può usare come ispirazione per approfondire il suo personaggio. È possibile scegliere un numero qualsiasi di questi elementi di background, ma un buon metodo per creare un background ricco eppure gestibile è quello di scegliere un elemento da ciascuna di tre differenti categorie. Questo libro include cinque categorie: geografia, società, nascita, occupazione e background razziale.

A prescindere da quanti elementi di background vengono utilizzati, al momento della creazione di un personaggio è possibile (con il consenso del DM) scegliere uno dei seguenti benefici di background:

- Ottenere un bonus di +2 alle prove di un'abilità associata al background del personaggio.
- Aggiungere un'abilità associata al background del personaggio alla lista delle abilità di classe prima di scegliere le sue abilità con addestramento.
- Scegliere un linguaggio connesso al background. Il personaggio può parlare, leggere e scrivere fluentemente quel linguaggio.
- Se si sta utilizzando un'ambientazione di campagna che offre dei benefici regionali (come l'ambientazione di FORGOTTEN REALMS), ottenere un beneficio regionale.

Gli elementi di background presentati di seguito non sono gli unici possibili. Queste idee vanno usate come ispirazione per creare un background che sia unico quanto il personaggio. Sopra ogni cosa, è necessario ricordare che un background è qualcosa di più di un semplice beneficio di gioco: rappresenta le fondamenta essenziali di un personaggio, allude ai futuri accadimenti della campagna e influenza la sua personalità.

GEOGRAFIA

Questo elemento descrive l'ambiente predominante della regione nella quale il personaggio è cresciuto.

Deserto: Il personaggio è cresciuto in una terra arida e desolata, come un deserto sabbioso o una pietraia rocciosa. Come sono sopravvissuti lui e la sua famiglia? Anela a tornare alla vita semplice del deserto, o è grato di essere libero dalle sue fatiche costanti? Come reagisce alla varietà opprimente di immagini e odori di un ambiente urbano?

Abilità associate: Natura, Tenacia

Foresta: Il personaggio è cresciuto in una regione boscosa, come una foresta o una giungla. È sopravvissuto raccogliendo cibo, o lui e la sua famiglia erano cacciatori? Si sente una cosa sola con la foresta, o essa è semplicemente una fonte di cibo da raccogliere?

Abilità associate: Natura, Percezione

Montagne: Il personaggio è cresciuto in mezzo alle vette fredde e frastagliate di una catena montuosa. Quanto spesso ha visitato le terre basse quando era giovane? Cosa lo ha spinto a lasciare le montagne per diventare un avventuriero?

Abilità associate: Atletica, Dungeon

Terre umide: Il personaggio è cresciuto in una palude, nel delta di un fiume o in un'altra area acquitrinosa. Che cos'ha imparato per primo: a camminare o a nuotare? Diffida della sensazione del terreno solido, o è contento di poter tenere infine i piedi all'asciutto?

Abilità associate: Atletica, Natura

Urbano: Il personaggio è cresciuto in una grande città. In quale parte della città è stato allevato? È sempre rimasto in quell'area, o ha esplorato tutti i quartieri della città? Possiede ancora dei legami al suo vecchio quartiere, o è contento di essersi lasciato alle spalle la propria infanzia?

Abilità associate: Bassifondi, Storia

SOCIETÀ

Questo elemento di background indica la statura sociale ed economica di un personaggio.

Nobile: Il personaggio è un membro dell'aristocrazia. La sua famiglia possiede un titolo nobiliare? È l'erede di un titolo, e in questo caso, quante persone si frappongono fra lui e quel titolo? Entro quali circostanze è diventato un avventuriero?

Abilità associate: Diplomazia, Intuizione

Povero: Il personaggio è cresciuto senza un salario stabile. I membri della sua famiglia erano forse contadini, servi o braccianti non specializzati? Il personaggio e la sua famiglia sono costretti a chiedere l'elemosina nelle strade per potersi nutrire? Quale è stato il più grande sacrificio che il personaggio o la sua famiglia hanno dovuto compiere per sopravvivere? In che modo si è procurato le cose che possiede oggi?

Abilità associata: Bassifondi

Ricco: Il personaggio è cresciuto nell'agio, e non gli è mai mancato nulla. Da dove proveniva questa ricchezza? Era ereditata, o la sua famiglia aveva dovuto lavorare per raggiungerla? Fu ottenuta legittimamente, o con mezzi disonesti? In che genere di casa è vissuto? C'è mai stato un tempo in cui ha saputo cosa volesse dire essere affamato o disperato?

Abilità associata: Storia

NASCITA

Se esiste un elemento di background comune a molti eroi, si tratta certamente di una insolita circostanza di nascita.

Benedetto: Nel momento in cui è nato, il personaggio ha ricevuto una grande benedizione da un totale estraneo. Che tipo di persona lo ha benedetto? Era associata a una particolare religione? In questo caso, il personaggio fa parte di quella fede? È rimasto in contatto con questa persona, o diffida delle motivazioni che stanno

dietro alla benedizione? In che modo lo influenza la benedizione?

Abilità associate: Intuizione, Religione

Maledetto: Nel momento in cui è nato, il personaggio ha ricevuto una terribile maledizione da un totale estraneo. Che tipo di persona lo ha maledetto, e perché? Ha mai più rivisto quello straniero? È stato emarginato a causa della maledizione? Mostra un marchio o una cicatrice visibile? In che modo lo influenza la maledizione?

Abilità associate: Raggirare, Religione

Presagio: La nascita del personaggio è stata caratterizzata da un avvenimento insolito: forse una grande tempesta, un'eclissi o l'inizio o la fine di una battaglia. Di quale presagio si trattava? In che modo è stato interpretato? È nato qualcun altro sotto lo stesso presagio, e se è così, il personaggio ha un rapporto speciale con questi individui?

Abilità associate: Arcano, Storia

Presso un'altra razza: Il personaggio è nato in mezzo a una razza diversa dalla sua. È forse cresciuto tra gli alberi di una foresta elfica, nelle profondità di una fortezza nanica tra le montagne, o in una carovana di halfling? La sua famiglia viveva presso quella razza quando il personaggio è nato, o è stata qualche altra circostanza a portarvelo?

Abilità associata: Un'abilità nella quale l'altra razza ottiene un bonus

Profezia: La nascita del personaggio è stata preannunciata in una profezia. Cosa dice la profezia del personaggio e del suo futuro? Esiste qualcuno che crede alla profezia, e di chi si tratta? Il personaggio sta tentando di soddisfare la profezia, o di sventarla? I dettagli della profezia potrebbero suggerire al DM ulteriori avventure.

Abilità associate: Religione, Storia

Su un altro piano: Il personaggio non è nato nel mondo, ma su un altro piano di esistenza, come la Selva Fatata. Quali circostanze hanno condotto i suoi antenati su quel piano? Erano nativi di quel piano, vi furono portati contro la loro volontà o erano dei semplici visitatori? Quando ha lasciato quel piano, e che cosa ha dovuto fare per riuscire a fuggire? Gli manca il suo piano di nascita, o il pensiero di ritornarvi lo riempie di terrore?

Abilità associate: Arcano

Occupazione

Prima di diventare un avventuriero, il personaggio si guadagnava da vivere in questo modo.

Agricoltore: Il personaggio lavorava in una fattoria, imparando le vie del mondo naturale. Allevava bestiame, coltivava raccolti o faceva entrambe le cose? La sua fattoria aveva una specialità? La fattoria era di proprietà del personaggio o della sua famiglia, o era un semplice salariato? Gli mancano quei giorni, o era ansioso di scappare?

Abilità associate: Natura, Tenacia

Artigiano: Il personaggio svolgeva abilmente un mestiere particolare, come il fornaio, il fabbro, il falegname o il ciabattino. Che cosa realizzava? Gli piaceva il suo lavoro, o era solo un modo per sostentarsi? Qual è stata la sua creazione migliore, e che cosa è successo a quell'oggetto?

Abilità associate: Atletica, Diplomazia

Criminale: Il personaggio viveva dalla parte sbagliata della legge. Che tipo di crimini commetteva? Aveva iniziato una vita di crimine per necessità o per scelta? Faceva parte di una banda? Compie ancora oggi qualche azione illegale ogni tanto, o si è lasciato alle spalle quell'esistenza? In quest'ultimo caso, che cosa lo ha convinto ad abbandonare le sue abitudini criminali? Possiede ancora dei contatti nel sottobosco criminale? I suoi ex compagni lo considerano ora un nemico?

Abilità associate: Furtività, Manolesta

Erudito: Un tempo, la vita del personaggio ruotava intorno alla conoscenza. Quale area di studi era il suo campo? Era un insegnante o uno scriba, un architetto o un astrologo, un avvocato o un saggio? Gli altri rispettavano le sue teorie, o deridevano le sue idee? Cerca ancora di imparare e di insegnare, o ha abbandonato totalmente le attività accademiche per una vita di avventure?

Abilità associate: Arcano, Religione

Esempi di background

Di seguito sono forniti due esempi di come si può utilizzare il materiale in questa sezione al fine di allestire un background coerente per un personaggio.

Nata e cresciuta nelle strade fuligginose di una grande città, Nerys sviluppò presto la capacità di indurre gli altri a seguire il suo esempio. Quando fu abbastanza grande da poter aiutare a mantenere la sua famiglia, questo talento le permise di raggiungere il grado di sergente nella milizia cittadina. Ora che i suoi genitori e fratelli più giovani ricevevano quanto necessitavano per vivere e nelle sue tasche restava addirittura qualche spicciolo, Nerys se la passava meglio di quanto avesse mai pensato. Ma quando uno dei suoi amici d'infanzia ebbe bisogno di un favore, Nerys si ritrovò ai ferri corti con uno dei sindacati del contrabbando della città. In fuga da un signore del crimine intenzionato a vendicarsi su di lei, Nerys si è unita a un gruppo di avventurieri e sta mettendo a buon frutto le sue capacità di strada.

Il giocatore di Nerys ha scelto tre elementi di background: urbano (geografia), povero (società), e militare (occupazione). Nerys ha aggiunto Bassifondi alla lista delle sue abilità di classe.

Jahan è l'unico rampollo di un casato nobiliare, è stato il più grande tesoro mai posseduto dai suoi genitori fin dal primo giorno. In effetti, al momento della sua nascita, una coppia di gru apparve e girò tre volte intorno al tetto della sua stanza nella torre. Ancora molto giovane, Jahan divenne un rispettato studioso, concentrando i propri interessi sulla storia della sua terra. Quando arrivò l'alba del giorno in cui sarebbe entrato nella età adulta e divenuto il prossimo destinatario del titolo nobiliare della sua famiglia, il sole nascente rivelò una terribile scena: migliaia di gru morte giacevano sparse nella campagna. Settimane più tardi, quando i raccolti andarono male e i pozzi si prosciugarono, i popolani cominciarono a bisbigliare che la causa di tutto era Jahan. Era giunto per lui il momento di abbandonare i suoi libri e cercare le risposte nel mondo esterno.

Il giocatore di Jahan ha scelto tre elementi di background: nobile (società), presagio (nascita), e erudito (occupazione). Jahan ottiene un bonus di +2 alle prove di Storia.

Intrattenitore: Il personaggio era un danzatore, un cantastorie, un acrobata, un narratore o qualche altro tipo di intrattenitore. Lavorava da solo, o faceva parte di un gruppo? Era molto conosciuto? In questo caso, incontra ancora degli ammiratori?

Abilità associate: Raggirare, Storia

Mercante: Il personaggio svolgeva l'attività di comprare e vendere merci. In che tipo di merci commerciava? Era un mercante onesto, o imbrogliava i suoi clienti? L'attività era di proprietà sua o della sua famiglia, o lavorava per qualcun altro? Era un mercante viaggiatore, o svolgeva il suo lavoro in una bottega o una locanda?

Abilità associate: Diplomazia, Raggirare

Militare: Il personaggio ha servito in un'organizzazione militare, come un esercito o una guardia cittadina. Era un coscritto o un volontario? Che grado ricopriva? In che modo ha lasciato il servizio? E se non lo ha lasciato, descrivere le circostanze entro le quali svolge i suoi doveri pur andando all'avventura.

Abilità associate: Atletica, Tenacia

Navigatore: Il personaggio lavorava a bordo di una nave. Si trattava di un battello fluviale o di una nave a vela? Era un semplice marinaio, un timoniere, un fante imbarcato o un ufficiale? Quanto lontano ha viaggiato? Quali luoghi ha visitato? Il suo vascello era uno scafo mercantile, un'imbarcazione di lusso, una nave da trasporto o una nave pirata?

Abilità associate: Acrobazia, Percezione

Background razziali

Nel background del personaggio c'è qualcosa che lo distingue dagli altri membri della sua razza.

Deva

Sulla soglia della corruzione: Nella più recente vita passata del personaggio, il suo spirito era corrotto. La sua malvagità era così grande che per poco non si reincarnò come rakshasa. Sebbene la rinascita abbia lavato via la maggior parte delle macchie dalla sua anima, il personaggio sperimenta ancora attacchi di rabbia violenta o pensieri sadici. Che cosa lo ha condotto alla corruzione? Fu tentato dal potere, o con le sue azioni stava cercando di impedire il verificarsi di un male più grande?

Abilità associate: Furtività, Intimidire

Sulla soglia dell'illuminazione: Nella sua vita passata più recente, il personaggio era un'anima incredibilmente avanzata, molto vicina a raggiungere la trascendenza epica che il suo spirito andava cercando da un migliaio di vite. Che cosa ha interrotto il suo viaggio spirituale e ha portato alla sua rinascita nei panni di un avventuriero?

Abilità associata: Arcano

Vita dimenticata: Sebbene i ricordi delle vite passate del personaggio siano vaghi, ce n'è una (la sua vita più recente) che non riesce a ricordare affatto. Per quanto è in grado di dire, esiste un periodo di quasi un secolo nel quale non è esistito affatto. C'è stato qualcosa che ha interferito con la sua reincarnazione, o durante quella vita è successo qualcosa che gli impedisce di ricordarla?

Abilità associate: Manolesta, Tenacia

Dragonide

Disonorato: Un incredibile fallimento da parte del personaggio ha avuto per conseguenza la totale perdita del suo onore. Molti dragonidi nella sua posizione cercherebbero la morte, ma lui non l'ha fatto. Perché? È stato accusato ingiustamente? E se non è così, che cosa ha fatto per perdere l'onore? Lo rifarebbe? In che modo potrebbe recuperare il suo onore?

Abilità associate: Bassifondi, Raggirare

Incontro col passato: In qualche momento della sua vita, il personaggio ha incontrato un elemento particolare della storia dragonide. Potrebbe avere rinvenuto un'arma forgiata nell'antico impero di Arkhosia, scoperto un frammento di pergamena risalente a quell'epoca o sognato di un'antica battaglia come se l'avesse vissuta direttamente. Che impatto ha avuto questo incontro su di lui? Lo ha spinto a tentare di ricostruire l'antica gloria della sua razza? O forse è amareggiato per la caduta di Arkhosia e intenzionato a ricavarsi un posto in un nuovo impero?

Abilità associate: Intuizione, Storia

Uovo raro: L'uovo da cui è uscito il personaggio era insolito in un modo che i dragonidi considerano propizio. Potrebbe avere avuto un aspetto d'oro brunito, un disegno che somigliava a un simbolo significativo, o essersi spezzato nettamente in due frammenti quando il personaggio ne è emerso. Quanto peso attribuisce a questo fenomeno? Cosa pensa che significhi, e che cosa ne pensano i suoi genitori?

Abilità associate: Arcano, Religione

Drow

Emarginato: Il personaggio è stato scacciato dalla città dov'è nato, più probabilmente a causa del suo fallimento nell'adottare le usanze malvagie del suo popolo, o forse per il terribile capriccio delle sacerdotesse di Lolth. Sogna di ritornare e vendicarsi, o sta fuggendo per salvarsi la vita?

Abilità associate: Dungeon, Percezione

Orfano: La comunità drow nella quale il personaggio è nato non esiste più. Forse un esercito di nani o elfi l'ha spazzata via dal Sottosuolo, o forse è stata sterminata da un'altra città drow. In qualche modo, il personaggio è sopravvissuto a questo evento. In lui c'era forse qualcosa che indusse un membro della forza d'invasione a risparmiarlo e a portarlo con sé in superficie?

Abilità associate: Dungeon, Tenacia

Eladrin

Fatato estraniato: Il personaggio è nato nel mondo e non ha mai visitato la Selva Fatata prima dell'inizio della sua carriera di avventuriero. I suoi genitori furono forse esiliati o uccisi? È stato allevato dai membri di un'altra razza? Forse la sua trance è perseguitata da visioni dei rigogliosi paesaggi della Selva Fatata. O forse la Selva Fatata gli è del tutto estranea, bizzarra come una nazione lontana?

Abilità associate: Natura, Tenacia

Nobile nascita: Uno dei genitori del personaggio è un nobile eladrin. Qual è il suo titolo? (Bralani dei venti d'autunno, ghaele dell'inverno e coure della malizia e del conflitto sono esempi dei molti possibili titoli.) Il

personaggio prova una speciale affinità per una stagione, passione o altro fenomeno naturale o emotivo associato al titolo del suo genitore? Probabilmente i suoi legami alla Selva Fatata sono più forti di quelli con il mondo. Perché ora sta andando all'avventura nel mondo? Quando ha visitato il mondo per la prima volta, e qual è stata la sua reazione?

Abilità associate: Intimidire, Natura

Sfregiato dai drow: Il personaggio reca il marchio indelebile di un incontro con i drow: forse una cicatrice fisica, ma più probabilmente una di tipo emotivo. Cos'è successo? Senza dubbio, questo incontro ha intensificato il suo odio per i drow. Ma quell'odio è ora frammisto alla paura? O alimenta un impulso irresistibile a cercare vendetta? Forse qualcosa nell'incontro ha lasciato nel personaggio un barlume di compassione per i drow. In questo caso, spera forse che un giorno si possano redimere e riunirsi alle schiere degli eladrin?

Abilità associate: Dungeon, Guarire

Elfo

Alleato fatato: Il personaggio ha grande familiarità con la Selva Fatata, e possiede solidi legami con i suoi cugini eladrin o altre creature fatate. Come sono nati questi legami? Forse degli invasori hanno distrutto la sua famiglia e la sua casa, costringendolo a rifugiarsi nella Selva Fatata. Gli eladrin lo hanno accolto? È possibile che non abbia mai vissuto in mezzo ad altri elfi. Perché ha lasciato la Selva Fatata? È stato scacciato, o se ne è andato di propria volontà per vedere il mondo?

Abilità associate: Arcano, Intuizione

Elfo selvaggio: Il personaggio proviene da una tribù particolarmente selvatica, considerata primitiva dagli altri elfi. Perché la sua tribù è così isolata? Ha perduto contatto con il mondo esterno, o la sua gente ha sempre sfuggito la civilizzazione? È mai stato in una città, o per lui luoghi come quello esistono solo nei racconti della sera intorno al focolare?

Abilità associate: Acrobazia, Atletica

Elfo urbano: Il personaggio è cresciuto in una città in cui un'altra razza era dominante. Che cosa ha spinto la sua famiglia a trasferirsi nella città? La sua gente vive come gli umani, o è cresciuto in un'enclave elfica? È felice nella città, o anela a ritornare nei boschi selvaggi?

Abilità associate: Bassifondi, Manolesta

Genasi

Fenomeno da studiare: Forse ha creato il personaggio, forse lo ha evocato, o forse lo ha semplicemente trovato: a prescindere da come se lo sia procurato, una cabala di studiosi dell'arcano lo ha sempre considerato un affascinante soggetto di studi. Potrebbe essere esposto in mostra, o forse tenuto nascosto a chiunque a parte i membri della cabala. È stato trattato bene, o tenuto chiuso in una gabbia? Gli studiosi sono rimasti vittime di qualche catastrofe che gli ha permesso di fuggire? O forse la catastrofe era lui?

Abilità associate: Arcano, Manolesta

Nato dal caos: Il personaggio ha trascorso una parte della propria giovinezza nel Caos Elementale: forse ha vissuto nella Città d'Ottone degli efreeti, o in un monastero githzerai. Viaggiare nel Caos Elementale gli è sempre piaciuto, ma di recente si è ritrovato proiettato nel mondo attraverso un portale. Nel mondo si sente arenato, o ha deciso di rimanere per un po'? È ansioso di ritornare, o si sta godendo una vita meno tormentata dai pericoli elementali?

Abilità associate: Arcano, Tenacia

Gnomo

Fatato estraniato: I genitori del personaggio hanno abbandonato la Selva Fatata prima della sua nascita, e non sono mai tornati. La sua famiglia ha lasciato la Selva Fatata per scelta o per necessità? Il personaggio progetta di tornare nella patria che non ha mai visto, o è soddisfatto del luogo che si è trovato nel mondo?

Abilità associate: Natura, Tenacia

Prigioniero dei fomorian: Il personaggio era prigioniero di un sovrano dei fomorian. La sua famiglia fu catturata, o è nato in schiavitù? Come ha fatto a fuggire? È motivato dalla brama di vendetta, o da un sentito desiderio di tenersi il più lontano possibile dei fomorian?

Abilità associate: Furtività, Tenacia

Goliath

Perduto alla luce: Portati quasi all'inedia da una carestia, i membri della tribù del personaggio seguirono un ruscello di montagna fino a un fiume sotterraneo e trovarono il cibo che occorreva loro per sopravvivere. Forgiando infine un'alleanza con un vicino clan di nani, essi si adattarono all'esistenza sotterranea, e da allora non sono più riemersi. Il personaggio è il primo membro della sua tribù a vedere il sole da molte generazioni. Perché ha deciso di uscire dalle caverne?

Abilità associate: Atletica, Dungeon

Scrutatore celeste: Il personaggio era un rispettato consigliere della sua tribù. Aiutava il suo popolo a evitare di cacciare o raccogliere in maniera eccessiva, esplo-

THOMAS DENMARK

rava nuovi territori e sovrintendeva alle celebrazioni stagionali. Ora è separato dalla sua tribù, per scelta o per necessità. Che cosa è successo? Ha preso una decisione che gli ha procurato nemici giurati nella tribù? La sua stella è tramontata a favore di un membro più giovane? O forse ha sentito il richiamo del mondo esistente al di là delle sue terre tribali?

Abilità associate: Religione, Storia

Halfling

Bacio di Avandra: La nascita del personaggio fu accompagnata da un evento insolito che la sua famiglia considerò un segno del favore di Avandra. Forse un uccello si appollaiò sul davanzale della finestra dov'era nato, o forse ha sulla pelle una macchia che somiglia al simbolo sacro di Avandra. Qual è l'evento o il segno che rivela questo favore? In che modo ha influenzato l'infanzia e l'addestramento del personaggio? Esercita influenza anche sui suoi piani per il futuro?

Abilità associate: Acrobazia, Guarire

Bandito: Il personaggio è stato scacciato dalla sua comunità, e ai membri della sua stessa famiglia è stato proibito di parlargli o addirittura di pronunciare il suo nome. Che cosa fatto per meritare questa vergogna? Qualcuno a casa sente la sua mancanza o è solidale alla sua situazione? C'è una taglia sulla sua testa, o il suo passato minaccia in qualche altro modo di gettare ombra sul suo futuro?

Abilità associate: Furtività, Raggirare

Cantastorie: Il personaggio è una fonte di folclore halfling, capace di narrare favole e leggende pertinenti a praticamente qualsiasi situazione. Nascosta in queste storie c'è sempre una ricchezza di utili informazioni riguardanti la storia e la cultura degli halfling. Come le ha imparate? Quali delle storie considera più importanti? Sono state le storie a spingerlo a intraprendere una vita di avventure, e se così è stato, perché?

Abilità associate: Religione, Storia

Mezzelfo

Emarginato: Il personaggio è nato in circostanze che lo hanno reso sgradito: in una comunità di elfi che odiavano gli umani, per esempio, o viceversa. Quali furono le circostanze della sua nascita? Se n'è andato per sua scelta, o è stato scacciato? Qualche rivalità o inimicizia residua della sua terra natale lo tormenta ancora?

Abilità associate: Natura, Tenacia

Mezzelfo culturale: A differenza della maggior parte dei mezzelfi, il personaggio è cresciuto come parte della comunità mezzelfica. I suoi genitori erano mezzelfi, e la mescolanza di sangue umano ed elfico nelle sue vene risale a generazioni addietro. Perché si è formata questa comunità? La sua gente subisce i pregiudizi da parte di umani, elfi o entrambi? Oppure non ha avuto alcun contatto con le altre razze fino ad ora?

Abilità associate: Storia

Vagabondo: Il personaggio non ha mai vissuto nello stesso luogo per più di qualche mese alla volta. Perché viaggia così tanto? Lui e la sua famiglia stanno scappando da qualcosa? O è un trovatello che è stato allevato da un altro viandante? Sa dove si trovano ora i membri della sua famiglia, o ha perduto ogni contatto con loro durante i suoi viaggi?

Abilità associate: Bassifondi

Mezzorco

Nascita orchesca: Figlio di un orco e di un mezzorco, il personaggio è nato e ha trascorso i primi anni di vita in mezzo agli orchi. Potrebbe essere stato destinato a grandi cose, ma qualcosa è successo. Forse la tribù fu massacrata in una scorreria finita male o da un gruppo di avventurieri. O forse un orco purosangue sfidò il suo genitore mezzorco per il comando della tribù, e il personaggio fu costretto a fuggire per salvarsi la vita. Che cosa prova per gli orchi, oggi?

Abilità associate: Atletica

Prima generazione: Uno dei genitori del personaggio era un umano, e l'altro era un orco. In quali circostanze si sono incontrati? Chi lo ha allevato? Era ben visto nel suo villaggio o città natale, o era trattato come un emarginato?

Abilità associate: Raggirare

Sfiorato dalla tempesta: Molti mezzorchi nutrono un particolare rispetto nei confronti di Kord, anche se non lo riconoscono come creatore della loro razza. Il personaggio ha avuto un incontro con una tempesta; forse è nato durante un forte temporale, o forse è stato colpito da un fulmine appena entrato nell'età adulta. Ora il tocco di Kord è su di lui, ed è chiaro che il dio ha in mente per lui qualche destino particolare.

Abilità associate: Natura, Religione

Altri benefici di gioco

Il DM potrebbe decidere di concedere al personaggio un bonus a determinate prove di abilità o altri tiri nelle situazioni in cui il suo background potrebbe ragionevolmente conferire un vantaggio. Se il background del personaggio include un apprendistato presso un fabbro, per esempio, il DM potrebbe concedergli un bonus alle prove di Diplomazia quando il personaggio interagisce con il fabbro del barone, oppure un bonus alle prove di Percezione quando un particolare addestramento potrebbe aiutare il personaggio a notare qualcosa di sbagliato. Il giocatore deve sentirsi libero di chiedere al DM un "bonus di background" se ritiene che esista una possibile connessione.

Il background del personaggio potrebbe anche significare che sa fare alcune cose che non hanno nulla a che vedere con il sistema di abilità del gioco o con altri elementi delle regole. Se il personaggio ha lavorato come fabbro, non è necessario effettuare una prova di abilità per produrre un ferro di cavallo, o per guadagnarsi da vivere svolgendo il mestiere del fabbro. Potrebbero esistere circostanze entro le quali un background ben definito può concedere al personaggio un vantaggio nel gioco, anche quando le regole non contemplano quella situazione.

I dettagli di background riguardano quasi sempre altre persone, come amici, nemici, membri della famiglia o ex insegnanti. Questi frammenti di storia offrono al DM una buona opportunità per creare personaggi non giocanti e situazioni da sfruttare successivamente nella campagna.

Morfico

Morfico di città: A un certo punto durante l'ultimo secolo, la tribù del personaggio fu costretta a lasciare le sue terre, ed egli è nato e cresciuto in una grande città umana. Potrebbe avere condotto una vita di crimini, o la sua famiglia potrebbe essersi ricavata una posizione importante. Che cosa prova nei riguardi della vita urbana? Sogna di campi aperti e foreste incontaminate, o la sua vera casa sono i vicoli contorti e i mercati affollati?

Abilità associate: Acrobazia, Bassifondi

Persecuzione: Il personaggio o la sua famiglia ha subito un periodo di persecuzione, durante il quale i morfici venivano imprigionati o uccisi a causa della loro connessione ai licantropi. Il personaggio è stato arrestato? Ha vissuto alla macchia? E questa esperienza lo ha fatto vergognare delle sue origini, o lo ha reso provocatoriamente fiero di esse?

Abilità associate: Furtività, Raggirare

Portavoce della luna: Il personaggio era un portavoce della luna, un capo religioso che viaggiava attraverso differenti comunità di morfici. Questo background gli ha conferito una maggiore esperienza del mondo rispetto a quella manifestata dalla maggior parte dei morfici. Il personaggio intende ritornare un giorno alla sua tribù, o quello che cerca è l'infinita varietà di una vita di avventure?

Abilità associate: Guarire, Religione

Nano

Dedicato a un antenato: Il personaggio è nato nello stesso giorno dell'anno di uno degli eroi ancestrali del suo clan, e i suoi genitori lo hanno dedicato a quell'eroe, di cui porta il nome. Per che cosa è conosciuto quell'eroe? Il personaggio si sente chiamato a emulare le grandi gesta del suo omonimo, o spinto a farsi un nome da solo in modo diverso? Sogna mai del suo antenato, prova mai un senso di déjà vu, come se stesse ripercorrendo i passi di quell'antico eroe?

Abilità associate: Diplomazia, Storia

Dimora ancestrale perduta: Durante la giovinezza del personaggio, la dimora ancestrale del suo clan fu conquistata da nemici o distrutta in un disastro naturale. Il personaggio è uno dei superstiti che si costruirono una nuova vita, più probabilmente presso un vicino insediamento umano. I suoi genitori sono sopravvissuti al disastro? E se così non è stato, chi lo ha cresciuto? I superstiti sono stati accolti con benevolenza della nuova comunità, o emarginati? Il personaggio sogna di ricostruire un giorno la sua dimora ancestrale?

Abilità associate: Natura, Percezione

Emarginato: Il personaggio è stato scacciato dalla sua famiglia e dal suo clan, costretto a tagliare quei legami che sono così importanti per i membri della sua razza. Che cos'ha fatto per meritare questo destino? Sta tentando di rientrare nelle grazie del suo clan, o di farsi un nome e fondarne uno nuovo da qualche altra parte? I compagni di avventura sono forse un surrogato di famiglia per lui, o nel suo cuore è un lupo solitario?

Abilità associate: Raggirare

Tiefling

Dinastia mercantile: Il personaggio è cresciuto presso un conclave di altri tiefling, parte di una grande famiglia mercantile, circondato da ricchezze se non dal prestigio. Era un'esistenza agiata, e il personaggio non è abituato alle fatiche né al pregiudizio. Perché ha lasciato la comodità della sua casa per diventare un avventuriero?

Abilità associate: Bassifondi

Incubi infernali: Il personaggio è tormentato da visioni da incubo che gli disturbano il sonno. Nei suoi sogni, sperimenta vivide visioni dei Nove Inferi e dei tormenti che offrono, ma anche dello splendore del palazzo di Asmodeus e delle vite lussuose dei suoi servi prediletti. Quale messaggio trae da queste visioni? Quale connessione, se ve n'è una, sente di provare con i Nove Inferi e i loro abitanti? Qualche patrono infernale vuole qualcosa da lui, o è una forza divina a ricordargli le punizioni che rischia se dovesse allontanarsi dal cammino dei giusti?

Abilità associate: Raggirare, Religione

Segreto oscuro: In qualche momento del passato, il personaggio ha fatto qualcosa di veramente malvagio. È sfuggito alla punizione, ma se dovesse mai essere identificato come l'autore di quel gesto, potrebbe essere messo a morte ancora oggi. È andato all'avventura per dimenticare l'orrore della sua azione e stare lontano da coloro che ancora gli danno la caccia, o per tentare di espiare il male che ha commesso? Qualunque sia stato il suo crimine, fu la chiara dimostrazione della malvagità di cui è capace a causa della contaminazione infernale che macchia la sua anima. Riuscirà a trascendere quel male, o alla fine esso trionferà su di lui?

Abilità associate: Arcano, Dungeon

Umano

Erede degli dèi dimenticati: Un portento alla nascita del personaggio o qualche altro evento nella sua vita suggeriscono l'influenza di un dio ormai morto o dimenticato. Il personaggio è destinato a far rinascere la fede di questa divinità da lungo tempo dimenticata, o prendere il posto di un dio morto ormai dall'alba dei tempi? Considera gli altri dèi potenziali alleati o pericolosi rivali?

Abilità associate: Intuizione, Religione

Proprietà ancestrali: La famiglia del personaggio possedeva un importante titolo nobiliare all'apice dell'impero di Nerath, ma le terre che un tempo possedeva oggi sono ridotte a una pericolosa desolazione. Il personaggio sogna di ripulire quelle terre e renderle adatte ancora una volta all'abitazione umana? O sta fuggendo dalle sempre più meschine pretese della sua famiglia di nobili in esilio?

Abilità associate: Diplomazia, Storia

I talenti sono strumenti utili per arricchire e rendere unico un personaggio, mitigandone le debolezze o amplificandone le forze. I talenti presentati di seguito si concentrano sulle nuove razze e classi di questo libro, ma molti di essi sono a disposizione di qualsiasi personaggio.

Per selezionare un talento, è ovviamente necessario soddisfare i suoi prerequisiti. Se un personaggio dovesse perdere un prerequisito per un talento, non potrà utilizzare quel talento fino a quando non soddisferà di nuovo il prerequisito. Un talento che abbia come prerequisito una classe è disponibile solo ai membri di quella classe, inclusi i personaggi che si sono uniti alla classe per mezzo di un talento multiclasse di classe specifica.

Talenti di rango eroico

Tutti talenti di questa sezione sono disponibili ai personaggi di qualsiasi livello e che ne soddisfino i prerequisiti. I talenti e i talenti multiclasse di rango eroico sono gli unici talenti acquisibili da un personaggio di 10° livello o inferiore.

Addestramento in Mischia

Beneficio: Il personaggio sceglie una caratteristica diversa dalla Forza. Quando effettua un attacco basilare in mischia usando un'arma nella quale è competente, può usare quella caratteristica al posto di Forza per il tiro per colpire e il tiro dei danni.

Adepto dello Spirito Cacciatore

Prerequisiti: Sciamano, privilegio di classe Spirito Cacciatore

Beneficio: Qualsiasi alleato che inizi il proprio turno adiacente allo spirito compagno del personaggio può scattare di 1 quadretto come azione gratuita come prima azione durante il suo turno.

Adepto dello Spirito Protettore

Prerequisiti: Sciamano, privilegio di classe Spirito Protettore

Beneficio: Gli alleati ottengono un bonus di +1 a Tempra, Riflessi e Volontà quando sono adiacenti allo spirito compagno del personaggio.

Afferrare Migliorato

Prerequisito: For 13

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di afferrare, ottiene un bonus di talento +4 al tiro per colpire. Il bonus aumenta a +6 all'11° livello e a +8 al 21° livello.

Alleanza Risonante

Prerequisiti: Invocatore, privilegio di classe Alleanza Divina

Beneficio: Ogni volta che il personaggio usa un potere divino di attacco a incontro o giornaliero nel proprio turno, ottiene un bonus di talento +1 al suo successivo tiro per colpire con un potere divino a volontà prima della fine del suo turno successivo.

Anima di Drago Migliorata

Prerequisiti: Stregone, privilegio di classe Magia dei Draghi

Beneficio: La resistenza conferita dall'Anima di Drago aumenta di 2. L'incremento sale a 5 all'11° livello e a 10 al 21° livello.

Anima Selvaggia Disciplinata

Prerequisiti: Stregone, privilegio di classe Magia Selvaggia

Beneficio: Quando determina il tipo di danno della Anima Selvaggia, il personaggio può tirare due volte e scegliere il risultato che preferisce.

Appostamento nell'Ombra

Prerequisito: Gnomo

Beneficio: Ogni volta che il personaggio manca con un attacco a distanza o ad area effettuato quando è nascosto, rimane nascosto.

Armatura della Fede Migliorata

Prerequisiti: Vendicatore, potere *armatura della fede*

Beneficio: Quando il personaggio non indossa un'armatura pesante e non usa uno scudo, ottiene un bonus di +1 alla CA. Il bonus aumenta a +2 all'11° livello e a +3 al 21° livello.

Artigli Veloci

Prerequisito: Morfico artigliaffilati

Beneficio: Quando il personaggio è sotto l'effetto del suo potere razziale *alterazione dell'artigliaffilati*, ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni con le armi in mischia contro qualsiasi bersaglio che gli concede vantaggio in combattimento.

Assalto Selvaggio

Prerequisito: Mezzorco

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale *assalto furioso*, il nemico che colpisce subisce anche una penalità di -1 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Astuzia del Sangue Selvaggio

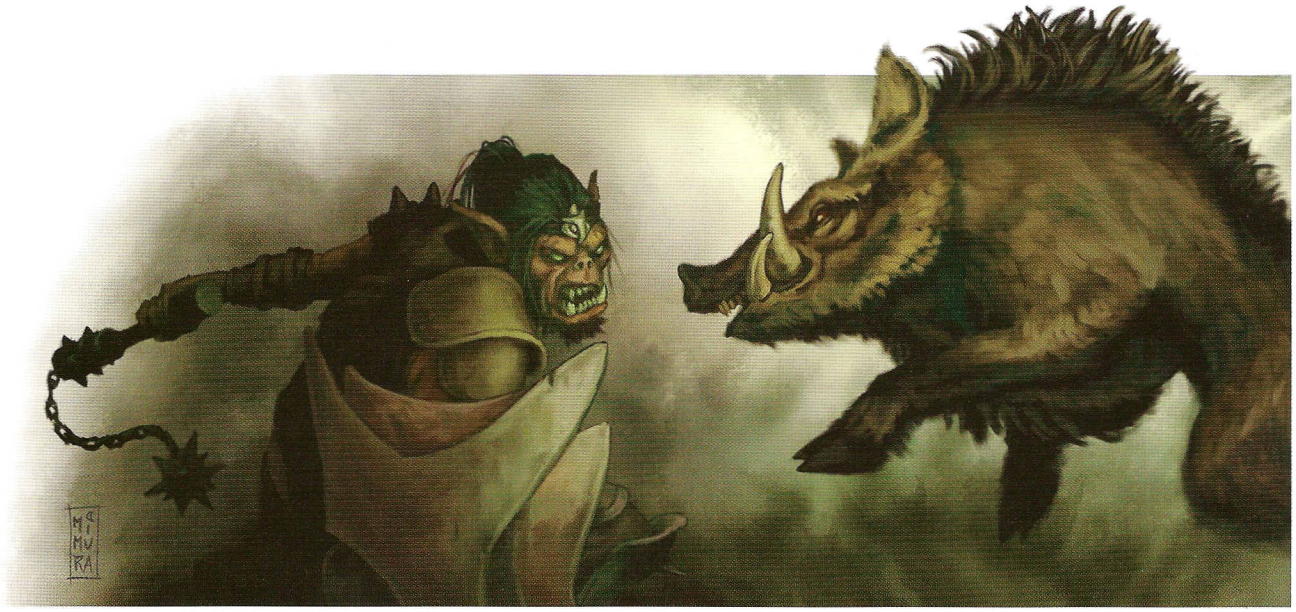
Prerequisiti: Guardiano, privilegio di classe Sangue Selvaggio

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, può scattare di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza come azione gratuita.

Canalizzare Lama Stregata

Prerequisito: Stregone

Beneficio: Quando il personaggio usa qualsiasi potere di attacco a distanza da stregone attraverso un pugnale, può usare il potere come un attacco in mischia. Così facendo, la gittata del potere è pari alla portata in mischia del personaggio.



RAVEN MIMURA

Carica del Bruto Incornante

Prerequisito: Morfico zannelunghe

Beneficio: Quando il personaggio è sotto gli effetti del suo potere razziale *alterazione del zannelunghe*, ottiene un bonus di +3 ai tiri dei danni negli attacchi in carica.

Collera Erosiva

Prerequisiti: Invocatore, privilegio di classe Alleanza di Collera

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere *armatura di collera*, il bersaglio ottiene vulnerabilità 2 a tutti gli altri danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Conoscenza Bardica

Prerequisito: Bardo

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Arcano, Bassifondi, Dungeon, Natura, Religione e Storia.

Conversatore Spirituale

Prerequisiti: Sciamano, potere *parlare con gli spiriti*

Beneficio: Quando il personaggio usa il potere *parlare con gli spiriti*, può concedere l'effetto del potere a un alleato entro 5 quadretti da lui, invece che a se stesso.

Difesa dell'Invocatore

Prerequisito: Invocatore

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un nemico entro 3 quadretti da lui con un potere da invocatore, ottiene un bonus di talento +2 alla CA fino all'inizio del suo turno successivo.

Echi del Tuono

Beneficio: Quando il personaggio colpisce con qualsiasi potere di attacco basato sul tuono, ottiene un bonus di +1 ai tiri dei danni fino alla fine del suo turno successivo. Il bonus aumenta a +2 all'11° livello e a +3 al 21° livello.

Esperienza nelle Armi Grandi Goliath

Prerequisito: Goliath

Beneficio: Il personaggio ottiene competenza in tutte le armi a due mani semplici in mischia e militari in mischia e un bonus di talento +2 ai tiri dei danni con queste armi. Il bonus aumenta a +3 all'11° livello e a +4 al 21° livello.

Esplosione Coordinata

Beneficio: Quando il personaggio usa qualsiasi potere di strumento che crea una emanazione o una propagazione, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro il bersaglio del potere se almeno un alleato si trova entro l'emanazione o la propagazione.

Fiamme Impetuose

Beneficio: Quando il personaggio colpisce con un potere da fuoco un bersaglio che possiede resistenza al fuoco, qualsiasi potere da fuoco infligge 5 danni da fuoco extra contro quel bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fonte di Vita Rivitalizzante

Prerequisito: Guardiano, privilegio di classe Fonte di Vita

Beneficio: Se il personaggio supera un tiro salvezza concesso da Fonte di Vita, ottiene un bonus di +2 a tutti gli altri tiri salvezza effettuati durante o alla fine del suo turno attuale.

Forma del Cinghiale Infuriato

Prerequisiti: Druido, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Quando il personaggio è in forma bestiale, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +2 ai tiri dei danni negli attacchi in carica.

Forma della Tigre Feroce

Prerequisiti: Druido, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Quando il personaggio è in forma bestiale, ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni contro i nemici che gli concedono vantaggio in combattimento.

TALENTI DI RANGO EROICO

Qualsiasi classe	Prerequisiti	Beneficio
Addestramento in Mischia	-	Consente di cambiare la caratteristica usata negli attacchi basilari in mischia con armi
Afferrare Migliorato	For 13	+4 agli attacchi di afferrare
Appostamento nell'Ombra	Gnomo	Il personaggio resta nascosto quando manca con un attacco ad area o a distanza
Artigli Veloci	Morfico artigliaffilati	+2 ai danni con vantaggio in combattimento durante *alterazione dell'artigliaffilati*
Assalto Selvaggio	Mezzorco	Il bersaglio di *assalto furioso* subisce -1 alle difese
Carica del Bruto Incornante	Morfico Zannelunghe	+3 ai danni degli attacchi in carica durante *alterazione del zannelunghe*
Echi del Tuono	-	+1 ai danni dopo avere colpito con un potere da tuono
Esperienza nelle Armi Grandi Goliath	Goliath	Il personaggio ottiene competenza e +2 ai danni con le armi in mischia a due mani
Esplosione Coordinata	-	+1 agli attacchi con propagazione o emanazione se un alleato si trova entro l'area
Fiamme Impetuose	-	Un bersaglio resistente al fuoco subisce danni extra dai poteri di fuoco
Furtività di Gruppo	Gnomo	Gli alleati vicini ottengono +2 alle prove di Furtività
Guarigione Riposante	-	Consente di massimizzare la guarigione tra gli incontri
Ingannatore Fatato	Gnomo	Il personaggio ottiene *mano magica* e *prestidigitazione* come poteri a incontro
Lignaggio Favorevole	Deva	Consente di tirare d8 anziché d6 per *ricordo di mille vite*
Marchio del Consacrato	Goliath	Il personaggio effettua due volte il primo tiro salvezza di ciascun incontro
Marchio del Vincitore	Goliath	Il personaggio effettua due volte il primo tiro per colpire di ciascun incontro
Medico da Combattimento	Guarigione come abilità con addestramento	Consente di stabilizzare i morenti come azione minore, +2 alle prove di Guarire
Minaccia con Due Armi	Des 13, Combattere	+3 ai danni negli attacchi di opportunità con con Due Armi due armi in mischia
Perizia nelle Armi	-	+1 agli attacchi con un gruppo di armi
Perizia negli Strumenti	-	+1 agli attacchi con lo strumento scelto
Potere Radioso	Deva	+2 ai danni con poteri di strumento in cambio di -2 agli attacchi
Rabbia Scatenata	Mezzorco	+2 agli attacchi per 1 round dopo che il personaggio è stato reso sanguinante
Ricarica Rapida	-	Consente di ricaricare una balestra come azione gratuita anziché minore
Rinascita Potente	Deva	+2 agli attacchi e ai danni se il personaggio scende a 0 pf
Ritualista Esperto	Incantatore Rituale	Bonus di +2 alle prove di abilità nei rituali
Sensi Selvaggi	Morfico	Il personaggio può tirare due volte quando cerca tracce, +3 all'iniziativa
Sete di Battaglia	Mezzorco	+3 all'iniziativa e un impulso curativo aggiuntivo
Spallata Migliorata	For 13, Cos 13	+4 agli attacchi di spallata
Tempesta Imminente	-	Il personaggio può colpire con poteri da fulmine per ottenere +1 agli attacchi da tuono
Tregua Provvidenziale	-	Recuperare energie e difesa totale concedono un tiro salvezza
Vantaggio Distante	-	Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento negli attacchi a distanza e ad area contro i nemici fiancheggiati

Forza della Terra Schiacciante

Prerequisiti: Guardiano, privilegio di classe Forza della Terra

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, ottiene un bonus ai tiri dei danni con le armi pari al suo modificatore di Costituzione fino alla fine del suo turno successivo.

Forza del Valore

Prerequisiti: Bardo, privilegio di classe Virtù del Valore

Beneficio: Quando il personaggio concede a un alleato punti ferita temporanei mediante la sua Virtù del Valore, quell'alleato ottiene anche un bonus di +2 al prossimo tiro dei danni effettuato prima della fine del turno successivo del personaggio.

Furia Incantata Arcana

Prerequisito: Stregone

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco a volontà da stregone, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro quel nemico fino alla fine del suo turno successivo.

Furia Montante

Prerequisito: Barbaro

Beneficio: Quando il personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita, ottiene un bonus di talento +2 ai tiri dei danni con le armi fino alla fine del suo turno successivo. Il bonus aumenta a +3 all'11° livello e a +4 al 21° livello.

TALENTI DI RANGO EROICO (CONTINUA)

Talenti da barbaro	Prerequisiti	Beneficio
Furia Montante	Barbaro	+2 ai danni quando il personaggio riduce un nemico a 0 pf
Ira Mortale	Barbaro	+1 ai danni quando il personaggio è in preda all'ira
Ruggito di Trionfo Migliorato	Barbaro, Trionfo del Capoclan	L'emanazione del *ruggito di trionfo* è più grande, +2 ai danni
Vigore del Sanguefurioso Migliorato	Barbaro, Vigore del Sanguefurioso	Il personaggio ottiene 5 punti ferita temporanei extra dal Vigore del Sanguefurioso

Talenti da bardo	Prerequisiti	Beneficio
Conoscenza Bardica	Bardo	Bonus di +2 a diverse prove di abilità
Forza del Valore	Bardo, Virtù del Valore	Virtù del Valore concede anche +2 ai danni
Parola Maestosa Migliorata	Bardo, *parola maestosa*	Il bersaglio di *parola maestosa* ottiene pf temporanei
Vantaggio dell'Astuzia	Bardo, Virtù dell'Astuzia	Consente di far scorrere il nemico nello spazio lasciato libero da un alleato

Talenti da druido	Prerequisiti	Beneficio
Forma del Cinghiale Infuriato	Druido, forma selvaggia	+1 agli attacchi, +2 ai danni quando il personaggio carica in forma bestiale
Forma della Tigre Feroce	Druido, forma selvaggia	+2 ai danni con vantaggio in combattimento in forma bestiale
Furia Primeva	Druido, Predatore Primevo	+1 agli attacchi con poteri primevi contro i nemici sanguinanti
Istinto Primevo	Druido, Custode Primevo	Un alleato può ripetere il tiro per l'iniziativa

Talenti da guardiano	Prerequisiti	Beneficio
Astuzia del Sangue Selvaggio	Guardiano, Sangue Selvaggio	Consente al personaggio di scattare quando usa recuperare energie
Fonte di Vita Rivitalizzante	Guardiano, Fonte di Vita	Un tiro salvezza riuscito della Fonte di Vita concede un bonus di +2 agli altri tiri salvezza
Forza della Terra Schiacciante	Guardiano, Forza della Terra	Consente di sommare il modificatore di Costituzione ai danni dopo un'azione di recuperare energie
Radici Istantanee	Guardiano	Il nemico colpito da un attacco di opportunità è rallentato

Talenti da invocatore	Prerequisiti	Beneficio
Alleanza Risonante	Invocatore, Alleanza Divina	+1 agli attacchi con poteri a volontà dopo avere usato un potere a incontro o giornaliero
Collera Erosiva	Invocatore, Alleanza di Collera	Armatura di collera infligge al bersaglio vulnerabilità 2
Difesa dell'Invocatore	Invocatore	+2 alla CA quando il personaggio colpisce un nemico vicino
Preservazione Intuitiva	Invocatore, Alleanza di Preservazione	Ritorsione del preservatore concede pf temporanei

Furia Primeva

Prerequisiti: Druido, privilegio di classe Predatore Primevo

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire con poteri primevi contro i nemici sanguinanti.

Furtività di Gruppo

Prerequisito: Gnomo

Beneficio: Gli alleati entro 10 quadretti dal personaggio ottengono un bonus di razza +2 alle prove di Furtività.

Guarigione Riposante

Beneficio: Dopo essersi sottoposto a un riposo breve o a un riposo esteso, qualsiasi potere di guarigione usato dal personaggio prima dell'incontro successivo ripristina il massimo numero possibile di punti ferita.

Per esempio, se un chierico di 6° livello con Saggezza 18 e in possesso di questo talento usasse *parola guaritrice* dopo avere riposato, quel potere consentirebbe al bersaglio di recuperare un ammontare di punti ferita pari al suo valore di impulso curativo più 16 (il risultato massimo per un tiro di 2d6 + 4).

Ingannatore Fatato

Prerequisito: Gnomo

Beneficio: Il personaggio ottiene i trucchetti del mago *mano magica* e *prestidigitazione* (*Manuale del Giocatore*, pagina 117) come poteri a incontro.

Ira Mortale

Prerequisito: Barbaro

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri dei danni quando è in preda all'ira. Il bonus aumenta a +2 all'11° livello e a +3 al 21° livello.

Istinto Primevo

Prerequisiti: Druido, privilegio di classe Custode Primevo

Beneficio: Quando il personaggio tira per l'iniziativa all'inizio di qualunque incontro, un alleato entro 5 quadretti da lui può ripetere il suo tiro per l'iniziativa.

Lignaggio Favorevole

Prerequisito: Deva

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale *ricordo di mille vite*, aggiunge 1d8 al risultato del tiro di attivazione, invece di 1d6.

TALENTI DI RANGO EROICO (CONTINUA DA PAGINA 187)

Talenti da sciamano	Prerequisiti	Beneficio
Adepto dello Spirito Cacciatore	Sciamano, Spirito Cacciatore	Gli alleati adiacenti allo spirito compagno possono scattare come azione gratuita
Adepto dello Spirito Protettore	Sciamano, Spirito Protettore	Gli alleati adiacenti allo spirito compagno ottengono +1 Tempra, Riflessi, Volontà
Conversatore Spirituale	Sciamano, Parlare con gli Spiriti	*Parlare con gli spiriti* concede bonus di abilità a un alleato
Spirito di Guarigione Condiviso	Sciamano, *spirito di guarigione*	Consente di cambiare il ricevente dei punti ferita aggiuntivi

Talenti da stregone	Prerequisiti	Beneficio
Anima di Drago Migliorata	Stregone, Magia dei Draghi	La resistenza conferita da Anima di Drago aumenta di 2
Anima Selvaggia Disciplinata	Stregone, Magia Selvaggia	Consente di tirare due volte per determinare il tipo di danno di Anima Selvaggia
Canalizzare Lama Stregata	Stregone	Consente di usare un pugnale per effettuare attacchi a distanza come se fossero attacchi in mischia
Furia Incantata Arcana	Stregone	+1 agli attacchi dopo aver colpito con un potere di attacco a volontà da stregone

Talenti da vendicatore	Prerequisiti	Beneficio
Armatura della Fede Migliorata	Vendicatore, *armatura della fede*	Aumenta il bonus alla CA conferito da *armatura della fede*
Punizione Garantita	Vendicatore, Censura del Castigo, *giuramento di inimicizia*	+1 al successivo tiro per colpire contro il bersaglio del *giuramento di inimicizia* quando un altro nemico colpisce il personaggio
Rincorsa Corroborante	Vendicatore, Censura dell'Inseguimento, *giuramento di inimicizia*	Il personaggio ottiene +2 alla CA e ai danni quando carica il bersaglio del *giuramento di inimicizia*

Marchio del Consacrato

Prerequisito: Goliath

Beneficio: La prima volta che il personaggio effettua un tiro salvezza durante ciascun incontro, può tirare due volte e usare il risultato che preferisce.

Marchio del Vincitore

Prerequisito: Goliath

Beneficio: La prima volta che il personaggio effettua un tiro per colpire durante ciascun incontro, può tirare due volte e usare il risultato che preferisce.

Medico da Combattimento

Prerequisito: Guarire come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio può somministrare cure di pronto soccorso per stabilizzare i morenti come azione minore anziché come azione standard. Riceve inoltre un bonus di talento +2 alle prove di Guarire.

Minaccia con Due Armi

Prerequisiti: Des 13, talento Combattere con Due Armi

Beneficio: Quando impugna due armi in mischia, il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri dei danni negli attacchi di opportunità.

Parola Maestosa Migliorata

Prerequisiti: Bardo, potere *parola maestosa*

Beneficio: Quando il personaggio usa *parola maestosa*, il bersaglio del potere ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Perizia nelle Armi

Beneficio: Il personaggio sceglie un gruppo di armi. Ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire con qualsiasi potere di arma che usa con un'arma di quel gruppo. Il bonus aumenta a +2 al 15° livello e a +3 al 25° livello.

Speciale: È possibile acquisire questo talento più di una volta. Ad ogni nuova acquisizione, il personaggio deve scegliere un altro gruppo di armi.

Perizia negli Strumenti

Beneficio: Scegliere un tipo di strumento. Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire con qualsiasi potere con parola chiave "strumento" utilizzato attraverso quel tipo di strumento. Il bonus aumenta a +2 al 15° livello e a +3 al 25° livello.

Speciale: È possibile acquisire questo talento più di una volta. Ad ogni nuova acquisizione, il personaggio deve scegliere un diverso tipo di strumento.

Potere Radioso

Prerequisito: Deva

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco con uno strumento, può accettare una penalità di -2 al tiro per colpire. In questo caso e se l'attacco colpisce, infligge 2 danni radiosi extra. I danni radiosi extra aumentano a 4 all'11° livello e a 6 al 21° livello.

Preservazione Intuitiva

Prerequisiti: Invocatore, privilegio di classe Alleanza di Preservazione

Beneficio: Quando il personaggio usa il potere *ritorsione del preservatore*, un alleato colpito dall'attacco che attiva il potere ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 3 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Punizione Garantita

Prerequisiti: Vendicatore, privilegio di classe Censura del Castigo, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando il personaggio viene colpito da qualsiasi nemico a parte il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia*, ottiene un bonus di talento +1 ai tiri per colpire contro il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia* fino alla fine del suo turno successivo.

Rabbia Scatenata

Prerequisito: Mezzorco

Beneficio: La prima volta che il personaggio è reso sanguinante durante un incontro, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Radici Istantanee

Prerequisito: Guardiano

Beneficio: Ogni volta che il personaggio colpisce un nemico con un attacco di opportunità, quel nemico è rallentato fino alla fine del suo turno.

Ricarica Rapida

Beneficio: Come azione gratuita, il personaggio può ricaricare una balestra che impugna e che possieda la proprietà ricarica minore.

Rinascita Potente

Prerequisito: Deva

Beneficio: Quando il personaggio scende a 0 punti ferita o meno, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni fino alla fine dell'incontro.

Rincorsa Corroborante

Prerequisiti: Vendicatore, privilegio di classe Censura dell'Inseguimento, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando il personaggio colpisce il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia* con un attacco in carica, ottiene un bonus di +2 alla CA e ai tiri dei danni fino alla fine del suo turno successivo.

Ritualista Esperto

Prerequisito: Talento Incantatore Rituale

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di abilità che effettua durante la celebrazione di un rituale.

Ruggito di Trionfo Migliorato

Prerequisiti: Barbaro, privilegio di classe Trionfo del Capoclan

Beneficio: Quando il personaggio usa *ruggito di trionfo* mentre è in preda all'ira, *ruggito di trionfo* diventa una emanazione ravvicinata 5 + il suo modificatore di Carisma invece che una emanazione ravvicinata 5, e il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri dei danni con le armi fino alla fine del suo turno successivo.

Sensi Selvaggi

Prerequisito: Morfico

Beneficio: Ogni volta che il personaggio effettua una prova di Percezione per trovare tracce, può tirare due volte e usare il risultato che preferisce.

Ottiene inoltre un bonus di talento +3 alle prove di iniziativa.

Sete di Battaglia

Prerequisito: Mezzorco

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +3 alle prove di iniziativa, e il suo numero di impulsi curativi aumenta di uno.

Spallata Migliorata

Prerequisiti: For 13, Cos 13

Beneficio: Quando usa l'azione di spallata, il personaggio ottiene un bonus di talento +4 al tiro per colpire. Il bonus aumenta a +6 all'11° livello e a +8 al 21° livello.

Spirito di Guarigione Condiviso

Prerequisiti: Sciamano, potere *spirito di guarigione*

Beneficio: Quando il personaggio usa *spirito di guarigione*, può scegliere un alleato entro 2 quadretti dal bersaglio come destinatario dei punti ferita aggiuntivi, invece di un alleato adiacente al suo spirito compagno.

CHRIS SEAMAN

Tempesta Imminente

Beneficio: Quando il personaggio colpisce con qualsiasi potere di attacco da fulmine, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire con i poteri da tuono fino alla fine del suo turno successivo.

Tregua Provvidenziale

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie o difesa totale, può effettuare un tiro salvezza.

Vantaggio dell'Astuzia

Prerequisiti: Bardo, privilegio di classe Virtù dell'Astuzia

Beneficio: Quando il personaggio fa scorrere un alleato con la sua Virtù dell'Astuzia, può anche fare scorrere nello spazio lasciato libero dall'alleato un nemico che era adiacente a quell'alleato.

Vantaggio Distante

Beneficio: Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento negli attacchi a distanza o ad area contro qualsiasi nemico fiancheggiato dai suoi alleati.

Vigore del Sanguefurioso Migliorato

Prerequisiti: Barbaro, privilegio di classe Vigore del Sanguefurioso

Beneficio: Il personaggio ottiene 5 punti ferita temporanei aggiuntivi dal suo Vigore del Sanguefurioso.

Talenti di rango leggendario

Tutti i talenti descritti in questa sezione sono disponibili ai personaggi di 11° livello o superiore che ne soddisfino gli altri prerequisiti.

Agile Opportunista

Prerequisito: 11° livello

Beneficio: Quando il personaggio viene tirato, spinto o fatto scorrere in un quadretto adiacente a un nemico, può usare un'azione di opportunità per effettuare un attacco basilare in mischia contro quel nemico.

Alterazione del Pellebestia

Prerequisiti: 11° livello, morfico

Beneficio: Quando il personaggio è sotto gli effetti del suo potere razziale *alterazione dell'artigliaffilati* o *alterazione del zannelunghe*, ottiene resistenza 2 a tutti i danni.

Alterazione dello Scaladirupi

Prerequisiti: 11° livello, morfico

Beneficio: Quando il personaggio è sotto gli effetti del suo potere razziale *alterazione dell'artigliaffilati* o *alterazione del zannelunghe*, ottiene una velocità di scalata pari alla sua velocità sul terreno.

Apertura con Due Armi

Prerequisiti: 11° livello, talento Combattere con Due Armi

Beneficio: Quando il personaggio impugna due armi in mischia e ottiene un colpo critico con la sua arma principale, può effettuare un attacco basilare in mischia con la sua arma secondaria contro lo stesso bersaglio come azione gratuita.

Assalto Inesorabile

Prerequisiti: 11° livello, mezzorco

Beneficio: Il personaggio può usare il suo potere razziale *assalto furioso* quando manca con un attacco. Se lo fa, l'attacco infligge 1[A] danni se si tratta di un attacco con un'arma, o 1d10 danni in caso contrario.

Assalto di Inimicizia

Prerequisiti: 11° livello, vendicatore, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando il personaggio usa il potere *giuramento di inimicizia*, può scattare di 2 quadretti per avvicinarsi al bersaglio come azione gratuita.

Astuzia Migliorata

Prerequisiti: 11° livello, bardo, privilegio di classe Virtù dell'Astuzia

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua Virtù dell'Astuzia per far scorrere un alleato, può farlo scorrere di 2 quadretti anziché di 1.

Avanzata del Capoclan

Prerequisiti: 11° livello, barbaro, privilegio di classe Trionfo del Capoclan

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere *ruggito di trionfo* mentre è in preda all'ira, può scattare di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Carisma e usare la sua nuova posizione come quadretto di origine dell'emanazione.

Carica Furiosa

Prerequisiti: 11° livello, barbaro, privilegio di classe Furore

Beneficio: Quando il personaggio ottiene un colpo critico con un potere di attacco da barbaro mentre è in preda all'ira, può caricare come azione gratuita anziché effettuare un attacco basilare in mischia come risultato del Furore.

Castigo Imperioso

Prerequisiti: 11° livello, invocatore, privilegio di classe Alleanza di Collera

Beneficio: Quando il personaggio usa il potere *armatura di collera*, il bersaglio cade a terra prono dopo essere stato spinto dal personaggio.

Difese Leggendarie

Prerequisito: 11° livello

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 a Tempra, Riflessi e Volontà.

Fiancheggiatore Esasperante

Prerequisito: 11° livello

Beneficio: Quando il personaggio sta attaccando ai fianchi un nemico, quel nemico concede vantaggio in combattimento ai suoi alleati.

Flessibilità Arcana

Prerequisiti: 11° livello, stregone, privilegio di classe Fonte di Incantesimi

Beneficio: Quando il personaggio ottiene un colpo critico con un potere da stregone, può cambiare il tipo di danno inflitto dal potere in un tipo di danno verso il quale possiede resistenza o immunità.

Fonte di Vita Potenziata

Prerequisiti: 11° livello, guardiano, privilegio di classe Fonte di Vita

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza concessi dalla sua Fonte di Vita.

Forma del Lupo Cacciatore

Prerequisiti: 11° livello, druido, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Quando il personaggio è in forma bestiale, ottiene un bonus di talento +5 alle prove di Percezione e un bonus di talento +1 alla velocità.

Forma della Pantera Appostata

Prerequisiti: 11° livello, druido, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Quando il personaggio è in forma bestiale, ottiene un bonus di talento +5 alle prove di Furtività e un bonus di talento +4 alle prove di iniziativa.

Forma Selvaggia Rapida

Prerequisiti: 11° livello, druido, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Il personaggio può usare il suo potere *forma selvaggia* come azione gratuita durante il proprio turno.

Forza dal Dolore

Prerequisiti: 11° livello, mezzorco

Beneficio: La prima volta che il personaggio è reso sanguinante durante un incontro, ottiene un bonus di +5 ai tiri dei danni fino alla fine del suo turno successivo.

Furia Incantata Draconica

Prerequisiti: 11° livello, stregone, privilegio di classe Magia dei Draghi

Beneficio: Ogni volta che il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco a volontà da stregone, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Forza.

Furia Incantata Selvaggia

Prerequisiti: 11° livello, stregone, privilegio di classe Magia Selvaggia

Beneficio: Ogni volta che il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco a volontà da stregone, ogni nemico adiacente a lui subisce danni pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Inseguimento Inesorabile

Prerequisiti: 11° livello, vendicatore, privilegio di classe Censura dell'Inseguimento, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando il personaggio carica il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia*, può ignorare il terreno difficile e muoversi attraverso gli spazi dei nemici durante la carica.

Isolamento Protetto

Prerequisiti: 11° livello, vendicatore, privilegio di classe Censura del Castigo, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando il personaggio è adiacente al bersaglio del suo *giuramento di inimicizia*, ottiene un bonus di +1 alla CA.

Lignaggio Ascendente

Prerequisiti: 11° livello, deva

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale *ricordo di mille vite* e il tiro di attivazione fallisce, quel potere non si considera usato. Tuttavia, il personaggio non può usare di nuovo il potere fino all'inizio del suo turno successivo.

Lirica del Risanamento

Prerequisiti: 11° livello, bardo, privilegio di classe Canto di Riposo

Beneficio: Ogni alleato influenzato dal Canto di Riposo del personaggio recupera 2 punti ferita aggiuntivi per ogni impulso curativo che spende al termine del riposo.

Maestro Versatile

Prerequisiti: 11° livello, mezzelfo

Beneficio: Il personaggio può usare il potere che ha scelto tramite il suo tratto il razziale Apprendista come potere a volontà.

Se il personaggio sceglie l'opzione del multiclasse leggendario (vedi *Manuale del Giocatore*, pagina 209), può scegliere poteri all'11° livello, al 12° livello e al 20° livello da qualsiasi classe, invece che solo dalla sua seconda classe. Può inoltre spendere un punto azione per recuperare l'uso di un potere di attacco a incontro che ha già utilizzato durante quell'incontro, invece di compiere un'azione extra.

Manovra di Riserva

Prerequisito: 11° livello

Beneficio: Il personaggio sceglie un potere di attacco a incontro della sua classe. Il potere deve essere del livello del personaggio o inferiore, e non deve essere uno di quelli già posseduti dal personaggio. Quando il personaggio recupera l'uso dei suoi poteri al termine di qualsiasi periodo di riposo, può ottenere l'uso del potere scelto invece di recuperare l'uso di un potere di attacco a incontro dello stesso livello o superiore.

Speciale: Ogni volta che acquisisce un nuovo livello, il personaggio può scambiare il potere scelto per questo talento con un altro potere di attacco a incontro della sua classe. Il potere deve essere del livello del personaggio o inferiore, e non deve essere uno di quelli già posseduti dal personaggio.

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

Qualsiasi classe	Prerequisiti	Beneficio
Agile Opportunista	-	Consente al personaggio di usare un'azione di opportunità per attaccare quando è soggetto a movimento forzato
Alterazione del Pellebestia	Morfico	Il personaggio ottiene resistenza 2 a tutti i danni durante il potere razziale
Alterazione dello Scaladirupi	Morfico	Il personaggio ottiene velocità di scalata durante il potere razziale
Apertura con Due Armi	Combattere con Due Armi	Un colpo critico con la mano principale concede un attacco gratuito con la mano secondaria
Assalto Inesorabile	Mezzorco	Concede l'attivazione di *assalto furioso* se l'attacco manca il bersaglio
Difese Leggendarie	-	+1 a Tempra, Riflessi e Volontà
Fiancheggiatore Esasperante	-	Il bersaglio attaccato ai fianchi concede vantaggio in combattimento agli alleati
Forza dal Dolore	Mezzorco	+5 ai danni per 1 round dopo che il personaggio è stato reso sanguinante
Lignaggio Ascendente	Deva	Il potere *ricordo di mille vite* non viene speso se il tiro fallisce
Maestro Versatile	Mezzelfo	Apprendista e multiclasse leggendario migliorati
Manovra di Riserva	-	Consente di scambiare poteri a incontro durante il riposo
Pietra Inflessibile	Goliath	Il potere *robustezza della pietra* conferisce pf temporanei
Recupero Rapido	-	Consente di recuperare pf aggiuntivi dopo un riposo
Rinnovamento Astrale	Deva	+2 al prossimo attacco quando Resistenza Astrale riduce i danni
Sparizione Sorprendente	Gnomo	Il potere *svanire* fornisce vantaggio in combattimento contro l'attaccante
Svanire Alleato	Gnomo	Il potere *svanire* può influenzare un alleato vicino al posto del personaggio

Talenti da barbaro	Prerequisiti	Beneficio
Avanzata del Capoclan	Barbaro, Trionfo Del Capoclan	Il personaggio può scattare quando usa *ruggito di trionfo*
Carica Furiosa	Barbaro, Furore	Il personaggio può caricare quando ottiene un colpo critico
Recupero del Sanguefurioso	Barbaro, Vigore del Sanguefurioso	Il personaggio può spendere un impulso curativo quando colpisce con *carica veloce*

Talenti da bardo	Prerequisiti	Beneficio
Astuzia Migliorata	Bardo, Virtù dell'Astuzia	Consente di far scorrere un alleato di 2 quadretti anziché 1
Lirica del Risanamento	Bardo, Canto del Riposo	Canto del Riposo concede guarigione extra
Valore Migliorato	Bardo, Virtù del Valore	Virtù del Valore concede +3 pf temporanei

Pietra Inflessibile

Prerequisiti: 11° livello, goliath

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale *robustezza della pietra*, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a metà del suo livello più il suo modificatore di Costituzione.

Portavoce degli Dèi

Prerequisiti: 11° livello, invocatore

Beneficio: Quando il personaggio usa qualsiasi potere di Incanalare Divinità, può ottenere un colpo critico con un risultato di 18-20 per il prossimo potere divino di attacco che utilizza prima della fine del suo turno successivo.

Rapidità del Sangue Selvaggio

Prerequisiti: 11° livello, guardiano, privilegio di classe Sangue Selvaggio

Beneficio: Quando qualsiasi nemico marchiato dal personaggio effettua un attacco che non lo include come bersaglio, il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza come azione gratuita.

Recupero Rapido

Prerequisito: 11° livello

Beneficio: Ogni volta che il personaggio spende un impulso curativo alla fine di un riposo breve o un riposo esteso, recupera 5 punti ferita aggiuntivi.

Recupero del Sanguefurioso

Prerequisiti: 11° livello, barbaro, privilegio di classe Vigore del Sanguefurioso

Beneficio: Quando il personaggio colpisce con l'attacco in carica concesso dal potere *carica veloce* mentre è in preda all'ira, può spendere un impulso curativo come azione gratuita.

Rinnovamento Astrale

Prerequisiti: 11° livello, deva

Beneficio: Ogni volta che il suo tratto razziale Resistenza Astrale riduce i danni che subisce dall'attacco di un nemico, il personaggio ottiene un bonus di +2 al prossimo tiro per colpire che effettua prima della fine del suo turno successivo.

Risolutezza di Forza della Terra

Prerequisiti: 11° livello, guardiano, privilegio di classe Forza della Terra

Beneficio: Quando un nemico marchiato dal personaggio effettua un attacco che non include quest'ultimo tra i bersagli, il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Costituzione.

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO (CONTINUA)

Talenti da druido	Prerequisiti	Beneficio
Forma del Lupo Cacciatore	Druido, *forma selvaggia*	+5 Percezione, +2 velocità in forma bestiale
Forma della Pantera Appostata	Druido, *forma selvaggia*	+5 Furtività, +4 iniziativa in forma bestiale
Forma Selvaggia Rapida	Druido, *forma selvaggia*	Consente di usare *forma selvaggia* come azione gratuita

Talenti da guardiano	Prerequisiti	Beneficio
Fonte di Vita Potenziata	Guardiano, Fonte di Vita	+1 ai tiri salvezza della Fonte di Vita
Rapidità del Sangue Selvaggio	Guardiano, Sangue Selvaggio	Consente di scattare quando il nemico marchiato attacca un alleato
Risolutezza di Forza della Terra	Guardiano, Forza della Terra	Conferisce pf temporanei quando il nemico marchiato attacca un alleato

Talenti da invocatore	Prerequisiti	Beneficio
Castigo Imperioso	Invocatore, Alleanza di Collera	Il bersaglio di *armatura di collera* è buttato a terra prono
Portavoce degli Dèi	Invocatore	Consente di ottenere un un colpo critico con 18-20 dopo un potere di Incanalare Divinità
Vendetta del Preservatore	Invocatore, Alleanza di Preservazione	+2 ai danni quando un alleato sanguinante è nelle vicinanze

Talenti da sciamano	Prerequisiti	Beneficio
Spirito Custode	Sciamano, Spirito Protettore	Lo spirito compagno protegge gli alleati svenuti
Spirito Svelto	Sciamano, Spirito Compagno	Consente di evocare lo spirito compagno come azione gratuita

Talenti da stregone	Prerequisiti	Beneficio
Flessibilità Arcana	Stregone, Fonte di Incantesimi	Consente di cambiare il tipo di danno dei colpi critici
Furia Incantata Draconica	Stregone, Magia dei Draghi	Conferisce pf temporanei quando il personaggio colpisce con un potere di attacco a volontà da stregone
Furia Incantata Selvaggia	Stregone, Magia Selvaggia	I nemici adiacenti subiscono danni quando il personaggio colpisce con un potere di attacco a volontà da stregone

Talenti da vendicatore	Prerequisiti	Beneficio
Assalto di Inimicizia	Vendicatore, *giuramento di inimicizia*	Consente al personaggio di scattare verso il bersaglio quando usa *giuramento di inimicizia*
Inseguimento Inesorabile	Vendicatore, Censura dell'Inseguimento, *giuramento di inimicizia*	Consente al personaggio di ignorare il terreno difficile e muoversi attraverso gli spazi dei nemici quando carica il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia*
Isolamento Protetto	Vendicatore, Censura del Castigo, *giuramento di inimicizia*	Il personaggio ottiene +1 CA quando è adiacente al bersaglio del *giuramento di inimicizia*

Sparizione Sorprendente

Prerequisiti: 11° livello, gnomo

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale *svanire*, la creatura che gli ha inflitto i danni che attivano il potere concede vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio fino alla fine del turno successivo della creatura.

Spirito Custode

Prerequisiti: 11° livello, sciamano, privilegio di classe Spirito Protettore

Beneficio: Quando un alleato svenuto è adiacente allo spirito compagno del personaggio, ottiene resistenza 20 a tutti i danni e un bonus di +2 ai tiri salvezza contro la morte.

Spirito Svelto

Prerequisiti: 11° livello, sciamano, privilegio di classe Spirito Compagno

Beneficio: Il personaggio può usare il potere *chiamare spirito compagno* come azione gratuita durante il suo turno.

Svanire Alleato

Prerequisiti: 11° livello, gnomo

Beneficio: Il potere razziale *svanire* del personaggio diventa una emanazione ravvicinata 5 anziché un potere personale, e può scegliere come bersaglio il personaggio o uno dei suoi alleati entro l'emanazione. Il bersaglio è invisibile finché non attacca o fino alla fine del suo turno successivo.

Valore Migliorato

Prerequisiti: 11° livello, bardo, privilegio di classe Virtù del Valore

Beneficio: Il numero di punti ferita temporanei conferiti dalla Virtù del Valore del personaggio aumenta di 3.

Vendetta del Preservatore

Prerequisiti: 11° livello, invocatore, privilegio di classe Alleanza di Preservazione

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni con i poteri divini di attacco quando un alleato sanguinante si trova entro 5 quadretti da lui.

Talenti di rango epico

Tutti i talenti descritti in questa sezione sono disponibili ai personaggi di 21° livello o superiore che ne soddisfino gli altri prerequisiti.

Aspetto di Forma Primeva

Prerequisiti: 21° livello, druido, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Quando il personaggio è sanguinante in forma bestiale, ottiene rigenerazione 2.

Capoclan Conquistatore

Prerequisiti: 21° livello, barbaro, privilegio di classe Trionfo del Capoclan

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere *ruggito di trionfo* mentre è in preda all'ira, qualsiasi nemico influenzato dalla penalità alle difese del potere subisce anche una penalità di -5 ai tiri dei danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Critico Feroce

Prerequisiti: 21° livello, mezzorco

Beneficio: Ogni volta che il personaggio ottiene un colpo critico in un attacco con un'arma in mischia, ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni fino alla fine del suo turno successivo

Devastazione Invocata

Prerequisiti: 21° livello, invocatore

Beneficio: Il personaggio può aumentare di 1 l'area di qualsiasi propagazione o emanazione che crea con un potere da invocatore (da propagazione 3 a propagazione 4, per esempio).

Difese Robuste

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 a Tempra, Riflessi e Volontà.

Esplosione di Ferocia

Prerequisiti: 21° livello, morfico

Beneficio: Quando il personaggio è sotto l'effetto del suo potere razziale *alterazione dell'artigliaffilati* o *alterazione del zannelunghe*, può terminare gli effetti di quel potere come azione gratuita allo scopo di infliggere 2d6 danni extra a un bersaglio da lui colpito. In questo caso, ottiene anche 10 punti ferita temporanei.

Flusso Stregonesco

Prerequisiti: 21° livello, stregone

Beneficio: Quando il personaggio attacca almeno due nemici con un potere da stregone, può scambiare i risultati dei tiri per colpire contro due dei bersagli dopo avere effettuato tutti i tiri per colpire per quel potere.

Fonte Duratura

Prerequisiti: 21° livello, guardiano, privilegio di classe Fonte di Vita

Beneficio: La Fonte di Vita del personaggio gli concede due tiri salvezza anziché uno solo. I due tiri salvezza devono essere effettuati contro due effetti diversi.

Ira Duratura

Prerequisiti: 21° livello, barbaro, privilegio di classe Vigore del Sanguefurioso

Beneficio: Quando è in preda all'ira, il personaggio non sviene come risultato della condizione di morente.

Lignaggio Trascendente

Prerequisiti: 21° livello, deva

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale *ricordo di mille vite*, può tirare il dado due volte e sommare al tiro di attivazione il risultato che preferisce.

Lungo Braccio della Virtù

Prerequisiti: 21° livello, bardo, privilegio di classe Virtù Bardica

Beneficio: La gittata della Virtù Bardica del personaggio aumenta di 5 quadretti.

Maestria nell'Arco

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco a distanza con un arco o una balestra, può ottenere un colpo critico con un risultato di 19-20.

Nemico Possente

Prerequisiti: 21° livello, vendicatore, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: La prima volta che il personaggio usa *giuramento di inimicizia* durante un incontro, può scegliere come bersagli due nemici che sia in grado di vedere entro l'emanazione, anziché uno solo.

Pietra Antica

Prerequisiti: 21° livello, goliath

Beneficio: Quando il suo potere razziale *robustezza della pietra* termina, il personaggio ottiene resistenza 10 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo.

Riflessi Epici

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai Riflessi.

Riflessi Opportuni

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 ai Riflessi e ai tiri salvezza contro i danni continuati.

Rinascita Primeva

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Una volta al giorno, quando il personaggio è reso sanguinante, come azione gratuita può recuperare l'uso di un potere giornaliero primevo che ha già utilizzato quel giorno.

Sparizione Traslante

Prerequisiti: 21° livello, gnomo

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale *svanire*, può anche teletrasportarsi di un numero di quadretti pari alla sua velocità. Il potere ottiene la parola chiave "teletrasporto".

TALENTI DI RANGO EPICO

Qualsiasi classe	Prerequisiti	Beneficio
Critico Feroce	Mezzorco	+4 agli attacchi e ai danni dopo un colpo critico
Difese Robuste	-	+2 a Tempra, Riflessi e Volontà
Esplosione di Ferocia	Morfico	Consente di terminare un potere razziale in cambio di danni extra e pf temporanei
Lignaggio Trascendente	Deva	Consente di tirare due volte per *ricordo di mille vite*
Maestria nell'Arco	-	Consente di ottenere un colpo critico con 19-20 usando un arco o una balestra
Pietra Antica	Goliath	Il personaggio ottiene resistenza 10 a tutti i danni quando termina *robustezza della pietra*
Riflessi Epici	-	+4 ai Riflessi
Riflessi Opportuni	-	+2 ai Riflessi, +2 ai tiri salvezza contro i danni continuati
Rinascita Primeva	-	Consente al personaggio di recuperare un potere giornaliero primevo quando è reso sanguinante, una volta al giorno
Sparizione Traslante	Gnomo	Consente di teletrasportarsi quando si usa *svanire*
Tempra Epica	-	+4 alla Tempra
Tempra Inflessibile	-	+2 alla Tempra, +2 ai tiri salvezza contro la morte
Volontà Epica	-	+4 alla Volontà
Volontà Indomabile	-	+2 alla Volontà, +2 ai tiri salvezza contro condizioni di dominato, frastornato o stordito

Talenti da barbaro	Prerequisiti	Beneficio
Capoclan Conquistatore	Barbaro, Trionfo del Capoclan	*Ruggito di trionfo* riduce i danni inflitti dagli avversari
Ira Duratura	Barbaro, o Vigore del Sanguefurioso	Consente di rimanere cosciente a 0 pf quando si è in preda all'ira

Talento da bardo	Prerequisiti	Beneficio
Lungo Braccio della Virtù	Bardo, Virtù Bardica	Aumenta di 5 quadretti la gittata della Virtù Bardica

Talento da druido	Prerequisiti	Beneficio
Aspetto di Forma Primeva	Druido	Consente al personaggio di ottenere rigenerazione 2 quando è sanguinante in forma bestiale

Talento da guardiano	Prerequisiti	Beneficio
Fonte Duratura	Guardiano, Fonte di Vita	La Fonte di Vita concede due tiri salvezza per turno

Talento da invocatore	Prerequisiti	Beneficio
Devastazione Invocata	Invocatore	Aumenta l'area della propagazione o emanazione

Talento da sciamano	Prerequisiti	Beneficio
Spirito Possente	Sciamano	Gli effetti dello spirito compagno si estendono a 2 quadretti

Talento da stregone	Prerequisiti	Beneficio
Flusso Stregonesco	Stregone	Consente di scambiare i risultati dei tiri per colpire dei poteri da stregone multibersaglio

Talento da vendicatore	Prerequisiti	Beneficio
Nemico Possente	Vendicatore, *giuramento di inimicizia*	Consente di scegliere due bersagli per il *giuramento di inimicizia*

Spirito Possente

Prerequisiti: 21° livello, sciamano, privilegio di classe Spirito Compagno

Beneficio: Qualsiasi beneficio concesso agli alleati adiacenti allo spirito compagno si applica a tutti gli alleati entro 2 quadretti dallo spirito compagno.

Tempra Epica

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alla Tempra.

Tempra Inflessibile

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alla Tempra e ai tiri salvezza contro la morte.

Volontà Epica

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alla Volontà.

TALENTI MULTICLASSE

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Accolito dei Segreti Divini	Sag 13	Invocatore: abilità Religione, potere a volontà da invocatore 1 volta per incontro
Conversatore Spirituale	Sag 13	Sciamano: abilità Natura, *chiamare spirito compagno*, *scudo dello spirito* o *zanne dello spirito* 1 volta per incontro, *parlare con gli spiriti* 1 volta al giorno
Difensore delle Terre Selvagge	For 13	Guardiano: abilità con addestramento, marchiare nemici adiacenti 1 volta per incontro
Dilettante Bardico	Car 13	Bardo: abilità con addestramento, *parola maestosa* 1 volta al giorno
Discepolo della Collera Divina	Sag 13	Vendicatore: abilità Religione, *giuramento di inimicizia* 1 volta per incontro
Furia del Berserker	For 13, Cos 13	Barbaro: abilità con addestramento, danni bonus 1 volta al giorno
Iniziato dell'Antica Fede	Sag 13	Druido: abilità Natura, *forma selvaggia*, potere di forma bestiale a volontà 1 volta per incontro
Prodigio Arcano	Car 13	Stregone: abilità Arcano, danni bonus 1 volta per incontro

Volontà Indomabile

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alla Volontà e ai tiri salvezza contro gli effetti che lo rendono dominato, frastornato o stordito.

Talenti multiclasse

I seguenti talenti multiclasse di classe specifica consentono al personaggio di acquisire qualche capacità delle classi presentate in questo libro. Per le regole sulla multiclasse, vedi le pagine 208 e 209 del *Manuale del Giocatore*.

Se il personaggio acquisisce un talento multiclasse di classe specifica, è considerato un membro di quella classe al fine di soddisfare i prerequisiti per l'acquisizione di altri talenti, cammini leggendari, destini epici e rituali.

Accolito dei Segreti Divini [Invocatore multiclasse]

Prerequisito: Sag 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce Religione come abilità con addestramento.

Può scegliere un potere di attacco a volontà da invocatore di 1° livello. Può utilizzare quel potere una volta per incontro.

In aggiunta, può usare gli strumenti dell'invocatore.

Conversatore Spirituale [Sciamano multiclasse]

Prerequisito: Sag 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce Natura come abilità con addestramento.

Acquisisce il potere dello sciamano *chiamare spirito compagno*, ma lo usa come azione standard.

Acquisisce inoltre uno dei poteri *scudo dello spirito* o *zanne dello spirito* come potere a incontro.

Acquisisce anche *parlare con gli spiriti* come potere giornaliero.

Infine, può usare gli strumenti dello sciamano.

Difensore delle Terre Selvagge [Guardiano multiclasse]

Prerequisito: For 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce un'abilità della lista del guardiano come abilità con addestramento.

Una volta per incontro e come azione gratuita, può marchiare ogni nemico a lui adiacente fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Dilettante Bardico [Bardo multiclasse]

Prerequisito: Car 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce un'abilità della lista del bardo come abilità con addestramento.

Una volta al giorno, può usare il potere del bardo *parola maestosa*.

In aggiunta, può usare gli strumenti del bardo.

Discepolo della Collera Divina [Vendicatore multiclasse]

Prerequisito: Sag 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce Religione come abilità con addestramento.

Una volta per incontro, può usare il potere del vendicatore *giuramento di inimicizia*. L'effetto permane fino alla fine del suo turno successivo.

In aggiunta, può usare gli strumenti del vendicatore.

Furia del Berserker [Barbaro multiclasse]

Prerequisiti: For 13, Cos 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce un'abilità della lista del barbaro come abilità con addestramento.

Una volta al giorno e come azione gratuita, può ottenere un bonus di +2 ai tiri dei danni fino alla fine dell'incontro.

Iniziato dell'Antica Fede [Druido multiclasse]

Prerequisito: Sag 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce Natura come abilità con addestramento.

Acquisisce inoltre il potere del druido *forma selvaggia*.

Può scegliere un potere di attacco a volontà da druido di 1° livello che includa la parola chiave "forma bestiale". Può utilizzare quel potere una volta per incontro.

In aggiunta, può usare gli strumenti del druido.

Prodigio Arcano [Stregone multiclasse]

Prerequisito: Car 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce Arcano come abilità con addestramento.

Una volta per incontro e come azione gratuita, il personaggio può ottenere un bonus di +2 al suo prossimo tiro dei danni. Il bonus aumenta a +3 all'11° livello e a +4 al 21° livello.

In aggiunta, può usare gli strumenti dello stregone.

EQUIPAGGIAMENTO DA AVVENTURA

In aggiunta all'attrezzatura presentata nel *Manuale del Giocatore* e nel supplemento *Cripta dell'Avventuriero*, sono disponibili per l'acquisto anche strumenti musicali e totem.

EQUIPAGGIAMENTO DA AVVENTURA

Oggetto	Prezzo	Peso
Strumento musicale		
Arpa	15 mo	2 kg
Corno	7 mo	1,5 kg
Flauto	5 mo	0,5 kg
Lira	9 mo	1 kg
Liuto	12 mo	1 kg
Strumento a fiato	10 mo	0,5 kg
Tamburo	3 mo	0,5 kg
Totem	5 mo	1 kg

Strumento musicale: I bardi e gli altri personaggi usano gli strumenti musicali per arte o per svago. Uno strumento musicale non magico non conferisce benefici di gioco ma può essere incantato in un secondo momento. Gli strumenti elencati nella tabella sono strumenti portatili.

Totem: I druidi e gli sciamani usano i totem come focus per le loro suppliche. Un totem è un corto pezzo di legno o d'osso, simile a una verga, intagliato per assomigliare a uno spirito della natura e adornato di penne, pelo, foglie, ossa, denti e così via. Un totem non magico non conferisce benefici di gioco ma può essere incantato in un secondo momento.

OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici descritti in questo capitolo seguono le stesse regole delineate nel *Manuale del Giocatore* e nel supplemento *Cripta dell'Avventuriero*.

Questo capitolo presenta due nuovi tipi di oggetti magici: i totem e gli strumenti musicali. I totem (pagina 205) sono strumenti riservati a determinate classi primeve, mentre gli strumenti musicali sono oggetti meravigliosi (pagina 209) che risultano particolarmente utili ai bardi.

ARMATURE

Le armature magiche aumentano la Classe Armatura di un personaggio aggiungendo un bonus di potenziamento al bonus di armatura che già possiedono.

Armature perfette: Un'armatura perfetta conferisce un bonus di armatura più alto rispetto a un'armatura non perfetta, ed è sempre magica. Il tipo e il livello dell'armatura magica determina se può essere perfetta, come illustrato nelle tabelle che seguono. Il costo di un'armatura perfetta è incluso nel costo dell'armatura magica, pertanto i personaggi di livello più alto dovrebbero cercare di procurarsi armature perfette piuttosto che normali armature magiche. Anziché conferire un bonus di armatura più elevato alla CA, alcune armature perfette concedono una resistenza o un bonus di armatura a Tempra, Riflessi o Volontà. Il *Manuale del Giocatore* e *Cripta dell'Avventuriero* descrivono diversi tipi di armature perfette.

ARMATURE DI STOFFA MAGICHE

Liv	Tipo di armatura perfetta	Bonus di armatura	Bonus di potenziamento	Bonus di CA totale
1-5	-	+0	+1	+1
6-10	-	+0	+2	+2
11-15	Tessuto gith*	+0	+3	+3
16-20	Tessuto fatato	+1	+4	+5
21-25	Tessuto efreeti*	+1	+5	+6
26-30	Tessuto stellare	+2	+6	+8

*Questa armatura, descritta in *Cripta dell'Avventuriero*, conferisce un bonus di armatura +1 alla Volontà.

ARMATURE DI CUOIO MAGICHE

Liv	Tipo di armatura perfetta	Bonus di armatura	Bonus di potenziamento	Bonus di CA totale
1-5	-	+2	+1	+3
6-10	-	+2	+2	+4
11-15	Rete drow*	+2	+3	+5
16-20	Cuoio fatato	+3	+4	+7
21-25	Anatema*	+3	+5	+8
26-30	Cuoio stellare	+4	+6	+10

*Questa armatura, descritta in *Cripta dell'Avventuriero*, conferisce un bonus di armatura +1 ai Riflessi.

ARMATURE DI PELLE MAGICHE

Liv	Tipo di armatura perfetta	Bonus di armatura	Bonus di potenziamento	Bonus di CA totale
1-5	-	+3	+1	+4
6-10	-	+3	+2	+5
11-15	Scorza della terra*	+3	+3	+6
16-20	Pelle oscura	+4	+4	+8
21-25	Pelle del cacciatore*	+4	+5	+9
26-30	Pelle antica	+5	+6	+11

*Questa armatura, descritta in *Cripta dell'Avventuriero*, conferisce un bonus di armatura +1 alla Tempra.

COTTE DI MAGLIA MAGICHE

Liv	Tipo di armatura perfetta	Bonus di armatura	Bonus di potenziamento	Bonus di CA totale
1-5	-	+6	+1	+7
6-10	Cotta di maglia fine	+7	+2	+9
11-15	Cotta di maglia a treccia	+8	+3	+11
16-20	Cotta di maglia forgiata	+9	+4	+13
21-25	Cotta di tessuto di maglia*	+10	+5	+15
26-30	Cotta di maglia spirituale	+12	+6	+18

*Questa armatura, descritta in *Cripta dell'Avventuriero*, conferisce un bonus di armatura +1 alla Volontà.

CORAZZE DI SCAGLIE MAGICHE

Liv	Tipo di armatura perfetta	Bonus di armatura	Bonus di potenziamento	Bonus di CA totale
1-5	-	+7	+1	+8
6-10	Scaglie di draco	+8	+2	+10
11-15	Scaglie di viverna	+9	+3	+12
16-20	Scaglie di dragone	+10	+4	+14
21-25	Scaglie di naga*	+11	+5	+16
26-30	Scaglie antica	+13	+6	+19

*Questa armatura, descritta in *Cripta dell'Avventuriero*, conferisce un bonus di armatura +1 alla Tempra.

CORAZZE DI PIASTRE MAGICHE

Liv	Tipo di armatura perfetta	Bonus di armatura	Bonus di potenziamento	Bonus di CA totale
1-5	-	+8	+1	+9
6-10	Piastre stratificate	+9	+2	+11
11-15	Piastre gith	+10	+3	+13
16-20	Piastre da guerra	+11	+4	+15
21-25	Piastre della legione	+12	+5	+17
26-30	Piastre divina	+14	+6	+20

ARMATURE MAGICHE

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
2	Bestia cacciatrice +1	520	Pelle
2	Fuoco astrale +1	520	Cotta
2	Interdizione spirituale +1	520	Cuoio
2	Ritirata allettante +1	520	Cotta, cuoio
2	Zanna cornuta +1	520	Pelle
2	Veste della risolutezza agile +1	520	Stoffa
2	Veste della risolutezza indomabile +1	520	Stoffa
2	Veste della risolutezza vigorosa +1	520	Stoffa
2	Veste dello spirito duraturo +1	520	Stoffa
3	Castigo divino +1	680	Cotta
3	Predatore +1	680	Pelle
3	Rampicante vitale +1	680	Pelle
3	Scaldo +1	680	Cotta, cuoio
4	Balzo bestiale +1	840	Pelle
4	Intimorente +1	840	Cotta
4	Spirito d'orso +1	840	Cuoio
4	Vittoria audace +1	840	Cotta, cuoio
5	Bestia durevole +1	1.000	Pelle
5	Spirito di pantera +1	1.000	Cuoio
7	Bestia cacciatrice +2	2.600	Pelle
7	Fuoco astrale +2	2.600	Cotta
7	Interdizione spirituale +2	2.600	Cuoio
7	Ritirata allettante +2	2.600	Cotta, cuoio
7	Zanna cornuta +2	2.600	Pelle
7	Veste della risolutezza agile +2	2.600	Stoffa
7	Veste della risolutezza indomabile +2	2.600	Stoffa
7	Veste della risolutezza vigorosa +2	2.600	Stoffa
7	Veste dello spirito duraturo +2	2.600	Stoffa
8	Castigo divino +2	3.400	Cotta
8	Predatore +2	3.400	Pelle
8	Rampicante vitale +2	3.400	Pelle
8	Scaldo +2	3.400	Cotta, cuoio
8	Valore condiviso +2	3.400	Cotta, cuoio
9	Balzo bestiale +2	4.200	Pelle
9	Calore interiore +2	4.200	Pelle
9	Intimorente +2	4.200	Cotta
9	Spirito d'orso +2	4.200	Cuoio
9	Vittoria audace +2	4.200	Cotta, cuoio
10	Bestia durevole +2	5.000	Pelle
10	Sangue vitale +2	5.000	Pelle
10	Spirito di pantera +2	5.000	Cuoio
12	Bestia cacciatrice +3	13.000	Pelle
12	Fuoco astrale +3	13.000	Cotta
12	Interdizione spirituale +3	13.000	Cuoio
12	Ritirata allettante +3	13.000	Cotta, cuoio
12	Zanna cornuta +3	13.000	Pelle
12	Veste della risolutezza agile +3	13.000	Stoffa
12	Veste della risolutezza indomabile +3	13.000	Stoffa
12	Veste della risolutezza vigorosa +3	13.000	Stoffa
12	Veste dello spirito duraturo +3	13.000	Stoffa
13	Castigo divino +3	17.000	Cotta
13	Interdizione luminosa +3	17.000	Cotta
13	Predatore +3	17.000	Pelle
13	Rampicante vitale +3	17.000	Pelle
13	Sanguefurioso +3	17.000	Pelle
13	Scaldo +3	17.000	Cotta, cuoio
13	Scudo spirituale +3	17.000	Cuoio
13	Valore condiviso +3	17.000	Cotta, cuoio
13	Veste della risolutezza disperata +3	17.000	Stoffa
14	Balzo bestiale +3	21.000	Pelle
14	Calore interiore +3	21.000	Pelle
14	Intimorente +3	21.000	Cotta
14	Scrivileggende +3	21.000	Cotta, cuoio
14	Spirito d'orso +3	21.000	Cuoio
14	Vittoria audace +3	21.000	Cotta, cuoio
15	Bestia durevole +3	25.000	Pelle
15	Penitenza +3	25.000	Cotta
15	Rampicante sanguigno +3	25.000	Pelle
15	Sangue vitale +3	25.000	Pelle
15	Spirito di pantera +3	25.000	Cuoio
17	Bestia cacciatrice +4	65.000	Pelle
17	Fuoco astrale +4	65.000	Cotta
17	Interdizione spirituale +4	65.000	Cuoio
17	Ritirata allettante +4	65.000	Cotta, cuoio
17	Zanna cornuta +4	65.000	Pelle
17	Veste della risolutezza agile +4	65.000	Stoffa
17	Veste della risolutezza indomabile +4	65.000	Stoffa
17	Veste della risolutezza vigorosa +4	65.000	Stoffa
17	Veste dello spirito duraturo +4	65.000	Stoffa
18	Castigo divino +4	85.000	Cotta
18	Interdizione luminosa +4	85.000	Cotta
18	Predatore +4	85.000	Pelle
18	Rampicante vitale +4	85.000	Pelle
18	Roc +4	85.000	Pelle
18	Sanguefurioso +4	85.000	Pelle
18	Scaldo +4	85.000	Cotta, cuoio
18	Scudo spirituale +4	85.000	Cuoio
18	Valore condiviso +4	85.000	Cotta, cuoio
18	Veste della risolutezza disperata +4	85.000	Stoffa
19	Balzo bestiale +4	105.000	Pelle
19	Calore interiore +4	105.000	Pelle
19	Intimorente +4	105.000	Cotta
19	Scrivileggende +4	105.000	Cotta, cuoio
19	Spirito d'orso +4	105.000	Cuoio
19	Vittoria audace +4	105.000	Cotta, cuoio
20	Bestia durevole +4	125.000	Pelle
20	Penitenza +4	125.000	Cotta
20	Rampicante sanguigno +4	125.000	Pelle
20	Sangue vitale +4	125.000	Pelle
20	Spirito di pantera +4	125.000	Cuoio
20	Veste della risolutezza perpetua +4	125.000	Stoffa
22	Bestia cacciatrice +5	325.000	Pelle
22	Fuoco astrale +5	325.000	Cotta
22	Interruzione spirituale +5	325.000	Cuoio
22	Ritirata allettante +5	325.000	Cotta, cuoio
22	Zanna cornuta +5	325.000	Pelle
22	Veste della risolutezza agile +5	325.000	Stoffa
22	Veste della risolutezza indomabile +5	325.000	Stoffa
22	Veste della risolutezza vigorosa +5	325.000	Stoffa
22	Veste dello spirito duraturo +5	325.000	Stoffa

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
23	Castigo divino +5	425.000	Cotta
23	Interdizione luminosa +5	425.000	Cotta
23	Predatore +5	425.000	Pelle
23	Rampicante vitale +5	425.000	Pelle
23	Roc +5	425.000	Pelle
23	Sangue furioso +5	425.000	Pelle
23	Scaldo +5	425.000	Cotta, cuoio
23	Scudo spirituale +5	425.000	Cuoio
23	Valore condiviso +5	425.000	Cotta, cuoio
23	Veste della risolutezza disperata +5	425.000	Stoffa
24	Balzo bestiale +5	525.000	Pelle
24	Calore interiore +5	525.000	Pelle
24	Intimorente +5	525.000	Cotta
24	Scrivileggende +5	525.000	Cotta, cuoio
24	Spirito d'orso +5	525.000	Cuoio
24	Vittoria audace +5	525.000	Cotta, cuoio
25	Bestia durevole +5	625.000	Pelle
25	Penitenza +5	625.000	Cotta
25	Rampicante sanguigno +5	625.000	Pelle
25	Sangue vitale +5	625.000	Pelle
25	Spirito di pantera +5	625.000	Cuoio
25	Veste della risolutezza perpetua +5	625.000	Stoffa
27	Bestia cacciatrice +6	1.625.000	Pelle
27	Fuoco astrale +6	1.625.000	Cotta
27	Interdizione spirituale +6	1.625.000	Cuoio
27	Ritirata allettante +6	1.625.000	Cotta, cuoio
27	Zanna cornuta +6	1.625.000	Pelle
27	Veste della risolutezza agile +6	1.625.000	Stoffa
27	Veste della risolutezza indomabile +6	1.625.000	Stoffa
27	Veste della risolutezza vigorosa +6	1.625.000	Stoffa
27	Veste dello spirito duraturo +6	1.625.000	Stoffa
28	Castigo divino +6	2.125.000	Cotta
28	Fuga improvvisa +6	2.125.000	Cotta
28	Interdizione luminosa +6	2.125.000	Cotta
28	Predatore +6	2.125.000	Pelle
28	Rampicante vitale +6	2.125.000	Pelle
28	Roc +6	2.125.000	Pelle
28	Sanguefurioso +6	2.125.000	Pelle
28	Scaldo +6	2.125.000	Cotta, cuoio
28	Scudo spirituale +6	2.125.000	Cuoio
28	Valore condiviso +6	2.125.000	Cotta, cuoio
28	Veste della risolutezza disperata +6	2.125.000	Stoffa
29	Balzo bestiale +6	2.625.000	Pelle
29	Calore interiore +6	2.625.000	Pelle
29	Intimorente +6	2.625.000	Cotta
29	Scrivileggende +6	2.625.000	Cotta, cuoio
29	Spirito d'orso +6	2.625.000	Cuoio
29	Vittoria audace +6	2.625.000	Cotta, cuoio
30	Bestia durevole +6	3.125.000	Pelle
30	Penitenza +6	3.125.000	Cotta
30	Rampicante sanguigno +6	3.125.000	Pelle
30	Sangue vitale +6	3.125.000	Pelle
30	Spirito di pantera +6	3.125.000	Cuoio
30	Veste della risolutezza perpetua +6	3.125.000	Stoffa

Armatura del Balzo Bestiale Livello 4+

Quando il personaggio indossa questa armatura, può sentire lo spirito bestiale dentro di lui che lo incita a balzare in avanti e attaccare.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Pelle
Potenziamento: CA
Proprietà: Quando il personaggio usa il potere *forma selvaggia* per assumere la forma bestiale, può scattare di 1 quadretto.
Potere (Giornaliero ✦ Forma Bestiale): Azione di movimento. Il personaggio scatta di 5 quadretti e deve terminare in uno spazio adiacente a un nemico.

Armatura della Bestia Cacciatrice Livello 2+

Questa armatura porta dentro di sé lo spirito di una bestia cacciatrice. Quando il personaggio assume forma bestiale, quello spirito guida i suoi movimenti.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Pelle
Potenziamento: CA
Proprietà: Quando il personaggio è in forma bestiale, ottiene un bonus di oggetto +2 ai Riflessi.
Potere (Incontro ✦ Forma Bestiale): Azione di movimento. Il personaggio scatta di 2 quadretti.

Armatura della Bestia Durevole Livello 5+

Lo spirito che risiede in questa armatura scintillante concede al personaggio la forza di ripristinare le sue energie anche dopo le ferite più terribili.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Pelle
Potenziamento: CA
Proprietà: Quando il personaggio è in forma bestiale, recupera 2 punti ferita aggiuntivi ogni volta che spende un impulso curativo.
Livello 15 o 20: 4 punti ferita aggiuntivi.
Livello 25 o 30: 6 punti ferita aggiuntivi.
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione minore. Il personaggio spende un impulso curativo.

Armatura del Calore Interiore Livello 9+

Realizzata in pelle di bestie elementali, questa armatura essuda un'aura di calore confortante.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Armatura: Pelle
Potenziamento: CA
Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 5 freddo e resistenza 5 necrotico.
Livello 19 o 24: Resistenza 10 freddo e resistenza 10 necrotico.
Livello 29: Resistenza 15 freddo e resistenza 15 necrotico.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi alleato adiacente al personaggio ottiene le resistenze conferite da questa armatura.

Armatura del Castigo Divino — Livello 3+

Quando il personaggio viene colpito, il potere divino infuso negli anelli di questa armatura lampeggia e potenzia i suoi attacchi contro coloro che gli fanno del male.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Cotta
Potenziamento: CA
Potere (Incontro): Reazione immediata. *Attivazione:* Un nemico colpisce il personaggio con un attacco in mischia o ravvicinato. *Effetto:* Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus ai tiri dei danni contro il nemico che attiva il potere pari al bonus di potenziamento dell'armatura.

Armatura della Fuga Improvvisa — Livello 28

Questa armatura scintillante consente al portatore di invocare l'energia astrale per teletrasportarsi lontano da un attacco.

Liv 28 +6 2.125.000 mo
Armatura: Cotta
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero ✦ Teletrasporto): Interruzione immediata. *Attivazione:* Un nemico colpisce il personaggio con un attacco in mischia o ravvicinato. *Effetto:* Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti e diventa evanescente fino all'inizio del suo turno successivo.

Armatura di Fuoco Astrale — Livello 2+

I minuscoli cristalli inseriti negli anelli di questa armatura scintillano come stelle, e quando vengono esposti all'energia divina, lampeggiano e riempiono il personaggio di potere difensivo.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Cotta
Potenziamento: CA
Proprietà: Quando il personaggio usa qualsiasi potere di Incanalare Divinità, ottiene un bonus di oggetto +2 alla CA e alla Tempra fino alla fine del suo turno successivo.

Armatura dell'Interdizione Luminosa — Livello 13+

Fiammelle bianche e gialle si rincorrono sugli anelli di questa armatura. Quando un avversario colpisce il portatore, le fiamme scaturiscono in un lampo punitivo.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Cotta
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero ✦ Radioso): Reazione immediata. *Attivazione:* Un nemico colpisce il personaggio. *Effetto:* Il nemico che attiva il potere subisce 1d8 + modificatore di Saggezza del personaggio danni radiosi.
Livello 18 o 23: 2d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Livello 28: 3d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Armatura dell'Interdizione Spirituale — Livello 2+

Il potere primevo che pervade questa armatura di cuoio attinge forza dallo spirito compagno per proteggere il personaggio dagli attacchi quando ha la guardia abbassata.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Cuoio
Potenziamento: CA
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di potere +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità quando il suo spirito compagno è presente nell'incontro.

Armatura Intimorente — Livello 4+

Questa cotta di maglia d'argento luccica quando la magia divina di cui è pervasa potenzia le difese del portatore contro un avversario che subisce la sua collera.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Cotta
Potenziamento: CA
Proprietà: Quando il personaggio colpisce un nemico con qualsiasi potere divino di attacco, ottiene un bonus di +1 a tutte le difese contro gli attacchi di quel nemico fino alla fine del suo turno successivo.

Armatura della Penitenza — Livello 15+

Una serie di complesse rune di rimprovero è incisa negli anelli di questa armatura, promettendo la punizione divina a coloro che osano fare del male al portatore.

Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Cotta
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. *Attivazione:* Un nemico colpisce il personaggio con un attacco in mischia o ravvicinato. *Effetto:* Il nemico che attiva il potere è indebolito fino alla fine del suo turno successivo.

Armatura del Predatore — Livello 3+

Quando il personaggio assume forma bestiale, lo spirito primevo che pervade questa armatura gli concede il potere di abbattere un nemico che fugge.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Pelle
Potenziamento: CA
Proprietà: Quando il personaggio è in forma bestiale, ottiene un bonus di oggetto +1 a Tempra e Volontà.
Potere (Giornaliero ✦ Forma Bestiale): Reazione immediata. *Attivazione:* Un nemico adiacente al personaggio scatta. *Effetto:* Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro il nemico che attiva il potere pari al bonus di potenziamento dell'armatura.

Armatura del Rampicante Sanguigno Livello 15+

Incorporati sotto la superficie di questa armatura vi sono dei viticci simili a radici. Quando il personaggio viene colpito, questi rametti si ingrossano e si irrigidiscono, conferendo una protezione superiore.

Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Pelle
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero): Reazione immediata. *Attivazione:* Un nemico colpisce il personaggio. *Effetto:* Il personaggio ottiene un bonus di potere +1 alla CA fino alla fine dell'incontro. Ogni volta che un nemico lo colpisce, il bonus aumenta di 1 fino a un bonus di potere massimo +2.
Livello 20: Bonus di potere massimo +3.
Livello 25 o 30: Bonus di potere massimo +4.

Armatura del Rampicante Vitale Livello 3+

Questa armatura è intrecciata con una complessa trama di rampicanti viventi che forma una relazione simbiotica con il personaggio che la indossa.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Pelle
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Interruzione immediata. *Attivazione:* Un nemico mette a segno un colpo critico contro il personaggio. *Effetto:* Il personaggio spende un impulso curativo e recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al bonus di potenziamento dell'armatura.

Armatura della Ritirata Allettante Livello 2+

Realizzata a partire dall'essenza dei venti elementali, questa armatura permette al personaggio di ritirarsi da un avversario e attirarlo in una trappola.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Cotta, cuoio
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero): Reazione immediata. *Attivazione:* Un nemico manca il personaggio con un attacco in mischia. *Effetto:* Il personaggio scatta di 1 quadretto e fa scorrere il nemico che attiva il potere nello spazio che ha appena lasciato.

Armatura del Roc Livello 18+

Questa armatura è decorata di piume di roc. Quando il personaggio assume forma bestiale, può attingere allo spirito della grande bestia per adottare il suo aspetto.

Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 23	+5	425.000 mo			

Armatura: Pelle
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può usare il suo potere *forma selvaggia* per assumere la forma di un roc della sua stessa taglia. In questa forma, ottiene una velocità di volo 6, e può fluttuare. Non può utilizzare poteri di attacco giornalieri o manipolare oggetti.
Finché l'effetto del potere non termina, può usare forma selvaggia per cambiare tra questa forma, un'altra forma bestiale e la sua normale forma umanoide.

Armatura del Sangue Vitale Livello 10+

Questa armatura è pervasa da spiriti primevi che sostengono e proteggono il personaggio dagli attacchi dei suoi nemici.

Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo			

Armatura: Pelle
Potenziamento: CA
Proprietà: Il personaggio ottiene 5 punti ferita temporanei dopo ciascun riposo. Se si toglie l'armatura, perde questi punti ferita temporanei.
Livello 15 o 20: 10 punti ferita temporanei.
Livello 25 o 30: 15 punti ferita temporanei.

Armatura del Sanguefurioso Livello 13+

Questa armatura fu realizzata con la pelle di un feroce behemoth. La furia sanguinaria di quella creatura amplifica ora l'ira del portatore.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Pelle
Potenziamento: CA
Proprietà: Quando il personaggio usa un potere di ira barbarica, recupera un ammontare di punti ferita pari a 10 + il suo modificatore di Costituzione.
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il giocatore effettua un tiro dei danni e il risultato non gli piace. *Effetto:* Il giocatore effettua di nuovo il tiro dei danni e sceglie quale risultato usare.

Armatura dello Scaldo Livello 3+

Uno degli oggetti preferiti dai bardi girovaghi, questa armatura amplifica la capacità di risolvere le situazioni tese con la parlantina.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Cotta, cuoio
Potenziamento: CA
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Diplomazia e Raggirare.
Livello 13 o 18: Bonus di oggetto +4.
Livello 23 o 28: Bonus di oggetto +6.
Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. *Attivazione:* Un nemico sceglie il personaggio come bersaglio di un attacco in mischia. *Effetto:* Il nemico che attiva il potere sceglie invece come bersaglio una creatura adiacente al personaggio scelta da quest'ultimo.

Armatura Scriveleggende Livello 14+

Indossando questa impressionante armatura, il personaggio può ispirare i suoi alleati ad aiutarlo a creare la materia delle leggende.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Cotta, cuoio
Potenziamento: CA
Proprietà: Se il personaggio possiede il potere *parola maestosa*, non è limitato a usarlo solo una volta per round.
Potere (Giornaliero): Reazione immediata. *Attivazione:* Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita. *Effetto:* L'alleato che attiva il potere può compiere un'azione standard extra prima della fine del suo turno.

Armatura dello Scudo Spirituale Livello 13+

Questa armatura di cuoio porta incisioni di spiriti di bestie, e il loro potere scorre attraverso lo spirito compagno del personaggio per raggiungere i suoi alleati.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Cuoio
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio perde il bonus di potenziamento dell'armatura, e ogni alleato adiacente al suo spirito compagno ottiene un bonus alla CA pari al bonus di potenziamento dell'armatura.

Armatura dello Spirito d'Orso Livello 4+

Realizzata in pelle d'orso e cucita con invocazioni allo spirito della bestia, questa armatura ricompensa la furia con la resistenza di un orso.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Cuoio
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero ✦ Spirito): Reazione immediata. *Attivazione:* Un alleato entro 5 quadretti dallo spirito compagno del personaggio colpisce un nemico. *Effetto:* Il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti dal suo spirito compagno ottengono un ammontare di punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.
Livello 14 o 19: 10 + modificatore di Costituzione punti ferita temporanei.
Livello 24 o 29: 15 + modificatore di Costituzione punti ferita temporanei.

Armatura dello Spirito di Pantera Livello 5+

Fatta di cuoio flessibile proveniente dalla pelle di una nobile pantera, questa armatura è infusa dal potere e dalla resilienza del suo spirito.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Cuoio
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Reazione immediata. *Attivazione:* Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia e sta fiancheggiando quel nemico. *Effetto:* L'alleato che attiva il potere recupera un ammontare di punti ferita pari a metà dei danni provocati dall'attacco.

Armatura del Valore Condiviso Livello 8+

I versi e le immagini incise nella superficie di questa armatura sono una fonte d'ispirazione tanto per il portatore quanto per coloro che la osservano.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Armatura: Cotta, cuoio
Potenziamento: CA
Proprietà: Ogni volta che il personaggio concede punti ferita temporanei a un alleato, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a metà del totale conferito a quell'alleato.

Armatura della Vittoria Audace Livello 4+

La magia che scorre attraverso questa impressionante armatura incoraggia il personaggio o un amico, rivolgendo le sorti della battaglia verso la vittoria.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Cotta, cuoio
Potenziamento: CA
Potere (Incontro): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio o un alleato entro 5 quadretti da lui rende sanguinante un nemico. *Effetto:* L'attaccante ottiene un bonus di potere +2 alla CA fino alla fine del suo turno successivo.

Armatura della Zanna Cornuta Livello 2+

Alcune corte zanne sporgono dagli spallacci di questa armatura. L'armatura conferisce al personaggio la resistenza di un cinghiale, consentendogli di attaccare anche quando un avversario riesce ad abbatterlo.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Pelle
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Interruzione immediata. *Attivazione:* Un nemico riduce il personaggio a 0 punti ferita o meno. *Effetto:* Il personaggio effettua un attacco basilare in mischia con un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al bonus di potenziamento dell'armatura.

Veste della Risolutezza Agile Livello 2+

Questa tunica ricamata incanala la risolutezza del personaggio pervadendolo di agilità.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Stoffa
Potenziamento: CA
Proprietà: Quando il personaggio è sanguinante, ottiene un bonus di oggetto +2 ai Riflessi.

Veste della Risolutezza Disperata Livello 13+

Il potere divino infuso in questa tunica trasforma anche l'attacco più mortale in un colpo di striscio.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Stoffa
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Interruzione immediata. *Attivazione:* Il personaggio subisce danni da un attacco. *Effetto:* Il personaggio diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo. Inoltre, spende un impulso curativo.

Veste della Risolutezza Indomabile Livello 2+

Questa veste ricamata incanala la risolutezza del personaggio pervadendolo di determinazione e forza di volontà.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Stoffa
Potenziamento: CA
Proprietà: Quando il personaggio è sanguinante, ottiene un bonus di oggetto +2 alla Volontà.

Veste della Risolutezza Perpetua Livello 20+

Il potere divino che pervade questa veste protegge il personaggio dai danni continuati.

Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
Liv 25	+5	625.000 mo			

Armatura: Stoffa
Potenziamento: CA
Proprietà: Il personaggio subisce i danni continuati alla fine del suo turno, invece che all'inizio. Alla fine del suo turno, effettua i tiri salvezza contro i danni continuati prima di subire i danni.

Veste della Risolutezza Vigorosa Livello 2+

Questa veste ricamata incanala la risolutezza del personaggio amplificando il suo vigore.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Stoffa
Potenziamento: CA
Proprietà: Quando il personaggio è sanguinante, ottiene un bonus di oggetto +2 alla Tempra.

Veste dello Spirito Duraturo Livello 2+

Il potere divino infuso in questa veste rende il personaggio avvezzo ai danni.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Stoffa
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio usa un potere di Incanalare Divinità. *Effetto:* Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla CA fino alla fine dell'incontro. Recupera anche 5 punti ferita.
Livello 12 o 17: Recupera 10 punti ferita.
Livello 22 o 27: Recupera 15 punti ferita.

Armi

Il bonus di potenziamento di un'arma magica si aggiunge ai tiri per colpire e ai tiri dei danni quando il personaggio attacca con quell'arma usando un potere che include la parola chiave "arma".

ARMI MAGICHE

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
2	Pugnale dente di dragone +1	520	Pugnale
3	Lama canora stridente +1	680	Lama leggera, lama pesante
4	Dente del caos +1	840	Pugnale
5	Pugnale alato +1	1.000	Pugnale
7	Pugnale dente di dragone +2	2.600	Pugnale
8	Lama canora stridente +2	3.400	Lama leggera, lama pesante
9	Dente del caos +2	4.200	Pugnale
10	Pugnale alato +2	5.000	Pugnale
10	Pugnale della distorsione elementale +2	5.000	Pugnale
12	Pugnale dente di dragone +3	13.000	Pugnale
13	Lama canora lacerante +3	17.000	Lama leggera, lama pesante
13	Lama canora stridente +3	17.000	Lama leggera, lama pesante
14	Dente del caos +3	21.000	Pugnale
15	Pugnale alato +3	25.000	Pugnale
15	Pugnale della distorsione elementale +3	25.000	Pugnale
17	Pugnale dente di dragone +4	65.000	Pugnale
18	Lama canora lacerante +4	85.000	Lama leggera, lama pesante
18	Lama canora stridente +4	85.000	Lama leggera, lama pesante
19	Dente del caos +4	105.000	Pugnale
20	Lama canora ritmata +4	125.000	Lama leggera, lama pesante
20	Pugnale alato +4	125.000	Pugnale
20	Pugnale della distorsione elementale +4	125.000	Pugnale
22	Pugnale dente di dragone +5	325.000	Pugnale
23	Lama canora lacerante +5	425.000	Lama leggera, lama pesante
23	Lama canora stridente +5	425.000	Lama leggera, lama pesante
24	Dente del caos +5	525.000	Pugnale
25	Lama canora ritmata +5	625.000	Lama leggera, lama pesante
25	Pugnale alato +5	625.000	Pugnale
25	Pugnale della distorsione elementale +5	625.000	Pugnale
27	Pugnale dente di dragone +6	1.625.000	Pugnale
28	Lama canora lacerante +6	2.125.000	Lama leggera, lama pesante
28	Lama canora stridente +6	2.125.000	Lama leggera, lama pesante
29	Dente del caos +6	2.625.000	Pugnale
30	Lama canora ritmata +6	3.125.000	Lama leggera, lama pesante
30	Pugnale alato +6	3.125.000	Pugnale
30	Pugnale della distorsione elementale +6	3.125.000	Pugnale

Usare un'arma come strumento: Alcune classi possono usare certe armi magiche come strumenti. Se un personaggio è in grado di impugnare un'arma magica come strumento e usa un potere di strumento attraverso l'arma, può sommare il bonus di potenziamento dell'arma ai tiri per colpire e ai tiri dei danni del potere, ma non usa il bonus di competenza nell'arma. Se ottiene un colpo critico con l'arma magica quando la utilizza come strumento, fare riferimento all'effetto di colpo critico dell'arma.

Dente del Caos — Livello 4+

Questo pugnale sembra cambiare forma nella mano del personaggio, diventando esattamente ciò che gli occorre per colpire il suo nemico.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Pugnale
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco da stregone usando questo pugnale. *Effetto:* Ogni volta che il personaggio colpisce quel nemico con un potere di attacco da stregone prima della fine dell'incontro, può considerare pari o dispari il risultato del tiro per colpire.

Lama Canora Lacerante — Livello 13+

Silenziosa finché non infligge un colpo fatale, questa lama emette una nota penetrante che spacca l'armatura del bersaglio.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Lama leggera, lama pesante
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d10 danni per punto di potenziamento
Proprietà: I bardi possono usare questa arma come strumento per i poteri da bardo e i poteri del cammino leggendario del bardo.
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco da bardo usando questa arma. *Effetto:* Fino alla fine dell'incontro, quel nemico subisce una penalità di -2 alla CA.

Lama Canora Ritmata — Livello 20+

Quando il personaggio fa compiere un arco a questa arma, la sua lama sprigiona un'ode ispiratrice alla vittoria che aumenta di intensità ad ogni nemico che viene sconfitto.

Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
Liv 25	+5	625.000 mo			

Arma: Lama leggera, lama pesante
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d10 danni per punto di potenziamento
Proprietà: I bardi possono usare questa arma come strumento per i poteri da bardo e i poteri del cammino leggendario del bardo.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Ogni alleato entro 20 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di oggetto +4 ai tiri dei danni fino alla fine dell'incontro. Ogni volta che il personaggio o un alleato riduce un nemico a 0 punti ferita prima della fine dell'incontro, il bonus aumenta di 2.

Lama Canora Stridente — Livello 3+

Quando questa lama incanala la magia bardica del personaggio, sprigiona un gemito che disorienta i suoi avversari.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Lama leggera, lama pesante
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento
Proprietà: I bardi possono usare questa arma come strumento per i poteri da bardo e i poteri del cammino leggendario del bardo.
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio colpisce un nemico con un potere da bardo che include la parola chiave "tuono" usando questa arma. *Effetto:* Ogni nemico entro 2 quadretti dal nemico che attiva il potere è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Pugnale Alato — Livello 5+

Questo pugnale può sollevarsi in aria per portare al bersaglio gli incantesimi dello stregone e proteggerlo dalle minacce.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Arma: Pugnale
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (A volontà): Azione gratuita. *Attivazione:* Un nemico colpisce il personaggio con un attacco di opportunità quando impiega un potere di attacco da stregone a distanza o ad area attraverso questo pugnale. *Effetto:* Il nemico che attiva il potere subisce 5 danni.
Livello 15 o 20: 10 danni.
Livello 25 o 30: 15 danni.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio sceglie un nemico entro 10 quadretti da lui e che sia in grado di vedere. Il prossimo potere di attacco ravvicinato da stregone usato attraverso il pugnale prima della fine dell'incontro considera come suo quadretto di origine un quadretto adiacente a quel nemico.

Pugnale Dente di Dragone — Livello 2+

Scolpito nella zanna di un drago, questo pugnale può spogliare una creatura delle sue difese elementali.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Arma: Pugnale
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, e il bersaglio perde le sue resistenze (tiro salvezza termina).
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Fino alla fine dell'incontro, i poteri di attacco da stregone impiegati attraverso questo pugnale ignorano le resistenze di qualsiasi nemico entro 10 quadretti dal personaggio.

Pugnale della Distorsione Elementale Livello 10+

Questo pugnale consente al personaggio di alterare a proprio vantaggio le resistenze degli avversari.

Liv 10 +2 5.000 mo | Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 15 +3 25.000 mo | Liv 30 +6 3.125.000 mo
Liv 20 +4 125.000 mo

Arma: Pugnale
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Quando le resistenze o immunità di qualsiasi nemico riducono i danni di qualunque potere di attacco da stregone utilizzato attraverso questo pugnale, il personaggio ottiene 5 punti ferita temporanei.
Livello 15 o 20: 10 punti ferita temporanei.
Livello 25 o 30: 15 punti ferita temporanei.
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco da stregone usando questo pugnale. *Effetto:* Il personaggio sceglie un tipo di danno. Il nemico che attiva il potere perde la resistenza o immunità a quel tipo di danno fino alla fine dell'incontro.

Bastoni

Un bastone è un fusto di legno alto come un personaggio o leggermente più lungo, a volte coronato da un cristallo decorativo o qualche altro simbolo di potere. Un bastone è uno strumento che può anche essere utilizzato come arma.

Se il personaggio è in grado di impugnare un bastone come strumento, può sommare il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei poteri che includono la parola chiave "strumento" usati attraverso il bastone, e può utilizzare le sue proprietà e poteri.

Usare un bastone come arma: Quando un personaggio usa attraverso un bastone un potere di arma in mischia, il bastone funziona come un bastone ferrato magico, e il personaggio può sommare il bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni del potere. Può inoltre aggiungere il bonus di competenza nell'arma se è competente nei bastoni ferrati. Se ottiene un colpo critico con il bastone quando lo utilizza come arma, fare riferimento all'effetto di colpo critico del bastone.

BASTONI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
7	Bastone dello scudo lontano +2	2.600
8	Bastone della provocazione +2	3.400
12	Bastone dello scudo lontano +3	13.000
13	Bastone della provocazione +3	17.000
14	Bastone dell'esplosione solare +3	21.000
17	Bastone dello scudo lontano +4	65.000
18	Bastone della provocazione +4	85.000
19	Bastone dell'esplosione solare +4	105.000
22	Bastone dello scudo lontano +5	325.000
23	Bastone della provocazione +5	425.000
24	Bastone dell'esplosione solare +5	525.000
27	Bastone dello scudo lontano +6	1.625.000
28	Bastone della provocazione +6	2.125.000
29	Bastone dell'esplosione solare +6	2.625.000

Bastone dell'Esplosione Solare Livello 14+

Sormontato da un disco solare luccicante, questo bastone può sprigionare un potere radioso quando il portatore viene colpito.

Liv 14 +3 21.000 mo | Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo | Liv 29 +6 2.625.000 mo

Strumento (Bastone)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Radioso): Reazione immediata. *Attivazione:* Un nemico provoca danni al personaggio con un attacco. *Effetto:* Ogni nemico entro 5 quadretti dal personaggio subisce 5 danni radiosi e viene buttato a terra prono.
Livello 24 o 29: 10 danni radiosi.

Bastone della Provocazione Livello 8+

Il nemico colpito dall'attacco del personaggio viene momentaneamente marchiato come anatema, incitando persino i suoi stessi alleati a distruggerlo.

Liv 8 +2 3.400 mo | Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo | Liv 28 +6 2.125.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo

Strumento (Bastone)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Charme): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco usando questo bastone. *Effetto:* Una creatura a scelta del personaggio effettua un attacco basilare in mischia contro quel nemico come azione gratuita. La creatura attaccante ottiene un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Bastone dello Scudo Lontano Livello 7+

Con una sola parola, il personaggio protegge un alleato dall'attacco dell'avversario, promettendo una rapida punizione se il suo compagno dovesse risultare ferito.

Liv 7 +2 2.600 mo | Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo | Liv 27 +6 1.625.000 mo
Liv 17 +4 65.000 mo

Strumento (Bastone)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Radioso): Azione minore. Il personaggio sceglie un alleato entro 10 quadretti da lui. Il prossimo nemico che effettua un tiro per colpire contro quell'alleato prima della fine dell'incontro subisce 10 danni radiosi.
Livello 12 o 17: 15 danni radiosi.
Livello 22 o 27: 20 danni radiosi.

Totem

Un totem è un corto pezzo di legno o d'osso intagliato per assomigliare a un patrono animale o uno spirito della natura. Una estremità è tipicamente adornata da piume, denti, piccole ossa, brandelli di cuoio, foglie o altri simboli di potere primevo. Un totem non può essere utilizzato per effettuare attacchi in mischia.

Se il personaggio è in grado di impugnare un totem come strumento, può sommare il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei poteri che includono la parola chiave "strumento" usati attraverso il totem, e può utilizzare le sue proprietà e poteri. In caso contrario, non ottiene alcun beneficio dall'impugnare un totem.

TOTEM

Liv	Nome	Prezzo (mo)
1	Totem magico +1	360
2	Totem del raccolto autunnale +1	520
2	Totem degli spiriti affamati +1	520
3	Totem della crescita estiva +1	680
3	Totem dello spirito vigile +1	680
4	Totem nella morsa invernale +1	840
5	Totem del rinnovamento primaverile +1	1.000
5	Totem dello spirito puro +1	1.000
6	Totem magico +2	1.800
7	Totem del raccolto autunnale +2	2.600
7	Totem degli spiriti affamati +2	2.600
8	Totem della crescita estiva +2	3.400
8	Totem dello spirito feroce +2	3.400
8	Totem dello spirito vigile +2	3.400
9	Totem nella morsa invernale +2	4.200
10	Totem del rinnovamento primaverile +2	5.000
10	Totem dello spirito puro +2	5.000
11	Totem magico +3	9.000
12	Totem del raccolto autunnale +3	13.000
12	Totem degli spiriti affamati +3	13.000
13	Totem della crescita estiva +3	17.000
13	Totem dello spirito feroce +3	17.000
13	Totem dello spirito vigile +3	17.000
14	Totem della morsa invernale +3	21.000
15	Totem del rinnovamento primaverile +3	25.000
15	Totem dello spirito puro +3	25.000
16	Totem magico +4	45.000
17	Totem del raccolto autunnale +4	65.000
17	Totem degli spiriti affamati +4	65.000
18	Totem della crescita estiva +4	85.000
18	Totem dello spirito feroce +4	85.000
18	Totem dello spirito vigile +4	85.000
19	Totem della morsa invernale +4	105.000
20	Totem del rinnovamento primaverile +4	125.000
20	Totem dello spirito puro +4	125.000
21	Totem magico +5	225.000
22	Totem del raccolto autunnale +5	325.000
22	Totem degli spiriti affamati +5	325.000
23	Totem della crescita estiva +5	425.000
23	Totem dello spirito feroce +5	425.000
23	Totem dello spirito vigile +5	425.000
24	Totem della morsa invernale +5	525.000
25	Totem del rinnovamento primaverile +5	625.000
25	Totem dello spirito puro +5	625.000
26	Totem magico +6	1.125.000
27	Totem del raccolto autunnale +6	1.625.000
27	Totem degli spiriti affamati +6	1.625.000
28	Totem della crescita estiva +6	2.125.000
28	Totem dello spirito feroce +6	2.125.000
28	Totem dello spirito vigile +6	2.125.000
29	Totem della morsa invernale +6	2.625.000
30	Totem del rinnovamento primaverile +6	3.125.000
30	Totem dello spirito puro +6	3.125.000

Totem della Crescita Estiva — Livello 3+

L'estate porta la crescita, e l'energia primeva incanalata attraverso questo oggetto aiuta a generare delle radici che intralciano gli avversari del personaggio.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Totem)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, e il bersaglio è trattenuto fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Ogni quadretto entro 5 quadretti dal personaggio è considerato terreno difficile dai suoi nemici fino alla fine del suo turno successivo.

Totem Magico — Livello 1+

Questo oggetto è un semplice totem capace di incanalare l'energia primeva.

Liv 1	+1	360 mo	Liv 16	+4	45.000 mo
Liv 6	+2	1.800 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo

Strumento (Totem)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Totem della Morsa Invernale — Livello 4+

Questo totem è modellato a partire da legno secco e pelliccia bianca. Incarna lo spirito dell'inverno e di un tempo nel quale la natura dorme e la vita diventa più debole.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Totem)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d10 danni da freddo per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco primevo usando questo totem. *Effetto:* Quel nemico è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Totem del Raccolto Autunnale — Livello 2+

Questo totem è realizzato con foglie e schegge d'osso. Incarna lo spirito dell'autunno e l'inevitabilità della morte.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Totem)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento contro una creatura sanguinante
Proprietà: Gli attacchi effettuati attraverso questo totem infliggono danni extra contro le creature sanguinanti pari a 1 + metà del bonus di potenziamento del totem.

Totem del Rinnovamento Primaverile Livello 5+

Questo totem contiene la magia primeva della primavera. Rappresenta il potere di restituire la vita.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Totem)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari al doppio del bonus di potenziamento del totem.
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco primevo usando questo totem. *Effetto:* Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un valore di rigenerazione pari al doppio del bonus di potenziamento del totem fino alla fine dell'incontro.

Totem degli Spiriti Affamati Livello 2+

L'aspetto di questo totem cambia di settimana in settimana, a seconda di quali spiriti siano più affamati.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Totem)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d10 danni per punto di potenziamento, e il personaggio può muovere il suo spirito compagno fino a uno spazio adiacente al bersaglio.
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione, Spirito): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio colpisce un nemico adiacente al suo spirito compagno con un potere di attacco primevo usando questo totem. *Effetto:* Il personaggio e un alleato entro 2 quadretti dal nemico possono spendere un impulso curativo.

Totem dello Spirito Feroce Livello 8+

Quando gli spiriti selvaggi corrono impetuosi dalle loro dimore per andare a caccia, non saranno soddisfatti da una sola vittima.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Strumento (Totem)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento al bersaglio o a un nemico adiacente allo spirito compagno del personaggio
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio rende sanguinante un nemico mediante un potere di attacco primevo a distanza usando questo totem. *Effetto:* Un nemico adiacente allo spirito compagno del personaggio subisce 1d6 danni per punto di potenziamento.

Totem dello Spirito Puro Livello 5+

Un intreccio di viticci intagliati su questo totem simboleggia la magia primeva della guarigione e della crescita contenuta all'interno.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Totem)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione minore. Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio recupera 1d6 punti ferita per punto di potenziamento.

Totem dello Spirito Vigile Livello 3+

Diversi musi di animale sembrano guardare fuori da questo totem a occhi spalancati. La sua magia, incanalata attraverso lo spirito compagno del personaggio, si sprigiona contro coloro che fanno del male ai suoi alleati.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Totem)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d12 danni per punto di potenziamento contro una creatura sanguinante
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Percezione pari al bonus di potenziamento del totem.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni nemico che provoca danni a un alleato adiacente al suo spirito compagno subisce danni pari al doppio del bonus di potenziamento di questo totem.

Verghe

Una verga è un cilindro corto e pesante, tipicamente ricoperto di rune mistiche o cristalli intagliati. Non può essere usata per compiere attacchi in mischia.

Se un personaggio è in grado di impugnare una verga come strumento, può aggiungere il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei poteri che includono la parola chiave "strumento" usati attraverso la verga, e può utilizzare le sue proprietà e poteri. In caso contrario, non ottiene alcun beneficio dall'impugnare una verga.

Verga della Collera Brillante Livello 14+

Quando il personaggio richiama il potere radioso usando questa verga, può aumentarne l'intensità per abbagliare o accecare i suoi avversari.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni radiosi per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio colpisce un nemico e gli infligge danni radiosi usando questa verga. *Effetto:* Quel nemico e qualsiasi creatura adiacente a esso sono frastornati fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Livello 24 o 29: Quel nemico è qualsiasi creatura adiacente a esso sono anche accecati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Verga del Congedo Sdegnato Livello 4+

Il potere di questa verga consente al personaggio di muovere un avversario in una posizione in cui gli alleati possono occuparsi di lui.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Reazione immediata. *Attivazione:* Un nemico colpisce il personaggio. *Effetto:* Il personaggio fa scorrere il nemico che attiva il potere di 3 quadretti fino a uno spazio che deve essere adiacente a un alleato del personaggio.

VERGHE

Liv	Nome	Prezzo (mo)
2	Verga della speranza trionfante +1	520
4	Verga del congedo sdegnato +1	840
4	Verga dell'invocazione energica +1	840
7	Verga della soggezione vincolante +2	2.600
7	Verga della speranza trionfante +2	2.600
8	Verga del valore risorgente +2	3.400
9	Verga del congedo sdegnato +2	4.200
9	Verga dell'invocazione energica +2	4.200
12	Verga della soggezione vincolante +3	13.000
12	Verga della speranza trionfante +3	13.000
13	Verga della giustizia mondante +3	17.000
13	Verga del valore risorgente +3	17.000
14	Verga della collera brillante +3	21.000
14	Verga del congedo sdegnato +3	21.000
14	Verga dell'invocazione energica +3	21.000
17	Verga della soggezione vincolante +4	65.000
17	Verga della speranza trionfante +4	65.000
18	Verga della giustizia mondante +4	85.000
18	Verga del valore risorgente +4	85.000
19	Verga della collera brillante +4	105.000
19	Verga del congedo sdegnato +4	105.000
19	Verga dell'invocazione energica +4	105.000
20	Verga della giustizia castigatrice +4	125.000
22	Verga della soggezione vincolante +5	325.000
22	Verga della speranza trionfante +5	325.000
23	Verga della giustizia mondante +5	425.000
23	Verga del valore risorgente +5	425.000
24	Verga della collera brillante +5	525.000
24	Verga del congedo sdegnato +5	525.000
24	Verga dell'invocazione energica +5	525.000
25	Verga della giustizia castigatrice +5	625.000
27	Verga della soggezione vincolante +6	1.625.000
27	Verga della speranza trionfante +6	1.625.000
28	Verga della giustizia mondante +6	2.125.000
28	Verga del valore risorgente +6	2.125.000
29	Verga della collera brillante +6	2.625.000
29	Verga del congedo sdegnato +6	2.625.000
29	Verga dell'invocazione energica +6	2.625.000
30	Verga della duplice invocazione +6	3.125.000
30	Verga della giustizia castigatrice +6	3.125.000

Verga della Duplice Invocazione Livello 30

Quando viene scatenato, l'enorme potere divino contenuto in questa verga consente al personaggio di riecheggiare il suo primo attacco con un nuovo attacco devastante.

Liv 30 +6 3.125.000 mo
Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco da invocatore usando questa verga. *Effetto:* Il personaggio usa un potere di attacco a volontà o a incontro da invocatore che deve includere come bersaglio il nemico che ha attivato il potere.

Verga della Giustizia Castigatrice Livello 20+

Quando il personaggio stringe in mano questa verga, parole di potere divino si formano sulle sue labbra per schiantare chiunque gli faccia del male.

Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo
Liv 25 +5 625.000 mo
Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, e il bersaglio subisce una penalità di -1 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Potere (Giornaliero): Reazione immediata. *Attivazione:* Un nemico colpisce il personaggio. *Effetto:* Il personaggio usa un potere di attacco a volontà o a incontro da invocatore che deve includere come bersaglio il nemico che attiva il potere.

Verga della Giustizia Mondante Livello 13+

La collera divina incanalata attraverso questa verga fa piovere rovina.

Liv 13 +3 17.000 mo Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo
Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio colpisce un nemico con un potere divino di attacco usando questa verga. *Effetto:* Quel nemico subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza e 5 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).
Livello 23 o 28: 10 danni continuati.

Verga dell'Invocazione Energica Livello 4+

Quando la preghiera del personaggio si abbatte sugli avversari, essi barcollano all'indietro sotto il peso del potere di questa verga.

Liv 4 +1 840 mo Liv 19 +4 105.000 mo
Liv 9 +2 4.200 mo Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 14 +3 21.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo
Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio colpisce un nemico con un potere divino di attacco usando questa verga. *Effetto:* Il personaggio spinge quel nemico di 2 quadretti e lo butta a terra prono. Se l'attacco che attiva il potere spinge già il bersaglio, la spinta ulteriore viene esercitata dopo avere applicato il normale effetto.
Livello 14 o 19: Il personaggio spinge il bersaglio di 4 quadretti.
Livello 24 o 29: Il personaggio spinge il bersaglio di 6 quadretti.

Verga della Soggezione Vincolante Livello 7+

Il potere divino incanalato attraverso questa verga sopraffà l'avversario con la soggezione, bloccandolo sul posto.

Liv 7 +2 2.600 mo Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 12 +3 13.000 mo Liv 27 +6 1.625.000 mo
Liv 17 +4 65.000 mo
Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio colpisce un nemico con un potere divino di attacco usando questa verga. *Effetto:* Quel nemico è immobilizzato fino alla fine del suo turno successivo.

Verga della Speranza Trionfante — Livello 2+

Quando l'avversario si accascia, il potere divino di questa verga rinvigorisce il personaggio, perché giustizia è stata fatta.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Quando il personaggio riduce qualsiasi nemico a 0 punti ferita con un potere divino di attacco usando questa verga, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al bonus di potenziamento della verga.

Verga del Valore Risorgente — Livello 8+

La collera divina incanalata attraverso questa verga potenzia le preghiere del personaggio contro coloro che osano attaccarlo.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Quando qualsiasi creatura attacca il personaggio, quest'ultimo riceve un bonus di oggetto +1 ai tiri per colpire con questa verga contro quella creatura fino alla fine del suo turno successivo.

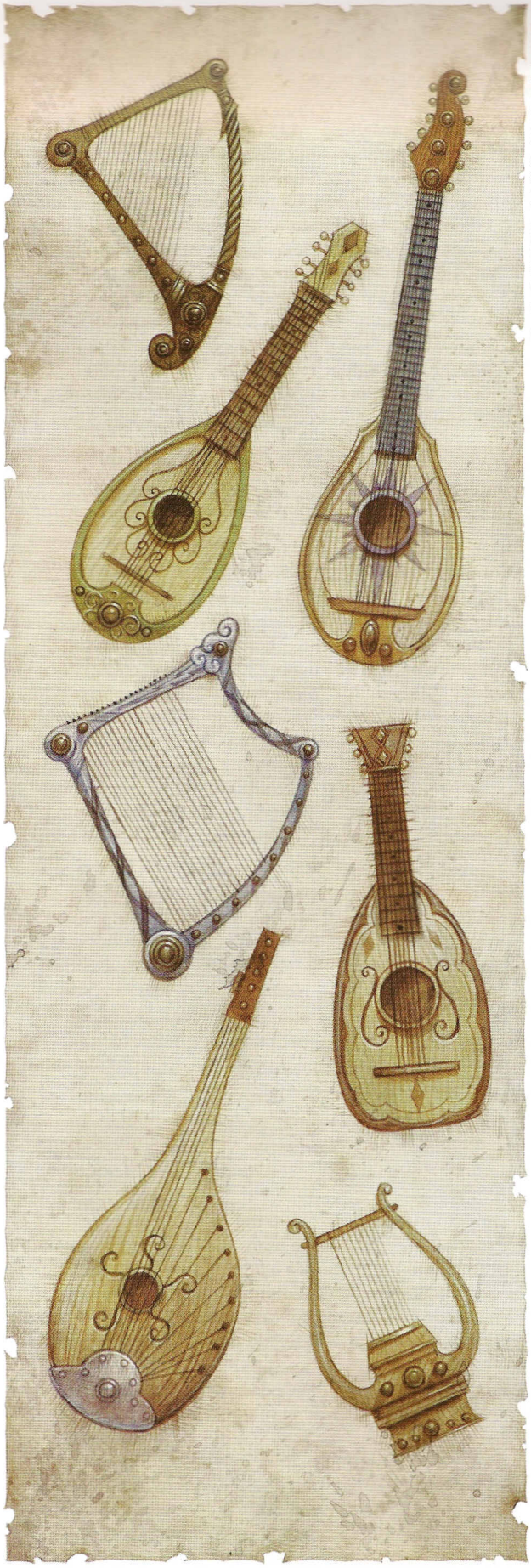
Oggetti meravigliosi

Gli oggetti meravigliosi presentati in questo capitolo sono strumenti musicali. Qualsiasi classe del personaggio può usare uno strumento musicale, ma questi oggetti sono particolarmente attraenti per i bardi. Un bardo può usare alcuni di essi come strumenti per i suoi poteri da bardo o poteri del cammino leggendario del bardo. Alcuni strumenti musicali possiedono inoltre dei poteri che risultano amplificati quando vengono usati da un bardo che possiede il privilegio di classe Canto di Riposo.

Usare uno strumento musicale: Come gli altri oggetti meravigliosi, uno strumento musicale non occupa una zona oggetto. Tuttavia, per usare le proprietà e i poteri di uno strumento musicale, un personaggio deve tenerlo nelle mani e suonarlo nel modo appropriato: strimpellare un liuto, soffiare in un corno e così via.

OGGETTI MERAVIGLIOSI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
3	Arpa del sonno profondo	680
3	Bandura di Fochlucan	680
5	Cetra di Mac-Fuirmidh	1.000
6	Flauto del satiro danzante	1.800
7	Liuto di Doss	2.600
9	Corno della sentinella	4.200
12	Lira di Cli	13.000
17	Mandolino di Canaith	65.000
18	Corno di fuoco	85.000
22	Corno di Baldagyr	325.000
23	Arpa di Anstruth	425.000
29	Arpa di Ollamh	2.625.000



WAYNE ENGLAND

Arpa di Anstruth — Livello 23

Battezzata in onore di un antico collegio di apprendimento bardico, quest'arpa piccola ed elegante incorpora grandi poteri di guarigione.

Oggetto meraviglioso 425.000 mo
Proprietà: I bardi possono usare questo oggetto come uno strumento per i poteri da bardo e i poteri del cammino leggendario del bardo. Come strumento, l'arpa concede un bonus di potenziamento +5 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni, e infligge 5d6 danni extra in caso di colpo critico.
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere durante un riposo breve. Al termine del riposo breve, un alleato rimasto entro 20 quadretti dal personaggio durante il riposo recupera tutti i suoi punti ferita.
Canto di Riposo: L'alleato recupera anche un impulso curativo.

Arpa di Ollamh — Livello 29

Questa arpa può richiamare la furia della tempesta e concederla a tutti gli ascoltatori.

Oggetto meraviglioso 2.625.000 mo
Proprietà: I bardi possono usare questo oggetto come uno strumento per i poteri da bardo e i poteri del cammino leggendario del bardo. Come strumento, l'arpa concede un bonus di potenziamento +6 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni, e infligge 6d6 danni extra in caso di colpo critico.
Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere durante un riposo breve. Al termine del riposo breve, il personaggio e ogni alleato rimasto entro 20 quadretti da lui durante il riposo sono influenzati da questo potere. Fino alla fine del prossimo riposo breve o riposo esteso di ogni personaggio influenzato, gli attacchi di quel personaggio infliggono 5 danni da fulmine extra.

Arpa del Sonno Profondo — Livello 3

Una singola nota proveniente da questa piccola arpa rende le creature disattente per un breve periodo.

Oggetto meraviglioso 680 mo
Potere (Giornaliero): Azione minore. Ogni creatura entro 20 quadretti dal personaggio subisce una penalità di -15 alle prove di Percezione fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Bandura di Fochlucan — Livello 3

La musica di questo strumento infonde forza e fervore negli ascoltatori.

Oggetto meraviglioso 680 mo
Proprietà: I bardi possono usare questo oggetto come uno strumento per i poteri da bardo e i poteri del cammino leggendario del bardo. Come strumento, la bandura concede un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni, e infligge 1d6 danni extra in caso di colpo critico.
Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere durante un riposo breve. Al termine del riposo breve, un alleato rimasto entro 20 quadretti da lui durante il riposo ottiene un bonus di potere +1 ai tiri dei danni con le armi fino alla fine del suo successivo riposo breve o riposo esteso.
Canto di Riposo: Il bonus di potere aumenta a +2.

Cetra di Mac-Fuirmidh — Livello 5

La musica di questa cetra magica continua a risuonare nella mente di chi l'ascolta, conferendo vigore anche molto tempo dopo che le sue note si sono spente.

Oggetto meraviglioso 1.000 mo
Proprietà: I bardi possono usare questo oggetto come uno strumento per i poteri da bardo e i poteri del cammino leggendario del bardo. Come strumento, la cetra concede un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni, e infligge 1d6 danni extra in caso di colpo critico.
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere durante un riposo breve. Al termine del riposo breve, può scegliere se stesso o un alleato rimasto entro 20 quadretti da lui durante il riposo. Fino alla fine del suo prossimo riposo breve o riposo esteso, il personaggio recupera 2 punti ferita aggiuntivi quando spende un impulso curativo.
Canto di Riposo: I punti ferita aggiuntivi aumentano a 4.

Corno di Baldagyr — Livello 22

Questo corno è realizzato con le scaglie di Baldagyr, un drago astrale che giurò di fare la guardia al sepolcro di un possente primordiale fino alla fine dei tempi.

Oggetto meraviglioso 325.000 mo
Potere (Giornaliero): Nessuna azione. *Attivazione:* Il personaggio tira per l'iniziativa all'inizio di un incontro. *Effetto:* Il personaggio e ogni alleato entro 10 quadretti da lui ottengono un bonus di oggetto +5 alle prove di iniziativa e un bonus di potere +2 ai tiri per colpire nel loro primo turno durante l'incontro.

Corno di Fuoco — Livello 18

Questo corno di ottone è caldo al tatto. Dei simboli di fuoco sono incisi per tutta la sua lunghezza.

Oggetto meraviglioso 85.000 mo
Potere (Giornaliero): Azione minore. Ogni nemico compreso entro una propagazione ravvicinata 5 viene influenzato da questo potere. Un nemico influenzato che non possiede resistenza o immunità al fuoco ottiene vulnerabilità 10 fuoco (tiro salvezza termina). Un nemico influenzato che possiede resistenza o immunità al fuoco perde quella resistenza o immunità (tiro salvezza termina).

Corno della Sentinella — Livello 9

Questo piccolo corno nero non produce alcun suono quando viene suonato, ma risveglia gli amici che dormono e li rende pronti a combattere.

Oggetto meraviglioso 4.200 mo
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il corno sveglia silenziosamente ogni alleato dormiente entro 10 quadretti dal personaggio. Nessun alleato è sorpreso quando si sveglia.

Flauto del Satiro Danzante — Livello 6

Intagliato nel legno e inciso con glifi arcani, questo flauto può suonare un motivo di rapidità ed eleganza.

Oggetto meraviglioso 1.800 mo
Potere (Incontro): Azione di movimento. Il personaggio scatta di 2 quadretti, e ogni alleato entro 5 quadretti dallo spazio di destinazione del personaggio può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Lira di Cli — Livello 12

Il telaio arrotondato e aggraziato di questa lira magica produce melodie risonanti che infondono in chi le ascolta una maggiore sicurezza di sè.

Oggetto meraviglioso 13.000 mo
Proprietà: I bardi possono usare questo oggetto come uno strumento per i poteri da bardo e i poteri del cammino leggendario del bardo. Come strumento, la lira concede un bonus di potenziamento +3 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni, e infligge 3d6 danni extra in caso di colpo critico.
Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio e ogni alleato entro 20 quadretti da lui ottengono un bonus di potere +5 alla prossima prova di Diplomazia, Intimidire o Raggirare effettuata prima della fine del prossimo riposo breve o riposo esteso.
Canto di Riposo: Il bonus di potere aumenta a +10.

Liuto di Doss — Livello 7

La dolce musica di questo liuto infonde negli ascoltatori resilienza e tranquilla risolutezza.

Oggetto meraviglioso 2.600 mo
Proprietà: I bardi possono usare questo oggetto come uno strumento per i poteri da bardo e i poteri del cammino leggendario del bardo. Come strumento, il liuto concede un bonus di potenziamento +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni, e infligge 2d6 danni extra in caso di colpo critico.
Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere durante un riposo breve. Al termine del riposo breve, può scegliere se stesso o un alleato rimasto entro 20 quadretti da lui durante il riposo. Fino alla fine del suo successivo riposo breve o riposo esteso, quel personaggio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri salvezza.
Canto di Riposo: Il bonus di potere aumenta a +2.

Mandolino di Canaith — Livello 17

La musica confortante di questo strumento restituisce la vitalità a un ascoltatore.

Oggetto meraviglioso 65.000 mo
Proprietà: I bardi possono usare questo oggetto come uno strumento per i poteri da bardo e i poteri del cammino leggendario del bardo. Come strumento, il mandolino concede un bonus di potenziamento +4 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni, e infligge 4d6 danni extra in caso di colpo critico.
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione standard. Il personaggio può usare questo potere durante un riposo breve. Al termine del riposo breve, il personaggio sceglie se stesso o un alleato rimasto entro 20 quadretti da lui durante il riposo. Fino alla fine del prossimo riposo breve o riposo esteso di quel personaggio, egli recupera 5 punti ferita aggiuntivi quando spende un impulso curativo.
Canto di Riposo: I punti ferita aumentano a 10.

RITUALI

Dagli antichi riti e cerimonie alle forze arcane vincolate alla musica, i rituali possiedono molte forme e funzioni nel gioco di DUNGEONS & DRAGONS. I rituali creano effetti magici attraverso la recitazione e l'esecuzione di formule magiche tratte da pergamene e libri dei rituali. Questa sezione descrive una varietà di rituali, molti dei quali sono specificamente concepiti per le nuove classi presentate nel presente volume. Sebbene questi rituali evochino tematiche arcane, divine e primeve, qualsiasi avventuriero in possesso del talento Incantatore Rituale può padroneggiare ed eseguire la maggior parte di essi.

PREREQUISITO

Alcuni rituali in questo capitolo includono la voce "Prerequisito". Un personaggio deve soddisfare il prerequisito di un rituale allo scopo di padroneggiarlo o eseguirlo, sebbene possa assistere un altro personaggio nella celebrazione di un rituale anche se non ne soddisfa il prerequisito.

CATEGORIA

Ciascuna categoria dei rituali nel *Manuale del Giocatore* è associata a una o più abilità chiave. Alcuni rituali in questo libro hanno abilità chiave diverse da quelle normalmente associate ad alcune categorie di rituali.

LIBRI DEI RITUALI ALTERNATIVI

Sebbene i libri dei rituali descritti nel *Manuale del Giocatore* contengano tutte le istruzioni necessarie per padroneggiare e celebrare un rituale, la loro forma potrebbe essere poco attraente per i personaggi che hanno rinunciato ai tradizionali simboli della civilizzazione. I libri rituali alternativi possono riconciliare il background di un personaggio con il suo desiderio di usare questo tipo di magia.

Alcuni incantatori rituali registrano i loro rituali in maniera non ortodossa. Li scrivono su pelli conciate, li incidono su tavolette di pietra o li dipingono su armi e armature. Culture remote e incantatori rituali isolati dispongono di metodi ancora più esoterici per raccogliere e codificare i loro rituali, dagli schemi di nodi realizzati in una corda alle serie di minuscole statuette che riproducono i necessari movimenti da effettuare durante la celebrazione, per arrivare addirittura ai tubi di vetro che spiegano il rituale attraverso la forma e il colore. A prescindere dalla forma che assume, un libro dei rituali alternativo richiede comunque un investimento di 50 mo. In aggiunta, un incantatore rituale deve spendere la stessa quantità di tempo per crearlo e per padroneggiare i rituali al suo interno, come descritto in "Creare un libro dei rituali" a pagina 298 del *Manuale del Giocatore*. Ognuno di questi insoliti metodi di raccolta contiene lo stesso spazio a disposizione per la registrazione dei rituali di un libro dei rituali più tradizionale.

Amicizia con gli Animali

L'animale strofina il muso nella mano dell'incantatore, corrispondendo l'amicizia che gli offre.

Livello: 5
Categoria: Vincolo
Tempo: 1 minuto
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 50 mo
Prezzo di mercato: 250 mo
Abilità chiave: Natura

Quando l'incantatore celebra questo rituale, può scegliere una creatura naturale Minuscola e non ostile come un gatto, una volpe, un pesce, un topo o un passero. Questo animale deve restare entro 5 quadretti dall'incantatore per il tempo necessario a celebrare il rituale. Una volta completato il rituale, l'animale considera l'incantatore un amico, ed è disposto a svolgere semplici incarichi per lui. Gli incarichi sono limitati alle opzioni che seguono, e assegnare un incarico richiede un'azione standard.

Cercare: L'animale avanza in perlustrazione ed esamina un'area alla ricerca di qualsiasi cosa che sia viva o animata. L'animale può allontanarsi fino a 20 quadretti dall'incantatore e utilizza la prova di Percezione passiva di quest'ultimo per determinare se nota creature nascoste nell'area. Quando l'animale ritorna, riferisce all'incantatore se nell'area è presente una creatura. L'animale non può comunicare alcuna altra informazione a parte la presenza o l'assenza di una creatura.

Eseguire: L'animale esegue un semplice numero, come rotolarsi o fare il morto.

Sorvegliare: L'animale rimane nella sua posizione attuale e sorveglia l'area. Quando l'incantatore assegna all'animale questo compito, specifica le creature che hanno il permesso di entrare nella località. Se una creatura che non è stata specificata dall'incantatore entra nell'area, l'animale di guardia informa l'incantatore recandosi da lui e facendo un verso. Se l'incantatore si allontana dall'area di più di 20 quadretti, l'animale lascia la sua postazione e si riunisce all'incantatore.

Portare: L'animale recupera un oggetto Minuscolo del peso di 5 kg o inferiore e che possa essere visto sia dall'incantatore sia dall'animale. Se l'animale non è in grado di portare l'oggetto a causa della sua taglia o del suo peso, l'animale chiede l'aiuto di altre creature della sua specie per compiere l'incarico.

A meno che non abbia ricevuto ordini diversi, l'animale accompagna l'incantatore per tutta la durata del rituale, appollaiandosi sulla sua spalla, nascondendosi nella sua tasca o camminando al suo fianco. L'animale ha CA 14, Tempra 12, Riflessi 12 e Volontà 12. L'animale possiede 1 punto ferita, e un attacco mancato non lo danneggia mai.

Il risultato della prova di Natura determina per quanto tempo l'animale rimane al servizio dell'incantatore, che tuttavia può liberarlo dal servizio in qualsiasi momento come azione minore.

Risultato della prova di Natura	Durata
19 o meno	1 ora
20-29	8 ore
30-39	1 giorno
40 o più	1 settimana

Al rango eroico, un incantatore può vincolare al suo servizio un solo animale alla volta usando il rituale. Al rango leggendario, può vincolare due animali alla volta. Al rango epico, può vincolare tre animali alla volta. L'incantatore deve completare un rituale separato per ogni animale vincolato.

Aria di Rivelazione

Le note d'opera suonate dall'incantatore accendono nuove idee, aiutando i suoi alleati a superare un problema difficile.

Livello: 10
Categoria: Divinazione
Tempo: 10 minuti
Durata: Istantanea
Prerequisito: Bardo
Costo delle componenti: 400 mo, più un focus del valore di 1.000 mo
Prezzo di mercato: 1.000 mo
Abilità chiave: Arcano

Quando l'incantatore finisce di celebrare il rituale, ogni alleato che l'ha ascoltato può effettuare una prova di Arcano, Dungeon, Natura, Religione o Storia per scoprire un indizio o ricordare un frammento di utili informazioni. L'alleato deve possedere quell'abilità come abilità con addestramento e ottiene un bonus alla prova basato sul risultato della prova di Arcano eseguita dall'incantatore.

Risultato della prova di Arcano	Bonus
19 o meno	+5
20-29	+10
30-39	+15
40 o più	+20

L'informazione ottenuta è equivalente a quella ricavabile da una prova riuscita di conoscenze o di conoscenze dei mostri.

Focus: Uno strumento musicale suonato dall'incantatore come parte della celebrazione del rituale.

RITUALI ORDINATI PER LIVELLO

Liv	Rituale	Abilità chiave
1	Creare Accampamento	Natura
1	Limerick Disinvolto*	Arcano
1	Motivo del Viaggiatore*	Arcano
2	Fioritura	Natura
2	Forma dell'Albero	Natura
2	Spettacolo Pirotecnico	Arcano
3	Influenzare Fuoco Normale	Arcano o Natura
3	Ninnananna*	Arcano
4	Tranello	Natura
5	Amicizia con gli Animali	Natura
5	Parlare con la Natura	Natura
6	Falcata Arborea	Natura
6	Guardia Viverna	Arcano
6	Idioma degli Sciocchi*	Arcano
6	Legnoferro	Natura
6	Richiamo della Guida Selvaggia	Natura
8	Canto di Sostentamento*	Arcano
9	Melodia di Gaiezza*	Arcano
10	Area di Rivelazione*	Arcano
10	Canto di Quiete*	Arcano
10	Coro della Verità*	Arcano
12	Portale Invertito	Arcano
14	Controllare Tempo Atmosferico	Natura

*Questo rituale è utilizzabile solo dai bardi.

Canto di Quiete

Mentre l'incantatore suona il suo strumento, i suoi alleati si assopiscono uno dopo l'altro. Quando smette di suonare si risvegliano, rinvigoriti e pieni di nuova risolutezza a proseguire l'impresa.

Livello: 10
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: Istantanea
Prerequisito: Bardo
Costo delle componenti: 400 mo, più un focus del valore di 1.000 mo
Prezzo di mercato: 1.200 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

Quando l'incantatore celebra questo rituale all'inizio di un riposo esteso, riduce di 2 ore il tempo necessario per il riposo esteso per se stesso e per qualsiasi alleato che ascolti la sua esecuzione. Un personaggio può trarre beneficio da questo rituale solo una volta durante un periodo di 24 ore.

Focus: Uno strumento musicale suonato dall'incantatore come parte della celebrazione del rituale.

Canto di Sostentamento

Il pubblico dell'incantatore trova che le sue dolci melodie siano nutrienti quanto il cibo più raffinato.

Livello: 8
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 48 ore
Prerequisito: Bardo
Costo delle componenti: 135 mo, più un focus del valore di 680 mo
Prezzo di mercato: 680 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

L'esecuzione dell'incantatore nutre fino a 10 creature Piccole o Medie per tutta la sua durata, come se avessero goduto di un sontuoso banchetto. Le creature ottengono anche un bonus di +5 alle prove di Tenacia per la durata del rituale. L'incantatore specifica le creature influenzate come parte della celebrazione del rituale, e le creature devono ascoltarlo nella sua totalità.

Focus: Uno strumento musicale suonato dall'incantatore come parte della celebrazione del rituale.

Controllare Tempo Atmosferico

Nubi di tempesta si formano all'orizzonte e si rincorrono nel cielo, portando con loro cortine di pioggia e lampi folgoreggianti.

Livello: 14
Categoria: Esplorazione
Tempo: 1 ora
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 1.800 mo
Prezzo di mercato: 4.500 mo
Abilità chiave: Natura

L'incantatore altera il tempo atmosferico all'esterno in un raggio di 3 chilometri centrato su di lui. Il cambiamento è limitato in base alla stagione attuale. L'incantatore sceglie una delle seguenti opzioni in base alla stagione.

Stagione	Risultati climatici
Primavera	Ondata di calore, tempesta di nevischio o temporale
Estate	Grandinata, ondata di caldo o acquazzone estivo
Autunno	Ondata di freddo improvviso, nebbia, grandine o tempesta di vento
Inverno	Bufera di neve, tempesta di vento o disgelo

L'incantatore controlla le tendenze generali del tempo atmosferico, come la direzione e l'intensità del vento e il grado di oscuramento generato da nebbia, grandine, pioggia e neve. Non può invece controllare le specifiche applicazioni del clima, determinando ad esempio dove colpiscono i fulmini. Può alterare il tempo atmosferico passando fra le opzioni disponibili come azione standard per la durata del rituale, che viene determinata dal risultato della sua prova di Natura. Ogni volta che sceglie di cambiare il risultato climatico, le nuove condizioni atmosferiche si manifestano dopo 10 minuti.

Risultato della prova di Natura	Durata
19 o meno	2 ore
20-29	4 ore
30-39	16 ore
40 o più	24 ore

Coro della Verità

Le menzogne emettono un suono dissonante sul sottofondo delle splendide armonie emesse dallo strumento dell'incantatore.

Livello: 10
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 30 minuti
Prerequisito: Bardo
Costo delle componenti: 200 mo, più un focus del valore di 1.000 mo
Prezzo di mercato: 1.000 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore effettua una prova di Arcano. Le creature entro 5 quadretti da lui mentre celebra il rituale subiscono una penalità alle prove di Raggirare determinata dal risultato che ha ottenuto. Questa penalità permane per tutta la durata del rituale.

Risultato della prova di Arcano	Penalità
19 o meno	-2
20-29	-4
30-39	-6
40 o più	-10

Focus: Uno strumento musicale suonato dall'incantatore come parte della celebrazione del rituale.

Creare Accampamento

Un fuoco scoppiettante, un pasto bollente e un giaciglio caldo attendono l'incantatore dopo una lunga giornata di avventure.

Livello: 1
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 8 ore
Costo delle componenti: 15 mo
Prezzo di mercato: 50 mo
Abilità chiave: Natura

L'incantatore evoca centinaia di piccolissimi spiriti della natura che preparano un accampamento in un raggio di 5 quadretti intorno a lui. Gli spiriti ripuliscono l'area, alzano le tende, spiegano i giacigli, raccolgono l'acqua e preparano un pasto nutriente. Inoltre nascondono l'accampamento, e il risultato della prova di Natura dell'incantatore serve come CD delle prove di Percezione per notare il sito nascosto.

Per preparare l'accampamento, gli spiriti utilizzano l'attrezzatura dell'incantatore e dei suoi alleati. Se l'incantatore e i suoi alleati non possiedono l'equipaggiamento appropriato, gli spiriti raccolgono materiali grezzi dall'ambiente circostante per realizzare l'accampamento.

Alla fine della durata del rituale, gli spiriti smantellano l'accampamento, imballano l'attrezzatura e riportano il sito al suo stato originale, cancellando ogni indizio che l'incantatore e i suoi alleati si sono accampati lì.

Falcata Arborea

Entrando dentro una pianta, l'incantatore riemerge istantaneamente da un'altra situata a una certa distanza.

Livello: 6
Categoria: Viaggio
Tempo: 30 minuti
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 50 mo
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Natura

L'incantatore apre un portale magico in un albero adiacente a sé, collegandolo a un secondo albero che sia in grado di vedere. L'incantatore e fino a otto alleati possono attraversare il portale ed emergere istantaneamente dal secondo albero, e tornare al punto di partenza entrando nel secondo albero. Il portale permane sul posto per una durata determinata dal risultato della prova di Natura dell'incantatore, ma solo l'incantatore e gli alleati specificati possono passare attraverso il portale in qualsiasi direzione.

Risultato della prova di Natura	Durata
19 o meno	1 ora
20-29	4 ore
30-39	12 ore
40 o più	24 ore

DEVON CADY-LEE

Fioritura

L'erba cresce, gli alberi danno frutto e i doni della terra sono disponibili a tutti.

Livello: 2
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: Istantanea
Costo delle componenti: 20 mo
Prezzo di mercato: 100 mo
Abilità chiave: Natura (nessuna prova)

Al completamento del rituale, tutto il terreno all'esterno entro 20 quadretti dal incantatore sboccia di nuove piante e fogliame. L'intera area diventa terreno difficile.

In alternativa, il rituale fa sì che i campi e gli alberi da frutto entro 20 quadretti dall'incantatore producano cibo. Le piante producono cibo sufficiente a nutrire cinque persone per una settimana.

Forma dell'Albero

L'incantatore prende la forma di un albero, confondendosi nella foresta circostante.

Livello: 2
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 6 ore
Costo delle componenti: 20 mo
Prezzo di mercato: 100 mo
Abilità chiave: Natura (nessuna prova)

L'incantatore si trasforma in un albero o arbusto Grande. Mentre è in questo stato, percepisce normalmente ogni cosa che lo circonda. Conserva tutte le sue statistiche, sebbene non possa utilizzare poteri o celebrare rituali. Tutto il suo vestiario ed equipaggiamento si trasformano insieme a lui. L'effetto termina e l'incantatore ritorna alla sua forma normale se subisce qualsiasi danno o compie un'azione, oppure alla fine della durata del rituale.

Guardia Viverna

Una presenza composta di nebbia e a forma di viverna riempie l'area, promettendo rovina a coloro che si imbattono nella sua dimora.

Livello: 6
Categoria: Interdizione
Tempo: 1 ora
Durata: 8 ore o finchè non è scaricato
Costo delle componenti: 100 mo
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore crea una interdizione in un'area di 4x4 quadretti. La forma spettrale di una viverna appare in quell'area. Il risultato della prova di Arcano dell'incantatore determina la CD della prova di Percezione necessaria per notare la presenza della viverna.

Come parte del rituale, l'incantatore può specificare le creature che possono attraversare liberamente l'area interdetta, e può definire le condizioni che consentono a una creatura di aggirare l'interdizione. Qualsiasi altra creatura che entri nell'area è soggetta a un attacco pari al livello del incantatore + 4 contro Volontà. Se viene colpito, il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). Quando l'attacco viene sferrato, l'incantatore si rende conto che l'interdizione è stata violata, a prescindere dalla sua distanza dall'area del rituale. Inoltre, il rituale termina i suoi effetti.

Idioma degli Sciocchi

Cos'è che hai detto?

Livello: 6
Categoria: Inganno
Tempo: 10 minuti
Durata: 1 ora
Prerequisito: Bardo
Costo delle componenti: 50 mo, più un focus del valore di 360 mo
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

Quando l'incantatore finisce di celebrare il rituale, lui e fino a cinque alleati che lo hanno ascoltato possono usare un linguaggio segreto per comunicare fra di loro. Per le altre creature, la loro conversazione è incomprensibile, una sfilza di parole senza senso. I personaggi influenzati possono parlare nell'Idioma degli Sciocchi o in un altro linguaggio a loro discrezione.

Focus: Uno strumento musicale suonato dall'incantatore come parte della celebrazione del rituale.

Influenzare Fuoco Normale

Il fuoco salta e danza al comando dell'incantatore, aumentando o diminuendo la propria intensità luminosa.

Livello: 3
Categoria: Esplorazione
Tempo: 1 minuto
Durata: 8 ore
Costo delle componenti: 25 mo
Prezzo di mercato: 125 mo
Abilità chiave: Arcano o Natura (nessuna prova)

L'incantatore ottiene maestria sul fuoco non magico. Per la durata del rituale, o finché non si sottopone a un riposo esteso, l'incantatore può manipolare i fuochi non magici entro 10 quadretti da lui come azione minore. Può fare in modo che un fuoco che normalmente produce luce fioca produca una quantità simile di luce intensa, o raddoppiare il raggio della luce intensa prodotta da un fuoco. In alternativa, può diminuire la luce di un fuoco, riducendo la sua area di luce intensa a una quantità pari di luce fioca, o riducendo la sua area di luce fioca a oscurità. Ridurre l'intensità luminosa di un fuoco affinché non produca luce non estingue le fiamme. L'incantatore può estinguere 1 quadretto di fuoco non magico come azione minore.

Legnoferro

Il legno sotto la mano del incantatore si indurisce, acquistando una lucentezza quasi metallica.

Livello: 6
Categoria: Creazione
Tempo: 1 ora
Durata: Permanente
Costo delle componenti: 75 mo
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Natura

L'incantatore altera una quantità di legno che acquisisce la forza e la consistenza dell'acciaio. La CD per spezzare o rompere il legno aumenta di 5. Il legno acquisisce anche resistenza 10 a tutti danni.

Il risultato della prova di Natura dell'incantatore determina la quantità di legno che può essere influenzata con questo rituale.

Risultato della prova di Natura	Taglia
19 o meno	Oggetto Medio
20-29	Oggetto Grande
30-39	Oggetto Enorme
40 o più	Oggetto Mastodontico

Limerick Disinvolto

L'incantatore recita una breve poesiola in rima e sente che la sua lingua si scioglie in modo che le bugie possano scorrere più liberamente.

Livello: 1
Categoria: Inganno
Tempo: 1 minuto
Durata: 10 minuti
Prerequisito: Bardo
Costo delle componenti: 10 mo, più un focus del valore di 5 mo
Prezzo di mercato: 50 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

Per la durata del rituale, ogni volta che l'incantatore effettua una prova di Raggirare, può tirare due volte e usare il risultato che preferisce. L'effetto del rituale termina automaticamente quando l'incantatore tira per l'iniziativa.

Focus: Uno strumento musicale suonato dall'incantatore come parte della celebrazione del rituale.

Melodia di Gaiezza

I canti e i ritmi inebriano il pubblico riunito, rallegrandolo e rendendolo suscettibile all'influenza dell'incantatore e dei suoi amici.

Livello: 9
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 10 minuti
Prerequisito: Bardo
Costo delle componenti: 160 mo, più un focus del valore di 840 mo
Prezzo di mercato: 900 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

Per la durata del rituale, l'incantatore e qualsiasi alleato che abbia ascoltato l'intera esecuzione del rituale può effettuare due tiri e utilizzare il risultato che preferisce quando effettua prove di Diplomazia per influenzare chiunque altro abbia ascoltato l'intera esecuzione.

Focus: Uno strumento musicale suonato dall'incantatore come parte della celebrazione del rituale.

Motivo del Viaggiatore

Il motivetto allegro dell'incantatore alleggerisce i passi degli alleati e li aiuta a distogliere la mente dalle fatiche del viaggio.

Livello: 1
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 8 ore
Prerequisito: Bardo
Costo delle componenti: 10 mo, più un focus del valore di 5 mo
Prezzo di mercato: 75 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

Per la durata del rituale, l'incantatore e fino a otto alleati che hanno ascoltato l'intera celebrazione del rituale possono viaggiare più lontano del normale. Allo scopo di determinare quanto lontano l'incantatore e i suoi alleati possono viaggiare in un'ora o un giorno, la velocità del gruppo si considera pari alla velocità del membro più lento + 2.

Focus: Uno strumento musicale suonato dall'incantatore come parte della celebrazione del rituale.

Ninnananna

Il pubblico dell'incantatore si assopisce ascoltando la sua esibizione tranquillizzante.

Livello: 3
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: Tutto il tempo che l'incantatore impiega a suonare, più 10 minuti
Prerequisito: Bardo
Costo delle componenti: 25 mo, più un focus del valore di 20 mo
Prezzo di mercato: 125 mo
Abilità chiave: Arcano

L'esibizione dell'incantatore fa assopire il suo pubblico. L'incantatore effettua una prova di Arcano: il risultato determina la penalità alle prove di Intuizione e Percezione di ogni creatura in grado di sentirlo, a parte lui stesso e i suoi alleati.

Risultato della prova di Arcano	Penalità
19 o meno	-2
20-29	-4
30-39	-6
40 o più	-10

Le creature influenzate sono anche considerate distratte, e ciò potrebbe permettere a un alleato (o all'incantatore, dopo che ha smesso di suonare) di effettuare delle prove di Furtività per nascondersi a loro anche senza godere di copertura superiore o occultamento totale.

Focus: Uno strumento musicale suonato dall'incantatore come parte della celebrazione del rituale.

Parlare con la Natura

Animali e piante rispondono alle domande dell'incantatore, rivelando ciò che hanno visto e quello che conoscono.

Livello: 5
Categoria: Divinazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 10 minuti
Costo delle componenti: 80 mo
Prezzo di mercato: 250 mo
Abilità chiave: Natura

Per la durata del rituale, l'incantatore può comunicare con le bestie naturali e le piante comuni (ma non con le creature vegetali). Il rituale non rende amichevoli gli animali, e gli animali o le piante sono limitati nelle loro conoscenze dalle loro esperienze e grado di mobilità. Per esempio, una pianta conosce solo i suoi dintorni immediati, e un pesce può descrivere solo ciò che ha visto o sperimentato sott'acqua.

Il risultato della prova di Natura dell'incantatore determina il numero di domande che può porre.

Risultato della prova di Natura	Numero di domande
9 o meno	Zero
10-19	Una
20-29	Due
30 o più	Tre

Portale Invertito

L'incantatore apre un portale che non conduce dal luogo in cui si trova alla destinazione, ma dalla destinazione al luogo in cui si trova.

Livello: 12
Categoria: Viaggio
Tempo: 10 minuti
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 500 mo
Prezzo di mercato: 2.600 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore crea una scorciatoia attraverso il tessuto del mondo, collegando il luogo in cui si trova a un cerchio di teletrasporto permanente situato altrove sullo stesso piano (vedi il rituale Portale Collegato, ***Manuale del Giocatore***, pagina 309). Come parte della celebrazione di questo rituale, l'incantatore deve tracciare un cerchio del diametro di 3 metri usando inchiostri e gessi rari. In alternativa, può utilizzare un cerchio di teletrasporto permanente, che riduce il costo delle componenti a 150 mo e gli concede un bonus di +5 alla prova di Arcano.

Al completamento del rituale, l'incantatore effettua una prova di Arcano. Il risultato di questa prova determina il periodo di tempo nel quale il portale rimane aperto.

Risultato della prova di Arcano	Durata del portale
19 o meno	1 round
20-39	3 round
40 o più	5 round

Oltre il portale si percepiscono vedute dell'altro luogo esattamente come per quello creato dal rituale Portale Collegato, ma le creature non possono entrare nel punto di origine e apparire nell'altro luogo. Invece, le creature possono solo entrare dall'estremità lontana del collegamento per apparire nel punto di origine vicino all'incantatore.

Richiamo della Guida Selvaggia

Un animale nativo del luogo risponde al richiamo dell'incantatore, avvicinandosi a lui per poi allontanarsi. Un istante più tardi si ferma, guardandosi sopra le spalle per assicurarsi che l'incantatore lo stia seguendo.

Livello: 6
Categoria: Esplorazione
Tempo: 30 minuti
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 144 mo
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Natura

L'incantatore chiama al suo servizio uno spirito della natura che gli faccia da guida. La guida assume la forma di una bestia naturale Media o più piccola, con difese pari a quelle dell'incantatore nel momento in cui celebra il rituale. La guida possiede 1 punto ferita, e un attacco mancato non la danneggia mai. Possiede una velocità di 8, ma misura il proprio passo in modo che l'incantatore e il suo gruppo possano seguirla agevolmente.

La guida conduce l'incantatore fino a un luogo specificato durante la celebrazione del rituale. La destinazione deve essere un luogo specifico, come la Tana di Shathrax o la Torre di Kettenor. La guida non può condurre l'incantatore a un luogo generico, come "una caverna piena di tesori," o a un luogo sconosciuto, come "la tana segreta del drago Arrythis." Per la durata del rituale, la guida conduce l'incantatore a destinazione seguendo il sentiero più breve (anche se non necessariamente il più sicuro).

Il risultato della prova di Natura dell'incantatore determina per quanto tempo la guida rimane al suo servizio. Se non è possibile raggiungere la destinazione specificata entro l'arco di tempo concesso, la guida conduce l'incantatore il più lontano possibile lungo il cammino e poi svanisce.

Risultato della prova di Natura	Durata
19 o meno	1 ora
20-29	4 ore
30-39	8 ore
40 o più	16 ore

Spettacolo Pirotecnico

Un dardo luminoso sfreccia nel cielo notturno ed esplode in un lampo di colori sgargianti.

Livello: 2
Categoria: Creazione
Tempo: 1 minuto
Durata: 10 minuti
Costo delle componenti: 20 mo
Prezzo di mercato: 50 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

L'incantatore lancia nel cielo uno sbarramento di piccole esplosioni colorate. Le esplosioni producono qualsiasi forma o colore scelto dall'incantatore per 1 minuto. Alla fine di ogni minuto della durata del rituale, l'incantatore può scegliere una nuova forma o colore. Di notte, le luci sono visibili entro un raggio di 15 chilometri. Durante il giorno, sono visibili entro un raggio di 1,5 chilometri.

Tranello

Un cerchio visibile a malapena appare sul terreno, pronto a intrappolare qualsiasi nemico che entri nell'area.

Livello: 4
Categoria: Interdizione
Tempo: 10 minuti
Durata: 8 ore o finchè non è scaricato
Costo delle componenti: 25 mo
Prezzo di mercato: 150 mo
Abilità chiave: Natura

L'incantatore crea un tranello magico in un'area di 2x2 quadretti adiacente a sé. Quando completa il rituale, l'incantatore effettua una prova di Natura: il risultato è la CD della prova di Percezione necessaria per individuare il tranello e la CD della prova di Manolesta per disattivarlo. Come parte del rituale, l'incantatore può specificare le creature che possono attraversare liberamente l'area interdetta, e può definire le condizioni che consentono a una creatura di aggirare il tranello. Qualsiasi altra creatura che entri nell'area del tranello è soggetta a un attacco pari al livello dell'incantatore + 4 contro Riflessi. Se viene colpito, il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). Quando il tranello scatta, l'incantatore si rende conto che è stato attivato a prescindere dalla sua distanza da esso. Inoltre, il rituale termina i suoi effetti.

INDICE ANALITICO

Abilità Versatile 51
Addestramento Bardico 51
Agilità Barbarica 33
agricoltore (background) 179
Alleanza di Collera 103
Alleanza di Preservazione 103
Alleanza Divina 103
Anima di Drago 139
Anima Selvaggia 139
Armatura della Fede 155
armatura perfetta 197
artigiano (background) 179
Aspetto Primevo 67
bacchette 51
background 178
bardo, strumenti 51, 204, 209
bastoni 67, 103, 139
benedetto (background) 178
Canto di Riposo 51
Censura del Castigo 155
Censura del Vendicatore 155
Censura dell'Inseguimento 155
Collera della Natura 85
colpo dell'ira 33, 34
criminale (background) 179
Custode Primevo 67
deserto (background) 178
deva 8
deva, background 180
deva, cammino leggendario 26
dono degli spiriti 121
dragonidi, background 180
dragonidi, cammino leggendario 23
drow, background 180
druido, strumenti 67, 205
eladrin, background 180
eladrin, cammino leggendario 21
elfi, background 181
elfi, cammino leggendario 25
Emanazione Caotica 139
Equilibrio della Natura 67
erudito (background) 179
Fonte di Incantesimi 139
fonte di potere primeva 5
Fonte di Vita 85
foresta (background) 178
forma selvaggia 67, 68
Forza della Terra 85
Furore 33
genasi, background 181
giuramento di inimicizia 155, 156
gnomi, background 181
gnomi, cammino leggendario 27
gnomo 10
goliath 12
goliath, background 181
goliath, cammino leggendario 22
halfling, background 182
halfling, cammino leggendario 20
Incanalare Divinità (invocatore) 103, 104, 105
Incanalare Divinità (vendicatore) 155, 156
Incantatore Rituale (druido) 67
Incantatore Rituale (invocatore) 103
intrattenitore (background) 180
invocatore, strumenti 103, 205, 207
lame canore 51, 204
libri dei rituali, alternativi 211
Magia dei Draghi 139
Magia Selvaggia 139
maledetto (background) 179
manifestazione di alleanza 103
mercante (background) 180
mezzelfi, background 182
mezzorchi, background 182
mezzorchi, cammino leggendario 28
mezzorco 14
militare (background) 180
montagne (background) 178
morfici, background 183
morfici, cammino leggendario 19
morfico 16
nani, background 183
nani, cammino leggendario 29
navigatore (background) 180
nobile (background) 178
parlare con gli spiriti 121, 122
parola maestosa 51, 52
parole di amicizia 51, 52
personaggi Piccoli 11
Possanza del Guardiano 85
Possanza Ferale 33
Potere del Caos 139
Potere Draconico 139
Potere Impetuoso 139
poteri di forma guardiana 85
povero (background) 178
Predatore Primevo 67
presagio (background) 179
presso un'altra razza (background) 179
profezia (background) 179
Resilienza Draconica 139
ricco (background) 178
Sangue Selvaggio 85
Scaglie di Drago 139
sciamano, strumenti 121, 205
scudo dello spirito 121, 122
simboli sacri 155
Spirito Compagno 121
spirito di guarigione 121, 122
stregone, strumenti 139, 203, 205
strumenti musicali 51, 197, 209, 210
su un altro piano (background) 179
terre umide (background) 178
tiefling, background 183
tiefling, cammino leggendario 18
totem 67, 121, 197, 205
Trionfo del Capoclan 33
umani, background 183
umani, cammino leggendario 24
urbano (background) 178
verghe 103, 207
Versatilità Multiclasse 51
Vigore del Sanguefurioso 33
Virtù Bardica 51
Virtù del Valore 51
Virtù dell'Astuzia 51
zanne dello spirito 121, 123

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza da Twenty Five Edition
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - Piacenza (Italy)

Visita il sito web:
www.25edition.it

Eroi di Possanza Primeva e Antico Potere

Vengono da cittadine luminose e da cupe terre selvagge: potenti eroi intenti a esplorare dungeon, uccidere mostri e combattere il male.

Questo volume gemello del *Manuale del Giocatore®* presenta la fonte di potere primeva, che attinge agli spiriti protettori e conservatori del mondo naturale. Il *Manuale del Giocatore 2* include quattro classi connesse alla fonte di potere primeva: il barbaro, il druido, il guardiano e lo sciamano. Descrive inoltre quattro nuove classi arcane e divine: il bardo, l'invocatore, lo stregone e il vendicatore.

Questo tomo fondamentale per i giocatori di D&D® contiene inoltre altre opzioni interessanti, come nuove razze, poteri, talenti, cammini leggendari (inclusi i cammini leggendari razziali), destini epici, oggetti magici (inclusi i totem), rituali e una sezione sul background concepita per aiutare i giocatori a sviluppare la storia e la personalità dei loro personaggi.

Da utilizzare con questi prodotti base di Dungeons & Dragons 4ª Edizione:

Manuale del Giocatore®
Guida del Dungeon Master®
Manuale dei Mostri®

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM

TWENTY FIVE EDITION
Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88-8288-232-7

Prezzo € 34,95