

DUNGEONS & DRAGONS[®]

MANUALE DEL GIOCATORE[®] 3

Eroi Divini, Primevi e Psionici



GIOCO DI RUOLO - REGOLE BASE

Mike Mearls • Bruce R. Cordell • Robert J. Schwalb



CREDITI

Autori Mike Mearls (direttore), Bruce R. Cordell, Robert J. Schwalb	Illustrazioni interne Ralph Beisner, Eric Belisle, Kerem Beyit, Wayne England, Jason A. Engle, Carl Frank, Randy Gallegos, Adam Gillespie, Ralph Horsley, Roberto Marchesi, Jake Masbruch, Jim Nelson, William O'Connor, Hector Ortiz, Shane Nitzsche, Wayne Reynolds, Chris Seaman, John Stanko, Matias Tapia, Beth Trott, Francis Tsai, Eva Widermann, Sam Wood, Ben Wootten, Kieran Yanner
Design aggiunto Rob Heinsoo, James Wyatt	Team marchio D&D Liz Schuh, Jesse Decker, Kierin Chase, Laura Tommervik, Shelly Mazzanoble, Martin Durham
Sviluppo Stephen Schubert (direttore), Jeremy Crawford, Peter Schaefer, Rodney Thompson	Specialisti di produzione e pubblicazione Christopher Tardiff
Sviluppo aggiuntivo Andy Collins, Stephen Radney-MacFarland	Direttore pre stampa Jefferson Dunlap
Revisione Jeremy Crawford (direttore), Michele Carter, Cal Moore	Tecnico immagini Travis Adams, Ashley Brock
Revisione aggiuntiva Torah Cottrill, Miranda Horner	Direttore di produzione Cynda Callaway
Manager di redazione Kim Mohan	Regole di gioco basate sulle regole originali di DUNGEONS & DRAGONS® create E. Gary Gygax e Dave Arneson, e le seguenti edizioni a cura di David "Zeb" Cook (2ª Edizione); Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison (3ª Edizione); e Rob Heinsoo, Andy Collins, e James Wyatt (4ª Edizione).
Direttore Ricerca e Sviluppo, pubblicazione Giochi di Ruolo/Libri Bill Slavicsek	EDIZIONE ITALIANA
Direttore ideazione e sviluppo della storia di D&D Christopher Perkins	Direttore Responsabile Emanuele Rastelli
D&D Design Manager James Wyatt	Supervisione e Revisione Marco Crosa
Direttore ideazione e sviluppo del sistema di D&D Andy Collins	Traduzione Fiorenzo Delle Rupi
Direttore Artistico Senior di D&D Jon Schindehette	Impaginazione Giorgia Calandroni
Direttore Artistico Kate Irwin	
Illustrazione di copertina Michael Komarck	
Grafico Leon Cortez, Keven Smith, Emi Tanji	

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN



TWENTY FIVE EDITION
www.25edition.it

VISITA IL SITO INTERNET www.25edition.it

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza da Twenty Five Edition

Dungeons & Dragons, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Adventurer's Vault, Manuale del Giocatore, Guida del Dungeon Master, Manuale dei Mostri, D&D Insider, tutti i nomi degli altri prodotti Wizards of the Coast e i rispettivi logo sono marchi registrati Wizards of the Coast negli Stati Uniti d'America e nelle altre nazioni. Tutti i personaggi di Wizards of the Coast, compresi i relativi nomi e tratti distintivi sono di proprietà di Wizards of the Coast LLC. Questo materiale è protetto dalle leggi sul diritto d'autore degli Stati Uniti d'America. Qualsiasi riproduzione o uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni contenute in questo volume è proibito senza l'esplicito permesso scritto di Wizards of the Coast LLC. Qualsiasi somiglianza a individui, organizzazioni, luoghi o eventi realmente esistenti è da considerarsi puramente casuale. ©2010 Wizards of the Coast LLC.

VISITA IL NOSTRO SITO: WWW.WIZARDS.COM/DND

INDICE

INTRODUZIONE.....	4	Psion.....	98	Destini epici.....	156
La fonte di potere psionica.....	4	Privilegi di classe dello psion....	99	Anima adamantina.....	156
1: RAZZE DEI PERSONAGGI....	6	Strumenti.....	99	Creatore di rune.....	157
Frammentale.....	8	Creare uno psion.....	99	Maestro della caccia eterna....	158
Githzerai.....	10	Poteri dello psion.....	100	Maestro di guerra.....	159
Minotauro.....	12	Cammini leggendari dello psion	112	Mente divina.....	160
Wilden.....	14	Adepto ceruleo.....	112	Mente invincibile.....	161
Cammini leggendari razziali.....	16	Disincarnato.....	113		
Avatar della natura.....	16	Manipolatore temporale.....	114		
Campione sanguinario.....	17	Viandante onirico.....	115		
Discepolo dei frammenti.....	18				
Rrathmal.....	19	Runista.....	116	3: OPZIONI DEI PERSONAGGI..	162
2: CLASSI DEI PERSONAGGI....	20	Privilegi di classe del runista...	117	Poteri di abilità.....	164
Ardente.....	22	Creare un runista.....	117	Acquisire e usare	
Privilegi di classe dell'ardente...	23	Poteri del runista.....	118	un potere di abilità.....	164
Creare un ardente.....	23	La parola chiave "Runico"....	118	Acrobazia.....	164
Poteri dell'ardente.....	24	Magia runica.....	118	Arcano.....	165
Cammini leggendari dell'ardente	38	Cammini leggendari del runista	130	Atletica.....	165
Adepto stigeo.....	38	Maestro della forgia.....	130	Bassifondi.....	166
Anima Argentea.....	39	Martello della vendetta.....	131	Diplomazia.....	167
Costruttore psionico.....	40	Portatore di luce.....	132	Dungeon.....	168
Stratega Talaric.....	41	Scudo runico.....	133	Furtività.....	168
Cercatore.....	42	Personaggi ibridi.....	134	Guarire.....	169
Privilegi di classe del cercatore..	43	Ibridi e ruoli.....	134	Intimidire.....	169
Creare un cercatore.....	43	Formare il gruppo.....	134	Intuizione.....	170
Poteri del cercatore.....	43	Creare un personaggio ibrido..	135	Manolestà.....	171
Cammini leggendari del cercatore	56	Come funziona?.....	135	Natura.....	172
Arciere della settima sorte....	56	Regole speciali.....	136	Percezione.....	172
Cacciatore cremisi.....	57	Assegnare i punteggi di		Raggirare.....	173
Freccia della morte.....	58	caratteristica.....	136	Religione.....	174
Ramingo solerte.....	59	Aumento psionico e personaggi		Storia.....	175
Monaco.....	60	ibridi.....	137	Tenacia.....	176
Privilegi di classe del monaco...	61	Ibridi contro multiclasse....	138	Talenti.....	177
Strumenti.....	61	Ardente ibrido.....	139	Talenti runici.....	177
Creare un monaco.....	62	Artefice ibrido.....	139	Talenti di rango eroico.....	177
Poteri del monaco.....	62	Barbaro ibrido.....	140	Talenti di rango leggendario...	184
Monaci e armi.....	62	Bardo ibrido.....	140	Talenti di rango epico.....	189
Disciplina completa.....	62	Cercatore ibrido.....	141	Talenti multiclasse.....	193
Cammini leggendari del monaco	74	Chierico ibrido.....	142	Strumenti superiori.....	195
Devoto della montagna.....	74	Condottiero ibrido.....	142	Oggetti magici.....	197
Iniziato del drago.....	75	Druido ibrido.....	143	Armature.....	197
Pugno radioso.....	76	Guardiano ibrido.....	144	Armi.....	199
Viandante fantasma.....	77	Guerriero ibrido.....	144	Bastoni.....	203
Psicombattente.....	78	Invocatore ibrido.....	145	Focus ki.....	206
Privilegi di classe dello		Ladro ibrido.....	146	Globi.....	209
psicombattente.....	79	Mago ibrido.....	147	Anelli.....	213
Creare uno psicombattente.....	79	Magospada ibrido.....	148	Oggetti consumabili.....	213
Poteri dello psicombattente.....	80	Monaco ibrido.....	148		
Cammini leggendari dello		Paladino ibrido.....	149	APPENDICE: COME LEGGERE	
psicombattente.....	94	Psicombattente ibrido.....	150	UN POTERE.....	214
Ego d'acciaio.....	94	Psion ibrido.....	150	Il formato dei poteri.....	214
Guardiano di ferro.....	95	Ranger ibrido.....	151	La descrizione dei poteri.....	214
Lama eterna.....	96	Runista ibrido.....	152	Parole chiave.....	215
Lama di zefiro.....	97	Sciamano ibrido.....	153		
		Stregone ibrido.....	153	GLOSSARIO.....	220
		Vendicatore ibrido.....	154		
		Warlock ibrido.....	155		

INTRODUZIONE

QUESTO VOLUME, il terzo *Manuale del Giocatore* dell'attuale edizione del gioco di DUNGEONS & DRAGONS®, offre numerose opzioni riservate ai personaggi, tra cui nuove razze e classi, un nuovo modo per combinare assieme le classi, i nuovi poteri di abilità e una vasta gamma di nuovi talenti. Presenta inoltre la fonte di potere psionica, usata da quattro delle classi introdotte in queste pagine, oltre a un nuovo approccio all'acquisizione e alla gestione dei poteri che consentirà a certi personaggi psionici di raggiungere livelli ineguagliati di flessibilità tramite i loro poteri.

Il Capitolo 1 presenta quattro razze aggiuntive. Il githzerai e il minotauro, tratti dal *Manuale del Mostri*®, compaiono in questa sede in una versione più adatta ai giocatori, dotati di alcune capacità revisionate e di altre aggiuntive. I wilden sono una razza inedita di creature fatate vegetali, nata per fronteggiare la minaccia del Reame Remoto. I frammentali sono costrutti viventi cristallini infusi di potere psionico.

Sei nuove classi occupano la maggior parte del Capitolo 2. I fruitori del potere psionico sono lo psion, il monaco, lo psicombattente e l'ardente. A queste

classi si aggiungono il cercatore (un controllore primivo) e il runista (una guida divina). Il Capitolo 2 contiene anche nuove regole per i personaggi ibridi, che possono combinare i poteri e i privilegi di due classi qualsiasi, nonché sei nuovi destini epici.

Il Capitolo 3 offre una vasta gamma di nuove opzioni per i personaggi di qualsiasi classe. Per prima cosa vengono presentati i poteri di abilità, una nuova categoria di poteri di utilità che i personaggi possono acquisire per sfruttare al meglio le loro abilità. I nuovi talenti forniscono ai personaggi ulteriori opportunità per specializzarsi in certi tipi di armi, manovre o poteri. Infine, il capitolo presenta una sezione riservata al nuovo equipaggiamento, tra cui si distinguono gli strumenti superiori.

L'appendice spiega come leggere i poteri e offre definizioni aggiornate delle parole chiave usate nei poteri del libro. Il modo migliore per rimanere aggiornati sulle regole di gioco è visitare il sito web di Wizards of the Coast.

Il *Manuale del Giocatore 3* si conclude con un glossario dei termini di gioco usati in questo libro.

LA FONTE DI POTERE PSIONICA

"Il Reame Remoto è la malattia, e noi siamo la cura."

Molto tempo fa, prima che la Guerra dell'Alba tra gli dèi e i primordiali cambiasse il volto dell'universo, esisteva un portale nascosto nelle profondità del Mare Astrale, un Portale Vivente che giaceva assopito da innumerevoli ere. Un essere potente, che a quanto pare non era né un dio né un primordiale, ma era legato a entrambi, sorvegliava il Portale Vivente in modo che nessuno potesse aprirlo o osservare la follia che si trovava oltre di esso.

Una leggenda quasi del tutto dimenticata narra di come tre divinità giunsero al Portale Vivente. Fu Pelor, la cui luce fuga tutte le ombre, a trovare per primo il portale, anche se in seguito avrebbe desiderato di non averlo fatto. Ioun, la cui mente ambiva a capire tutte le cose, risvegliò il portale dormiente. E un terzo dio senza nome, che non temeva alcun pericolo e rifiutava ogni forma di autorità, distrasse il guardiano in modo che tutti e tre gli dèi potessero spiare oltre la soglia del Portale Vivente. Le tre divinità se ne andarono, cambiate dalle conoscenze che avevano ottenuto e legate da un terribile segreto; giurarono di non mettersi mai più alla ricerca del portale e di non rivelare mai a nessuno ciò che avevano visto.

Per molte lunghe ere, il Portale Vivente poté riposare in pace. Anche quando la Guerra dell'Alba dilaniò la struttura del Mare Astrale e dei suoi domini, il guardiano del portale riuscì a mantenerlo sigillato. Mentre la guerra infuriava, tuttavia, una delle tre divinità che avevano guardato oltre il portale violò il giuramento che tutti avevano formulato: fece ritorno al portale e uccise il guardiano. Probabilmente si trattava del dio senza nome, poiché è difficile credere che Pelor o Ioun potessero compiere un atto talmente folle e malvagio. In ogni caso, il Portale Vivente si risvegliò dal suo sonno millenario... e si aprì.

Le creature aliene e l'energia corrottrice del Reame Remoto si riversarono nella realtà, e i suoi terrori emersero nel Mare Astrale, per dilagare poi anche nel mondo. Molti reami astrali furono annientati, costringendo le divinità a distogliere l'attenzione dalla Guerra dell'Alba per difendere le proprie dimore. Alla fine, Ioun e Pelor distrussero il Portale Vivente, sigillando il passaggio verso il Reame Remoto e proteggendo il tessuto della realtà, anche se al costo del dominio verdeggianti di Pelor.

Fu allora, stando a quanto affermano i saggi dei monasteri più antichi del mondo, che i servitori

mortali degli dèi impararono per la prima volta a manipolare il potere psionico. I monaci fedeli a Ioun riuscirono a imbrigliare i minuscoli frammenti di potere psionico diffusi nel mondo durante l'incursione del Reame Remoto. Tramite una rigorosa disciplina e autocontrollo, i monaci si addestrarono da soli per riuscire ad accedere a questo potere raro e misterioso.

C'è chi ipotizza che la magia psionica sia una forza originaria del Reame Remoto, giunta in questo universo quando il Portale Vivente fu infranto. Altri, tra cui la maggior parte dei praticanti delle arti psioniche, credono che il loro potere sia la risposta del mondo all'intrusione del Reame Remoto, una reazione analoga a quella di un corpo mortale di fronte a una malattia. Forse fu Ioun in persona a scoprire i misteri delle arti psioniche quando si sporse oltre il Portale Vivente: prevedendo le future incursioni nel mondo delle mostruosità del Reame Remoto, insegnò ai suoi seguaci mortali a usare il potere psionico, in modo da allestire le difese del reame naturale.

Negli anni più recenti, la presenza del Reame Remoto ha avuto un'influenza crescente sul mondo. Forse Pelor e Ioun non riuscirono a sigillare completamente lo squarcio rimasto dove un tempo si trovava il portale Vivente, e il trascorrere di innumerevoli secoli ha consentito all'energia profanatrice del Reame Remoto di trapelare lentamente in questo universo. O forse si è aperto un altro varco che consente alle mostruosità aberranti di defluire nel mondo per seminare la corruzione. Quale che sia la causa, la presenza intensificata dell'energia del Reame Remoto ha provocato l'energica reazione delle forze psioniche del mondo, rendendo le magie psioniche più comuni, più forti e più facili da controllare.

I monaci continuano a studiare le loro tecniche disciplinate per imbrigliare la magia psionica come se fosse una preziosa risorsa da curare meticolosamente. Gli psion usano un approccio analogo, ricorrendo a studi meticolosi e a una forma di rigoroso autocontrollo per calibrare e gestire il potente flusso di magia psionica a loro disposizione. Gli ardenti e gli psicom-battenti, tuttavia, sembrano acquisire i loro poteri psionici in base ai capricci dell'universo, incanalando il proprio potere con pochissimo sforzo ed esercitando spinti dal flusso delle loro emozioni.

I personaggi psionici non sono necessariamente motivati dalla conoscenza del loro obiettivo di difendere il mondo o del loro ruolo nella visione del futuro di Ioun. Molti iniziano le loro carriere spinti dagli stessi tipi di motivazioni che animano gli altri avventurieri: sete di vendetta, il desiderio di proteggere i loro villaggi, bramosia di gloria o di ricchezza, o semplicemente voglia di vedere il mondo. In base alla campagna gestita dal DM, un personaggio psionico potrebbe interpretare un ruolo molto diverso nel proteggere il mondo: forse deve difenderlo da un'invasione demoniaca, o dal risveglio dei primordiali assopiti. In ogni caso, tutte le varie filosofie psioniche si trovano d'accordo su almeno un punto: semplicemente praticando la magia psionica, un personaggio incrementa le capacità del mondo di difendersi dal Reame Remoto.

FILOSOFIE PSIONICHE

Mano a mano che il potere psionico si è maturato e rafforzato, riguardo al suo uso e ai suoi obiettivi si sono formate varie filosofie in competizione reciproca. I più potenti fruitori della magia psionica tendono a radunare discepoli e fedeli ansiosi di imparare da loro i segreti di quest'arte, formando le basi di ciò che equivale a una scuola o una setta filosofica.

Le principali filosofie che dominano la discussione e l'analisi del potere psionico sono le seguenti.

Pugni di Zuoken: Zuoken era un monaco umano che aveva raggiunto la perfetta armonia del corpo, dello spirito e della mente attraverso la conoscenza, la meditazione e l'azione ponderata. Ioun lo ricompensò per i suoi servizi e per la sua costanza rendendolo un esarca immortale al suo servizio, e i discepoli che si radunarono ai suoi piedi in vita fondarono un importante ordine monastico dedito alla preservazione della conoscenza delle arti psioniche. I Pugni di Zuoken credono che i poteri psionici vadano coltivati in tutti coloro che li possiedono. Gli aderenti alla filosofia dei Pugni di Zuoken sono generalmente di allineamento buono.

Mano della Guida: La filosofia della Mano della Guida insegna che il potere psionico è un dono del cosmo, offerto con l'intenzione di proteggere l'universo dalla distruzione. La diretta conseguenza di questa filosofia prevede che coloro che sono stati benedetti dal potere psionico abbiano la responsabilità di proteggere i deboli e gli innocenti dalla furia dei mostri e dagli altri pericoli. La maggior parte di coloro che seguono le teorie della Mano della Guida sono di allineamento buono o legale buono.

Scuola dell'Eccellenza Ineguagliata: I maestri di questa scuola insegnano che coloro che detengono il potere psionico appartengono a una classe di esseri superiori. Tale intrinseca superiorità conferisce loro in egual misura il diritto e la responsabilità di esercitare il dominio sui propri fratelli inferiori. Alcuni studenti della Scuola dell'Eccellenza Ineguagliata sono individui senza allineamento, relativamente benevoli, che cercano di guidare con mano giusta i mortali inferiori, ma molti sono malvagi.

Il Cammino dei Trentasette Ostacoli: Questa filosofia sottolinea l'importanza di raggiungere l'eccellenza e la massima padronanza di se stessi, e la dimostrazione più evidente di tale eccellenza non è altro che la sconfitta di avversari sempre più potenti. Quasi sempre, i seguaci di questo cammino conducono una vita da avventurieri, mettendo alla prova il loro valore contro potenti mostri e impadronendosi di tesori e altri trofei che appartengono a loro di diritto. Molti seguaci di questa filosofia sono senza allineamento.

RAZZE DEI PERSONAGGI

LE RAZZE più comuni del mondo di DUNGEONS & DRAGONS compaiono nel *Manuale del Giocatore* e nel *Manuale del Giocatore 2*. Questo capitolo presenta quattro nuove razze più insolite. Gli avventurieri eroici appartenenti a queste razze sono rari: se un giocatore sceglie di interpretarne uno, deve ricordare che il suo personaggio è un individuo straordinario, probabilmente segnato da un destino speciale.

Il githzerai e il minotauro appaiono nel *Manuale dei Mostri*, ma in questo capitolo vengono ampliati e presentati per essere usati come personaggi giocanti. Le altre due razze - il frammentale e il wilden - sono inedite. I wilden in realtà sono nuovi anche all'interno del mondo di gioco, essendo comparsi soltanto di recente nella Selva Fatata in reazione alla minaccia incombente del Reame Remoto.

Le razze di questo capitolo seguono lo stesso formato di quelle presentate nel *Manuale del Giocatore*. Tuttavia, invece di fornire degli esempi di avventuriero, le sezioni offrono dei background razziali concepiti secondo le regole dei background presentate nel *Manuale del Giocatore 2*.

I **frammentali** sono creature cristalline composte dai frammenti fisici e psichici dell'antica entità nota come il Portale Vivente. Con logica e disciplina, riescono a imbrigliare i loro poteri magici innati nel tentativo di ricostruire il Portale Vivente, anche se alcune fazioni tra di essi hanno opinioni diverse su come meglio raggiungere questo scopo.

I **githzerai** sono disciplinati asceti che vivono nel tumulto del Caos Elementale. Non sono un popolo numeroso nemmeno sul loro piano natale. Sono nemici giurati della loro razza gemella, i githyanki, nonché dei mind flayer che in passato li schiavizzarono.

I **minotauri** sono creature dalla testa taurina, la cui forma fisica rispecchia la guerra interiore che ha luogo nel loro animo tra lo spirito civilizzato e gli impulsi più bestiali. Alcuni minotauri cedono completamente alla loro ferocia innata e seguono il sentiero del signore dei demoni di nome Baphomet. I personaggi minotauri, tuttavia, assieme ai migliori membri della civiltà di questa razza, tengono imbrigliata la propria bestia interiore e trascendono i loro impulsi violenti.

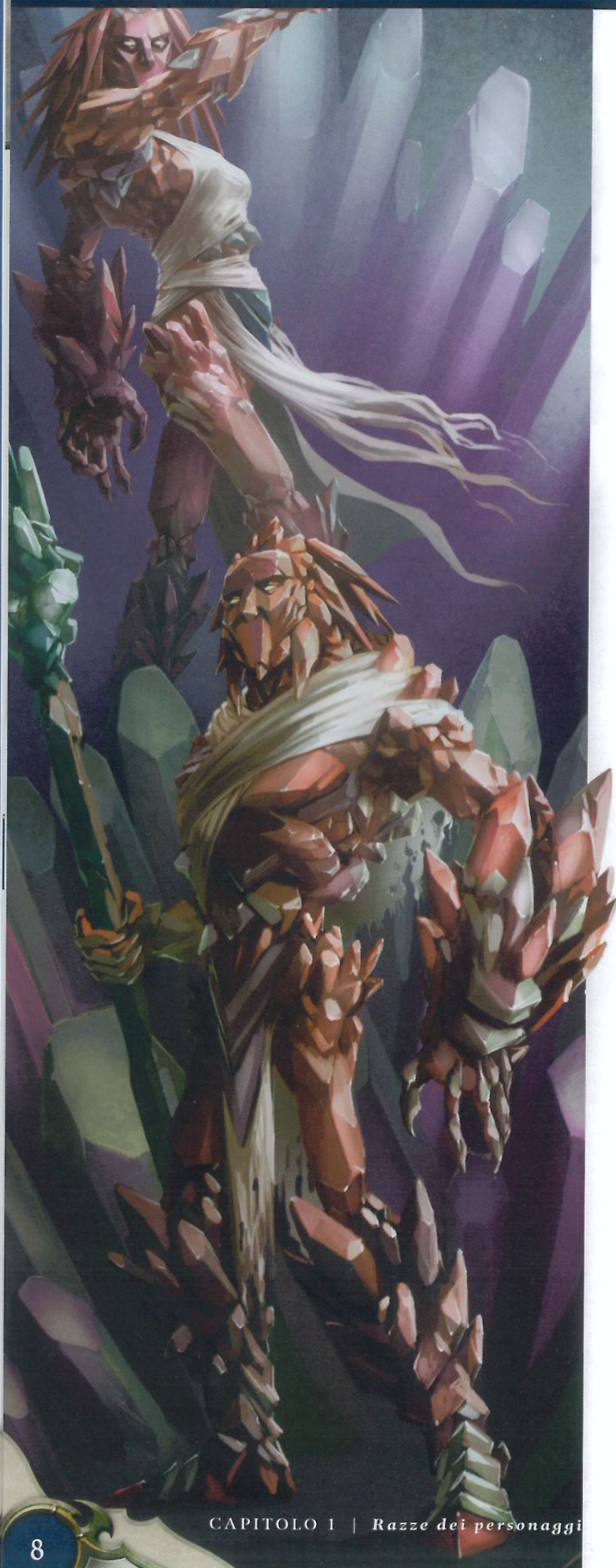
I **wilden** sono creature fatate affini ai vegetali, comparse soltanto di recente nella Selva Fatata per contrastare l'influenza crescente del Reame Remoto. Possono assumere vari aspetti dell'essenza della natura, alterando il loro aspetto e perfino la loro personalità a ogni cambiamento di forma.



JASON A. ENGLE



FRAMMENTALE



Energia psionica allo stato puro, a malapena contenuta in un corpo fatto di frammenti di cristallo scintillanti

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1,72 - 1,85 m

Peso medio: 90 - 115 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Intelligenza; +2 Saggezza o Carisma

Taglia: Media

Velocità: 6 quadretti

Visione: Normale

Linguaggi: Comune, Gergo delle Profondità, un altro a scelta

Bonus alle abilità: +2 Arcano, +2 Tenacia, +2 a un'altra abilità

Telepatia: Un frammentale può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura che si trovi entro 5 quadretti da lui e che conosca almeno un linguaggio.

Mente Cristallina: Un frammentale possiede resistenza 5 ai danni psichici. Tale resistenza sale a 10 all'11° livello e a 15 al 21° livello.

Costrutto Vivente: Un frammentale è un costrutto vivente. Non ha bisogno di mangiare, bere, respirare o dormire. Non deve mai effettuare prove di Tenacia per resistere ai pericoli della fame, della sete o del soffocamento.

Origine Immortale: Un frammentale è originario del Mare Astrale, quindi è considerato una creatura immortale ai fini degli effetti correlati all'origine delle creature.

Sciame di Frammenti: Un frammentale possiede il potere *sciame di frammenti*.

Sciame di Frammenti

Potere razziale frammentale

Il frammentale allenta la presa mentale sulla sua forma fisica e distrae i suoi avversari trasformandosi in uno sciame di frammenti. Poi si ricompone in un altro punto.

Incontro ♦ Teletrasporto

Azione di movimento Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio concede vantaggio in combattimento al frammentale fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Poi, il frammentale si teletrasporta di metà della sua velocità.

I frammentali sono i frammenti senzienti del Portale Vivente, che un tempo si ergeva all'apice dell'intricata rete del Mare Astrale. Oltre quel portale si trovava il mondo alieno noto come Reame Remoto, e la distruzione di quel portale durante la Guerra dell'Alba provocò l'ascesa dell'impero dei mind flayer. Anche se ora il potere di Ioun mantiene chiuso il varco, i frammentali cercano di ricostruire il portale per isolare per sempre il Reame Remoto, impedendogli una volta per tutte di influenzare il mondo.

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

- ◆ interpretare un personaggio strano e intellettuale, dalle forti connotazioni psioniche.
- ◆ incarnare un evento storico antico che lo rende un nemico del Reame Remoto e di tutti i suoi abitanti.
- ◆ appartenere a una razza che predilige le classi dell'invocatore, del mago e dello psion.

QUALITÀ FISICHE

I frammentali sono creature cristalline composte da centinaia di minuscoli frammenti di cristallo verde, bianco, rosso o ambrato che vanno a comporre una forma umanoide, animata da energia psionica allo stato puro. I frammentali scelgono le loro forme imitando quelle degli umanoidi; alcuni optano per una forma più vicina a quella maschile, altri prediligono quelle più femminili. La forza che anima un frammentale risplende debolmente all'interno di ogni frammento che lo compone, facendosi più intensa nei punti in cui si troverebbero gli occhi di un umanoide. Questa luce interiore proietta luce fioca nel quadretto di un frammentale, ma ogni frammentale può estinguere la luce con un istante di concentrazione (qualora, ad esempio, desideri nascondersi nell'oscurità).

Le schegge cristalline che compongono il corpo di un frammentale sono costantemente e silenziosamente in movimento, in modo analogo alla circolazione del sangue. Quando un frammentale diventa stordito o svenuto, può perdere il controllo delle rigide redini mentali con cui mantiene il suo corpo in forma umanoide e alcuni frammenti possono staccarsi e iniziare a orbitare attorno a lui finché il frammentale non ne riprende il controllo.

I frammentali sono creature viventi soltanto nel senso più ampio del termine. I loro corpi cristallini non necessitano di alcun sostentamento e non respirano. Non hanno bisogno di dormire, anche se devono comunque riposare sei ore per ottenere i benefici di un riposo esteso. Sono asessuati e non si riproducono, ma i frammentali di oggi non sono gli stessi che presero vita durante la Guerra dell'Alba. I frammentali affermano che il Portale Vivente si sia frantumato in innumerevoli schegge, e che ogni volta che un frammentale risvegliato viene ucciso, un altro prende vita da qualche parte nell'universo.

INTERPRETARE UN FRAMMENTALE

I frammentali sono schegge di puro pensiero a cui è stata impartita una forma di vita e una sostanza. Sono esseri logici, emotivamente distaccati e spesso ingenui nei confronti delle usanze sociali del mondo. Alcuni affrontano la vita con curiosità e innocenza, ansiosi di abbracciare le molte esperienze che il mondo ha da offrire, mentre altri restano riservati e distaccati, tenendo bene a mente in qualsiasi momento il loro obiettivo superiore. Anche se spesso possono apparire freddi, quando si concedono a un'emozione forte, la sperimentano fino in fondo. Ad esempio, un frammentale non è mai infastidito: diventa direttamente infuriato.

Sebbene la razza in sé abbia l'obiettivo comune di ricostruire il Portale Vivente, esistono varie filosofie in disaccordo su come raggiungere questo obiettivo. Le tre sette più importanti sono i Costruttori di Pensiero, i Frammenti Divini e gli Uccisori di Frammenti. Vedi la sezione "Background dei frammentali," più sotto, per ulteriori informazioni su ogni filosofia.

Tratti caratteriali dei frammentali: Distaccati, intellettuali, intuitivi, logici, riflessivi, volubili

Nomi dei frammentali: Amata, Arshaka, Arwia, Balashi, Bashanu, Belessunu, Dipana, Erishti, Eshunu, Hunzu, Itani, Ishmea, Kuaya, Kubaba, Kuri, Manishtu, Naram, Nuraya, Seluku, Tabni, Ubashu, Utua, Zakiti

BACKGROUND DEI FRAMMENTALI

Questi elementi di background dei frammentali rappresentano ognuno una filosofia diversa, quindi è improbabile che un frammentale ne possieda più di uno.

Costruttore di Pensiero: Il personaggio cerca di creare un nuovo Portale Vivente e di infondere in esso il potere psionico necessario per tenere a bada l'influenza del Reame Remoto. Questa setta è diffusa soprattutto nella metropoli planare di Hestavar (vedi il *Manuale dei Piani*, pagina 94). Molti membri dei Costruttori del Pensiero sono devoti a Ioun. Tendono ad essere senza allineamento o di allineamento buono.

Abilità associate: Arcano, Religione

Frammento Divino: Il personaggio crede che ogni frammentale debba cercare di acquisire la maggiore quantità possibile di potere personale. Essendo un frammento del Portale Vivente, il potere del personaggio è la forza che impedisce al Reame Remoto di distruggere l'universo; ogni frammentale è infatti un frammento di potere divino e ha la responsabilità di coltivare quel potere. Molti Frammenti Divini sono senza allineamento e non venerano alcuna divinità.

Abilità associate: Religione, Storia

Uccisore di Frammenti: Il personaggio crede che, quando un frammentale muore, l'energia vitale che lo animava ritorni nel luogo dove si trovava il Portale Vivente, dove andrà a rafforzare le difese dell'universo contro l'intrusione del Reame Remoto. Quindi, il personaggio cerca di uccidere il maggior numero possibile di frammentali, a partire dagli aderenti delle altre filosofie. Per misura precauzionale, cerca anche i frammenti del Portale Vivente che non si sono ancora risvegliati sviluppando una mente senziente e distrugge anche quelli, nella speranza di ridurre il numero di frammentali che esisteranno in futuro. Molti Uccisori di Frammenti sono malvagi, e la maggior parte di essi è fedele a Vecna.

Abilità associate: Arcano, Intimidire

GITHZERAÏ



Ascetici e disciplinati, maestri del corpo e della mente

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1,80 - 1,95 m

Peso medio: 80 - 95 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Saggezza; +2 Destrezza
o Intelligenza

Taglia: Media

Velocità: 6 quadretti

Visione: Normale

Linguaggi: Comune, Gergo delle Profondità

Bonus alle abilità: +2 Acrobazia, +2 Atletica

Senso del Pericolo: Un githzerai ottiene un bonus razziale di +2 alle prove di iniziativa.

Mente Difesa: Un githzerai ottiene un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti che lo rendono frastornato, dominato o stordito.

Sorte Sfuggente: Quando un githzerai usa l'azione di recuperare energie, può scattare di 3 quadretti come azione gratuita.

Mente di Ferro: Un githzerai è dotato del potere mente di ferro.

Mente di Ferro

Potere razziale githzerai

Quando il githzerai subisce un attacco, ricorre al potere della sua mente per rafforzarsi contro i danni.

Incontro

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Il githzerai viene colpito da un attacco

Effetto: Il githzerai ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

I githzerai discendono da un'antica razza un tempo ridotta in schiavitù dai signori supremi dei mind flayer. Dopo una sanguinosa rivolta in cui il loro popolo si conquistò la libertà, una divergenza ideologica scisse queste creature in due razze diverse: i githzerai e i githyanki. I githzerai rifiutarono la crudele natura guerrafondaia dei githyanki e si ritirarono nel

Caos Elementale e in altri luoghi remoti del mondo, per meditare sulla loro natura e imbrigliare i poteri della mente e dell'anima. Dopo molti secoli, i githzerai vivono ancora in questi luoghi, conducono vite disciplinate e osservano l'ambiente attorno a loro, nella speranza di trovare il loro posto nell'ordine delle cose.

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

- ◆ interpretare un personaggio dai forti legami planari.
- ◆ evitare gli attacchi e rimanere un passo avanti ai propri nemici.
- ◆ appartenere a una razza che predilige le classi del cercatore, del monaco, del ranger e del vendicatore.

QUALITÀ FISICHE

I githzerai, caratterizzati da un fisico esile e da un aspetto esotico, sono più alti degli umani e sono talmente magri da apparire quasi denutriti. La loro pelle tende al colorito giallastro, sfumando a volte nel marrone o nel verde. Hanno lineamenti insolitamente spigolosi, orecchie a punta, occhi che affondano nelle orbite e nasi piatti situati nella parte alta del volto.

I githzerai maschi solitamente portano la testa rasata, oppure tengono i capelli tonsurati o a trecce, e quando si lasciano crescere la barba o i baffi li curano meticolosamente. Uno degli stili più tipici è rasarsi tutto il cranio a eccezione di una lunga treccia che scende giù dalla nuca. Le femmine portano i capelli lunghi, raccolti in trecce o in crocchie. La maggioranza dei githzerai ha i capelli color ruggine, ma alcuni possono averli anche neri o grigi.

La dedizione dei githzerai all'ascetismo induce molti membri di questa razza a nutrire un disprezzo generalizzato per gli sfoggi di ricchezza. I loro abiti sono pratici, lineari e decorati soltanto coi gioielli più semplici. Danno sfogo alla loro natura artistica dipingendosi o tatuandosi il corpo. Tuttavia, anche queste espressioni hanno uno scopo pratico: i tatuaggi fungono da segni di identificazione e aiutano i githzerai a riconoscere le tradizioni e i luoghi a cui appartiene ogni membro.

I githzerai vivono all'incirca quanto gli umani.

INTERPRETARE UN GITHZERAI

I githzerai tengono in gran conto il loro retaggio. È la loro storia passata a dare forma alla loro filosofia, al loro comportamento e alla loro intolleranza verso i githyanki e i mind flayer. Mentre i githyanki vanno in cerca di battaglie e conquiste, i githzerai cercano armonia e autocontrollo. Spesso compiono grandi viaggi pur di esplorare a fondo il loro animo e di rinunciare a ogni forma di attaccamento morale, contemplando le infinite possibilità che l'esistenza ha da offrire.

Sebbene i githzerai siano disposti a esplorare e fare esperienze in tutto il cosmo, la loro visione del mondo rimane incentrata sulle responsabilità e sul conseguimento dei risultati personali. La gerarchia sociale della razza è basata interamente sul merito, e ogni githzerai ambisce a guadagnarsi un posto nella storia. I grandi eroi, condottieri e maestri del passato vengono immortalati come antenati riveriti, il cui nome viene assegnato alle tecniche e agli elementi culturali più importanti della razza. Gli indegni rimangono nell'anonimato e vengono dimenticati in fretta.

Austerità, prudenza, pragmatismo e tenacia sono altri elementi importanti della personalità dei githzerai. È raro che un githzerai possieda più di ciò di cui ha bisogno. Non parlano mai a lungo quando una breve affermazione può servire a trasmettere il loro pensiero. Anche se i githzerai hanno un animo focoso, che si riflette in una feroce determinazione e in una lealtà incrollabile, raramente danno sfoggio delle loro emozioni forti. La fiducia di un githzerai va guadagnata con pazienza, e molti githzerai si aspettano manifestazioni di debolezza e carenze di disciplina negli altri. Tuttavia, i githzerai imparano rapidamente a usare qualsiasi risorsa a portata di mano, compresi i membri delle altre razze, per risolvere un problema o per innalzare difese adeguate. È raro che un

githzerai si tiri indietro da una sfida quando esiste una possibilità di successo.

I githzerai si lasciano influenzare da pochi legami. Le religioni, i nazionalismi e perfino i legami familiari sono meno importanti della ricerca personale e dell'illuminazione interiore. I githzerai danno grande valore ai metodi e ai compagni che si sono dimostrati validi a livello pratico, piuttosto che a quelli spacciati come validi per semplice tradizione o dogma. I githzerai vanno in cerca di maestri, studenti e compagni capaci e si dimostrano alleati incrollabili nei confronti di chi dà loro prove concrete del suo valore.

Per scoprire se un oggetto o un individuo sono degni di stima, i githzerai devono essere necessariamente aperti a nuove esperienze e disposti a correre rischi. Il fatto che i githzerai trovino più facile fidarsi degli altri githzerai piuttosto che dei membri delle altre razze a volte contrasta con questa forma di tolleranza. Essi credono che soltanto un membro della loro razza possa capire le lotte che i githzerai devono quotidianamente affrontare.

Tratti caratteriali dei githzerai: Ascetici, calcolatori, calmi, cauti, cinici, disciplinati, introspettivi, pragmatici, riservati, sospettosi, tranquilli, trasparenti

Nomi maschili: Dak, Durth, Ferzth, Greth, Hurm, Kalla, Murg, Nurm, Shrakk

Nomi femminili: Adaka, Adeya, Ella, Ezhelya, Immilzin, Izera, Uweya

BACKGROUND DEI GITHZERAI

Ecco alcuni elementi di background adatti ai githzerai.

Iniziato cenobita: Il personaggio è stato cresciuto e addestrato in un monastero githzerai situato nel Caos Elementale o in un angolo remoto del mondo. È rimasto laggiù per tutti gli anni della sua gioventù, contemplando i pericoli attorno a lui e legando la sua mente a una ferrea disciplina. Poi qualcosa lo ha attirato lontano da quella dimora. Forse cercava delle risposte agli interrogativi che aveva sull'origine della sua razza. O forse un visitatore ha destato la sua curiosità riguardo al mondo al di là delle mura del monastero. E ora il personaggio si è avventurato all'esterno del disciplinato e civilizzato rifugio dei githzerai. Come affronta il mondo esterno? Le esperienze che fa sono affascinanti o frustranti? I suoi nuovi compagni sono dei sostituti soddisfacenti rispetto a quelli che si è lasciato alle spalle?

Abilità associate: Arcano, Storia

Sopravvissuto di una banda da guerra: Il personaggio si è unito a una banda da guerra githzerai che vagava per il mondo o si era formata nel mondo. La banda andava in cerca dei nemici dei githzerai, ma un giorno ne trovò alcuni che andavano oltre la sua portata. Il personaggio fu l'unico a sopravvivere a quella battaglia. Cosa è successo al resto della sua banda? Il personaggio potrebbe essere rimasto isolato nel mondo senza una facile via di ritorno a casa... ma vuole davvero tornare a casa? Forse la vergogna per la sconfitta della banda (o per il fatto che lui sia sopravvissuto) è troppo forte? Va in cerca di vendetta per la morte dei suoi compagni? O di assoluzione per il senso di colpa che prova come sopravvissuto?

Abilità associate: Dungeon, Percezione

MINOTAURO



Intrappolati tra la furia selvaggia e la civiltà, questi combattenti lottano contro la loro bestia interiore

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 2,12 - 2,22 m

Peso medio: 160 - 175 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Forza; +2 Costituzione o Saggezza

Taglia: Media

Velocità: 6 quadretti

Visione: Normale

Linguaggi: Comune, un altro a scelta

Bonus alle abilità: +2 Natura, +2 Percezione

Vitalità: Un minotauro possiede un impulso curativo aggiuntivo.

Ferocia: Quando un minotauro scende a 0 punti ferita o meno, può effettuare un attacco basilare in mischia come interruzione immediata.

Carica Irruente: Un minotauro beneficia di un bonus razziale di +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità che provoca durante una carica.

Carica Incornante: Un minotauro possiede il potere carica incornante.

Carica Incornante

Potere razziale minotauro

Il minotauro carica il nemico e lo trafigge con le sue corna.

Incontro

Azione standard **Mischia 1**

Effetto: Il minotauro carica ed effettua il seguente attacco al posto dell'attacco basilare in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza, Costituzione o Destrezza + 4 (6 all' 11° livello e 8 al 21° livello) contro CA

Colpito: 1d6 + modificatore di Forza, Costituzione o Destrezza danni e il minotauro butta a terra prono il bersaglio.

Livello 11: 2d6 + modificatore di Forza, Costituzione o Destrezza danni.

Livello 21: 3d6 + modificatore di Forza, Costituzione o Destrezza danni.

I minotauri incarnano la tensione tra la civiltà e il mondo selvaggio, tra la disciplina e la follia, vivendo contemporaneamente in entrambi i mondi. Sono trascinati verso la violenza ma sono anche vincolati alle loro coscienze, e così numerosi minotauri provano il bisogno di elevarsi al di sopra dei propri impulsi più oscuri. Questi minotauri cercano di raggiungere un equilibrio tra il mostruoso e il raffinato. Innumerevoli minotauri, tuttavia, cedono alle tentazioni che attanagliano la loro anima e si ritrovano asserviti a Baphomet, il Re Cornuto. I minotauri devono lottare per diventare qualcosa di più delle bestie a cui assomigliano, altrimenti soccomberanno alla brutalità demoniaca che disprezzano.

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

- ♦ essere un possente guerriero dotato di forza e resistenza straordinarie.
- ♦ essere un avventuriero mostruoso in lotta contro le sue tendenze peggiori.
- ♦ appartenere a una razza che predilige le classi del barbaro, del guardiano e del guerriero.

QUALITÀ FISICHE

In un minotauro i tratti degli umani si mescolano con quelli dei tori, dando origine a una creatura che ha la corporatura e i muscoli di un robusto umanoide, ma gli zoccoli spaccati, la coda bovina e soprattutto la testa di un toro, il suo tratto più caratteristico. La parte superiore del corpo di un minotauro è ricoperta di pelo, folto e irsuto sulla testa e sul collo, ma gradualmente più rado sulle spalle finché non diventa una semplice peluria simile a quella degli umani sulle braccia e sulla parte alta del torace. Il pelo torna a infoltirsi all'altezza del bacino del minotauro e si fa fitto sui lombi e sulle gambe, culminando con ciuffi particolarmente folti sulla punta della coda e attorno ai possenti zoccoli. I minotauri vanno molto fieri delle loro corna, il cui colore, dimensioni e punte dipendono dal posto che il minotauro occupa nella sua società. Il colore del pelo e della pelle può variare dall'albino al nero carbone, anche se la maggior parte dei minotauri ha pelo o capelli rossi o marroni.

I simboli a tema labirintico sono importanti per i minotauri, che usano questo tipo di decorazioni sui loro vestiti, armi, armature, e a volte perfino sulla pelle. Ogni simbolo indica un clan diverso, e la complessità e le dimensioni del simbolo aiutano i minotauri a identificare l'affiliazione di un individuo alla sua famiglia e alla sua casta. I simboli possono evolversi nel corso delle generazioni, ampliandosi in base alle gesta dei membri del clan e alla storia del clan.

I minotauri vivono a lungo quanto gli umani.

INTERPRETARE UN MINOTAURO

La predilezione dei minotauri per i labirinti è leggendaria, ed è ben più di una semplice mania. È un concetto centrale nelle credenze dei minotauri e nella loro visione del mondo che li circonda. Il labirinto è una rappresentazione fisica del viaggio spirituale e psicologico che ogni minotauro deve intraprendere per trovare la pace e conciliare le sue nature conflittuali.

Ogni minotauro deve affrontare i pericoli del suo mondo interiore per trascendere i propri impulsi bestiali. Un minotauro potrebbe riuscirci facilmente, mentre un altro potrebbe vagare per i meandri della sua mente e della sua anima per tutta la vita, intrappolato in un circuito senza uscita di autoinganni e di desideri mostruosi. Coloro che falliscono potrebbero perdersi nella depravazione, diventando servi del Re Cornuto, la cui presenza incombe su ogni comunità di minotauri.

Forse come risultato di questa lotta interiore, i minotauri cercano di imporre una struttura e un ordine ben preciso ad ogni cosa che fanno. Provano grande piacere nel perfezionare le loro capacità e molti passano la vita intera a padroneggiare un mestiere,

uno stile artistico, l'uso della magia o le tecniche di combattimento. Quando un minotauro si dedica a un'impresa, la porta fino in fondo. I fallimenti non sono visti come difetti personali, bensì come opportunità per migliorare. Arrendersi di fronte a una sfida, tuttavia, è considerato segno di debolezza di carattere. La più grande sfida per i minotauri è tenere sempre d'occhio la propria corruzione interiore, quindi capitolare in una qualsiasi impresa è sempre molto pericoloso: è considerato il primo passo sul cammino della corruzione spirituale.

Sebbene molti minotauri siano civilizzati, queste creature restano comunque oggetto di odio e di sospetto da parte delle altre razze. Questa animosità non è soltanto frutto dell'aspetto mostruoso dei minotauri, ma anche della loro pessima fama. I minotauri malvagi sono assassini e predoni senza scrupoli, e spesso finiscono per essere gli unici minotauri conosciuti all'interno di un'intera area.

Tratti caratteriali dei minotauri: Cortesi, crudeli, disciplinati, frustrati, illuminati, militanti, mistici, sanguinari, selvaggi, spirituali, tormentati

Nomi maschili: Asteron, Bjorkus, Codrus, Foostus, Goeban, Jak, Minron, Noostoron, Podrus, Terios

Nomi femminili: Duula, Esteru, Hester, Kuonu, Loodra, Oestra, Raastred, Seestra, Uovana, Weoren

BACKGROUND DEI MINOTAURI

Ecco alcuni elementi di background adatti ai minotauri.

Esule del clan di Baphomet: Il clan del personaggio ha ceduto alle menzogne e alle lusinghe dei cultisti di Baphomet, e tutti i suoi parenti ancora in vita sono asserviti al signore dei demoni. Soltanto il personaggio si è rifiutato di inginocchiarsi davanti al Re Cornuto, preferendo fuggire in esilio piuttosto che diventare un sacrificio sull'altare di Baphomet. Forse il personaggio ha giurato di lottare contro Baphomet nella speranza di purificare il suo popolo, oppure di sterminare l'intero clan. O forse cerca semplicemente di lasciarsi alle spalle quel disastro, di vivere la propria vita e di tenere a bada la bestia nel suo cuore.

Abilità associate: Furtività, Religione

Bestia ammutolita: La voce della bestia interiore del personaggio si è fatta silenziosa. La sua ferocia non ha più presa su di lui e il suo richiamo non esercita più alcuna attrattiva. Il personaggio l'ha trascesa ed è passato a un grado di coscienza superiore, uno stato simile all'illuminazione. Il personaggio è in pace con se stesso, con ciò che egli è, e col mondo attorno a sé. Quando c'è bisogno di combattere, sa combattere con ferocia, ma non perde mai il controllo: riesce a mantenere il comando sulla sua bestia interiore. Come ha fatto a trovare una pace del genere? Tramite devozione religiosa, un disciplinato addestramento marziale, studi arcani o meditazioni psioniche? Esiste qualcosa che può infrangere la sua tranquillità e scatenare di nuovo la bestia?

Abilità associate: Diplomazia, Intuizione



I guardiani della natura: cacciatori e distruttori, custodi di antiche conoscenze

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1,65 - 1,72 m

Peso medio: 70 - 85 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Saggezza; +2 Costituzione o Destrezza

Taglia: Media

Velocità: 6 quadretti

Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune, Elfico

Bonus alle abilità: +2 Furtività, +2 Natura

Origini Fatate: Un wilden è originario della Selva Fatata, quindi è considerato una creatura fatata ai fini degli effetti correlati alle origini delle creature.

Forma Resistente: Un wilden sceglie tra Tempra, Riflessi e Volontà e ottiene un bonus di razza +1 a quella difesa.

Aspetto della Natura: Ogni volta che un wilden completa un riposo esteso, sceglie uno dei seguenti aspetti della natura da manifestare.

Aspetto degli Antichi: Il wilden può usare il potere *viaggio degli antichi* finché si trova in questo aspetto.

Aspetto del Cacciatore: Il wilden può usare il potere *inseguimento del cacciatore* finché si trova in questo aspetto.

Aspetto del Distruttore: Il wilden può usare il potere *collera del distruttore* finché si trova in questo aspetto.

Viaggio degli Antichi

Potere razziale wilden

Il wilden scompare, lasciandosi alle spalle un nemico esterrefatto.

Incontro ♦ **Teletrasporto**

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Il wilden colpisce un nemico con un attacco ad area o ravvicinato

Effetto: Il wilden si teletrasporta di 3 quadretti. Sceglie un singolo nemico colpito dal suo attacco. Il wilden o un alleato che il wilden è in grado di vedere ottengono vantaggio in combattimento contro quel nemico fino alla fine del turno del wilden.

Inseguimento del Cacciatore

Potere razziale wilden

La preda del wilden cerca di allontanarsi, ma non ha via di scampo.

Incontro

Reazione immediata **Personale**

Attivazione: Un nemico entro 2 quadretti dal wilden si muove nel suo turno

Effetto: Il wilden scatta di 3 quadretti. Fino alla fine del suo turno successivo, il wilden infligge 1d6 danni extra al nemico che attiva il potere quando lo colpisce, e ignora la penalità di -2 ai tiri per colpire degli attacchi in cui il nemico beneficia di copertura od occultamento.

Collera del Distruttore

Potere razziale wilden

L'aspetto del distruttore del wilden reagisce a un attacco con forza micidiale.

Incontro

Reazione immediata **Personale**

Attivazione: Un nemico sanguinante attacca il wilden o un alleato adiacente al wilden

Effetto: Il wilden sceglie tra effettuare un attacco basilare in mischia o una carica contro il nemico che ha attivato il potere. Se l'attacco colpisce il nemico, lo rende anche frastornato fino alla fine del turno successivo del wilden.

I wilden sono emersi dalle foreste incontaminate, dalle antiche paludi e dalle foreste primeve della Selva Fatata. Si sono risvegliati per combattere la crescente corruzione che attanagliava la terra, e ora lottano per ripristinare l'ordine naturale e per epurare gli orrori aberranti dal mondo.

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

- ◆ incarnare la capacità della natura di correggere il suo corso.
- ◆ adattarsi alle sfide che affronta alterando la propria natura essenziale.
- ◆ appartenere a una razza che predilige le classi del druido, dell'invocatore, dello psicombattente e dello sciamano.

QUALITÀ FISICHE

I wilden sono creature fatate simili ai vegetali. Le loro ossa sono fatte di legno, e la loro pelle è resistente e simile a una corteccia, da cui crescono dei sottili viticci e un manto di foglie.

All'interno di ogni wilden si nasconde lo spirito della natura, e tutti possono manifestare questo spirito in aspetti diversi. Ogni aspetto attiva una trasformazione, che riflette lo scopo per cui i wilden furono creati. Un wilden che ha assunto l'aspetto degli antichi ha occhi e foglie bianche. Quando un wilden assume l'aspetto del distruttore, degli spuntoni acuminati crescono sulla sua pelle e gli occhi si scuriscono fino a diventare neri. L'aspetto del cacciatore rende la pelle del wilden mimetica, sviluppando chiazze verdi e marroni, mentre gli occhi assumono un colore smeraldino.

Quando un wilden invecchia, il suo corpo passa da una stagione all'altra. I wilden giovani sono come gli alberi in primavera, carichi di vita e di vigore, e i loro corpi si tingono di tonalità verde. Nella fase estiva, il corpo di un wilden diventa bruno o marrone, mentre il manto di foglie resta di un verde vivo. I wilden della fase autunnale si sottopongono a un profondo cambiamento: la loro pelle si scurisce e le foglie diventano di colore rosso, giallo e arancione. Infine, la fase invernale segna la fine della vita di un wilden, in cui il corpo si assottiglia e le foglie si avvizziscono e cadono.

Un tipico wilden vive più di un secolo.

INTERPRETARE UN WILDEN

I wilden sono una razza neonata. Credono di essersi risvegliati per affrontare una minaccia che incombe sulla Selva Fatata e sul mondo: il potere crescente del Reame Remoto e le sue incursioni nel resto dell'universo conosciuto, nella forma specifica delle creature aberranti.

L'esistenza dei wilden è incentrata su tre aspetti: il custode degli antichi segreti, il distruttore e il cacciatore. In quanto custodi degli antichi segreti, i wilden fungono da sorveglianti e preservano la terra da chiunque vorrebbe profanarla. L'aspetto del distruttore personifica la furia della natura: la distruzione incarnata dagli uragani, dai tornado e dai fulmini. L'aspetto del cacciatore si mette in cerca delle corruzioni aberranti per sterminarle.

Non c'è posto per l'individualità nella vita di un wilden. I maschi e le femmine mostrano personalità e aspetti diversi, ma tutti i wilden si considerano parte di un insieme più vasto. Quando parlano di se stessi, i wilden usano il plurale "noi" anziché "io".

Essendo un nuovo popolo, i wilden non hanno motivo di ostilità nei confronti delle altre razze. Molti wilden sono impazienti di apprendere di apprendere le convinzioni e le culture delle altre società, e potrebbero adattare i valori delle altre razze alla propria.

I wilden possono essere soggetti a cambiamenti di personalità quando assumono i loro aspetti. Diventano riflessivi e cauti quando assumono l'aspetto degli antichi, aggressivi nell'aspetto del distruttore e misteriosi e distanti nell'aspetto del cacciatore.

Pur formando le loro convinzioni attraverso l'esposizione alle altre culture, continuano a perseguire il loro scopo di proteggere la Selva Fatata e il mondo naturale dai pericoli. Quei wilden che adorano una divinità venerano gli dèi che proteggono la natura, come ad esempio Corellon, Melora e Sehanine. I wilden onorano anche gli spiriti primevi.

I wilden non possiedono regni o città, ma considerano tutto il mondo naturale la loro dimora. Quando si radunano tra loro, lo fanno formando delle comunità in quei punti dove i confini tra la Selva Fatata e il mondo naturale sono più sottili. I wilden vivono in armonia con la natura, quindi anche in quegli insediamenti è difficile capire dove finiscono le terre selvagge e dove comincia la comunità.

Tratti caratteriali dei wilden: Accoglienti, ambiziosi, contraddittori, curiosi, determinati, enigmatici, intolleranti, misurati, selvaggi, violenti

Nomi maschili: Banmarden, Fiddenmar, Durmindin, Kettenbar, Midnorten, Rodmennar, Vennerzad

Nomi femminili: Dannamai, Ennimbel, Kalkennash, Nementah, Shallahai, Tellorda, Zazenna

BACKGROUND DEI WILDEN

Ecco alcuni elementi di background adatti ai wilden.

Nato dalla rovina: Il personaggio è nato in un luogo profanato dal Reame Remoto. Forse è nato da dei genitori wilden, oppure è semplicemente emerso dalle piante morenti ai margini dell'area profanata. Forse spera di ritornare laggiù e di epurare quel luogo dalla sua corruzione, quando avrà accumulato potere a sufficienza. Oppure non esiste alcuna speranza, e il personaggio può soltanto lottare per impedire che un'altra catastrofe dello stesso tipo si verifichi altrove.

Abilità associate: Arcano, Natura

Braccato: Qualcuno pare sapere tutto del personaggio... e lo vuole morto. La distruzione ha seguito i suoi passi per tutta la vita e il fatto che è ancora in vita sembra dimostrare che il personaggio è destinato a uno scopo superiore. Gli aberranti sono attirati da lui nel tentativo di distruggerlo? Esiste un vasto culto devoto a un signore supremo del Reame Remoto che cerca di ucciderlo? Oppure esiste soltanto una maledizione che semina distruzione tra tutti e tutto ciò che il personaggio ama?

Abilità associate: Furtività, Raggiare

CAMMINI LEGGENDARI RAZZIALI

I cammini legendari che compongono la parte restante di questo capitolo sono sviluppati secondo il modello dei cammini legendari razziali presentati nel *Manuale del Giocatore 2* e sono destinati alle razze presentate in questo volume.

AVATAR DELLA NATURA

"Io incarno ogni aspetto della natura: il suo potere prende forma in me."

Prerequisito: Wilden

Ogni wilden è una manifestazione del volto mutevole della natura. Ogni giorno, un wilden sceglie di incarnare uno degli aspetti della natura.

Per l'avatar della natura, questi aspetti non sono soltanto degli stati temporanei. Sono riflessi della versatilità e del potere della natura. Nella sua lotta per preservare il mondo, l'avatar della natura attinge a fondo da ciascun aspetto. L'avatar della natura ottiene un beneficio aggiuntivo da ciascun aspetto quando è sanguinante. Ha anche imparato a incanalare il potere degli aspetti della natura nei suoi attacchi. Col tempo, riesce persino a padroneggiare la capacità di cambiare rapidamente aspetto, per affrontare ogni sfida coi migliori strumenti a sua disposizione.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'AVATAR DELLA NATURA

Aspetto Sanguinante (11° livello): L'avatar della natura ottiene un beneficio correlato all'aspetto della natura che manifesta in quel momento.

Aspetto degli Antichi: Quando il personaggio spende un impulso curativo ed è sanguinante, recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al suo modificatore di Saggezza.

Aspetto del Cacciatore: Il personaggio ottiene un bonus di razza +1 alla velocità quando è sanguinante.

Aspetto del Distruttore: Il personaggio ottiene un



bonus di razza +1 ai tiri per colpire quando è sanguinante.

Azione di Adattamento (11° livello): Quando l'avatar della natura spende un punto azione, può cambiare il suo attuale aspetto della natura in un altro come azione gratuita. Se il personaggio ha già usato il potere a incontro associato al suo aspetto precedente, non può usare il potere del suo nuovo aspetto finché non si sottopone a un riposo breve.

Vigore Sanguinante (16° livello): Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie ed è sanguinante, ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni fino alla fine del suo turno successivo.

POTERI DELL'AVATAR DELLA NATURA

Scarica Congelante Avatar della Natura Attacco 11

L'avatar della natura attinge al potere del mondo e rafforza il suo attacco con una raffica di vento raggelante.

Incontro ♦ Freddo

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio colpisce una creatura con un potere d'attacco a volontà

Bersaglio: La creatura colpita dal personaggio

Effetto: Il bersaglio subisce 1d10 danni da freddo extra dall'attacco che attiva il potere ed è soggetto a un effetto aggiuntivo basato sull'attuale aspetto della natura del personaggio.

Aspetto degli Antichi: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aspetto del Cacciatore: Il bersaglio è trattenuto fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aspetto del Distruttore: Il bersaglio subisce 2d10 danni da freddo extra anziché 1d10.

Rinascita della Natura Avatar della Natura Utilità 12

Attingendo alla natura in costante mutamento della Selva Fatata, l'avatar della natura altera il suo aspetto per affrontare l'avversario.

Giornaliero

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio effettua un tiro salvezza. Inoltre, può cambiare il suo attuale aspetto della natura e assumerne uno diverso. Il personaggio può usare il potere associato al nuovo aspetto, anche se ha già usato un potere dell'aspetto della natura nel corso dell'incontro attuale.

Fuoco Purificatore Avatar della Natura Attacco 20 della Natura

Così come un incendio nella foresta sgombra il terreno per consentire la crescita di nuovi virgulti, l'avatar della natura dà fuoco al suo nemico per epurare il mondo dalla sua influenza.

Giornaliero ♦ Fuoco, Teletrasporto

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio colpisce o manca una creatura con un potere d'attacco a volontà

Bersaglio: La creatura colpita o mancata dal personaggio

Effetto: Il bersaglio subisce 10 danni da fuoco, infligge 5 danni da fuoco a ogni nemico a lui adiacente all'inizio del suo turno (tiro salvezza termina), ed è soggetto a un effetto aggiuntivo basato sull'attuale aspetto della natura del personaggio.

Aspetto degli Antichi: Il bersaglio è soggetto alla presa degli antichi (tiro salvezza termina). Finché la presa permane, ogni nemico che inizia il proprio turno in posizione adiacente al bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aspetto del Cacciatore: Il bersaglio è soggetto alla collera del cacciatore del personaggio (tiro salvezza termina). Finché la collera non termina, ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio può teletrasportarlo di 5 quadretti in un quadretto adiacente a un nemico.

Aspetto del Distruttore: Il bersaglio subisce 20 danni da fuoco invece di 10.

CAMPIONE SANGUINARIO

"Faccio ciò che sono nato per fare, per le cause che io scelgo."

Prerequisito: Minotauro

La casta guerriera della società dei minotauri non ammette chiunque nei suoi ranghi. Per essere considerato un campione, vale a dire un combattente sanguinario, un minotauro deve dimostrare sia la sua perizia nelle armi che una disciplina infallibile nel controllare la bestia interiore che preme per potersi scatenare. Più e più volte, questo minotauro ha dimostrato una perfetta padronanza delle proprie armi e dei propri impulsi, fino al giorno in cui ha ottenuto il riconoscimento che giustamente meritava.

Il suo costante addestramento non gli ha permesso di ottenere soltanto una posizione di prestigio tra la sua gente. La dedizione mostrata al proprio ruolo ha anche innalzato il suo stile di combattimento al di sopra di quello di molti altri combattenti. Le sue armi sono un'estensione della sua volontà, appendici affilate come rasoi che tagliano e falciano esattamente come egli desidera.

Inoltre, cosa ancora più importante, il campione sanguinario ha fuso le forze spirituali che lo guidano sul cammino della vita col proprio spirito guerriero, fino a diventare una micidiale macchina da guerra. L'emozione del combattimento sale assieme alla sua adrenalina, ma senza mai riuscire a sopraffarlo. L'impulso a uccidere dà maggiore forza ai suoi attacchi, ma non ha la meglio sul suo autocontrollo. Il campione sanguinario conosce la corruzione che macchia il suo

popolo e sa bene che cedere a questi impulsi oscuri significa cadere nella trappola della ferocia animalesca che minaccia di ghermire tutti i suoi simili. Quindi, ogni battaglia e ogni scontro sono un'opportunità in più per dimostrare la sua determinazione e la sua lucidità mentale nel sollevarsi al di sopra dell'ombra che incombe sulla sua anima.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CAMPIONE SANGUINARIO

Azione Vigorosa (11° livello): Quando il campione sanguinario spende un punto azione per effettuare un attacco ed è sanguinante, ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al suo punteggio di Costituzione.

Ripresa Aggressiva (11° livello): Quando il campione sanguinario usa l'azione di recuperare energie, può rinunciare a recuperare i punti ferita e ad acquisire il bonus alle difese, per recuperare invece l'uso del suo potere razziale *carica incornante* e ottenere un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni fino alla fine del suo turno successivo.

Duro a Morire (16° livello): Quando il campione sanguinario scende a 0 punti ferita o meno, non cade svenuto come risultato della condizione di morente finché non fallisce un tiro salvezza contro la morte.

POTERI DEL CAMPIONE SANGUINARIO

Incornata Aggiuntiva Campione Sanguinario Attacco 11

Il colpo dell'arma del campione sbilancia il suo avversario, lasciandolo esposto alla feroce incornata del minotauro.

Incontro ♦ **Arma**

Azione standard **Mischia 1**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + 2d6 + modificatore di Forza danni, il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra prono.

Scatto Sanguinario Campione Sanguinario Utilità 12

Quando un nemico del campione cade, il minotauro scatta in avanti per ingaggiare l'avversario successivo.

Incontro

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Il personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita

Effetto: Il personaggio scatta della sua velocità fino a un quadretto adiacente a un nemico.

Incornata Impetuosa Campione Sanguinario Attacco 20

Il campione sanguinario traccia un brutale arco con le corna, scaraventando il nemico all'indietro e a terra.

Giornaliero

Azione standard **Mischia 1**

Effetto: Il personaggio carica e usa l'attacco seguente al posto di un attacco basilare in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza + 8 contro CA

Colpito: 5d6 + modificatore di Forza danni, il personaggio fa scorrere il bersaglio di 4 quadretti e lo butta a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.



SHANE NITZSCHE

DISCEPOLO DEI FRAMMENTI

"Il mio corpo non è che una delle molte configurazioni possibili della sostanza."

Prerequisito: Frammentale

La forma fisica di un frammentale è un amalgama di schegge cristalline che sembrano essere i frammenti del Portale Vivente, tenuti assieme in forma umanoide tramite uno sforzo di volontà. Ogni frammentale possiede una capacità limitata di alterare quella forma.

Il discepolo dei frammenti, tuttavia, si spinge oltre; ha imparato ad allentare i vincoli della sua forma fino a trasformare il proprio corpo in una tempesta turbinante di frammenti cristallini. Può disperdere il suo corpo per proteggersi dagli attacchi e usare il potere razziale *sciame di frammenti* per assumere la forma di una letale nube di cristalli. Mano a mano che avanza di livello, impara a disperdere la sua coscienza in componenti frammentate, riuscendo in tal modo a riprendersi in fretta dalle ferite mortali o perfino a mantenere la propria coscienza anche quando assume la forma di una tempesta turbinante fatta di schegge e di energia psionica.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL DISCEPOLO DEI FRAMMENTI

Azione dello Sciame (11° livello): Quando il personaggio spende un punto azione per eseguire un'azione extra, subisce danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza fino alla fine del suo turno successivo.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Il personaggio ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Sciame di Frammenti Perfetto (11° livello): Il potere razziale *sciame di frammenti* del discepolo diventa un'emanazione ravvicinata 2 invece di un'emanazione ravvicinata 1. Inoltre, il discepolo può usare *sciame di frammenti* per teletrasportarsi della sua velocità, anziché della metà della sua velocità.

Sciame Costante (16° livello): Il personaggio può usare il suo potere razziale *sciame di frammenti* una volta in più in ogni incontro.

POTERI DEL DISCEPOLO DEI FRAMMENTI

Irrruzione del Portale Vivente Discepolo dei Frammenti Attacco 11

Un'esplosione di schegge di rubino investe gli avversari del discepolo. Usando un briciolo di energia psionica, il discepolo dei frammenti riesce a spostarsi al centro della tempesta.

Incontro ♦ Psionico, Strumento, Zona
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona si considera terreno difficile per i suoi nemici.

Aumento 2 (Teletrasporto)

Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Effetto: Come sopra, e finché la zona permane, il personaggio può teletrasportarsi in un quadretto al suo interno come azione di movimento.

Cristalli Risananti Discepolo dei Frammenti Utilità 12

Le ferite subite hanno spezzato la presa del discepolo dei frammenti sulla sua forma fisica, ma un bagliore di energia psionica interiore gli consente di ricostituire il suo corpo altrove.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico, Teletrasporto
Nessuna azione Personale

Attivazione: Il personaggio scende a 0 punti ferita o meno

Effetto: Il personaggio usa un impulso curativo e poi si teletrasporta di 10 quadretti.

Tempesta di Frammenti Discepolo dei Frammenti Attacco 20

I frammenti cristallini del corpo del discepolo esplodono in un turbine vorticoso di energia psionica, generando una terribile tempesta che investe i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Psionico, Strumento, Teletrasporto, Zona

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio, o finché il personaggio non ne esce. La zona si considera terreno difficile per i suoi nemici, e ogni nemico che conclude il proprio turno all'interno della zona subisce 10 danni. Finché la zona permane, il personaggio subisce danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza, e tali attacchi non possono tirarlo, spingerlo o farlo scorrere. Come azione di movimento, il personaggio può teletrasportarsi in un quadretto entro la zona.

Mantenere minore: La zona permane.



RRATHMAL

“La ricerca dell'illuminazione e della libertà che ora possediamo non ci concede il lusso di sopportare in silenzio i nostri nemici.”

Prerequisito: Githzerai

Innumerevoli anni di schiavitù hanno cambiato il popolo dei githzerai. La libertà li ha plasmati ulteriormente, nel corso della scissione da coloro che in seguito divennero i githyanki. Nei secoli successivi alla loro proclamazione di indipendenza, i githzerai hanno lottato per rimanere padroni di se stessi e si sono preparati a fronteggiare qualsiasi minaccia che potesse mettere a rischio la libertà che si erano guadagnati tanto tempo fa. Non torneranno mai più a essere schiavi.

Tuttavia, difendersi non è abbastanza. Da sempre, il popolo dei githzerai forma delle bande da guerra destinate a fronteggiare le minacce vicine e lontane. Il più nobile di questi gruppi è il rrakkma, una banda di vendicatori. Potenti githzerai chiamati rrathmal si uniscono a queste squadre scelte per dare la caccia a tutti coloro che ancora guardano i githzerai con occhi bramosi. Ogni rrakkma si dedica a una battuta di caccia specifica, mirata a distruggere i mind flayer, i githyanki e qualsiasi altra minaccia incontrino.

A volte un rrakkma ha un obiettivo ben preciso, come ad esempio ostacolare o stanare un covo nascosto di mind flayer. In altri casi, i membri di un rrakkma si limitano a viaggiare finché non hanno affrontato un numero sufficiente di nemici da poter considerare la missione un successo. Prestare servizio in un rrakkma è un grande privilegio e quei githzerai che si preparano a unirsi a un tale gruppo sono sempre sottoposti a un tipo di addestramento speciale. Perfino un githzerai che abbia

dimostrato il suo valore viaggiando assieme a membri di razze diverse potrebbe ricevere questo onore.

Il personaggio è proprio uno di questi githzerai. Ha servito bene il suo popolo e si è dimostrato degno di ricevere un addestramento speciale, o ha trovato un maestro che conosce le tecniche dei vendicatori githzerai. Ha imparato a sferrare i suoi assalti con determinazione, a inseguire i nemici senza dare loro tregua e a sconfiggerli senza pietà.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL RRATHMAL

Azione Scatenata (11° livello): Quando il rrathmal spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ogni effetto che lo rende frastornato, immobilizzato, trattenuto o rallentato ha termine.

Resistenza Psichica (11° livello): Il rrathmal ottiene resistenza 10 ai danni psichici. Questa resistenza sale a 15 al 21° livello.

Instinto Soprannaturale (16° livello): Quando il rrathmal tira per l'iniziativa, può tirare due volte e scegliere il risultato che preferisce.

POTERI DEL RRATHMAL

Rintracciare Probabilità

Rrathmal Attacco 11

Sbirciando nel futuro, il rrathmal esamina le varie possibilità e anticipa l'azione successiva del nemico.

Incontro

Azione standard

Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +2 al successivo attacco in mischia che effettua contro il bersaglio con un potere a volontà prima della fine del proprio turno successivo. Se l'attacco colpisce il bersaglio, è considerato un colpo critico.

Inseguimento del Rrathmal

Rrathmal Utilità 12

Non appena l'avversario si ritira, il rrathmal si muove e blocca la sua via di fuga.

A volontà

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico adiacente scatta per allontanarsi dal personaggio

Effetto: Il personaggio scatta della sua velocità fino a un quadrato adiacente al nemico che attiva il potere.

Sudario della Vendetta

Rrathmal Attacco 20

Con uno sforzo della sua ferrea volontà, il rrathmal impone l'ordine sul caos del campo di battaglia e trasforma l'ostilità dei suoi avversari in sofferenza.

Giornaliero ♦ Psicico, Zona

Azione standard

Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Destrezza o Saggezza + 6 contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza o Saggezza danni psichici. La prima volta che il bersaglio colpisce o manca con un attacco a ogni suo turno, subisce 10 danni psichici (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché si trova entro la zona, ogni alleato può prendere 10 al primo tiro per colpire del proprio turno, invece di tirare un d20.

Mantenere minore: La zona permane.



CLASSI DEI PERSONAGGI

LA SCELTA della classe è la decisione più importante da prendere al momento della creazione del personaggio, in quanto determina buona parte delle azioni che l'eroe è in grado di compiere. Dalle competenze nelle armi e nelle armature alla selezione dei poteri, la classe è un fattore importante nel determinare le capacità del personaggio e ha un forte impatto sull'esperienza di gioco del giocatore.

Questo capitolo presenta sei nuove classi per il gioco di D&D, rappresentative di tre fonti di potere e di tutti e quattro i ruoli dei personaggi. Il cercatore amplia la gamma delle classi primeve presentate per la prima volta nel *Manuale del Giocatore 2*. Il runista è una guida divina alternativa molto diversa dal chierico presentato nel primo *Manuale del Giocatore*. Infine, la fonte di potere psionica è rappresentata in questo capitolo da una classe per ogni ruolo: ardente, monaco, psicombattente e psion.

Di seguito vengono presentate le sei nuove classi, oltre a quattro nuovi cammini leggendari per ciascuna di esse. La sezione successiva contiene invece le regole per i personaggi ibridi, che consente di unire due classi in un unico personaggio per fornire un inedito arsenale di poteri e capacità a ogni gruppo di avventurieri.

Ardente (pagina 22): Una guida psionica che manipola le emozioni sia degli alleati che dei nemici.

Cercatore (pagina 42): Un controllore che si appella agli spiriti della natura per infondere il potere primevo nelle frecce o negli altri proiettili.

Monaco (pagina 60): Un assaltatore psionico che unisce i suoi attacchi in mischia concentrati, spesso sferrati a mani nude, a incredibili manovre di movimento e agilità.

Psicombattente (pagina 78): Un difensore psionico che esercita il potere della mente per controllare il corpo.

Psion (pagina 98): Un controllore psionico che usa i suoi poteri mentali per spostare oggetti o avversari, o per piegare la mente dei nemici alla propria volontà.

Runista (pagina 116): Una guida divina che usa le rune mistiche degli dèi per formulare preghiere di interdizione o distruzione.

Personaggi ibridi (pagina 134): Nuove regole per combinare i privilegi e i poteri di due classi in modo più flessibile di quanto consentito dai personaggi multiclasse.

Destini epici (pagina 156): I destini epici dell'anima adamantina, cercatore di rune, maestro della caccia eterna, maestro di guerra, mente divina e mente invincibile offrono nuove opzioni ai personaggi epici.



RALPH HORSLEY



“Il destino del mondo dipende dall'intensità con cui ardono le tue passioni.”

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Guida. Un ardente infonde nei suoi alleati la volontà di combattere e la lucidità di intenti necessaria per conseguire la vittoria. Quando attacca, scatena pensieri che intensificano le emozioni e mettono a nudo le verità nascoste. In base alla scelta dei suoi privilegi di classe, può propendere per il ruolo secondario di difensore o assalitore.

Fonte di potere: Psionica. Un ardente è un combattente spirituale i cui pensieri turbinano attorno a lui per seminare il dubbio nei suoi nemici e infondere determinazione nei suoi alleati.

Caratteristiche chiave: Carisma, Costituzione, Saggezza

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio, pelle, cotta di maglia

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza

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: Al 1° livello, un ardente sceglie quattro abilità con addestramento dalla lista seguente.

Abilità di classe: Arcano (Int), Atletica (For), Bassifondi (Car), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Raggiare (Car), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Aumento Psionico, *impulso ardente*, Manto Ardente

Coloro che si lasciano dominare dalle loro emozioni più basse si perdono nella follia e nella distruzione. Le sensazioni prolungate di paura, avidità, bramosia o odio possono indebolire le difese che proteggono la mente dalle manipolazioni altrui. Un ardente, detentore di grandi poteri psionici, può stimolare tali emozioni nei suoi nemici, aprendo varchi nelle loro difese e frustrando i loro attacchi, mentre nel contempo infonde nei suoi alleati pensieri incoraggianti e li protegge dalla disperazione e dalle altre emozioni negative.

È raro che un ardente apprenda la sua disciplina attraverso un addestramento formale. Per lo più questi personaggi diventano guide per caso, imbattendosi nei poteri psionici in un momento imprevisto del loro passato. La maniera in cui hanno scoperto la loro affinità alle arti psioniche definisce il modo con cui gestiscono ora questo potere. Il potere latente di un ardente potrebbe essersi risvegliato nella frenesia della battaglia, stimolando in lui un impeto di energia mentale che gli ha consentito di potenziare i suoi attacchi e dilaniare la mente dei nemici. Oppure gli amici potrebbero essere rimasti influenzati dal suo potere e avere iniziato a cambiare umore in base

al suo, alterando il loro stato emotivo in risposta a quello dell'ardente. A prescindere dalla natura di questo evento rivelatore, un ardente ha imparato a imbrigliare questo potere per incrementare la sua potenza in battaglia e per guidare i suoi alleati verso la vittoria.

PRIVILEGI DI CLASSE DELL'ARDENTE

Un ardente possiede i seguenti privilegi di classe.

AUMENTO PSIONICO

Attraverso una serrata disciplina e uno studio costante, un ardente ha padroneggiato una forma di magia psionica che gli offre una maggiore versatilità rispetto a quella di cui dispongono gli altri personaggi. L'ardente conosce una vasta gamma di poteri a volontà, ognuno dei quali è un condotto in cui egli può riversare la quantità di energia psionica che più desidera. Un ardente accumula l'energia psionica in un deposito di potere personale (rappresentato nel gioco dai punti potere) utilizzabile per amplificare i suoi poteri di attacco a volontà, che rimpiazzano i poteri di attacco a incontro utilizzati dagli altri personaggi.

A causa di questo privilegio di classe, un ardente acquisisce e usa i suoi poteri in modo leggermente diverso rispetto alla maggior parte delle altre classi.

Poteri di attacco a volontà: Al 1° livello, un ardente sceglie due poteri di attacco a volontà e un potere di attacco giornaliero della sua classe, ma inizia il gioco senza nessun potere di attacco a incontro della sua classe. Può invece aumentare l'efficacia dei suoi poteri di attacco a volontà usando i punti potere che possiede. Questi poteri contengono la parola chiave "Aumentabile".

Mano a mano che aumenta di livello, l'ardente acquisisce nuovi poteri di attacco a volontà appartenenti a questa classe anziché nuovi poteri di attacco a incontro. Al 3° livello, l'ardente sceglie un nuovo potere di attacco a volontà della sua classe. Al 7°, 13°, 17°, 23° e 27° livello può sostituire uno dei suoi poteri di attacco a volontà con un altro di livello pari o inferiore al proprio. Entrambi i poteri devono essere aumentabili e appartenere a questa classe.

Punti Potere: Un ardente inizia il gioco con 2 punti potere. Ottiene 2 punti potere aggiuntivi al 3° e al 7° livello, 1 punto potere aggiuntivo al 13° livello e 2 punti potere aggiuntivi al 17°, 21°, 23° e 27° livello. Se ottiene dei punti potere da un'altra fonte (come ad esempio dal suo cammino leggendario), li aggiunge al totale dei suoi punti potere. L'ardente può usare i suoi punti potere per amplificare qualsiasi potere aumentabile da lui posseduto, a prescindere da quando abbia ottenuto quel potere.

Un ardente recupera tutti i suoi punti potere quando si sottopone a un riposo breve o esteso.

Livello	Poteri di attacco a volontà	Punti Potere
1	Scegliere due poteri	Acquisire 2 punti
3	Scegliere un potere	Acquisire 2 punti (4 in totale)
7	Sostituire un potere	Acquisire 2 punti (6 in totale)
13	Sostituire un potere	Acquisire 1 punto (7 in totale)
17	Sostituire un potere	Acquisire 2 punti (9 in totale)
21	—	Acquisire 2 punti (11 in totale)
23	Sostituire un potere	Acquisire 2 punti (13 in totale)
27	Sostituire un potere	Acquisire 2 punti (15 in totale)

IMPULSO ARDENTE

Il personaggio ottiene il potere *impulso ardente*. Il suo intenso stato emotivo ha un effetto ispiratore che motiva i suoi alleati e li aiuta a riprendersi dalle ferite.

MANTO ARDENTE

Lo stato mentale di un individuo può fungere da corazza contro la decadenza e la follia provocata dalle emozioni più basse, quindi gli ardenti si proteggono sviluppando mentalità particolari che li schermano dai pericoli della paura, della disperazione e dell'odio. Esistono vari stati emotivi, chiamati manti, che possono salvaguardare la mente. Gli ardenti solitamente fanno uso dei manti di baldanza o nitidezza.

Un ardente sceglie una delle seguenti opzioni. Tale scelta gli conferisce un potere, nonché un beneficio valido sia per lui che per i suoi alleati.

Manto di Baldanza: Il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui ottengono un bonus ai tiri dei danni degli attacchi di opportunità. Tale bonus è pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Inoltre, ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia e alle prove di Intimidire.

Il personaggio ottiene inoltre il potere *oltraggio ardente*.

Manto di Nitidezza: Il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui ottengono un bonus a tutte le difese contro gli attacchi di opportunità. Tale bonus è pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Inoltre, ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Intuizione e alle prove di Percezione.

Il personaggio ottiene inoltre il potere *alacrità ardente*.

CREARE UN ARDENTE

Un ardente dipende dal Carisma più che da qualsiasi altra caratteristica. La Costituzione è importante per quei poteri che migliorano gli attacchi degli alleati, mentre Saggezza è fondamentale per ostacolare gli attacchi dei nemici. Un ardente può scegliere qualsiasi potere che gli interessi, ma molti preferiscono seguire uno dei due sviluppi presentati di seguito.

L'ARDENTE IN BREVE

Peculiarità: Un ardente guida il gruppo dalla prima fila, alternando possenti attacchi in mischia ad assalti mentali altrettanto poderosi. I suoi colpi possono smantellare le difese dei nemici e renderli più vulnerabili agli attacchi dei suoi alleati. Inoltre, può consentire agli alleati di eseguire manovre e acrobazie mirabolanti, aiutandoli a raggiungere posizioni migliori, ad attraversare il campo di battaglia con un balzo o a scrollarsi di dosso le affezioni più letali.

Religione: Gli ardenti sono attratti dalle divinità selvagge e imprevedibili, e prediligono quelle che rappresentano la guerra o le terre selvagge. Kord e Melora sono le più popolari, ma esistono anche ardenti particolarmente indipendenti che seguono Avandra. Gli ardenti malvagi trovano di loro gradimento soprattutto Bane e Gruumsh.

Razze: Umani, mezzelfi e kalashtar sono gli ardenti più comuni, ma anche dragonidi, halfling, gnomi e tiefling possono eccellere in questa classe, essendo dotati del carisma naturale di cui hanno bisogno per focalizzare la loro forza interiore.

ARDENTE EUFORICO

Un ardente euforico riesce a malapena a contenere le emozioni che premono contro la sua volontà con la stessa forza di un'ondata di marea. Quando attacca, le sue emozioni si riversano all'esterno, rafforzando la determinazione degli alleati e spazzando via il coraggio dei nemici. Il Carisma dovrebbe essere il suo punteggio di caratteristica migliore, seguito da un alto punteggio di Costituzione per migliorare quegli effetti che elevano lo spirito dei alleati e ostacolano le capacità dei nemici. Se desidera diversificare i suoi poteri, un alto punteggio di Saggezza non è una cattiva idea, ma dovrebbe tenere in considerazione anche la Destrezza, al fine di migliorare le sue prove di iniziativa e i suoi Riflessi. Il suo ruolo secondario è quello di assalitore, in cui può usare i suoi poteri per incrementare gli attacchi degli alleati.

Privilegio di classe suggerito: Manto di Baldanza

Talento suggerito: Impulso Rincuorante

Abilità suggerite: Atletica, Bassifondi, Intimidire, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: colpo adirato, colpo demoralizzante

Potere giornaliero suggerito: acume da battaglia

ARDENTE ILLUMINATO

Un ardente illuminato percepisce le debolezze dei suoi nemici, le rivela agli alleati e usa il suo intuito infallibile per consentire ai compagni di riscuotersi dagli effetti nocivi. Il Carisma è il suo punteggio di caratteristica più alto, in quanto gli consente di trarre vantaggio da quei poteri che confondono i suoi nemici. Un alto punteggio di Costituzione non solo gli conferisce più punti ferita e incrementa la sua Tempra, ma gli permette anche di usare i poteri normalmente impiegati dagli ardenti euforici. Il suo ruolo secondario è quello del difensore, in cui la sua autorità gli consente di proteggere gli alleati dai pericoli.

Privilegio di classe suggerito: Manto di Nitidezza

Talento suggerito: Manto Rafforzante

Abilità suggerite: Diplomazia, Guarire, Intuizione, Raggiare

Poteri a volontà suggeriti: colpo focalizzante, scudo psionico

Potere giornaliero suggerito: tuffo nel vortice spaziale

POTERI DELL'ARDENTE

Quando un ardente usa le proprie discipline, trasmette i suoi pensieri e le sue emozioni a coloro che gli stanno vicini. Queste sensazioni pervadono le creature vicine, colmandole di disperazione e dolore, oppure di speranza e vigore. I suoi poteri sono accompagnati da segnali visivi, come ad esempio un'improvvisa corona di luce che si sprigiona turbinando dalla sua testa ed emette un lampo luminoso. Il colore della luce riflette l'umore dell'ardente: un vivido rosso scarlatto rappresenta la collera, il verde sta a indicare salute e vigore, il nero rappresenta la paura e la morte, e così via. Quando l'ardente aumenta i suoi poteri spendendo dei punti potere, la corona di luce si intensifica.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un ardente possiede il potere *impulso ardente* e uno a scelta tra *oltraggio ardente* e *alacrità ardente*, in base alla scelta del suo Manto Ardente.

Alacrità Ardente

Privilegio dell'ardente

Quando l'ardente viene colpito, le sue energie emotive ispirano i suoi alleati ad agire.

Incontro ♦ Psionico

Nessuna azione

Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Il personaggio è reso sanguinante da un attacco

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può usare un'azione gratuita per scattare di 1 quadretto o per muoversi di metà della sua velocità.

Impulso Ardente

Privilegio dell'ardente

L'ardente invia un potente impulso emotivo verso un alleato vacillante per rinforzarlo.

Incontro (Speciale) ♦ Guarigione, Psionico

Azione minore

Emanazione ravvicinata 5

(10 al 16° livello)

Bersaglio: Il personaggio o un alleato

Effetto: Il bersaglio può spendere un impulso curativo e recuperare 1d6 punti ferita aggiuntivi.

Livello 6: 2d6 punti ferita aggiuntivi.

Livello 11: 3d6 punti ferita aggiuntivi.

Livello 16: 4d6 punti ferita aggiuntivi.

Livello 21: 5d6 punti ferita aggiuntivi.

Livello 26: 6d6 punti ferita aggiuntivi.

Manto di Nitidezza: Il bersaglio ottiene un bonus di +1 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Manto di Baldanza: Il bersaglio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere due volte per incontro, ma soltanto una volta per round. Al 16° livello può usare questo potere tre volte per incontro, ma soltanto una volta per round.

Oltraggio Ardente

Privilegio dell'ardente

Quando l'ardente viene colpito, la sua collera sbilancia gli avversari.

Incontro ♦ Psionico

Nessuna azione

Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Il personaggio è reso sanguinante da un attacco

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio concede vantaggio in combattimento fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Colpo Adirato

Ardente Attacco 1

L'ardente sente la rabbia crescere dentro di lui e la usa per potenziare un alleato vicino pronto a colpire.

A volontà ♦ Aumentabile, Psionico

Azione standard

Mischia 1

Bersaglio: Un nemico

Effetto: Un alleato adiacente al personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita. Se l'attacco colpisce, il bersaglio riceve vulnerabilità 2 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Effetto: Come sopra, ma la vulnerabilità riguarda soltanto i danni psichici ed è pari a 1 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Aumento 2

Effetto: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può usare un'azione gratuita per scattare in un quadretto adiacente al bersaglio e poi effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso. Se l'attacco colpisce, infligge 1d8 danni extra sul bersaglio, che riceve vulnerabilità a tutti i danni pari a 1 + il modificatore di Carisma del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.



Colpo Demoralizzante Ardente Attacco 1

La furia dell'assalto dell'ardente trasmette una scarica di paura nel cuore del suo avversario.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Paura, Psionico

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 tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio subisce una penalità alla Volontà pari a 1 + il modificatore di Costituzione del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 2

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio subisce una penalità a tutte le difese pari a 1 + il modificatore di Costituzione del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Colpo Energetico Ardente Attacco 1

L'energia e l'emozione che l'ardente infonde nel suo attacco fluiscono fino al suo alleato.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a metà del livello del personaggio + il modificatore di Carisma di quest'ultimo.

Aumento 1 (Guarigione)

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e un alleato morente entro 5 quadretti recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Aumento 2 (Guarigione)

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio o un alleato entro 5 quadretti da lui può spendere un impulso curativo.

Colpo Focalizzante Ardente Attacco 1

L'ardente attacca l'avversario con mente calma e nitida, proiettando la sua lucidità per offrire a un alleato la possibilità di riscuotersi da un effetto persistente.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio o un alleato entro 5 quadretti può effettuare un tiro salvezza.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e se il tiro salvezza va effettuato contro un effetto di charme o di paura, beneficia di un bonus di potere pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni; inoltre, il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui possono effettuare un tiro salvezza.

Scudo Psionico Ardente Attacco 1

Quando l'ardente colpisce il nemico, infonde in un alleato vicino un calmo flusso di determinazione che gli consente di difendersi.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere +1 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere alla Volontà pari al modificatore di Saggezza del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni e ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Acume da Battaglia Ardente Attacco 1

L'ardente risplende come un faro e mostra la via verso la vittoria.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

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 del turno successivo del personaggio, i suoi alleati ottengono sia un bonus di potere +1 ai tiri per colpire che un bonus di potere ai tiri dei danni pari al suo modificatore di Costituzione, finché rimangono adiacenti a lui.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Colpo Adrenalinico Ardente Attacco 1

Gli alleati dell'ardente sono investiti da un flusso di intensa emozione ad ogni colpo che sferrano.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

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, ogni volta che il personaggio o uno dei suoi alleati colpisce il bersaglio, colui che ha sferrato l'attacco può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Suggestione Trasfusa Ardente Attacco 1

L'ardente obbliga il nemico a scoprirsi davanti a un attacco imminente.

Giornaliero ♦ Arma, Charme, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio è influenzato dalla suggestione del personaggio (tiro salvezza termina). Finché la suggestione non termina, ogni volta che il bersaglio attacca, un alleato che gli sia adiacente può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita dopo aver risolto l'attacco del bersaglio.

Tuffo nel Vortice Spaziale Ardente Attacco 1

L'avversario dell'ardente cade in un varco apertosi nello spazio e ricompare in un punto più distante.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Teletrasporto, Zona

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio teletrasporta il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza, poi un alleato adiacente al bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita.

L'attacco crea una zona nello spazio che il bersaglio ha abbandonato. La zona permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che inizi il suo turno entro 3 quadretti dalla zona viene tirata di 1 quadretto verso di essa o al suo interno. Come azione gratuita, il personaggio può teletrasportare di 3 quadretti una creatura entro la zona.

Tumulto Mentale Ardente Attacco 1

L'ardente trasforma in esultanza dei suoi alleati la frustrazione del suo avversario per gli errori commessi.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

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 ai tiri per colpire pari al modificatore di Saggezza del personaggio (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire pari a metà del modificatore di Saggezza del personaggio (tiro salvezza termina).

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio manca con un attacco in mischia, il personaggio o un alleato a lui adiacente ottiene punti ferita temporanei pari a 5 + metà del livello del personaggio.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Condotto Psionico Ardente Utilità 2

L'ardente presta il suo potere psionico a un alleato che ne ha bisogno.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Contatto in mischia

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il personaggio trasferisce 1 o 2 punti potere al bersaglio.

Mente sulla Materia Ardente Utilità 2

L'ardente convince un alleato che le ferite che ha subito non sono poi gravi come sembrano.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore Distanza 5

Bersaglio: Il personaggio o un alleato

Effetto: Il bersaglio ottiene punti ferita temporanei pari al valore del proprio impulso curativo.

Piegare lo Spazio Ardente Utilità 2

L'ardente accorcia le distanze tra un alleato e un nemico.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Distanza 5

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, la portata del bersaglio aumenta di 1 e il bersaglio somma il modificatore di Saggezza del personaggio alla gittata dei suoi poteri a distanza.

Scambio Dimensionale Ardente Utilità 2

L'ardente ripiega lo spazio che lo separa da un alleato.

Incontro ♦ Psionico, Teletrasporto

Azione di movimento Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio teletrasporta se stesso e l'alleato, scambiandosi di posto con quest'ultimo.

Sorgente del Vigore Ardente Utilità 2

L'ardente sopprime la percezione del dolore di un alleato, assicurandosi che possa continuare a resistere là dove altri cederebbero.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore

Contatto in mischia

Bersaglio: Il personaggio o un alleato

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio inizia il suo turno e non è sanguinante, ottiene punti ferita temporanei pari a 1 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 3° LIVELLO

Colpo Distrante Ardente Attacco 3

Con un colpo selvaggio, l'ardente distoglie da un alleato l'attenzione del nemico.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e il personaggio o un alleato adiacente al bersaglio marchia il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Effetto: La condizione di marchiato termina sugli alleati adiacenti al personaggio, che possono scattare di 1 quadretto ciascuno come azione gratuita.

Aumento 2

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpo Impaziente Ardente Attacco 3

L'ardente non riesce a trattenersi: deve avvicinarsi immediatamente!

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 1 quadretto.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Un alleato adiacente al bersaglio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri dei danni contro di esso fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e ogni alleato adiacente al personaggio può rialzarsi come azione gratuita.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli alleati ottengono un bonus di potere ai tiri dei danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio finché si trovano in posizione adiacente a quest'ultimo.



Colpo Precognitivo

Ardente Attacco 3

L'ardente sfrutta la sua arma per inviare un segnale di avvertimento al suo compagno.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Quando il bersaglio attacca il personaggio o un alleato a lui adiacente durante il suo turno successivo, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario contro di esso come interruzione immediata.

Attacco secondario: Carisma contro Volontà

Colpito: Il bersaglio subisce una penalità al suo tiro per colpire pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, ma il personaggio può effettuare l'attacco secondario soltanto se il bersaglio attacca la sua Volontà o quella del suo alleato. Il personaggio ottiene un bonus all'attacco secondario pari al suo modificatore di Saggezza.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Quando il bersaglio attacca il personaggio o un alleato che quest'ultimo è in grado di vedere durante il suo turno successivo, il personaggio può effettuare l'attacco secondario contro di esso come interruzione immediata, con un bonus al tiro per colpire secondario pari al proprio modificatore di Saggezza.

Spinta Snervante

Ardente Attacco 3

L'ardente sferza la mente e il corpo del nemico col suo attacco.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Paura, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempa

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Costituzione.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e se il bersaglio è frastornato, il personaggio lo spinge di un numero di quadretti pari a 2 + il suo modificatore di Costituzione.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Costituzione. Inoltre, il bersaglio concede vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio che gli sono adiacenti alla fine della spinta.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Arsenale Potenziato

Ardente Attacco 5

Un flusso di energia violacea risplende attorno all'ardente, che può infondere il suo potere psionico negli attacchi degli alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Zona

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: L'attacco crea una zona in un'emanazione ravvicinata 1, che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, la zona si sposta a sua volta e rimane centrata su di lui. Finché si trovano all'interno della zona, gli alleati del personaggio ottengono un bonus ai tiri dei danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio e i loro attacchi in mischia ignorano la qualità evanescente.

Mantenere minore: La zona permane.

Fato Scambiato

Ardente Attacco 5

L'ardente piega lo spazio e si scambia di posto con un alleato.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico, Teletrasporto

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e un alleato entro l'emanazione

Effetto: I bersagli si teletrasportano, scambiandosi di posto, poi ognuno di essi effettua un attacco basilare come azione gratuita, con un bonus di +2 ai tiri per colpire. Per ognuno di questi attacchi che va a segno, il personaggio o un alleato che egli è in grado di vedere possono entrambi spendere un impulso curativo ed effettuare un tiro salvezza. Se entrambi gli attacchi basilari mancano, il personaggio recupera l'uso di questo potere.

Impulso Illuminante Ardente Attacco 5

La mente dell'ardente emana un impulso di lucidità, creando un'area che aiuta i suoi alleati a sbarazzarsi delle condizioni sfavorevoli.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Zona

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: L'attacco crea una zona in un'emanazione ravvicinata 2, che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando un alleato provoca danni a un nemico che si trova entro la zona, un alleato entro la zona può effettuare un tiro salvezza con un bonus di potere pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Mantenere minore: La zona permane.

Velo Persistente Ardente Attacco 5

Che l'attacco dell'ardente vada a segno o meno, il suo assalto psionico fa credere all'avversario di essere stato accecato.

Giornaliero ♦ Arma, Charme, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Tutte le creature beneficiano di occultamento contro il bersaglio, che subisce una penalità di -5 alle prove di Percezione (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è accecato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Effetto secondario: Tutte le creature beneficiano di occultamento contro il bersaglio, che subisce una penalità di -5 alle prove di Percezione (tiro salvezza termina entrambi).

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Adattamento Corporeo Ardente Utilità 6

Al tocco dell'ardente, un alleato freme, caricandosi di nuova energia.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Contatto in mischia

Bersaglio: Il personaggio o un alleato

Effetto: Il bersaglio ottiene punti ferita temporanei pari a 1d12 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Eludere Attacco Ardente Utilità 6

Quando un suo amico si trova in pericolo, l'ardente lo trae in salvo.

Incontro ♦ Psionico, Teletrasporto

Interruzione immediata Distanza 20

Attivazione: Un alleato viene colpito da un attacco di opportunità

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il personaggio teletrasporta il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma.

Legame da Battaglia Ardente Utilità 6

I sensi dell'ardente si fondono con quelli dell'alleato e l'ardente riesce ora a vedere le cose da ogni punto di vista.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore Distanza 5

Bersaglio: Due alleati che il personaggio è in grado di vedere, o il personaggio e un alleato che egli è in grado di vedere.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che i bersagli si trovano entro 5 quadretti l'uno dall'altro, nessuno dei due concede vantaggio in combattimento quando è attaccato ai fianchi, a meno che entrambi non siano attaccati ai fianchi.

Sanare Ferite Ardente Utilità 6

L'ardente accelera la guarigione naturale dell'amico e consente alle sue ferite di richiudersi con sorprendente rapidità.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico

Azione minore Contatto in mischia

Bersaglio: Il personaggio o un alleato

Effetto: Il bersaglio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse speso un impulso curativo.

Scudo del Pensiero Ardente Utilità 6

Concentrandosi mentalmente, l'ardente erige uno scudo psionico che ripara se stesso e i suoi alleati dai pericoli.

Incontro ♦ Psionico, Zona

Azione minore Emanazione ravvicinata 1

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Sia il personaggio che i suoi alleati ottengono resistenza 3 a tutti i danni e un bonus di +2 ai tiri salvezza finché rimangono entro la zona.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 7° LIVELLO

Colpo Coraggioso Ardente Attacco 7

L'ardente colpisce il suo avversario e infonde coraggio in un amico, rafforzando sia se stesso che l'alleato contro gli attacchi di quel nemico.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni; inoltre, sia il personaggio che un alleato a lui adiacente ottengono un bonus di potere +2 alla CA contro gli attacchi del bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, ma il bonus di potere si applica a tutte le difese, non solo alla CA.

Aumento 2 (Zona)

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere alla CA pari al modificatore di Saggezza del personaggio finché si trovano entro la zona.

Colpo del Legame Mentale Ardente Attacco 7

Collegando la sua mente a quella di un alleato, l'ardente coordina con lui le proprie azioni per confondere l'avversario.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Un alleato adiacente al personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione di opportunità. Se lo colpisce, sia il personaggio che l'alleato possono scattare come azione gratuita.

Aumento 1

Effetto: Come sopra, e l'alleato ottiene un bonus di potere +3 al tiro dei danni se sta marchiando il bersaglio.

Aumento 2

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e un alleato adiacente al bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione di opportunità.

Colpo della Ricompensa

Ardente Attacco 7

La vittoria è fonte di gioia, e coloro che seguono l'esempio dell'ardente sono pervasi dall'euforia.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Guarigione, Psionico
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Il prossimo alleato che colpisce il bersaglio prima del turno successivo del personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Gli alleati che colpiscono la Volontà del bersaglio prima dell'inizio del turno successivo del personaggio possono spendere un impulso curativo.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Gli alleati che colpiscono il bersaglio prima dell'inizio del turno successivo del personaggio possono spendere un impulso curativo.

Colpo Scardinante

Ardente Attacco 7

Una scarica di potere psionico offusca i sensi del nemico dell'ardente, costringendolo a vedere i suoi commilitoni come avversari.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Charme, Psichico, Psionico
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: Modificatore di Carisma danni psichici e il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro una creatura a scelta del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Modificatore di Carisma danni psichici. Fino alla fine del turno successivo del bersaglio, i nemici provocano attacchi di opportunità da parte del bersaglio, che è obbligato a sferrare quegli attacchi.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici e il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro una o due creature a scelta del personaggio.

Ferimento Lungimirante

Ardente Attacco 7

L'ardente si avventa contro il nemico e i suoi alleati possono attaccare con maggiore potenza in reazione a quella mossa.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e ogni alleato adiacente al personaggio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere non aumentato al posto di un attacco basilare in mischia.

Aumento 1

Effetto: Se il personaggio effettua un attacco in carica con questo potere, può scattare di 1 quadretto prima della carica.

Aumento 2

Effetto: Uno o due alleati che il personaggio è in grado di vedere possono condurre una carica ciascuno contro delle creature che non siano il bersaglio come azione gratuita, beneficiando di un bonus di potere ai tiri dei danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

ARDEnte

Banchetto dell'Abbondanza

Ardente Attacco 9

L'ardente avvolge l'avversario in una rete psionica che sottrae la sua energia e la conferisce agli alleati dell'ardente.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio subisce danni, il personaggio e ogni alleato a lui adiacente ottengono punti ferita temporanei pari a 3 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Banchetto della Disperazione

Ardente Attacco 9

L'attacco dell'ardente terrorizza l'avversario, e sia l'ardente che i suoi alleati traggono energia dalla sua disperazione.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni psichici.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese, e ogni volta che un suo attacco manca il bersaglio, il personaggio o un alleato che quest'ultimo è in grado di vedere recupera 1 punto potere.

Campo di Agonia

Ardente Attacco 9

L'ardente colpisce un nemico e lancia un possente grido psichico che crea un campo pulsante di dolore.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico, Zona

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'attacco crea una zona in un'emanazione ravvicinata 1, che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, la zona si sposta a sua volta e rimane centrata su di lui. Ogni volta che il personaggio subisce danni da un attacco, ogni nemico entro la zona subisce 5 danni psichici.

Mantenere minore: La zona permane.

Riflessi Spenti

Ardente Attacco 9

L'avversario dell'ardente si muove sempre più lentamente fino a rimanere bloccato, e contamina anche i suoi alleati con la sua lentezza.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

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 alla velocità (tiro salvezza termina). Finché la penalità non termina, peggiora di 2 ogni volta che il bersaglio attacca. Quando la velocità del bersaglio scende a 0 in questo modo, la penalità termina, ma il bersaglio è trattenuto e stordito (tiro salvezza termina entrambi).

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni nemico che inizia il proprio turno in posizione adiacente al bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Passaggio di Spade

Ardente Attacco 9

L'ardente scaraventa all'indietro il nemico. Immediatamente, gli alleati approfittano del suo disorientamento.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Un nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempa

Colpito: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti.

Ogni alleato adiacente al bersaglio durante questo scorrimento può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita, beneficiando di un bonus di potere al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Infondere Coraggio

Ardente Utilità 10

Gli alleati dell'ardente ritrovano il coraggio quando ricevono il suo sostegno.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e un bonus di potere +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.

Resistenza Reattiva

Ardente Utilità 10

Quando l'ardente anticipa un attacco, infonde una forma di resistenza magica in se stesso o in un amico.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata

**Emanazione
ravvicinata 10**

Attivazione: Un attacco provoca danni al personaggio o a un alleato

Bersaglio: Il personaggio o l'alleato entro l'emanazione

Effetto: I danni che il bersaglio subisce dall'attacco che attiva il potere vengono ridotti di un ammontare pari al livello del personaggio.

Strappato alla Morte

Ardente Utilità 10

L'amico dell'ardente vacilla sulla soglia della morte. Quando l'ardente tocca la sua mente, l'amico si riprende con un sussulto.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico

Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse speso un impulso curativo. Se il bersaglio è morente, recupera anche un numero di punti ferita aggiuntivi pari a 2d10 + il modificatore di Carisma del personaggio. Inoltre, il bersaglio può rialzarsi come azione gratuita.

Torre della Volontà Ferrea

Ardente Utilità 10

L'ardente visualizza una possente torre, e quando lo fa crea un bastione psionico con cui protegge i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Psionico, Zona

Azione minore **Emanazione ravvicinata 3**

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché si trovano entro la zona, il personaggio e i suoi alleati ottengono resistenza 10 ai danni psichici, un bonus di potere +4 alla Volontà e un bonus di potere +2 a CA, Tempa e Riflessi. Inoltre, qualsiasi alleato che inizi il proprio turno entro la zona può effettuare un tiro salvezza contro un effetto di dominazione o stordimento.

Mantenere minore: La zona permane.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 13° LIVELLO

Audacia della Speranza

Ardente Attacco 13

L'ottimismo dell'ardente è fonte di ispirazione per coloro che gli stanno intorno.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, gli alleati entro 5 quadretti da lui possono mettere a segno un colpo critico contro il bersaglio con un risultato di 19-20 nel tiro del dado.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e ogni volta che un alleato mette a segno un colpo critico contro il bersaglio prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, sia il personaggio che ogni alleato entro 5 quadretti da lui possono scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Aumento 4

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, gli alleati entro 5 quadretti da lui possono mettere a segno un colpo critico contro il bersaglio con un risultato di 19-20 nel tiro del dado.

Campo di Celerità

Ardente Attacco 13

L'attacco dell'ardente distrae il nemico e offre agli alleati un'apertura da sfruttare.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, gli alleati adiacenti al bersaglio possono scattare come azione minore.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio può rialzarsi come azione gratuita.

Aumento 4

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può eseguire un'azione di movimento come azione gratuita.

Colpo Confondente

Ardente Attacco 13

L'ardente investe i pensieri del nemico con una raffica di immagini confusionarie.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

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 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il bersaglio subisce anche una penalità di -2 alla Volontà fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 4 (Zona)

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. I nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire finché si trovano entro la zona.

Colpo Rivelatore

Ardente Attacco 13

Quando l'ardente colpisce, apre la mente del suo alleato, consentendogli di vedere come può riuscire a scrollarsi di dosso le proprie affezioni.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Un alleato adiacente al personaggio o al bersaglio può scegliere se effettuare un tiro salvezza oppure ottenere un bonus di potere +1 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Un alleato adiacente al personaggio o al bersaglio può scegliere se effettuare un tiro salvezza con un bonus di potere +5 contro un effetto di charme o illusione, o se ottenere un bonus di potere alla Volontà pari al modificatore di Saggezza del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 4 (Zona)

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. L'attacco crea una zona in un'emanazione ravvicinata 2, che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi alleato che inizi il proprio turno entro la zona può scegliere se effettuare un tiro salvezza con un bonus di potere +2 oppure ottenere un bonus di potere a tutte le difese pari al modificatore di Saggezza del personaggio fino alla fine del proprio turno successivo.

Incitazione Vittoriosa

Ardente Attacco 13

L'ardente infonde nella mente dell'avversario visioni di rovina imminente, e nella mente di un alleato un sogno di vittoria.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Un alleato adiacente al personaggio o al bersaglio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Un alleato adiacente al personaggio o al bersaglio ottiene un bonus di potere ai tiri per colpire contro la Tempra del bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il bonus è pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Aumento 4

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, sia il personaggio che i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio e contro qualsiasi nemico a esso adiacente.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO**Aggressione Incontrollata**

Ardente Attacco 15

La collera dell'ardente si riversa attorno a lui, seminando l'inquietudine tra i suoi nemici e rafforzando i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Zona

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: L'attacco crea una zona in un'emanazione ravvicinata 1, che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché si trovano entro la zona, gli alleati ottengono un bonus ai tiri dei danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio e i nemici gli concedono vantaggio in combattimento.

Colpo della Frana di Montagna

Ardente Attacco 15

L'ardente impatta la sua arma contro il nemico, trasmettendogli la sensazione di essere rimasto sepolto vivo assieme a tutti i suoi compagni.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). Finché la condizione non termina, ogni nemico che inizia il proprio turno in posizione adiacente al bersaglio è immobilizzato fino all'inizio del proprio turno successivo.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Finché la condizione non termina, ogni nemico che inizia il proprio turno in posizione adiacente al bersaglio è rallentato fino all'inizio del proprio turno successivo.

Dipartita Imminente

Ardente Attacco 15

I nemici dell'ardente sono destinati alla rovina, e l'ardente li costringe a vedere la loro sorte e a disperarsi.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico, Zona

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni psichici.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'attacco crea una zona in un'emanazione ravvicinata 1, che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quei nemici sanguinanti che iniziano il loro turno entro la zona subiscono 10 danni psichici.

Mantenere minore: La zona permane.

Impeto Sterminatore

Ardente Attacco 15

Con un colpo selvaggio sferrato contro l'avversario, l'ardente infonde in lui il terribile bisogno di andare a cercare la propria fine.

Giornaliero ♦ Arma, Charme, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: Il bersaglio è dominato e riceve vulnerabilità a tutti i danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Il bersaglio è frastornato e riceve vulnerabilità a tutti i danni pari a metà del modificatore di Saggezza del personaggio (tiro salvezza termina entrambi).

Offensiva Vigorosa

Ardente Attacco 15

L'ardente si lascia trasportare dalla foga della battaglia e agita la sua arma tutt'intorno a sé, trasmettendo agli alleati la stessa emozione.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una, due, tre o quattro creature

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: Per ogni attacco che il personaggio effettua tramite questo potere, un alleato entro 5 quadretti da lui ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 3 + il modificatore di Carisma del personaggio.



DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Consapevolezza Straordinaria Ardente Utilità 16

Percepando che i nemici stanno per colpire, l'ardente incita i suoi alleati a mettersi in posizione.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione gratuita **Emanazione ravvicinata 3**

Attivazione: Il personaggio tira per l'iniziativa

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può muoversi di metà della propria velocità come azione gratuita.

Nuovo Vigore Mentale Ardente Utilità 16

La magia psionica dell'ardente consente a un alleato di ignorare molte ferite, o a vari alleati di ignorarne poche.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico

Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione, o il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Se il personaggio sceglie solo una creatura come bersaglio di questo potere, il bersaglio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse speso due impulsi curativi. Se bersaglia più di una creatura, ogni bersaglio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse speso un impulso curativo.

Riformare la Mente Ardente Utilità 16

L'ardente si collega ai pensieri del bersaglio per risvegliare in lui nuove capacità.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione standard **Contatto in mischia**

Requisito: Il personaggio deve sottoporsi a un riposo breve.

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il bersaglio ottiene addestramento in un'abilità a scelta del personaggio finché quest'ultimo non si sottopone a un riposo esteso.

Ripresa Fortunata

Ardente Utilità 16

L'ardente condivide la propria fortuna coi suoi alleati.

Incontro ♦ Psionico

Nessuna azione

Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Il personaggio supera un tiro salvezza

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il successivo tiro salvezza che ogni bersaglio effettua prima della fine del turno successivo del personaggio ottiene un bonus pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Vita Abbondante

Ardente Utilità 16

Quando la fortuna arride all'ardente, fa altrettanto anche coi suoi alleati.

Giornaliero ♦ Psionico, Zona

Azione standard

Emanazione ravvicinata 10

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni volta che il personaggio recupera dei punti ferita, ogni alleato entro la zona ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari alla metà dei punti ferita recuperati dal personaggio.

Mantenere minore: La zona permane.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 17° LIVELLO

Assalto della Difesa Adamantina Ardente Attacco 17

Le scintille cristalline sprigionate dall'attacco dell'ardente proteggono i suoi alleati e interferiscono coi colpi dei nemici.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici. Un alleato adiacente al bersaglio lo marchia fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici.
Se il bersaglio scatta durante il suo turno successivo, un alleato può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita.

Aumento 4 (Zona)

Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché si trovano entro la zona, gli alleati ottengono un bonus di +4 a tutte le difese contro gli attacchi provenienti dall'esterno della zona e i nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Colpo Illuminante Ardente Attacco 17

La luce proiettata dal colpo dell'ardente investe l'avversario e poi avvolge un alleato vicino per proteggerlo.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni radiosi. Un alleato adiacente al personaggio o al bersaglio ottiene resistenza a tutti i danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio fino all'inizio del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni radiosi.
Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene resistenza ai danni necrotici, psichici o radiosi pari a 3 + il modificatore di Saggezza del personaggio fino all'inizio del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 4

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni radiosi.

Effetto: Se il personaggio colpisce almeno un bersaglio, un alleato entro 5 quadretti da lui ottiene resistenza a tutti i danni pari a 3 + il modificatore di Saggezza del personaggio fino all'inizio del turno successivo di quest'ultimo.

Colpo Temporale

Ardente Attacco 17

Il tempo si distorce attorno all'avversario per proteggere i suoi alleati.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico, Zona

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. L'attacco crea una zona in un'emanazione ravvicinata 2, che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché si trovano entro la zona, il personaggio e i suoi alleati sono considerati evanescenti ai fini degli attacchi di opportunità.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, ma il personaggio e i suoi alleati diventano invece evanescenti contro gli attacchi che bersagliano i Riflessi.

Aumento 4

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio. L'attacco crea una zona in un'emanazione ravvicinata 2, che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché si trovano entro la zona, il personaggio e i suoi alleati rimangono evanescenti.

Diluvio Terrificante

Ardente Attacco 17

L'ardente trafugge la mente e il corpo del suo nemico, che è colto da una scarica di dolore mentale non appena viene attaccato di nuovo.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Paura, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. La volta successiva in cui un alleato colpisce il bersaglio prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può fare scorrere il bersaglio di 1 quadretto come azione gratuita.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Quando un alleato colpisce il bersaglio con un attacco contro la Volontà prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può fare scorrere il bersaglio di 1 quadretto come azione gratuita.

Aumento 4

Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto. Quando un qualsiasi alleato colpisce il bersaglio prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può fare scorrere il bersaglio di 1 quadretto come azione gratuita.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Accelerazione Temporale Ardente Attacco 19

Quando l'ardente balza nella mischia, il tempo accelera a singhiozzo, cercando di tenere il suo passo.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Zona

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni, il bersaglio è rallentato e non può scattare (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, il bersaglio è rallentato e non può scattare fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: L'attacco crea una zona in un'emanazione ravvicinata 2, che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro la zona è rallentato fino alla fine del proprio turno successivo. Qualsiasi alleato che inizi il suo turno entro la zona ottiene un bonus di potere +2 alla velocità fino alla fine del proprio turno successivo.

Mantenere minore: La zona permane.

Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Catene di Affinità Ardente Attacco 19

L'ardente crea un legame mentale coi suoi avversari, in modo che gli avversari provino lo stesso dolore che infliggono ai suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Psicico, Psionico, Zona

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando un qualsiasi alleato subisce danni da un attacco mentre si trova entro la zona, ogni nemico entro la zona subisce 5 danni psichici.

Mantenere minore: La zona permane.

Disco Deflettore Ardente Attacco 19

L'attacco dell'ardente manifesta un campo di energia scintillante che può essere spostato per proteggere i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Evocazione, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio evoca un disco di forza scintillante in un quadretto entro 5 quadretti da sé. Gli alleati nel quadretto del disco o nei quadretti a esso adiacenti ottengono un bonus di potere +2 a tutte le difese. Il personaggio può muovere il disco di 3 quadretti come parte di un'azione di movimento. Quando un attacco colpisce un alleato adiacente al disco, il personaggio può usare un'interruzione immediata per conferire all'alleato un bonus di +2 a tutte le difese contro quell'attacco. Il disco permane fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non usa l'interruzione immediata.

Trasferimento Vitale Ardente Attacco 19

Il dolore che l'ardente infligge attaccando un avversario gli fornisce la forza di cui ha bisogno per guarire i propri compagni.

Giornaliero ♦ Arma, Guarigione, Psionico, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempa

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni. Una volta prima della fine dell'incontro, quando il bersaglio inizia il suo turno sanguinante o scende a 0 punti ferita, ogni alleato che il personaggio è in grado di vedere recupera un ammontare di punti ferita come se avesse speso un impulso curativo.

Vigore Condiviso Ardente Attacco 19

L'ardente crea una distesa di energia scintillante che rinvigorisce i propri alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Guarigione, Psionico, Zona

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: L'attacco crea una zona in un'emanazione ravvicinata 2, che permane fino alla fine dell'incontro. Quando un alleato entro la zona spende un impulso curativo, tutti gli altri alleati entro la zona recuperano 1d10 punti ferita.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Mente Desensibilizzata Ardente Utilità 22

L'ardente influenza la mente del suo alleato in modo da evitarli temporaneamente di percepire il dolore.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il bersaglio ottiene resistenza a tutti i danni pari a metà del livello del personaggio, fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Opportunità Guidata Ardente Utilità 22

I pensieri dell'ardente guidano l'attacco dell'alleato in modo da condurlo a segno.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata

Emanazione ravvicinata 3

Attivazione: Un alleato entro 3 quadretti dal personaggio effettua un attacco di opportunità.

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di potere al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Recupero Rapido Ardente Utilità 22

L'ardente incanala i suoi pensieri positivi per accelerare la guarigione degli alleati.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico, Zona

Azione minore Emanazione ravvicinata 1

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, la zona si sposta a sua volta e rimane centrata su di lui. Qualsiasi alleato che inizi il suo turno entro la zona recupera 10 punti ferita.

Mantenere minore: La zona permane.

Tempo in Prestito Ardente Utilità 22

L'ardente sottrae un frammento di tempo e lo dona all'alleato, affinché possa sfruttarlo al meglio.

Giornaliero ♦ **Psionico**

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il bersaglio può usare un'azione gratuita per eseguire un'azione standard, un'azione di movimento e un'azione minore.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 23° LIVELLO**Colpo Svelante** Ardente Attacco 23

L'attacco dell'ardente mette in evidenza le debolezze del bersaglio.

A volontà ♦ **Arma, Aumentabile, Psionico**

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 tutte le difese fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese e non può beneficiare di occultamento o invisibilità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 6

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio subisce una penalità di -3 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, sia il personaggio che ogni alleato a lui adiacente ottengono vista cieca 10 fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fendente Rivelatore Ardente Attacco 23

Invece di attaccare, l'ardente spalanca l'occhio della mente e incita i suoi alleati a colpire.

A volontà ♦ **Aumentabile, Psionico**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 10**

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita. Se quell'attacco colpisce, la creatura colpita concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Effetto: Il bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro una creatura che concede vantaggio in combattimento al personaggio.

Il bersaglio ottiene un bonus di potere al tiro dei danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio. Se quell'attacco colpisce, la creatura colpita è frastornata fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 6

Bersaglio: Uno o due alleati entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può effettuare un attacco a volontà come azione gratuita. Se l'attacco di un bersaglio colpisce, tale bersaglio ottiene 15 punti ferita temporanei.

Follia Diligente Ardente Attacco 23

La finta dell'ardente distorce la mente dell'avversario, che si scaglia contro il suo compagno.

A volontà ♦ **Arma, Aumentabile, Charme, Psichico, Psionico**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: modificatore di Carisma danni psichici e il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro una creatura a scelta del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici e il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro un nemico che concede vantaggio in combattimento al personaggio. Se quell'attacco colpisce, il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro un altro nemico che concede vantaggio in combattimento al personaggio.

Aumento 6

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici e il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro ogni nemico del personaggio a esso adiacente.

Percezione Alterata Ardente Attacco 23

Quando l'ardente colpisce, costringe la sua vittima ad attaccare là dove i suoi alleati sono più forti.

A volontà ♦ **Arma, Aumentabile, Psichico, Psionico**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici.

La volta successiva in cui il bersaglio effettua un attacco prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, attacca una difesa a scelta del personaggio.

Aumento 2

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici. Ogni volta che il bersaglio attacca prima della fine del turno successivo del personaggio, attacca una difesa a scelta del personaggio.

Aumento 6 (Zona)

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni psichici. Ogni volta che il bersaglio attacca prima della fine del turno successivo del personaggio, attacca una difesa a scelta del personaggio.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando qualsiasi nemico attacca trovandosi all'interno della zona, tale nemico attacca una difesa a scelta del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO**Convocazione del Destino** Ardente Attacco 25

L'ardente costringe i suoi nemici ad avvicinarsi per essere puniti.

Giornaliero ♦ **Arma, Charme, Psichico, Psionico**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: Il personaggio tira il bersaglio di 4 quadretti e gli infligge 4[A] + modificatore di Carisma danni psichici. Il nemico poi sceglie se essere spinto di 3 quadretti o se subire una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Corona della Battaglia

Ardente Attacco 25

Le emozioni emanate dall'ardente instillano rinnovato coraggio e valore nei suoi alleati.

Giornaliero ♦ **Guarigione, Psionico, Zona****Azione standard** **Emanazione ravvicinata 5**

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, la zona si sposta a sua volta e rimane centrata su di lui. Finché si trovano entro la zona, gli alleati ottengono rigenerazione 5 e un bonus di potere +2 ai tiri per colpire, e i loro attacchi infliggono 1d10 danni extra. **Mantenere minore:** La zona permane.

Diversivo Ustonante

Ardente Attacco 25

L'ardente convince il suo nemico e gli avversari nelle vicinanze che stanno bruciando vivi.

Giornaliero ♦ **Arma, Fuoco, Psionico, Zona****Azione standard** **Arma in mischia****Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni da fuoco e 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'attacco crea una zona in un'emanazione ravvicinata 3, che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi nemico che concluda il suo turno entro la zona subisce 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Mantenere minore: La zona permane.**Intelletto Esplosivo**

Ardente Attacco 25

L'attacco dell'ardente innesta una bomba psichica nella mente del suo avversario.

Giornaliero ♦ **Arma, Psichico, Psionico****Azione standard** **Arma in mischia****Bersaglio primario:** Una creatura**Attacco primario:** Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio primario di 1 quadretto.

Effetto: Prima della fine dell'incontro, il personaggio può effettuare una volta il seguente attacco secondario, scegliendo se farlo quando il bersaglio primario scende a 0 punti ferita o come azione minore. L'attacco secondario è un'emanazione ravvicinata 2 centrata sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione**Attacco secondario:** Carisma contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni psichici e il bersaglio secondario è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Risorse Rivelate

Ardente Attacco 25

L'attacco dell'ardente rende più nitidi i sensi degli alleati e li aiuta ad anticipare gli attacchi dei loro nemici.

Giornaliero ♦ **Arma, Psionico, Zona****Azione standard** **Arma in mischia****Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Carisma contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'attacco crea una zona in un'emanazione ravvicinata 2, che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché si trovano entro la zona, gli alleati ottengono un bonus a tutte le difese pari al numero di nemici presenti entro la zona.

Mantenere minore: La zona permane.**DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 27° LIVELLO****Bastione del Ripristino**

Ardente Attacco 27

Quando l'ardente mette a segno un colpo con la sua arma, infonde in un alleato vicino un flusso di nuova vita.

A volontà ♦ **Arma, Aumentabile, Psionico****Azione standard** **Arma in mischia****Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Carisma contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può effettuare un tiro salvezza.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può effettuare un tiro salvezza, beneficiando di un bonus di potere +5 se lo effettua contro dei danni continuati.

Aumento 6

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni e ogni alleato che il personaggio è in grado di vedere può effettuare un tiro salvezza.

Colpo Congedante

Ardente Attacco 27

Quando il suo attacco colpisce, l'ardente congela il nemico e lo costringe ad affrontare i suoi alleati.

A volontà ♦ **Arma, Aumentabile, Psionico, Teletrasporto****Azione standard** **Arma in mischia****Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti fino a un quadretto adiacente a un alleato.

Aumento 2**Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio teletrasporta il bersaglio in un quadretto adiacente a un alleato che si trova in posizione adiacente al personaggio.

Aumento 6 (Zona)

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: L'attacco crea una zona in un'emanazione ravvicinata 1, che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando qualsiasi nemico entra o inizia il proprio turno nella zona, il personaggio può teletrasportare quel nemico di 5 quadretti come azione gratuita. Qualsiasi alleato che entri o inizi il proprio turno nella zona può teletrasportarsi di 5 quadretti come azione gratuita.

Colpo Euforico

Ardente Attacco 27

L'ardente ispira i suoi alleati a colpire e ricompensa il successo con una rapida guarigione.

A volontà ♦ **Aumentabile, Psionico****Azione standard** **Emanazione ravvicinata 5****Bersaglio:** Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

Aumento 2

Effetto: Il bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita, con un bonus di potere al tiro dei danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio. Se quell'attacco colpisce, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza.

Aumento 6

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può usare un'azione gratuita per sferrare un attacco basilare o per caricare (a sua scelta), beneficiando di un bonus di potere al tiro dei danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio. Se un bersaglio colpisce, può effettuare un tiro salvezza.

Interferenza Snervante

Ardente Attacco 27

L'ardente confonde il nemico e sbaraglia i suoi attacchi.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Aumento 2

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire effettuati contro la Volontà. Tale penalità è pari al modificatore di

Costituzione del personaggio.

Aumento 6 (Zona)

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è indebolito e subisce una penalità ai tiri per colpire. La penalità è pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché si trovano entro la zona, gli alleati ottengono un bonus ai tiri dei danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO

Debolezza Innegabile

Ardente Attacco 29

L'ardente impartisce sensazioni di fragilità ai suoi avversari e di potenza ai suoi amici.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Zona

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine dell'incontro. Finché si trovano entro la zona, gli alleati del personaggio ottengono resistenza a tutti i danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Proiezione Empatica

Ardente Attacco 29

Le emozioni dell'ardente inondano il campo di battaglia, consentendo agli alleati di percepire i suoi successi e di compensare i suoi fallimenti.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio colpisce con un attacco, gli alleati entro 3 quadretti da lui ottengono un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio, e ogni volta che il personaggio manca con un attacco, gli alleati entro 3 quadretti da lui ottengono un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.



ARDEnte

2

Scintilla Violenta

Ardente Attacco 29

Una luce scarlatta risplende negli occhi degli alleati dell'ardente, che scatenano un'improvvisa raffica di attacchi.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione standard Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può effettuare un attacco a volontà come azione gratuita, beneficiando di un bonus di potere al tiro dei danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio. Se un bersaglio manca, può effettuare un tiro salvezza.

Volto del Destino

Ardente Attacco 29

Nella mente del nemico, l'ardente diventa il volto della sua rovina, e i suoi attacchi lo fanno tremare.

Giornaliero ♦ Arma, Paura, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e a tutte difese, finché il bersaglio è in grado di vedere il personaggio; inoltre, il personaggio può farlo scorrere di 1 quadretto come azione gratuita quando esso subisce danni da un qualsiasi attacco.

ADEPTO STIGEO

"Le paure non esistono, se non quelle che creiamo noi stessi."

Prerequisito: Ardente

La mente è piena di ombre. Ricordi inquietanti, vecchie paure e delusioni cocenti giacciono al suo interno, pronte per essere sfruttate e manipolate. Chi conosce quelle paure può trasformarle in armi e amplificarle fino al punto di sconvolgere la coscienza. Un adepto stigeo conosce bene queste paure e le brandisce come lame.

Un adepto stigeo percepisce la paura e il terrore nei suoi nemici ed è in grado di imbrigliare queste emozioni e usarle per aggredire le menti degli avversari. Grazie ai suoi poteri, può creare allucinazioni terrificanti che soltanto il suo avversario è in grado di percepire, distraendo quel nemico dal resto dei suoi alleati mentre si portano in posizione. Un avversario stretto nella morsa di un adepto stigeo finisce per smarrirsi in un labirinto di visioni semicoscienti, ognuna più terribile della precedente.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ADEPTO STIGEO

Azione Spaventosa (11° livello): Quando un adepto stigeo spende un punto azione per effettuare un attacco di paura, ogni bersaglio colpito dall'attacco ottiene vulnerabilità a tutti i danni fino alla fine del turno successivo dell'adepto stigeo. La vulnerabilità è pari al modificatore di Costituzione dell'adepto stigeo.

Paura Fugace (11° livello): Ogni volta che un adepto stigeo colpisce un nemico con un potere di paura, può fare scorrere quel nemico di 1 quadretto.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un adepto stigeo ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Zona Temibile (16° livello): I nemici entro qualsiasi zona creata dai poteri psionici di un adepto stigeo subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire. I nemici immuni alla paura ignorano questa penalità.

DISCIPLINE DELL'ADEPTO STIGEO

Colpo Stigeo

Adepto stigeo Attacco 11

Agli occhi del nemico, l'adepto appare con l'aspetto della sua grande paura, costringendolo a indietreggiare in preda al terrore.

Incontro ♦ Arma, Aumentabile, Paura, Psichico, Psionico
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Costituzione.

Aumento 2

Colpito: Come sopra, e il personaggio o un alleato può sferrare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione di opportunità in un qualsiasi punto della spinta.

Ombre Inquietanti

Adepto stigeo Utilità 12

Il dubbio offusca la vista dei nemici dell'adepto, che hanno difficoltà a vedere la minaccia davanti a loro per ciò che è in realtà.

Giornaliero ♦ Psionico, Zona

Azione minore

Emanazione ravvicinata 3

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, la zona si sposta con lui e resta centrata su di lui. I suoi alleati beneficiano di occultamento contro i nemici che si trovano entro la zona.

Mantenere minore: La zona permane.

Orrore Inconscio

Adepto stigeo Attacco 20

L'attacco dell'adepto stigeo evoca un'orrenda visione che solo lui e il suo nemico sono in grado di vedere.

Giornaliero ♦ Arma, Evocazione, Paura, Psichico, Psionico

Azione standard

Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio evoca un orrore inconscio in un quadretto non occupato entro 5 quadretti da sé. L'orrore permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. L'orrore è invisibile a chiunque a eccezione del personaggio e del bersaglio. Ogni volta in cui il bersaglio inizia il proprio turno vedendo l'orrore, deve concludere quel turno allontanandosi dall'orrore di un numero di quadretti pari almeno alla metà della propria velocità, oppure subire 10 danni psichici e concedere vantaggio in combattimento fino all'inizio del suo turno successivo.

Mantenere minore: L'orrore permane e il personaggio può muoverlo di 4 quadretti.



ANIMA ARGENTEA

"La disperazione non può nulla se ci sono io."

Prerequisito: Ardente

Un'anima argentea è un ricettacolo splendente; incarna la speranza, la gioia e la fiducia illimitata in se stessi, e la sua presenza solleva lo spirito dei suoi alleati. Sul campo di battaglia, l'anima argentea spazza via la disperazione, fuga i dubbi e infiamma le passioni dei suoi compagni. L'anima argentea è dotata di uno spirito insolitamente puro. Vede il lato migliore di ogni situazione e trova una soluzione là dove gli altri vedono solo la sconfitta. La malinconia non ha alcuna presa su di lei, in quanto la luce dell'ottimismo riesce sempre a dissolvere il dolore. Gli altri trovano la sua natura solare contagiosa e si sforzano di seguire il suo esempio.

Esistono molti cammini diversi per diventare un'anima argentea. C'è chi riesce semplicemente a essere un individuo buono e integerrimo, che non si fa toccare dagli orrori a cui assiste, e c'è chi è stato sfiorato da un dio, che ha purificato la sua anima e l'ha reclamata per uno scopo più alto. A prescindere dalla causa della sua trasformazione, il cambiamento che sperimenta è comunque profondo.

Ogni volta che un'anima argentea attacca coi suoi poteri da ardente, una corona d'argento risplende attorno alla sua testa. Chi viene toccato dalla sua luce sente crescere la fiducia in se stesso, sente svanire il dolore delle sue ferite e riesce a continuare a combattere contro avversità apparentemente insormontabili.



HECTOR ORTIZ

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ANIMA ARGENTEA

Azione Vitalizzante (11° livello): Quando un'anima argentea spende un punto azione per effettuare un attacco, sia l'anima argentea che ogni alleato entro 5 quadretti da lei ottengono un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Costituzione dell'anima argentea.

Critico Ripristinante (11° livello): Ogni volta che un'anima argentea mette a segno un colpo critico con un potere da ardente o da anima argentea, un alleato entro 5 quadretti dall'anima argentea può spendere un impulso curativo.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un'anima argentea ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Devastazione Argentea (16° livello): Quando un'anima argentea attacca con un potere da ardente o da anima argentea, può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 19-20 nel tiro del dado.

DISCIPLINE DELL'ANIMA ARGENTEA

Colpo Argenteo

Anima argentea Attacco 11

L'arma dell'anima argentea risplende di luce argentata. Quando colpisce, la sua corona di luce, con un lampo, risana un alleato.

Incontro ♦ Arma, Aumentabile, Guarigione, Psionico, Radioso
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni radiosi e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può sia spendere un impulso curativo che scattare di 1 quadretto come azione gratuita. Se l'alleato non spende un impulso curativo, ottiene 10 punti ferita temporanei.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni radiosi.

Ogni alleato entro 3 quadretti dal personaggio può sia spendere un impulso curativo che scattare di 1 quadretto come azione gratuita. Ogni alleato che non spende un impulso curativo ottiene 10 punti ferita temporanei.

Riserve Traboccanti

Anima argentea Utilità 12

Il tocco dell'anima argentea ripristina la vitalità di un compagno caduto.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico

Azione standard Mischia 1

Bersaglio: Un alleato morente

Effetto: Il bersaglio può spendere un impulso curativo e ottiene rigenerazione 5 fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mantenere minore: La rigenerazione permane. Il personaggio può mantenere la rigenerazione soltanto se il bersaglio è sanguinante.

Onda Argentea

Anima argentea Attacco 20

Gli alleati trovano nuove riserve di energia nella luce argentata che l'anima argentea sprigiona.

Giornaliero ♦ Arma, Guarigione, Psionico, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni radiosi.

Effetto: Ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio può scegliere se spendere un impulso curativo o ottenere un ammontare di punti ferita pari al valore del suo impulso curativo.

COSTRITTORE PSIONICO

"Io sono la tua prigioniera. E da me non c'è scampo."

Prerequisito: Ardente

Anche se non sono legati da nessuna catena, i nemici del costruttore psionico diventano suoi prigionieri. Il costruttore psionico è una prigioniera vivente i cui pensieri sono forti come ceppi di adamantio. Quando ingaggia i suoi avversari, respinge i loro pensieri all'interno delle loro menti, alzando delle mura mentali che intrappolano i pensieri e li inchiodano sul posto. Il costruttore psionico può tenere prigioniero il suo nemico quanto basta perché i suoi alleati si avvicinino e impartiscano la giustizia che il nemico si merita.

La minaccia aberrante è una minaccia astuta, che sguscia inosservata per il mondo mortale e diffonde la sua influenza corrottrice per fomentare disordine e mutazione ovunque si rechi. Per quanti mostri aberranti gli eroi distruggano, altri ne vengono immancabilmente generati per seminare la corruzione. L'unica soluzione è la prigionia. Intrappolando la minaccia, poi è possibile distruggerla un mostro alla volta.

Non è affatto detto che gli sforzi di un costruttore psionico debbano limitarsi ai nemici aberranti. Chiunque si erga contro di lui e il suo irrinunciabile scopo merita le sue terribili attenzioni.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL COSTRITTORE PSIONICO

Azione Imprigionante (11° livello): Quando un costruttore psionico spende un punto azione per effettuare un attacco e quell'attacco va a segno, il bersaglio è anche trattenuto (tiro salvezza termina).

Carceriere Costante (11° livello): Ogni volta che un costruttore psionico colpisce una creatura immobilizzata con un attacco in mischia o ravvicinato, quella creatura non può effettuare tiri salvezza al suo turno successivo contro gli effetti che la immobilizzano.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un costruttore psionico ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Mura Stritolanti (16° livello): Finché un costruttore psionico è adiacente a un nemico immobilizzato, quel nemico gli concede vantaggio in combattimento.

DISCIPLINE DEL COSTRITTORE PSIONICO

Colpo Vincolante Costruttore psionico Attacco 11

Il colpo del costruttore avviluppa la mente del nemico in una rete di catene psioniche.

Incontro ♦ Arma, Aumentabile, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici e il bersaglio è immobilizzato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni psichici e il bersaglio è immobilizzato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.



Sentenza del Carnefice Costruttore psionico Utilità 12

Una volta immobilizzato il suo nemico, il costruttore chiama un carnefice a sferrare il colpo di grazia.

Incontro ♦ Psionico, Teletrasporto

Azione di movimento Emanazione ravvicinata 5

Requisito: Il personaggio deve essere adiacente a un nemico immobilizzato.

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio teletrasporta il bersaglio in un quadretto adiacente a un nemico immobilizzato e adiacente al personaggio. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro quel nemico e un bonus di potere ai tiri dei danni contro quel nemico pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Prigione Perfetta Costruttore psionico Attacco 20

I pensieri dell'avversario crollano sotto il peso terrificante dell'attacco del costruttore psionico.

Giornaliero ♦ Arma, Paura, Psionico, Zona

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è frastornato e rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Le creature frastornate non possono uscire dalla zona. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 3 quadretti.

Mantenere minore: La zona permane.

STRATEGA TALARIC

"I tuoi pensieri ti tradiscono."

Prerequisito: Ardente

Molto tempo fa, quando i mostri aberranti si riversarono nel mondo mortale per la prima volta, nacque una società di combattenti votati a proteggere il mondo dall'influenza corruttrice del Reame Remoto. I membri di quella società stilarono le loro tecniche in un volume noto come il *Codice Talaric*. Esso conteneva le forme e le discipline necessarie per padroneggiare le loro arti psioniche da combattimento. Negli innumerevoli anni che seguirono, la società cadde in declino e si sciolse. I suoi monasteri caddero in rovina e gli scritti dei suoi adepti si dispersero in tutto il mondo.

Lo stratega Talaric ha rinvenuto dei frammenti degli scritti stilati da quell'antica società e ha imparato a concentrare i suoi poteri psionici secondo le sue discipline, ottenendo notevoli vantaggi tattici in battaglia. Dal momento che il suo addestramento è stato poco ortodosso e improvvisato usando pochi frammenti di conoscenze, laddove esistono delle lacune lo stratega deve improvvisare, ricorrendo ai propri poteri di ardente per colmare le falle della sua formazione. Nonostante questo, gli insegnamenti che ha scoperto si sono rivelati istruttivi e ora lo stratega Talaric è in grado di assumere il comando su quasi tutti i campi di battaglia.

La chiave di volta del suo apprendimento sta nella capacità di leggere le intenzioni dei nemici e di ritorcerle contro di loro. Lo stratega trasforma la nitidezza della sua visione e la sua ricettività dei pensieri e delle esperienze di coloro che gli stanno intorno in un considerevole vantaggio tattico. Può avvertire gli alleati degli attacchi imminenti, disporre i compagni per fronteggiare meglio le formazioni nemiche e aiutare i

suoi amici a sparpagliarsi quando devono fronteggiare delle magie devastanti.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO STRATEGA TALARIC

Azione Anticipante (11° livello): Quando un nemico entra in un quadretto adiacente a uno stratega Talaric, questi può spendere un punto azione per eseguire un'azione standard come interruzione immediata.

Instinto da Battaglia (11° livello): Uno stratega Talaric e gli alleati entro 5 quadretti da lui ottengono un bonus di potere +2 alle prove di iniziativa.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Uno stratega Talaric ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Impulso del Tattico (16° livello): Ogni volta che uno stratega Talaric usa il suo potere *impulso ardente*, può far scorrere di 1 quadretto ogni alleato entro l'emanazione.

DISCIPLINE DELLO STRATEGA TALARIC

Tattiche di Anticipazione Stratega Talaric Attacco 11

Grazie alle intuizioni tattiche dello stratega, l'alleato si porta esattamente dove dovrebbe essere.

Incontro ♦ Aumentabile, Psionico

Interruzione immediata

**Emanazione
ravvicinata 3**

Attivazione: Un nemico entro 2 quadretti dal personaggio effettua un attacco in mischia

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio può usare un'azione gratuita per scattare di 1 quadretto ed effettuare un attacco basilare in mischia contro il nemico che attiva il potere. Quell'attacco infligge 1d8 danni extra al nemico.

Aumento 2

Bersaglio: Uno o due alleati entro l'emanazione o il personaggio e un alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può usare un'azione gratuita per scattare di 2 quadretti ed effettuare un attacco basilare contro il nemico che attiva il potere.

Comando Intuitivo Stratega Talaric Utilità 12

Lo stratega esorta i suoi alleati a raggiungere una nuova posizione o a difendersi.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore

Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può scegliere se scattare di metà della sua velocità come azione gratuita o se ottenere un bonus di +3 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Sforzo Comune Stratega Talaric Attacco 20

Attingendo alle percezioni dei suoi alleati, lo stratega individua il punto migliore dove colpire.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard

Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA. Il personaggio ottiene un bonus al tiro per colpire pari a +1 per ogni alleato entro 2 quadretti dal bersaglio.

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.



BETH TROTT



"Io sono il fulmine che colpisce, la terra che si solleva, il mare che sommerge. Sono il fautore della tua distruzione."

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Controllore. Un cercatore è un cacciatore primevo che stringe un legame con alcuni spiriti misteriosi per ottenere il loro aiuto nell'abbattere la sua preda. In base alla scelta dei suoi privilegi di classe, può tendere al difensore o all'assaltatore come ruolo secondario.

Fonte di potere: Primeva. Attraverso antiche cerimonie e invocazioni sussurrate, il cercatore si appella agli spiriti primevi per arruolare la loro potenza alla sua causa.

Caratteristiche chiave: Sagezza, Forza, Destrezza

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, semplici a distanza, militari a distanza

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 cercatore sceglie altre tre abilità con addestramento dalla lista seguente.

Abilità di classe: Acrobazia (Des), Atletica (For), Furtività (Des), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Natura (Sag), Percezione (Sag), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Legame del Cercatore, tiro inevitabile

I cercatori sono campioni primevi che perlustrano le terre selvagge in cerca di coloro che osano profanarle. Sono esperti in tecniche di caccia tramandate da innumerevoli generazioni e uniscono la loro perizia nelle armi da lancio e nel tiro con l'arco all'uso delle suppliche primeve. Questa combinazione fornisce ai cercatori una vasta gamma di attacchi letali da sferrare per confondere e ostacolare i loro nemici. Quando un cercatore scaglia un proiettile, gli spiriti primevi vincolati a esso tramite antiche suppliche vengono liberati, a volte come bestie terrificanti e a volte come forze distruttive naturali allo stato puro.

Un cercatore è sia un cacciatore che un mistico. Entra in sintonia con le terre selvagge che considera la sua dimora, ma è analogamente legato agli spiriti che risiedono nel mondo attorno a lui. Grazie alle tradizioni del suo popolo e ai consigli sussurratigli dagli spiriti, si muove nelle terre selvagge con disinvoltura e si sente a proprio agio in quell'ambiente come qualsiasi bestia selvatica. Se compare un nemico, il cercatore non ha nulla da temere, in quanto sa bene come usare le armi, e gli spiriti a cui si è vincolato aggiungono la loro potenza selvaggia ai suoi attacchi. Che colpisca tramite folgori, rampicanti avvinghianti o bestie spettrali, i suoi nemici non possono comunque sperare di reggere al suo assalto.

PRIVILEGI DI CLASSE DEL CERCATORE

Un cercatore possiede i seguenti privilegi di classe.

LEGAME DEL CERCATORE

I cercatori stringono dei legami speciali con gli spiriti primevi, formulando voti solenni di sostenere le cause degli spiriti. In cambio di questi voti, gli spiriti concedono una misura della loro forza a sostegno della causa dei loro campioni.

Il cercatore sceglie una delle opzioni seguenti. La sua scelta fornirà dei bonus a certi poteri da cercatore, come indicato nei poteri in questione.

Legame di Sangue: Il cercatore ottiene il potere *spiriti catturatori*. Inoltre, purché non indossi un'armatura pesante, può scattare come azione minore.

Legame Spirituale: Il cercatore ottiene il potere *castigo degli spiriti*. Ottiene inoltre un bonus di +1 ai tiri per colpire sia con le armi da lancio leggere che con quelle pesanti, e quando effettua un attacco lanciando un'arma in cui possiede competenza, l'arma ritorna nella sua mano dopo l'attacco. Inoltre, a patto che il cercatore non indossi un'armatura pesante, può usare il proprio modificatore di Forza al posto del modificatore di Destrezza o Intelligenza per determinare la propria CA.

TIRO INEVITABILE

Un cercatore ottiene il potere *tiro inevitabile*. Può usare questo potere per appellarsi agli spiriti affinché guidino il suo proiettile verso un altro nemico quando manca il bersaglio con un attacco a distanza.

CREARE UN CERCATORE

Tutti i cercatori dipendono dalla Saggezza per entrare in comunione con gli spiriti, affinché essi possano guidarli e assisterli nei loro attacchi. I cercatori si vincolano agli spiriti tramite il loro Legame del Cercatore. Il Legame di Sangue e il Legame Spirituale sono i più comuni e la scelta corrisponde a uno dei due sviluppi da cercatore. A prescindere dal suo legame particolare, un cercatore può scegliere qualsiasi potere che ritenga più utile per tenere fede al proprio voto.

CERCATORE PROTETTORE

Il mondo naturale corre un grave pericolo, i suoi nemici sono numerosi e si trovano ovunque. Il cercatore ha formulato il suo voto e ha stretto un legame con gli spiriti primevi, giurando di proteggere la terra da ogni minaccia. Saggezza è la sua capacità più importante, quindi quello dovrà essere il suo punteggio più alto. La Forza potenzia i suoi attacchi e punisce quei nemici che si fanno troppo vicini. Dovrà inoltre prendere in considerazione quei poteri che evocano degli spiriti capaci di incalzare i suoi nemici. Un cercatore propende verso il ruolo secondario di difensore.

Privilegio di classe suggerito: Legame Spirituale

Talento suggerito: Difesa del Legame Spirituale

Abilità suggerite: Guarire, Intuizione, Natura, Percezione

Poteri a volontà suggeriti: rapace guardiano, sciame mordace

Potere a incontro suggerito: freccia serpentina

Potere giornaliero suggerito: spirito passeggero

CERCATORE VENDICATORE

Un cercatore vendicatore ha assistito coi suoi occhi alla distruzione e al saccheggio della natura da parte di mortali crudeli e approfittatori. Ora non starà più a guardare: la vendetta reclama sangue. Un giuramento di sangue lo spinge a dare la caccia ai nemici del mondo e a distruggerli; nessuno di coloro che violano la natura deve aspettarsi alcuna pietà da lui. La Saggezza è la sua caratteristica più importante, seguita da Destrezza, che gli consente di rimanere un passo avanti ai suoi nemici e di evitare i loro attacchi. Un cercatore vendicatore propende verso il ruolo secondario di assalitore.

Privilegio di classe suggerito: Legame di Sangue

Talento suggerito: Elusività Sanguinante

Abilità suggerite: Acrobazia, Atletica, Furtività, Natura

Poteri a volontà suggeriti: sciame mordace, spiriti elementali

Potere a incontro suggerito: freccia scintillante

Potere giornaliero suggerito: tempesta di frammenti spirituali

POTERI DEL CERCATORE

I poteri del cercatore sono supliche fornite dai legami che il cercatore forgia con gli spiriti primevi. A differenza di molti altri controllori, un cercatore usa le sue armi per dirigere gli spiriti suoi alleati e controllare la loro furia distruttiva, lanciando frecce o scagliando altre armi a distanza nel mezzo degli avversari per vederle esplodere in scariche di fulmini o tuoni rombanti. Gli attacchi del cercatore aprono la strada a quelli degli spiriti veri e propri, che intervengono per assalire i suoi nemici.

IL CERCATORE IN BREVE

Peculiarità: Le frecce o le armi da lancio di un cercatore sprigionano potere primevo quando vengono usate. Tale potere può manifestarsi in forma di spiriti primevi assetati di vendetta, di venti gelidi o di fulmini crepitanti. Tramite i suoi poteri, un cercatore controlla i suoi nemici, interferendo col loro movimento, bloccandoli sul posto o ferendoli in reazione alle loro azioni. Inoltre, i suoi attacchi possono far intervenire degli spiriti per assalire i nemici e inseguirli attraverso il campo di battaglia.

Religione: Come gli altri personaggi primevi, i cercatori considerano gli spiriti primevi del mondo loro fratelli e alleati, e li venerano più di quanto venerino gli dèi. Quei cercatori che seguono le divinità solitamente adorano Melora per il suo dominio sulle forze della natura, Corellon (che a volte è considerato l'ideatore del tiro con l'arco), Kord o Sehanine. I cercatori malvagi a volte seguono Gruumsh o Zehir.

Razze: Gli elfi e i morfici sono i cercatori più comuni, dal momento che la loro inclinazione naturale per il sentiero primevo e le loro capacità intrinseche li rendono particolarmente adatti alle capacità della classe. Quei goliath che prediligono il combattimento a distanza a volte diventano cercatori (dando la precedenza alle armi da lancio piuttosto che agli archi e alle balestre); anche i wilden cercatori sono piuttosto comuni.

PRIVILEGI DI CLASSE

Ogni cercatore possiede il potere tiro inevitabile. Ottiene inoltre il potere spiriti catturatori o castigo degli spiriti, in base all'opzione di Legame del Cercatore che ha selezionato.

Castigo degli Spiriti Privilegio del cercatore

Il cercatore schiva l'attacco del nemico e gli spiriti si materializzano attorno a lui per punire l'aggressore.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Reazione immediata Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera o pesante.

Attivazione: Un nemico manca il personaggio con un attacco in mischia

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio subisce 1[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio lo spinge di 1 quadretto.

Spiriti Catturatori Privilegio del cercatore

Il cercatore si appella agli spiriti che lo proteggono affinché circondino i suoi avversari.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore Emanazione ravvicinata 1
(2 all'11° livello, 3 al 21° livello)

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio spinge ogni bersaglio di 1 quadretto e ogni bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tiro Inevitabile Privilegio del cercatore

Non appena il bersaglio si china per evitare il tiro del cercatore, il proiettile si muove di sua spontanea volontà per trovare un altro nemico.

Incontro ♦ Primevo

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio manca una creatura con un attacco a distanza

Effetto: Il personaggio effettua un attacco basilare a distanza contro un nemico entro 5 quadretti dalla creatura che ha mancato, usando un quadretto nello spazio di quella creatura come quadretto di origine dell'attacco.

Speciale: Il personaggio recupera l'uso di questo potere quando spende un punto azione.

SUPPLICHE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Rapace Guardiano Cercatore Attacco 1

Uno spirito rapace artiglia il nemico del cercatore al volto finché non lo costringe a ritirarsi.

A volontà ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera o pesante per effettuare un attacco in mischia con questo potere.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni. Se il bersaglio non termina il proprio turno ad almeno 2 quadretti di distanza dalla sua posizione di partenza, subisce danni pari al modificatore di Forza del personaggio.
Livello 21: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere come attacco basilare a distanza.

Sciame Mordace Cercatore Attacco 1

Uno sciame di spiriti insettiformi assale il nemico per pungerlo.

A volontà ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni; inoltre, il bersaglio e ogni nemico a esso adiacente subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Livello 21: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere come attacco basilare a distanza.

Spiriti Afferranti Cercatore Attacco 1

Dall'arma del cercatore sgorga un gruppo di spiriti che afferra il suo nemico e gli impedisce di muoversi.

A volontà ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni, il bersaglio è rallentato e non può scattare fino alla fine del proprio turno successivo.

Livello 21: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere come attacco basilare a distanza.

Spiriti Elementali Cercatore Attacco 1

Assumendo la forma di fiamme guizzanti, ghiaccio scricchiolante, fulmine sfrigolante o tempesta tonante, gli spiriti elementali sfrecciano in avanti per danneggiare il nemico del cercatore.

A volontà ♦ Arma, Primevo; Variabile

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Speciale: Il personaggio sceglie tra freddo, fulmine, fuoco o tuono ogni volta che usa questo potere. La sua scelta determina il tipo di danno dell'attacco.

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni del tipo scelto. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi creatura che inizi il suo turno in posizione adiacente al bersaglio subisce danni del tipo scelto pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Livello 21: 2[A] + modificatore di Saggezza danni del tipo scelto.

Tiro della Nube di Spine Cercatore Attacco 1

Un groviglio di rovi spunta dal terreno attorno al nemico colpito dal cercatore.

A volontà ♦ Arma, Primevo, Veleno, Zona

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni. L'attacco crea una zona in un'emanazione 1 centrata sul bersaglio. La zona permane fino all'inizio del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che concluda il suo turno entro la zona subisce danni da veleno pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Livello 21: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Freccia Scintillante

Cercatore Attacco 1

Con un lampo, una pioggia di scintille di luce primeva illumina il bersaglio del cercatore e abbaglia le creature vicine.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 1d6 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio non può beneficiare di copertura, occultamento o occultamento totale e i nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire finché si trovano entro 2 quadretti dal bersaglio.

Legame di Sangue: I nemici subiscono la penalità finché si trovano entro un numero di quadretti dal bersaglio pari a 2 + il modificatore di Destrezza del personaggio.

Freccia Serpentina

Cercatore Attacco 1

Il proiettile del cercatore assume la forma di un serpente stritolatore. Là dove colpisce, si avvinghia con forza minacciosa. Quando molla la presa, gli avversari si disperdono.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera o pesante per effettuare un attacco in mischia con questo potere.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 1d6 + modificatore di Saggezza danni. Alla fine di ogni turno del bersaglio, il personaggio fa scorrere di 1 quadretto il bersaglio e ogni nemico a esso adiacente.

Legame Spirituale: Il personaggio fa scorrere i nemici adiacenti al bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza.

Possessione degli Spiriti

Cercatore Attacco 1

Dalla ferita dell'avversario del cercatore esce uno spirito che si impossessa di lui, costringendolo ad attaccare un suo compagno.

Incontro ♦ Arma, Charme, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro un nemico a esso adiacente. Se quell'attacco colpisce, il bersaglio e quel nemico sono anche frastornati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Spiriti Aracnidi

Cercatore Attacco 1

Lo spirito del ragno invia la sua prole a tormentare i nemici del cercatore.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Veleno

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 1d8 + modificatore di Saggezza danni da veleno, il bersaglio è rallentato e subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Spiriti Burloni

Cercatore Attacco 1

Alcuni spiriti scalmanati risplendono attorno all'avversario e lo fanno inciampare se osa muoversi.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 1d6 + modificatore di Saggezza danni. Se il bersaglio si muove nel suo turno successivo, cade a terra prono alla fine di quel turno.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere come attacco basilare a distanza.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Colpo di Brina

Cercatore Attacco 1

Il cercatore attacca il nemico e invoca gli spiriti primevi affinché gelino il terreno attorno a esso.

Giornaliero ♦ Arma, Freddo, Primevo, Zona

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni da freddo e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'attacco crea una zona di terreno difficile in un'emanazione 1 centrata sul bersaglio. La zona permane fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno nella zona subisce 5 danni da freddo. Come azione minore, il personaggio può porre termine alla zona.

Germogli Fungini

Cercatore Attacco 1

Quando il proiettile del cercatore colpisce il nemico, l'aria si riempie di spore che generano una pioggia di vesce tremolanti là dove atterrano.

Giornaliero ♦ Arma, Evocazione, Primevo, Veleno

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio primario è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio evoca quattro germogli fungini in quattro quadretti diversi adiacenti al bersaglio primario. Un germoglio fungino può effettuare il seguente attacco secondario, usando il quadretto del germoglio fungino come quadretto di origine. Una volta che il germoglio fungino ha attaccato, scompare. Altrimenti, rimane fino alla fine dell'incontro.

Azione di opportunità Emanazione ravvicinata 1

Attivazione: Un nemico entra nel quadretto del germoglio fungino

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco secondario: Saggezza contro Tempra

Colpito: modificatore di Saggezza danni da veleno.

Pipistrelli Sciamanti

Cercatore Attacco 1

L'attacco del cercatore è accompagnato da uno stormo di pipistrelli spirituali che confondono i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo, Zona

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: Il personaggio fa scorrere ogni bersaglio di 1 quadretto.

L'emanazione crea una zona di terreno difficile che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona si considera terreno difficile anche per le creature volanti. Finché si trovano entro la zona, i nemici concedono vantaggio in combattimento. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 4 quadretti.

Mantenere minore: La zona permane.

Spirito Passeggero

Cercatore Attacco 1

Uno spirito malformato cavalca l'arma del cercatore e si avventa sul bersaglio, per poi ferire i nemici vicini quando gli attacchi di quel nemico falliscono.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera o pesante per effettuare un attacco in mischia con questo potere.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, la prima volta in ogni round in cui il bersaglio manca con un attacco, ogni nemico adiacente al bersaglio subisce danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Tempesta di Frammenti Spirituali

Cercatore Attacco 1

Il proiettile del cercatore diventa un'esplosione di frammenti spirituali che cadono a pioggia sui suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo

Azione standard Emanazione ad area 1 entro la gittata dell'arma

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 2d6 + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Grazia del Cervo

Cercatore Utilità 2

Con la grazia concessagli dagli spiriti, il cercatore si muove e attacca in un modo che impedisce all'avversario di approfittare di ogni sua eventuale distrazione.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio sceglie un nemico che è in grado di vedere. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio non provoca attacchi di opportunità da quel nemico.

Interdizione dello Spirito di Pietra

Cercatore Utilità 2

Il cercatore diventa resistente come la pietra e gli attacchi rimbalzano su di lui senza sortire gravi effetti.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene resistenza a tutti i danni pari al proprio modificatore di Forza.

Istinto del Cacciatore

Cercatore Utilità 2

Anche nella foga della battaglia, il cercatore sa dove colpire per infliggere il maggior danno.

Giornaliero ♦ Primevo, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché l'effetto non termina, quando il personaggio effettua un attacco a distanza con un'arma contro qualsiasi creatura entro 2 quadretti da lui, può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 19-20 nel tiro del dado.

Spiriti Incalzanti

Cercatore Utilità 2

Quando un nemico si riscuote da un effetto nocivo, il cercatore si appella agli spiriti del rimasuglio di quell'effetto affinché distruggano un avversario diverso.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione gratuita

Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Un nemico che il personaggio è in grado di vedere supera un tiro salvezza contro un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine

Bersaglio: Un nemico entro l'emanazione diverso dal nemico che attiva il potere

Effetto: Ogni volta che il bersaglio attacca il personaggio prima della fine dell'incontro, il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del suo turno successivo.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Pungiglione dello Scorpione Spettrale

Cercatore Attacco 3

L'attacco del cercatore evoca lo spirito di uno scorpione che punge i suoi nemici.

Incontro ♦ Arma, Evocazione, Primevo, Veleno

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera o pesante per effettuare un attacco in mischia con questo potere.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni da veleno. Il personaggio evoca lo spirito di uno scorpione in un quadretto non occupato adiacente al bersaglio. Lo scorpione rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Ogni nemico che inizia il proprio turno in posizione adiacente allo scorpione subisce 5 danni da veleno se termina il proprio turno in posizione non adiacente allo scorpione.

Spirito Invernale

Cercatore Attacco 3

Gli spiriti dell'inverno danzano e turbinano in un mulinello di neve che appare là dove cade l'attacco del cercatore.

Incontro ♦ Arma, Freddo, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni da freddo e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del suo turno successivo.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere come attacco basilare a distanza.

Tiro della Mandria Imbizzarrita

Cercatore Attacco 3

Una mandria di bisonti spettrali compare e segue il proiettile del cercatore che sfreccia verso il bersaglio.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1[A] + 1d6 + modificatore di Saggezza danni, il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti, poi spinge di 2 quadretti ogni nemico a esso adiacente.

Legame Spirituale: Il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza.



Tiro Sfuggente Cercatore Attacco 3

Brandendo la sua arma, il cercatore chiama a sé gli spiriti affinché confondano il suo nemico.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Psicico
Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni psichici e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto.

Legame di Sangue: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza.

Speciale: Sferrare questo attacco non provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio.

Tiro Sottopelle Cercatore Attacco 3

Uno sciame di scarafaggi si insinua sotto la pelle del nemico del cercatore, fuoriuscendone poi per attaccare i nemici vicini quando il bersaglio compie un'azione aggressiva.

Incontro ♦ Arma, Primevo
Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 1d8 + modificatore di Saggezza danni. La prima volta in cui il bersaglio effettua un attacco prima della fine del turno successivo del personaggio, ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 5 danni.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Richiamo del Lupo Fantasma Cercatore Attacco 5

L'attacco del personaggio evoca un lupo spirituale che tiene alla larga gli avversari.

Giornaliero ♦ Arma, Evocazione, Primevo

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera o pesante per effettuare un attacco in mischia con questo potere.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 1d6 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: Il personaggio evoca un lupo fantasma in un quadretto non occupato adiacente al bersaglio. Il lupo occupa il suo quadretto e rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. I suoi alleati possono attaccare i nemici ai fianchi assieme al lupo e infliggono 2d6 danni extra quando colpiscono un nemico attaccato ai fianchi dal lupo.

Mantenere minore: Il lupo permane e ogni nemico a esso adiacente subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Spiriti Protettivi Cercatore Attacco 5

Con una raffica di attacchi guidati dagli spiriti, il cercatore respinge gli avversari e li butta a terra.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1[A] + 1d6 + modificatore di Saggezza danni, 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.

Tiro Accerchiante Cercatore Attacco 5

Il proiettile del cercatore si scinde a metà traiettoria in tre uncini, che trascinano due avversari verso il terzo.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo, Recuperabile

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una o due creature situate entro 5 quadretti dal bersaglio primario

Attacco secondario: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio secondario di 5 quadretti fino a un quadretto adiacente al bersaglio primario.

Tiro del Fuoco Selvaggio Cercatore Attacco 5

Il nemico del cercatore prende improvvisamente fuoco, e le fiamme si diffondono tra i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Fuoco, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni da fuoco e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio subisce questi danni continuati, ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Tiro Intrappolante

Cercatore Attacco 5

Appena prima che il tiro del cercatore colpisca il nemico, il proiettile esplode in minuscoli semi acuminati da cui crescono dei rampicanti che lo imprigionano.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo, Zona

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio primario è trattenuto (tiro salvezza termina).

Effetto: L'attacco crea una zona di terreno difficile in un'emanazione 1 centrata sul bersaglio primario. La zona permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché la zona permane, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario, usando come quadretto di origine un quadretto entro la zona.

Azione di opportunità Emanazione ravvicinata 1

Attivazione: Un nemico entra o inizia il proprio turno nella zona

Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi

Bersaglio secondario: Il nemico che attiva il potere entro l'emanazione

Colpito: Il bersaglio secondario è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mantenere minore: La zona permane.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Andatura Sfocata

Cercatore Utilità 6

Quando il personaggio si sposta attraverso il campo di battaglia, si fa sempre più indistinto.

Giornaliero ♦ Illusione, Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio assume una forma sfocata fino alla fine del suo turno successivo. Finché resta in questa forma, se conclude un'azione di movimento ad almeno 3 quadretti dal punto in cui è partito, beneficia di occultamento fino alla fine del suo turno successivo.

Mantenere minore: La forma permane.

Dono del Legame della Terra

Cercatore Utilità 6

Quando il cercatore è allo stremo delle forze, attinge all'energia rinnovatrice della terra.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve essere sanguinante o indebolito.

Effetto: Il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari al doppio del suo modificatore di Saggezza. Se è indebolito, può anche effettuare un tiro salvezza contro un singolo effetto attivo su di lui che lo rende indebolito.

Manto di Aculei

Cercatore Utilità 6

Dalla pelle del cercatore spuntano numerose spine aguzze, che convincono i nemici a pensarci due volte prima di attaccarlo.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che un nemico adiacente colpisce il personaggio con un attacco di opportunità, quel nemico subisce danni pari al modificatore di Forza del personaggio.

Mira dell'Aquila

Cercatore Utilità 6

La vista del cercatore si acuisce fino a consentirgli di scorgere gli avversari più lontani.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio non subisce alcuna penalità ai tiri per colpire degli attacchi a lunga gittata.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Colpo del Vento Tempestoso

Cercatore Attacco 7

Il vento si intensifica improvvisamente, scaraventando a terra i nemici del cercatore.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Emanazione ad area 1 entro la gittata dell'arma

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Legame Spirituale: Il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza.

Spirito del Tuono

Cercatore Attacco 7

Un rombo echeggia in lontananza, preannunciando ciò che accadrà quando il dardo del cercatore colpirà il bersaglio.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Tuono

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni da tuono, il bersaglio cade a terra prono ed è assordato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Legame di Sangue: Ogni nemico adiacente al bersaglio subisce danni da tuono pari al modificatore di Destrezza del personaggio ed è assordato fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Tiro del Pungiglione di Vespa

Cercatore Attacco 7

Uno sciame di vespe feroci riempie l'aria attorno al nemico del cercatore, e i loro pungiglioni si sommano al morso della sua arma.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Veleno, Zona

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 1d6 + modificatore di Saggezza danni da veleno. L'attacco crea una zona in un'emanazione 1 centrata sul bersaglio. La zona permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni nemico che entra o inizia il proprio turno nella zona subisce danni da veleno pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere come attacco basilare a distanza.

Tiro del Salto Fatato

Cercatore Attacco 7

I proiettili del cercatore risplendono di luce smeraldina e sono carichi del potere della Selva Fatata per localizzare l'avversario.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Teletrasporto

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 3 quadretti.

Effetto: Se il personaggio colpisce entrambi i bersagli, può scambiarli di posizione quando li teletrasporta anziché teletrasportarli di 3 quadretti ciascuno. Se lo fa, entrambi i bersagli sono frastornati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tiro Tellurico

Cercatore Attacco 7

Quando il tiro del cercatore colpisce il nemico, la terra attorno a lui inizia a tremare.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 1d8 + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ad area 1 centrato sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione a eccezione del bersaglio primario

Attacco secondario: Saggezza contro Tempra

Colpito: Il personaggio fa scorrere il bersaglio secondario di 1 quadretto; tale bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO**Spirito della Bufera**

Cercatore Attacco 9

Nati dalla furia dei temporali di primavera, gli spiriti della bufera colpiscono gli avversari del cercatore con la loro furia primigenia.

Giornaliero ♦ Arma, Fulmine, Primevo, Tuono

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1[A] + 2d8 + modificatore di Saggezza danni da fulmine e ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 5 danni da tuono.

Mancato: Danni dimezzati.

Spiriti del Fuoco e del Ghiaccio Cercatore Attacco 9

Le fiamme e il gelo mescolano il loro potere per distruggere i nemici del cercatore.

Giornaliero ♦ Arma, Freddo, Fuoco, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni da fuoco. Il personaggio sceglie tra il bersaglio o una creatura a esso adiacente. La creatura scelta subisce 5 danni da freddo continuati ed è immobilizzata (tiro salvezza termina entrambi). Ogni volta che quella creatura subisce danni continuati, ogni nemico a essa adiacente subisce 5 danni da freddo.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio subisce 5 danni da freddo continuati (tiro salvezza termina).

Tiro Vincolante

Cercatore Attacco 9

Due proiettili sfrecciano verso i nemici del cercatore, e quando colpiscono i bersagli, dei tentacoli si protendono per legarli assieme.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Due creature entro 5 quadretti l'una dall'altra

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 1d8 + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Se entrambi gli attacchi colpiscono, il personaggio fa scorrere uno dei bersagli di 5 quadretti fino a un quadretto adiacente all'altro bersaglio ed entrambi vengono legati da un groviglio di rampicanti (tiro salvezza termina). Finché questo effetto non ha termine su un bersaglio, quel bersaglio non può muoversi in alcun modo in un quadretto che non sia adiacente all'altro bersaglio. Quando un bersaglio effettua un tiro salvezza contro questo effetto, può scegliere di subire 10 danni per ottenere un bonus di +5 al tiro salvezza.

Vendetta della Natura

Cercatore Attacco 9

Quando il cercatore attacca, la natura agisce scatenando delle liane che catturano il suo nemico.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo, Zona

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera o pesante per effettuare un attacco in mischia con questo potere.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 1d6 + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto e lo rende immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'attacco crea una zona in un'emanazione 1 centrata sul bersaglio. La zona permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni volta che un nemico entro la zona infligge danni con un attacco, quel nemico è immobilizzato (tiro salvezza termina). Se quel nemico è già immobilizzato, subisce 5 danni e diventa trattenuto anziché immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mantenere minore: La zona permane.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO**Andatura Sotterranea**

Cercatore Utilità 10

Il cercatore si tuffa nella terra e ricompare a una certa distanza dal suo punto di partenza.

Giornaliero ♦ Primevo, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché l'effetto non termina, il personaggio può usare un'azione di movimento per muoversi della sua velocità attraverso la terra o di metà della sua velocità attraverso la solida pietra. Il personaggio deve concludere il movimento in uno spazio non occupato.

Sottobosco Riparante

Cercatore Utilità 10

Una cortina di arbusti e di liane si protende per proteggere il cercatore.

Giornaliero ♦ Primevo, Zona

Azione minore Emanazione ravvicinata 2

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio e i suoi alleati beneficiano di copertura finché si trovano entro la zona e la zona si considera terreno difficile per i suoi nemici.

Mantenere minore: La zona permane.

Stormo di Passeri

Cercatore Utilità 10

Quando il cercatore viene ferito, si dissolve in uno stormo di passeri che vola via e si ricompone più lontano.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo

Reazione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco

Effetto: Il personaggio assume la forma di un nugolo di passeri volanti fino all'inizio del suo turno successivo e vola della sua velocità senza provocare attacchi di opportunità. Finché mantiene questa forma è evanescente, non può attaccare e non può raccogliere o manipolare oggetti. Se è ancora in volo all'inizio del suo turno successivo, atterra senza subire danni da caduta.

Transizione nella Selva Fatata Cercatore Utilità 10

Il cercatore svanisce nella Selva Fatata. Un momento dopo, ricompare a una certa distanza dal punto in cui è scomparso.

Incontro ♦ Primevo

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio è rimosso dal gioco. All'inizio del suo turno successivo, riappare in uno spazio non occupato di sua scelta. Quello spazio deve trovarsi entro un numero di quadretti pari alla sua velocità dallo spazio che ha lasciato.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Spiriti Sciamanti Cercatore Attacco 13

Uno sciame di api infuriate segue il dardo del cercatore, ronzando attorno al nemico fino ad accecarlo e tormentando gli altri nemici nelle vicinanze.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è accecato e i nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire finché si trovano entro 2 quadretti dal bersaglio.

Legame di Sangue: I nemici subiscono la penalità finché si trovano entro un numero di quadretti dal bersaglio pari a 2 + il modificatore di Destrezza del personaggio.

Spiriti del Vento Cercatore Attacco 13

I venti soffiano attorno al cercatore e ululano quando egli sferza il suo attacco.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Emanazione ad area 1
entro la gittata dell'arma

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni, il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti e lo butta a terra prono.

Legame Spirituale: Il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza.

Speciale: L'uso di questo potere non provoca attacchi di opportunità.

Tiro dell'Ala di Corvo Cercatore Attacco 13

Sulla preda del cercatore aleggia l'ombra delle ali di uno stormo di uccelli, i cui artigli aprono tagli sanguinanti.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 1d8 + modificatore di Saggezza danni. Se il bersaglio non termina il suo turno successivo ad almeno 2 quadretti di distanza dalla sua posizione di partenza, subisce 1d8 danni.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere come attacco basilare a distanza.

Tiro Rabbioso Cercatore Attacco 13

Il cercatore avvelena l'avversario col suo attacco, costringendolo a scagliarsi contro un alleato.

Incontro ♦ Arma, Veleno, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni da veleno.

Il bersaglio deve usare un'azione gratuita per caricare una creatura di sua scelta. Se il suo attacco in carica manca o se non può caricare nessuno, il bersaglio subisce 10 danni da veleno.

Trappola dell'Acquitrino Fatato Cercatore Attacco 13

L'attacco del cercatore costringe il nemico a cadere in una piega attraverso lo spazio e a ricomparire altrove, in un punto in cui gli spiriti primevi lo ostacolano.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia o arma a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera o pesante per effettuare un attacco in mischia con questo potere.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 2d6 modificatore di Saggezza danni. Il personaggio teletrasporta il bersaglio di 3 quadretti e lo rende rallentato fino alla fine del turno successivo del bersaglio.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Fanghiglia Corrosiva Cercatore Attacco 15

Il dardo del cercatore si pianta nel bersaglio, facendo ribollire la sua pelle. Da esso spuntano poi dei viscidissimi filamenti corrosivi che vanno a bruciare gli altri suoi nemici.

Giornaliero ♦ Acido, Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni da acido, e sia il bersaglio che ogni nemico a esso adiacente subiscono 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 5 danni da acido.

Effetto: Qualsiasi creatura ridotta a 0 punti ferita da questo potere si dissolve in una pozzanghera di fanghiglia corrosiva che riempie lo spazio della creatura. Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno in quello spazio subisce 5 danni da acido.



Transizione nella Selva Fatata Cercatore Utilità 10

Il cercatore svanisce nella Selva Fatata. Un momento dopo, ricompare a una certa distanza dal punto in cui è scomparso.

Incontro ♦ Primevo

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio è rimosso dal gioco. All'inizio del suo turno successivo, riappare in uno spazio non occupato di sua scelta. Quello spazio deve trovarsi entro un numero di quadretti pari alla sua velocità dallo spazio che ha lasciato.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Spiriti Sciamanti Cercatore Attacco 13

Uno sciame di api infuriate segue il dardo del cercatore, ronzando attorno al nemico fino ad accecarlo e tormentando gli altri nemici nelle vicinanze.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è accecato e i nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire finché si trovano entro 2 quadretti dal bersaglio.

Legame di Sangue: I nemici subiscono la penalità finché si trovano entro un numero di quadretti dal bersaglio pari a 2 + il modificatore di Destrezza del personaggio.

Spiriti del Vento Cercatore Attacco 13

I venti soffiano attorno al cercatore e ululano quando egli sferra il suo attacco.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Emanazione ad area 1
entro la gittata dell'arma

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni, il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti e lo butta a terra prono.

Legame Spirituale: Il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza.

Speciale: L'uso di questo potere non provoca attacchi di opportunità.

Tiro dell'Ala di Corvo Cercatore Attacco 13

Sulla preda del cercatore aleggia l'ombra delle ali di uno stormo di uccelli, i cui artigli aprono tagli sanguinanti.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 1d8 + modificatore di Saggezza danni. Se il bersaglio non termina il suo turno successivo ad almeno 2 quadretti di distanza dalla sua posizione di partenza, subisce 1d8 danni.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere come attacco basilare a distanza.

Tiro Rabbioso Cercatore Attacco 13

Il cercatore avvelena l'avversario col suo attacco, costringendolo a scagliarsi contro un alleato.

Incontro ♦ Arma, Veleno, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni da veleno.

Il bersaglio deve usare un'azione gratuita per caricare una creatura di sua scelta. Se il suo attacco in carica manca o se non può caricare nessuno, il bersaglio subisce 10 danni da veleno.

Trappola dell'Acquitrino Fatato Cercatore Attacco 13

L'attacco del cercatore costringe il nemico a cadere in una piega attraverso lo spazio e a ricomparire altrove, in un punto in cui gli spiriti primevi lo ostacolano.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia o arma a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera o pesante per effettuare un attacco in mischia con questo potere.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 2d6 modificatore di Saggezza danni. Il personaggio teletrasporta il bersaglio di 3 quadretti e lo rende rallentato fino alla fine del turno successivo del bersaglio.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Fanghiglia Corrosiva Cercatore Attacco 15

Il dardo del cercatore si pianta nel bersaglio, facendo ribollire la sua pelle. Da esso spuntano poi dei viscidissimi filamenti corrosivi che vanno a bruciare gli altri suoi nemici.

Giornaliero ♦ Acido, Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni da acido, e sia il bersaglio che ogni nemico a esso adiacente subiscono 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 5 danni da acido.

Effetto: Qualsiasi creatura ridotta a 0 punti ferita da questo potere si dissolve in una pozzanghera di fanghiglia corrosiva che riempie lo spazio della creatura. Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno in quello spazio subisce 5 danni da acido.



Gorgo Fatato

Cercatore Attacco 15

Il cercatore apre un varco temporaneo sulla Selva Fatata. Un vortice ipnotico di fruste magiche si materializza attorno all'apertura, trascinando le creature verso di esso.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo, Psichico, Teletrasporto, Zona
Azione standard Emanazione ad area 1 entro la gittata dell'arma

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non la congeda come azione minore. Finché la zona permane, il personaggio può effettuare il seguente attacco, usando come quadretto di origine un quadretto entro la zona.

Azione di opportunità Emanazione ravvicinata 1

Attivazione: Una creatura inizia il suo turno entro la zona

Bersaglio: La creatura che attiva il potere entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 5 danni psichici e il bersaglio è frastornato fino all'inizio del suo turno successivo. Se il bersaglio esce dalla zona prima della fine del suo turno, il personaggio può usare un'azione gratuita per teletrasportare il bersaglio in un quadretto entro la zona.

Onda di Sonno

Cercatore Attacco 15

Il proiettile del cercatore si sfalda in un'esplosione di sabbia che entra negli occhi degli avversari, suscitando in loro una stanchezza irresistibile.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo, Sonno

Azione standard Emanazione ad area 2 entro la gittata dell'arma

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempa

Colpito: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è svenuto anziché frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Tiro del Triplice Rapace

Cercatore Attacco 15

L'attacco del cercatore si scinde in tre spiriti rapaci che si avventano sull'avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi. Il personaggio effettua l'attacco tre volte.

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO**Ali Effimere**

Cercatore Utilità 16

Quando il cercatore viene colpito, un paio di ali effimere lo trae in salvo.

Incontro ♦ Primevo

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico provoca danni al personaggio con un attacco in mischia o ravvicinato

Effetto: Il personaggio vola per un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza e deve atterrare in un quadretto più lontano dal nemico rispetto a quello da cui è partito. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Amico della Terra

Cercatore Utilità 16

La terra accoglie il cercatore e i suoi alleati come se fossero vecchi amici, concedendo loro di passare agevolmente.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ignora il terreno difficile fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Pelle Spinosa

Cercatore Utilità 16

Dalla pelle del cercatore affiorano dei rovi spinosi, garanzia di dolore per tutti coloro che cercheranno di nuocerli.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore

Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di +2 alla CA e qualsiasi creatura che lo colpisca con un attacco in mischia subisce danni pari a 10 + il modificatore di Saggezza del personaggio danni.

Vista Sicura

Cercatore Utilità 16

I dardi del cercatore risplendono di luce smeraldina e nessuna forza terrestre può bloccare la sua vista.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore

Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene scurovisione, ignora l'occultamento e l'occultamento totale ed è immune alla condizione di accecato.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 17° LIVELLO**Convocazione di Frecce**

Cercatore Attacco 17

Uno stormo di aquile stridenti si unisce alla lotta, emergendo dal mondo degli spiriti per assalire gli avversari.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard

Arma a distanza

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 1d8 + modificatore di Saggezza danni.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere come attacco basilare a distanza.

Danza degli Spiritelli

Cercatore Attacco 17

Una torma di scaltri spiritelli emerge dalla Selva Fatata per danzare assieme ai nemici del cercatore e attirarli verso il pericolo sul campo di battaglia.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Teletrasporto

Azione standard

Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti. Un alleato adiacente allo spazio di destinazione può allora effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come reazione immediata.

Infestazione di Falene

Cercatore Attacco 17

Il nemico del cercatore si sfalda in un nugolo di falene che acceca i nemici vicini.

Incontro ♦ Arma, Metamorfosi, Primevo

Azione standard

Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera o pesante per effettuare un attacco in mischia con questo potere.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 2d8 + modificatore di Saggezza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, il bersaglio è evanescente e i nemici sono accecati quando si trovano in posizione adiacente a esso.

Legame Spirituale: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari a 2 + il proprio modificatore di Forza.

Tiro delle Briglie Carnose Cercatore Attacco 17

Il dardo del cercatore trafigge il nemico, trascinando alcune viscere della creatura a terra quando si pianta al suolo. La creatura può tentare di muoversi, ma il dolore sarà terribile.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni. Se il bersaglio si muove prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce 5 danni ed è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Legame di Sangue: Il bersaglio concede anche vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Dardo Soggiogante Cercatore Attacco 19

Quando il dardo del cercatore colpisce, una luce azzurra e verde avvolge il suo avversario fuggacemente, e il cercatore assume il controllo della sua mente.

Giornaliero ♦ Arma, Charme, Primevo, Recuperabile

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Speciale: Il personaggio può usare questo potere come attacco basilare a distanza.

Rampicanti Afferranti Cercatore Attacco 19

L'attacco del cercatore fa crescere attorno all'avversario dei rampicanti che non lo lasciano andare finché non gli hanno inferto dolore.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 3d8 + modificatore di Saggezza danni. Il bersaglio resta poi immobilizzato finché non subisce almeno 10 danni.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Rampicanti Laceranti Cercatore Attacco 19

Dal terreno spuntano degli arbusti spinosi che serpeggiano tra i nemici del cercatore, dilaniandoli se tentano di scappare.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo, Zona

Azione standard Emanazione ad area 2 entro la gittata dell'arma

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + 1d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

Effetto: L'emanazione crea una zona di terreno difficile che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni nemico che inizia il proprio turno entro la zona subisce 5 danni. Finché la zona permane, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario usando come quadretto di origine un quadretto entro la zona.

Azione gratuita Emanazione ravvicinata 1

Attivazione: Un nemico entra nella zona

Bersaglio secondario: Il nemico che attiva il potere entro l'emanazione

Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 5 danni e il bersaglio secondario è trattenuto (tiro salvezza termina).

Mantenere minore: La zona permane.

Spirito della Conflagrazione Cercatore Attacco 19

Il proiettile del cercatore si accende di fiamme azzurre, riversando fuoco liquido ovunque colpisca.

Giornaliero ♦ Arma, Fuoco, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 2d8 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 10 danni da fuoco.

Spiriti della Furia Cercatore Attacco 19

Un tiro ben piazzato richiama degli spiriti primevi che trasmettono il dolore di un nemico agli altri nemici del cercatore.

Giornaliero ♦ Arma, Evocazione, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 2d8 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: Il personaggio evoca quattro spiriti della furia in quattro quadretti diversi adiacenti al bersaglio primario. Ogni spirito può effettuare il seguente attacco secondario, usando il proprio quadretto come quadretto di origine. Una volta che lo spirito ha attaccato, scompare. Altrimenti rimane fino alla fine dell'incontro.

Azione di opportunità Emanazione ravvicinata 1

Attivazione: Un nemico entra nel quadretto dello spirito

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 5 + modificatore di Saggezza danni.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Fanghiglia Primeva Cercatore Utilità 22

L'acqua gorgoglia dal terreno e crea un piccolo pantano.

Giornaliero ♦ Primevo, Zona

Azione standard Emanazione ad area 5 entro 10 quadretti

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Per entrare in ogni quadretto entro la zona sono richiesti 2 quadretti extra di movimento. Le creature ignorano questo effetto quando volano.

Mantenere minore: La zona permane.

Passaggio della Natura Cercatore Utilità 22

Per qualche attimo, il cercatore cammina in parte nel mondo e in parte nel reame degli spiriti.

Giornaliero ♦ Primevo, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché l'effetto non termina, il personaggio è intangibile.

Passaggio Terrestre Cercatore Utilità 22

La terra si apre e accoglie il cercatore e i suoi amici nel suo abbraccio primevo.

Incontro ♦ Primevo

Interruzione immediata Mischia 1

Attivazione: Il personaggio è bersagliato da un attacco

Bersaglio: Il personaggio o il personaggio e un alleato

Effetto: I bersagli sono rimossi dal gioco. All'inizio del turno successivo del personaggio, ognuno di essi riappare in un diverso spazio non occupato entro 5 quadretti dallo spazio che ha lasciato.

Spirito Guida

Cercatore Utilità 22

Gli spiriti guidano la mira del cercatore, aiutandolo a colpire un avversario distante.

Incontro ♦ Primevo**Azione minore** Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 al tiro per colpire del prossimo attacco a distanza che effettua prima della fine del suo turno.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 23° LIVELLO**Dardo Ruggente**

Cercatore Attacco 23

Quando il cercatore attacca, il suo corpo vibra con un profondo boato che si trasforma in un ruggito distruttivo proveniente dal mondo degli spiriti e investe i nemici del cercatore.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Tuono**Azione standard** Emanazione ad area 2 entro la gittata dell'arma**Bersaglio:** Ogni nemico entro l'emanazione**Attacco:** Saggezza contro Tempa

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni da tuono. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è assordato e frastornato, e ogni nemico a esso adiacente è assordato.

Spiriti Incendiari

Cercatore Attacco 23

Le scintille volano dall'arma del cercatore e danno fuoco al suo nemico; le fiamme che lo avvolgono diventano più forti quando i suoi alleati attaccano.

Incontro ♦ Arma, Fuoco, Primevo**Azione standard** Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera o pesante per effettuare un attacco in mischia con questo potere.

Bersaglio: Una creatura**Attacco:** Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è immobilizzato e subisce 5 danni da fuoco ogni volta che un nemico entro 5 quadretti da lui effettua un attacco.

Legame Spirituale: Il personaggio somma il suo modificatore di Forza ai danni da fuoco.

Sprofondare nella Terra

Cercatore Attacco 23

Il terreno si trasforma in poltiglia sotto i piedi del nemico, intrappolandolo in una fossa di fango.

Incontro ♦ Arma, Primevo**Azione standard** Arma a distanza**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è trattenuto e i nemici a esso adiacenti sono rallentati.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere come attacco basilare a distanza.

Tempesta di Aculei

Cercatore Attacco 23

Quando il proiettile colpisce il nemico del cercatore, una raffica di lunghi aculei si sprigiona da esso, sfrecciando verso l'esterno.

Incontro ♦ Arma, Primevo**Azione standard** Arma a distanza**Bersaglio primario:** Una creatura**Attacco primario:** Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 2d8 + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ad area 3 centrato sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni creatura entro l'emanazione a eccezione del bersaglio primario

Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d8 danni e il bersaglio secondario subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Tiro dell'Andatura Interrotta Cercatore Attacco 23

Il cercatore colpisce l'avversario in un punto vulnerabile, e se l'avversario si ritira, la ferita si fa più dolorosa.

Incontro ♦ Arma, Primevo**Azione standard** Arma a distanza**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 2d6 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce 5 danni ogni volta che si muove nel suo turno o che usa un potere d'attacco.

Legame di Sangue: Il personaggio somma il suo modificatore di Destrezza ai danni che il bersaglio subisce ogni volta che si muove nel suo turno o che usa un potere d'attacco.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO**Esplosione di Fulmini**

Cercatore Attacco 25

Al comando del cercatore, una pioggia di minuscole scintille assume forme umanoidi fatte di fulmini, che danzano per il campo di battaglia folgorando i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Fulmine, Primevo**Azione standard** Arma a distanza**Bersaglio primario:** Una o due creature**Attacco primario:** Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni da fulmine.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario per ogni bersaglio primario. Ogni attacco è un'emanazione ad area 1 centrata su un bersaglio primario diverso.

Bersaglio secondario: Ogni creatura entro l'emanazione a eccezione dei bersagli primari

Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni da fulmine.

Sentinelle Sbavanti

Cercatore Attacco 25

Dal cerchio che il cercatore traccia con la sua arma, un'orda di sbavanti bestie spirituali appare attorno a lui e lo protegge dai pericoli.

Giornaliero ♦ Arma, Evocazione, Paura, Primevo
Azione standard Emanazione ad area 2
entro la gittata dell'arma

Effetto: Il personaggio evoca quattro spiriti sentinella in quattro diversi quadretti non occupati entro l'emanazione. Le sentinelle occupano i loro quadretti e rimangono fino alla fine del turno successivo del personaggio. Le sentinelle concedono copertura al personaggio e ai suoi alleati. Come azione di movimento, il personaggio può muovere una singola sentinella in un quadretto entro 10 quadretti da lui. Finché le sentinelle permangono, il personaggio può effettuare l'attacco seguente attraverso di esse.

Azione di opportunità Mischia 1

Attivazione: Un nemico inizia il suo turno adiacente a una sentinella

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni e il personaggio spinge il bersaglio di 5 quadretti dalla sentinella.

Mantenere minore: La sentinella permane.

Tiro Tonante

Cercatore Attacco 25

Un boato assordante accompagna il colpo del cercatore, propagando un'onda di tuono in tutte le direzioni.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo, Tuono
Azione standard Arma a distanza

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni da tuono.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ad area 1 centrata sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco secondario: Saggezza contro Tempra

Colpito: 10 danni da tuono e il bersaglio secondario è frastornato e rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Vento di Decomposizione

Cercatore Attacco 25

Un vento fetido spinge il dardo del cercatore nel bel mezzo dei suoi avversari e sprigiona una nube di fetore nauseante.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo, Veleno, Zona
Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + 2d8 + modificatore di Saggezza danni; inoltre, il bersaglio e ogni nemico a esso adiacente sono frastornati (tiro salvezza termina).

Effetto: L'attacco crea una zona in un'emanazione ad area 1 centrata sul bersaglio. La zona permane finché il personaggio non la congela con un'azione minore o fino alla fine dell'incontro. Ogni creatura che termina il suo turno entro la zona subisce 10 danni da veleno. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 4 quadretti.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 27° LIVELLO**Crescita Abbondante**

Cercatore Attacco 27

Il dardo del cercatore si pianta nel bersaglio e sviluppa alcuni viticci animati che lo fanno inciampare e cadere.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + 2d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è rallentato fino all'inizio del turno successivo del personaggio. La prima volta che il bersaglio subisce danni mentre è rallentato da questo potere, diventa invece immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio. La prima volta che il bersaglio subisce danni mentre è immobilizzato da questo potere, cade a terra prono.



Freccia Divorante

Cercatore Attacco 27

Il proiettile del cercatore marisce quando vola verso il nemico, finché non resta che un nugolo di orridi vermi bramosi di cibarsi dell'avversario.

Incontro ♦ Arma, Necrotico, Primevo**Azione standard** Arma a distanza**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Saggezza contro Tempa

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni necrotici, e sia il bersaglio che ogni creatura a esso adiacente sono indeboliti fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere come attacco basilare a distanza.

Salva di Lama

Cercatore Attacco 27

Il proiettile del cercatore si scinde in una nube di ghiaccioli affilati come rasoi, che dilanano la carne e poi si sciolgono in un fiume di sangue.

Incontro ♦ Arma, Freddo, Primevo**Azione standard** Emanazione ad area 2 entro la gittata dell'arma**Bersaglio:** Ogni creatura entro l'emanazione**Attacco:** Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni da freddo. Se il bersaglio si muove per più di metà della sua velocità nel suo turno successivo, cade a terra prono alla fine di quel turno.

Legame di Sangue: Se il bersaglio effettua un qualsiasi movimento nel suo turno, concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tela delle Vedove Nere

Cercatore Attacco 27

La ferita inferta dall'arma del cercatore genera uno sciame brulicante di vedove nere, che inducono l'avversario a indietreggiare e a investire i suoi alleati.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Veleno**Azione standard** Arma in mischia o arma a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera o pesante per effettuare un attacco in mischia con questo potere.

Bersaglio: Una creatura**Attacco:** Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni da veleno e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Ogni nemico adiacente al bersaglio alla fine di questo movimento è trattenuto fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Legame Spirituale: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza.

Terra Collerica

Cercatore Attacco 27

Spiriti fatti di pietra e di terra si levano in risposta al tiro del cercatore e scaraventano a terra i suoi avversari.

Incontro ♦ Arma, Primevo**Azione standard** Arma a distanza**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + 2d6 + modificatore di Saggezza danni, e sia il bersaglio che tutti i nemici entro 2 quadretti da esso cadono a terra proni.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO**Freddo Supremo**

Cercatore Attacco 29

Il bersaglio colpito dal cercatore perde ogni traccia di calore, fino a diventare paralizzato nel ghiaccio.

Giornaliero ♦ Arma, Freddo, Primevo**Azione standard** Arma a distanza**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + 2d8 + modificatore di Saggezza danni da freddo, il bersaglio è trattenuto e riceve vulnerabilità 10 a tutti i danni (tiro salvezza termina entrambi). Inoltre, ogni nemico che inizia il proprio turno in posizione adiacente al bersaglio subisce 5 danni da freddo ed è rallentato fino all'inizio del suo turno successivo.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Ossa della Terra

Cercatore Attacco 29

In risposta all'attacco del cercatore, un nugolo di rocce acuminato si dirige verso il nemico, stritolandolo in un abbraccio pietroso.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo**Azione standard** Arma a distanza**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + 3d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio subisce 10 danni ogni volta che si muove del suo turno (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio subisce 5 danni ogni volta che si muove nel suo turno (tiro salvezza termina).

Tiro Funesto

Cercatore Attacco 29

L'avversario colpito dai proiettili del cercatore si deforma e si distorce dolorosamente, e la vista di quella scena turba gli altri nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo**Azione standard** Arma a distanza**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + 2d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Effetto: Ogni nemico che sia in grado di vedere il bersaglio e non sia immune alla paura subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Tiro Travolgente

Cercatore Attacco 29

Al richiamo del cercatore, una mandria di rinoceronti spettrali investe i suoi avversari; poi il cercatore fa partire il colpo, approfittando del caos scatenato dalla mandria imbizzarrita.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo**Azione standard** Propagazione ravvicinata 5**Bersaglio:** Ogni nemico entro la propagazione**Attacco:** Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco basilare a distanza con un bonus di +2 ai tiri per colpire per ogni bersaglio che ha colpito con la propagazione ravvicinata e con un bonus di +5 ai tiri dei danni per ogni bersaglio che ha mancato con quello stesso attacco.

ARCIERE DELLA SETTIMA SORTE

“Procedete, spiriti, e trasformate in realtà i presagi della sconfitta dei miei nemici.”

Prerequisito: Cercatore

Gli spiriti sono presenti in ogni luogo del mondo, dalle foreste infestate alle montagne spazzate dal vento. Queste entità possono essere semplici emozioni incontrollate che hanno assunto una forma semireale, oppure possono essere dotate di un vasto intelletto e di ricordi che risalgono ai primi giorni del mondo. L'arciere della settima sorte si rivolge a questi spiriti per proteggere il mondo, attingendo al loro vasto e misterioso potere per scorgere la sorte dei suoi nemici e provocarne la distruzione definitiva.

Entrando in comunione con gli spiriti della terra, l'arciere scopre vari possibili futuri e coglie il filo del fato che coincide più da vicino con le sue imprese, intessendolo con la corda del suo arco. Le frecce scagliate dall'arco portano con loro la sorte che i nemici si meritano.

Questo cammino leggendario è un percorso di attenta vigilanza. Oltre a incalzare i suoi nemici scatenando gli spiriti contro di loro, l'arciere della settima sorte può anche alterare le sorti dei suoi compagni. Le sue tecniche gli consentono di proteggere gli alleati dai pericoli e, nel contempo, di frustrare e confondere i suoi avversari.

PRIVILEGI LEGGENDARI

DELL'ARCIERE DELLA SETTIMA SORTE

Azione Immobilizzante (11° livello): Quando un arciere della settima sorte spende un punto azione per effettuare un attacco basilare a distanza, i bersagli colpiti dall'attacco sono anche immobilizzati e concedono vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo dell'arciere.

Tiro Protettivo (11° livello): Ogni volta che un arciere della settima sorte effettua un attacco a distanza, può accettare una penalità di -2 al tiro per colpire contro uno dei bersagli per concedere un bonus di +2 alla CA di un alleato adiacente al bersaglio. Il bonus dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tiro di Opportunità (16° livello): Ogni volta che un arciere della settima sorte può effettuare un attacco di opportunità, egli può effettuare un attacco basilare a distanza al posto di un attacco basilare in mischia. Questo attacco non provoca a sua volta attacchi di opportunità.

SUPPLICHE DELL'ARCIERE DELLA SETTIMA SORTE

Catene Spirituali Arciere della settima sorte Attacco 11

Quando il proiettile dell'arciere colpisce, gli spiriti primevi si avvinghiano al bersaglio, rallentandolo.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Emanazione ad area 1
entro la gittata dell'arma

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1[A] + 1d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tiro Intercettante Arciere della settima sorte Utilità 12

Reagendo con rapidità istintiva, l'arciere della settima sorte intercetta l'attacco di un nemico.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Interruzione immediata Arma a distanza

Attivazione: Un nemico colpisce un alleato adiacente al personaggio con un attacco a distanza

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Il personaggio effettua un attacco basilare a distanza contro il bersaglio con una penalità di -2 al tiro per colpire. L'attacco del personaggio non ha effetto sul bersaglio, sia che lo colpisca, sia che lo manchi. Tuttavia, se lo colpisce, l'alleato ottiene un bonus di +5 a tutte le difese contro l'attacco del nemico che attiva il potere, e se quell'attacco colpisce comunque, l'alleato subisce solo metà danni da esso.

Tempesta dei Cinque Spiriti Arciere della settima sorte Attacco 20

L'impatto del dardo dell'arciere libera un branco di spiriti colerici che attaccano i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Evocazione, Primevo

Azione standard Emanazione ad area 3
entro la gittata dell'arma

Effetto: Il personaggio evoca cinque spiriti colerici in cinque diversi quadretti non occupati entro l'emanazione. Gli spiriti occupano i loro quadretti e rimangono fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio e i suoi alleati ottengono copertura dagli spiriti e possono passare attraverso i loro quadretti. Quando si trovano adiacenti a uno qualsiasi degli spiriti, i nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire. Quando gli spiriti appaiono, ognuno di essi effettua il seguente attacco in mischia.

Bersaglio: Un nemico adiacente allo spirito

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1[A] danni e il bersaglio cade a terra prono.



CACCIATORE CREMISI

"Non c'è posto dove tu possa nasconderti, preda, perché il tuo sangue puzza di paura."

Prerequisito: Cercatore

Gli spiriti pretendono giustizia per i crimini commessi contro il mondo naturale, e accetteranno soltanto un pagamento in sangue. Il cacciatore cremisi è colui che si è incaricato di riscuoterlo. Esplora la terra per esigere dai suoi nemici il prezzo che devono pagare per avere profanato il mondo. È un cacciatore implacabile, spietato nel portamento ed efficiente nei suoi metodi.

Gli spiriti lo aiutano nelle sue imprese insegnandogli gli antichi metodi di caccia del suo popolo. Anche se i suoi antenati usavano queste tecniche per abbattere la selvaggina, il cacciatore cremisi le trova altrettanto efficaci per eliminare i propri avversari. Ogni volta che un nemico cade, il suo legame con gli spiriti guida si consolida ulteriormente, in quanto il cacciatore cremisi offre in sacrificio a loro il nemico caduto, per soddisfare la loro sete di vendetta fino a che non si imbatte nel prossimo nemico meritevole della sua punizione.

Un cacciatore cremisi si concentra sugli elementi da assalitore presenti in molte suppliche da cercatore. L'odore del sangue lo stimola ad agire, consentendogli di muoversi più velocemente per ingaggiare i suoi nemici. Queste tecniche gli permettono di accorciare le distanze per portare un nemico entro gittata o di sondare il campo di battaglia in cerca del bersaglio successivo.



PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CACCIATORE CREMISI

Azione del Cacciatore Cremisi (11° livello):

Quando un cacciatore cremisi spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene un bonus di +1 alla velocità fino alla fine dell'incontro.

Freccia Accurata (11° livello): Un cacciatore cremisi ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire dei suoi attacchi basilari a distanza.

Dardo Affilato (16° livello): Quando un cacciatore cremisi effettua un attacco basilare a distanza, mette a segno un colpo critico con un tiro di 19-20.

SUPPLICHE DEL CACCIATORE CREMISI

Tiro Devastante

Cacciatore cremisi Attacco 11

Il cacciatore cremisi si appella al sapere dei suoi antenati affinché guidino i suoi tiri.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma a distanza**

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere come attacco basilare a distanza.

Mobilità del Cacciatore

Cacciatore cremisi Utilità 12

La debolezza momentanea di un nemico offre al cacciatore l'opportunità di raggiungere una posizione più vantaggiosa.

Incontro ♦ Primevo

Reazione immediata **Personale**

Attivazione: Un nemico che il personaggio è in grado di vedere è reso sanguinante da un attacco

Effetto: Il personaggio scatta di metà della sua velocità.

Disperazione Sanguinaria

Cacciatore cremisi Attacco 20

Il tiro da maestro del cacciatore cremisi semina la disperazione nel nemico e lo priva di buona parte della sua forza.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo, Recuperabile

Azione standard **Arma a distanza**

Bersaglio: Una creatura sanguinante

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina). Il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri salvezza contro questo effetto fino alla fine del suo turno successivo.

FRECCIA DELLA MORTE

"Che la mia freccia nera sia la risposta alla tua violazione."

Prerequisito: Cercatore, privilegio di classe
Legame di Sangue

Attraverso antiche cerimonie e sussurri di vendetta, una freccia della morte convoglia nelle sue frecce tutta la collera e l'indignazione che la animano. Questo processo trasforma ogni freccia in una macabra asticella di legno levigato sormontata da una punta acuminata e decorata con una piuma nera. Quando scaglia questi letali dardi con il suo arco, le frecce mordono a fondo e trasmettono il fatale messaggio della morte.

Un cercatore che percorre il cammino della freccia della morte causa danni micidiali quando attacca un singolo bersaglio e può seminare la devastazione quando ripartisce i suoi attacchi tra più avversari contemporaneamente. Per una freccia della morte, la distruzione del nemico eclissa ogni altra priorità, quindi si vota sempre all'annientamento degli avversari, costi quel che costi.

Per padroneggiare le cerimonie delle frecce della morte, questo cercatore deve trattare con gli spiriti primevi più snervanti e violenti. Tale contatto lascia su di lui un marchio indelebile: i suoi lineamenti si fanno severi, il suo sguardo diventa selvaggio e il suo umore volubile. Ma soprattutto, una freccia della morte diventa restia a concedere pietà a coloro che gliela chiedono e la



sua ossessione implacabile nell'annientare i nemici può risultare snervante agli occhi dei compagni.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA FRECCIA DELLA MORTE

Frecce Brutali (11° livello): Quando una freccia della morte spende un punto azione per effettuare un attacco a distanza o ad area, può ripetere il tiro di tutti i dadi dei danni dell'attacco che hanno ottenuto un risultato di 1 o 2. Può continuare a ripetere ogni tiro finché non ottiene un risultato diverso da 1 o 2.

Frecce Terrificanti (11° livello): Ogni volta che una freccia della morte colpisce un nemico con un attacco a distanza ed è nascosta a quel nemico, tutti i nemici adiacenti al bersaglio subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo della freccia della morte. I nemici immuni alla paura non subiscono questa penalità.

Frecce della Morte (16° livello): Ogni volta che una freccia della morte colpisce un nemico attualmente sotto l'effetto della sua penalità di Frecce Terrificanti, può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 18-20 nel tiro del dado.

SUPPLICHE DELLA FRECCIA DELLA MORTE

Arciere Selvaggio Freccia della morte Attacco 11

La vendetta che la freccia della morte instilla in ogni tiro devasta i suoi avversari e reduce le loro difese.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Emanazione ad area 2
entro la gittata dell'arma

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1W + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio subisce una penalità di -2 a CA e Tempra fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mira Vincolante Freccia della morte Utilità 12

La freccia della morte si ferma un istante per sussurrare il nome del nemico alla freccia che sta per scagliare.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +6 al tiro per colpire del prossimo attacco a distanza che effettua prima dell'inizio del suo turno successivo.

Nube della Rovina Freccia della morte Attacco 20

La freccia della morte lancia molti dardi, creando una vera e propria nuvola nera che cade sui suoi nemici e tempesta il terreno di aste spezzate e di punte affilate come lame.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo

Azione standard Emanazione ad area 3
entro la gittata dell'arma

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. Se il bersaglio è in volo, cade a terra prono.

Effetto: L'emanazione crea una zona di terreno difficile che permane fino alla fine dell'incontro. Ogni creatura subisce 5 danni quando entra nella zona al suo turno.

RAMINGO SOLERTE

"Io viaggio su due mondi: quello che tu vedi e quello che non puoi vedere."

Prerequisito: Cercatore, privilegio di classe
Legame Spirituale

Un ramingo solerte si muove con velocità fluida, dimostrando di non essere minimamente ostacolato dall'ambiente circostante. Gli spiriti primevi con cui si è alleato guidano il suo cammino consentendogli di muoversi senza paura, a passi assai più veloci di quanto i suoi avversari riescano a seguire. Il ramingo solerte può usare dei sentieri e delle scorciatoie nascoste in tutti gli angoli del mondo. Oppure ha mosso i suoi primi passi nel mondo degli spiriti, e così facendo ha ottenuto la stessa libertà di cui godono gli spiriti custodi della terra.

Una volta diventato un ramingo solerte, un cercatore può muoversi a velocità sorprendente. Il ramingo anticipa gli attacchi del suo nemico e scatta per mettersi in salvo. Quando il cercatore segue questo cammino, il suo corpo inizia a muoversi a una tale velocità da apparire sfocato, rendendo difficile agli avversari il compito di proteggersi dai suoi colpi.

Il ramingo solerte attacca mentre si muove, si divincola quando i nemici lo colpiscono e prima o poi sfreccia attraverso i loro ranghi, sferrando colpi che li privano della loro mobilità e incrementano la sua velocità. Spostandosi appena fuori della portata dei suoi avversari, il ramingo solerte può sferrare attacchi feroci coi suoi poteri da cercatore, per bloccarli e arginarli in modo da consentire ai suoi alleati di farsi avanti per il colpo di grazia.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL RAMINGO SOLERTE

Azione Sfuggente (11° livello): Quando un ramingo solerte spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può scattare come azione minore fino alla fine del suo turno successivo.

Scatto Difensivo (11° livello): La prima volta che un ramingo solerte scatta nel suo turno, ottiene un bonus di +2 a CA e Riflessi fino all'inizio del suo turno successivo.



FRANCIS TSAI

Assalto Solerte (16° livello): Ogni volta che un ramingo solerte usa un'azione di movimento e termina il movimento ad almeno 3 quadretti di distanza da dove è partito, ottiene un bonus ai tiri dei danni con le armi da lancio leggere e pesanti fino alla fine del suo turno. Il bonus è pari al suo modificatore di Forza.

SUPPLICHE DEL RAMINGO SOLERTE

Offensiva Indistinta Ramingo solerte Attacco 11

Il ramingo solerte si muove con tale velocità e attacca con tale forza che il nemico non riesce a seguire i suoi movimenti.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera o pesante per effettuare un attacco in mischia con questo potere.

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 1 quadretto. Se il personaggio è marchiato, quella condizione ha termine su di lui prima dello scatto.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempa

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Inoltre, il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto e scatta a sua volta di 1 quadretto.

Vendetta Solerte Ramingo solerte Utilità 12

Dopo essere stato colpito, il ramingo migliora la sua posizione e prepara la vendetta.

Incontro ♦ Primevo

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio con un attacco in mischia

Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il nemico che attiva il potere concede vantaggio in combattimento al personaggio e quest'ultimo può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 19-20 nel tiro del dado contro quel nemico quando effettua attacchi con armi contro di esso.

Sbarramento Vagante Ramingo solerte Attacco 20

Il ramingo solerte si sposta rapidamente attraverso il campo di battaglia, effettuando un tiro dopo l'altro mentre si muove.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia o arma a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera o pesante per effettuare un attacco in mischia con questo potere.

Effetto: Prima dell'attacco primario, il personaggio scatta di 2 quadretti.

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + 2d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio primario è rallentato (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio scatta 2 quadretti ed effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario

Attacco secondario: Saggezza - 1 contro CA

Colpito: 1[A] + 2d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio secondario è rallentato (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio scatta di 2 quadretti ed effettua un attacco terziario.

Bersaglio terziario: Una creatura diversa dal bersaglio primario e secondario

Attacco terziario: Saggezza - 2 contro CA

Colpito: 1[A] + 2d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio terziario è rallentato (tiro salvezza termina).



“Combatti bene, ma senza disciplina e concentrazione sei destinato a fallire.”

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Assalitore. Un monaco solitamente predilige gli attacchi senza armi al posto di quelli armati e fa a meno delle armature, affidandosi alla sua agilità e manovrabilità. Pochi riescono a eguagliare la sua velocità e la sua precisione sul campo di battaglia. I suoi poteri sono più di semplici attacchi; sono forme complesse che gli consentono di colpire e di muoversi con grazia impareggiabile. Il monaco propende verso il controllore come ruolo secondario.

Fonte di potere: Psionica. L'intensa concentrazione, il costante allenamento e lo straordinario talento consentono a un monaco di imbrigliare il potere psionico che scorre potente in lui.

Caratteristiche chiave: Destrezza, Forza, Saggezza

Competenza nelle armature: Stoffa

Competenza nelle armi: Bastone ferrato, colpo senza armi del monaco, fionda, lancia, pugnale, randello, shuriken

Strumenti: Focus ki, armi in cui il monaco è competente

Bonus alle difese: +1 Tempra, +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: Al 1° livello, il monaco sceglie quattro abilità con addestramento dalla lista sottostante.

Abilità di classe: Acrobazia (Des), Atletica (For), Diplomazia (Car), Furtività (Des), Guarire (Sag), Intuizione (Sag), Manolesta (Des), Percezione (Sag), Religione (Int), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Combattente Senza Armi, Difesa Senza Armature, Tradizione Monastica

Dai più impervi picchi di montagna ai meandri dei vicoli nei quartieri più malfamati delle città, i combattenti asceti noti come monaci praticano la loro arte ovunque. Concentrandosi sulla mente e sul corpo, affinando entrambi fino a rasentare la perfezione, i monaci padroneggiano un'arte di combattimento psionico che permette loro di sferrare un pugno con forza pari a quella della clava di un gigante, e di assorbire gli attacchi con la stessa facilità di un cavaliere pesantemente corazzato. I monaci attingono al potenziale psionico racchiuso in loro, interiorizzando ulteriormente quell'energia per rafforzare i loro corpi e acuire le loro menti.

Forse il personaggio ha scelto questo sentiero per lasciarsi alle spalle un passato oscuro. O forse il suo villaggio è stato razziato una volta di troppo da un nobile malvagio o da un branco di bestie feroci, e ora il personaggio esige giustizia. Quale che sia la sua motivazione, il cammino del monaco ha trasformato il personaggio in un'arma vivente.

La strada si snoda invitante ai suoi piedi. Con poco più di un bastone da viandante e forse una borsa di cibo, ora il monaco è pronto ad affrontare tutto ciò che il mondo metterà sul suo cammino. Nei suoi anni di addestramento ha imparato a esplorare i misteri del mondo interiore. Ora è giunto il momento di affrontare quelli del mondo esterno e di mettersi alla prova contro i suoi pericoli.

PRIVILEGI DI CLASSE DEL MONACO

Un monaco possiede i seguenti privilegi di classe.

COMBATTENTE SENZA ARMI

Un monaco può effettuare attacchi senza armi con efficacia assai superiore a quella di molti altri combattenti. Quando un monaco effettua un attacco con armi come attacco basilare in mischia, può usare il colpo senza armi del monaco, che si considera appartenente al gruppo "senza armi". Questa arma possiede la proprietà di arma secondaria, un bonus di competenza +3 e infligge 1d8 danni. Il monaco deve avere una mano libera per poter usare il colpo senza armi del monaco, anche se intende colpire un bersaglio con un calcio, una ginocchiata, una gomitata o una testata. Il colpo senza armi del monaco non può essere trasformato in un'arma magica, ma può trarre beneficio da un focus ki magico, se ne possiede uno (vedi "Strumenti," più sotto).

DIFESA SENZA ARMATURE

Quando un monaco indossa un'armatura di stoffa (o non indossa alcuna armatura) e non usa uno scudo, ottiene un bonus di +2 alla CA.

TRADIZIONE MONASTICA

I monaci si addestrano seguendo numerose tecniche tradizionali, ma ogni monastero si concentra su uno stile specifico. Il personaggio può scegliere tra la tradizione del Pugno di Pietra e quella del Respiro Concentrato. La sua scelta gli conferirà una versione specifica del potere Raffica di Colpi e un beneficio difensivo.

PUGNO DI PIETRA

La tradizione del Pugno di Pietra ruota attorno alla maestria del corpo fisico, all'esercizio costante e alla perfezione atletica. I suoi discepoli cercano di padroneggiare i loro corpi, trasformandosi in armi viventi capaci di imprese soprannaturali in termini di forza, agilità e velocità. I monaci del Pugno di Pietra preferiscono studiare negli ambienti civilizzati. Alcuni monasteri del Pugno di Pietra sono piccole scuole costruite presso i paesi e i villaggi, dove gli studenti lavorano come manovali e artigiani quando non si addestrano. Altri monasteri del Pugno di Pietra sono situati nelle regioni più impervie del mondo, dalle steppe ghiacciate ai confini di un vulcano attivo, dove gli studenti possono mettere alla prova la loro tenacia giorno dopo giorno.

Raffica di Colpi: Il personaggio ottiene il potere raffica di colpi del pugno di pietra.

Bastione Mentale: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla Volontà. Questo bonus sale a +2 all'11° livello e a +3 Al 21° livello.

RESPIRO CONCENTRATO

La tradizione del Respiro Concentrato ruota attorno all'affinamento della consapevolezza mentale del monaco per padroneggiare al meglio la sua magia psionica. Questa tradizione insegna che soltanto controllando se stessi è possibile controllare l'ambiente circostante. I discepoli di questa tradizione solitamente sono asceti, i cui monasteri sorgono negli angoli più tranquilli del mondo, dove i monaci possono addestrarsi e studiare senza distrazioni. In alcuni di questi monasteri è addirittura vietato parlare, se non per un'ora al giorno.

Raffica di Colpi: Il personaggio ottiene il potere raffica di colpi concentrata.

Equilibrio Mentale: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla Tempra. Questo bonus sale a +2 all'11° livello e a +3 Al 21° livello.

STRUMENTI

I monaci solitamente incanalano la loro energia psionica attraverso un oggetto chiamato focus ki, che può essere un'arma di legno da allenamento, un rosario, un manuale di tecniche o un altro oggetto che il monaco può studiare o usare durante l'addestramento e la meditazione. Dopo essere entrato in sintonia con un focus ki, il monaco può usarlo come strumento quando lo porta sulla sua persona (Vedi "Focus ki," pagina 206).

Quando il monaco indossa o impugna il suo focus ki, può sommarne il bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei poteri da monaco e dei poteri dei cammini leggendari del monaco che contengono la parola chiave "Strumento". Il monaco può anche aggiungere il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni degli attacchi con armi che effettua usando un'arma in cui possiede competenza.

Un monaco può anche usare come strumento un'arma in cui possiede competenza. Quando impugna

IL MONACO IN BREVE

Peculiarità: Un monaco usa dei poteri che combinano il movimento ai suoi colpi possenti, sfrecciando dentro e fuori dalla battaglia senza rischiare di essere attaccato dagli avversari. In confronto agli altri assalitori, un monaco è più adatto ad affrontare piccoli gruppi di nemici. Il monaco colpisce, si muove e svanisce prima che i suoi nemici possano reagire.

Religione: Bahamut attira quei monaci desiderosi di prestare servizio come campioni del bene. Altri monaci adorano Kord, vedendo nella potenza che quel dio mostra in battaglia un esempio a cui ispirarsi. I monaci contemplativi si dedicano a loun, cercando di affinare le loro menti e di condurre le loro intere essenze sulla via dell'equilibrio. Alcuni monaci evitano di porsi al servizio degli dèi e preferiscono trovare forza nella rigorosa aderenza ai propri principi ascetici e nell'addestramento che consente di sviluppare i loro poteri psionici.

Razze: Gli umani sono i monaci più comuni e sanno padroneggiare una gamma più vasta di stili di combattimento rispetto ai monaci delle altre razze. La società dei githzerai ruota attorno alle comunità monastiche, e molti membri di quella razza adottano la classe del monaco. Gli elfi sono monaci talentuosi, in quanto la loro alta percezione e la loro agilità sono due strumenti molto utili nello studio delle discipline monastiche.

l'arma come strumento, le caratteristiche dell'arma (il bonus di competenza, i dadi dei danni e le proprietà dell'arma, come difensiva o alto critico) sono irrilevanti ai fini dei poteri da strumento.

Se il monaco possiede sia un focus ki magico che un'arma magica, può scegliere, prima di usare un potere di attacco, se attingere alla magia del focus ki o a quella dell'arma. La scelta determina il bonus di potenziamento, gli effetti dei colpi critici, le proprietà dell'oggetto magico e i poteri che il monaco può applicare a quel potere. Non può, ad esempio, utilizzare il bonus di potenziamento del suo focus ki e l'effetto di colpo critico della sua arma magica con lo stesso attacco.

CREARE UN MONACO

Ogni giocatore può creare il monaco nel modo che preferisce. Gli sviluppi forniti di seguito offrono dei suggerimenti basati sulle tradizioni monastiche del Pugno di Pietra e del Respiro Concentrato. Tutti i monaci usano la Destrezza per i loro attacchi. La Forza incrementa l'efficacia degli attacchi associati alla tradizione del Pugno di Pietra, mentre la Saggezza è importante per gli attacchi associati alla tradizione del Respiro Concentrato.

MONACO DEL PUGNO DI PIETRA

Lo stile di combattimento di questo monaco è aggressivo ed enfatizza quei poteri che eliminano il nemico rapidamente, invece di quelli che lo aiutano a controllare il ritmo della battaglia. Anche se è in grado di muoversi rapidamente, le sue manovre di combattimento probabilmente consistono in un paio di passi veloci, piuttosto che in un rapido spostamento attraverso l'intero campo di battaglia. Come nel caso degli altri monaci, la Destrezza dovrebbe essere il suo punteggio più alto. La Forza dovrà essere il suo secondo miglior punteggio, seguito da Saggezza.

Privilegio di classe suggerito: Pugno di Pietra

Talento suggerito: Stile della Tempesta Schiacciante

MONACI E ARMI

I poteri di attacco da monaco sono poteri da strumento, il che significa che sono potenziati dai poteri, dalle proprietà e dai bonus di potenziamento del suo focus ki o dell'arma che il monaco usa come strumento. Tutti gli attacchi da monaco prevedono l'uso di un'arma, che si tratti del colpo senza armi del monaco o di un oggetto fabbricato. Dal momento che gli attacchi possono attingere alla magia del suo focus ki, restano ugualmente efficaci sia che il monaco decida di brandire un bastone ferrato, sia che scelga di percuotere i suoi avversari con pugni e calci.

Il monaco potrebbe decidere di usare un'arma in modo da trarre vantaggio da talenti come Stile del Passo Appuntito o Stile della Tempesta Schiacciante. Il monaco può passare da un'arma all'altra agevolmente o raccogliere ciò che ha a portata di mano per attaccare gli avversari, attingendo al potere del suo focus ki invece di affidarsi alla forza dell'acciaio magicamente potenziato.

Il monaco potrebbe anche decidere di portare una fionda o degli shuriken, in modo da sferrare attacchi basilari a distanza.

Abilità suggerite: Acrobazia, Atletica, Percezione, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: ali della gru, coda del drago

Potere a incontro suggerito: risveglio del dolore assopito

Potere giornaliero suggerito: manovra del leopardo guizzante

MONACO DEL RESPIRO CONCENTRATO

Il monaco ricerca il flusso di energia che scorre dentro di lui, nel mondo e in ogni battaglia. Anticipa con calma gli attacchi dei suoi nemici, si muove rapidamente attraverso il campo di battaglia ed eccelle nel proiettare la sua energia psionica all'esterno per controllare i nemici e sventare le loro mosse. Il suo punteggio più alto dovrebbe essere Destrezza. La Saggezza viene per seconda e la Forza può essere terza, dal momento che probabilmente il monaco vorrà selezionare un assortimento di poteri che usano Saggezza e Forza.

Privilegio di classe suggerito: Respiro Concentrato

Talento suggerito: Stile del Passo Appuntito

Abilità suggerite: Acrobazia, Atletica, Intuizione, Percezione

Poteri a volontà suggeriti: cobra danzante, cinque cidoni

Potere a incontro suggerito: scimmia ubriaca

Potere giornaliero suggerito: spirale di maestria

POTERI DEL MONACO

I poteri del monaco sono chiamati discipline. Si basano sull'addestramento fisico, la concentrazione mentale e la maestria della magia psionica per funzionare.

DISCIPLINA COMPLETA

Molti poteri da monaco contengono la parola chiave "Disciplina Completa" (pagina 217). Un potere di disciplina completa offre al monaco almeno due azioni tra cui scegliere, solitamente una tecnica di attacco e una tecnica di movimento. Le tecniche di attacco solitamente richiedono un'azione standard, mentre le tecniche di movimento offrono varie opzioni per le azioni di movimento. Per un monaco, un potere di disciplina completa rappresenta uno stile di combattimento, una combinazione unica di movimento e attacco.

PRIVILEGI DI CLASSE

I monaci ottengono un potere di Raffica di Colpi basato sulla tradizione scelta. I monaci della tradizione del Pugno di Pietra ottengono *raffica di colpi del pugno di pietra* e i monaci del Respiro Concentrato ottengono *raffica di colpi concentrata*.



Raffica di Colpi Concentrata Privilegio del monaco

I pugni del monaco sono talmente veloci da apparire sfocati: al suo attacco ne segue un altro, che sposta gli avversari nella posizione a lui più vantaggiosa.

A volontà ♦ Psionico
Azione gratuita (Speciale) **Mischia 1**
Attivazione: Il personaggio colpisce con un attacco durante il suo turno
Bersaglio: Una creatura
Livello 11: Una o due creature
Livello 21: Ogni nemico adiacente al personaggio
Effetto: Il bersaglio subisce danni pari a 2 + il modificatore di Saggezza del personaggio, e quest'ultimo lo fa scorrere di 1 quadretto fino a un quadretto a lui adiacente o di 1 quadretto in qualsiasi direzione se il bersaglio non rientrava tra i bersagli dell'attacco che ha attivato il potere.
Speciale: Il personaggio può usare questo potere soltanto una volta per round.

Raffica di Colpi del Pugno di Pietra Privilegio del Monaco

Il monaco sferza un altro colpo al nemico dopo il primo attacco, affinché l'avversario non dimentichi la vera forza di chi si trova di fronte.

A volontà ♦ Psionico
Azione gratuita (Speciale) **Mischia 1**
Attivazione: Il personaggio colpisce con un attacco durante il proprio turno
Bersaglio: Una creatura
Livello 11: Una o due creature
Livello 21: Ogni nemico adiacente al personaggio
Effetto: Il bersaglio subisce danni pari a 3 + il modificatore di Forza del personaggio. Se il bersaglio non rientrava tra i bersagli dell'attacco che ha attivato il potere, i danni aumentano di 2 (di 4 all'11° livello e di 6 al 21° livello).
Speciale: Il personaggio può usare questo potere soltanto una volta per round.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Ali della Gru Monaco Attacco 1

Il monaco attraversa il campo di battaglia con un balzo e colpisce il nemico con un calcio, facendolo barcollare all'indietro.

A volontà ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento
Tecnica di attacco
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Tempra
Colpito: 1d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.
Livello 21: 2d10 + modificatore di Destrezza danni.
Tecnica di movimento
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio effettua una prova di Atletica per saltare con un bonus di potere +5. Si considera dotato di rincorsa e la distanza del salto non è limitata dalla sua velocità.

Cinque Cicloni Monaco Attacco 1

Il monaco si muove come un turbine, piroettando su se stesso e scatenando una raffica di calci e pugni che investe il nemico come una tempesta marina si abbatte sulla costa.

A volontà ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento
Tecnica di attacco
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione
Attacco: Destrezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Destrezza danni.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Destrezza danni.
Tecnica di movimento
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio scatta di 2 quadretti.

Cobra Danzante Monaco Attacco 1

Il monaco schiva i colpi e fa oscillare la testa come un cobra, confondendo il nemico e ritorcendo i suoi attacchi contro di lui.

A volontà ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento
Tecnica di attacco
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Destrezza danni. Se il bersaglio ha effettuato un attacco di opportunità contro il personaggio durante questo turno, subisce danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.
Livello 21: 2d10 + modificatore di Destrezza danni.
Tecnica di movimento
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità +2.

Coda del Drago Monaco Attacco 1

La mano del monaco sferza l'aria come la coda di un drago, e al minimo contatto scatena un potere che scaraventa a terra il suo avversario.

A volontà ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento
Tecnica di attacco
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Tempra
Colpito: 1d6 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.
Livello 21: 2d6 + modificatore di Destrezza danni.
Tecnica di movimento
Azione di movimento **Mischia 1**
Bersaglio: Un alleato o un nemico prono
Effetto: Il personaggio si scambia di posto con il bersaglio.

DISCIPLINE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Porte Aperte alla Battaglia Monaco Attacco 1

L'improvviso movimento del monaco coglie l'avversario impreparato, consentendogli di lanciare l'attacco.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento
Tecnica di attacco
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni. Il bersaglio subisce 1d10 danni extra se era al massimo dei punti ferita quando il personaggio lo ha colpito con questo attacco.
Tecnica di movimento
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità +2. Durante questo movimento, non provoca attacchi di opportunità dal primo nemico da cui si allontana.

Risveglio del Dolore Assopito Monaco Attacco 1

Le ferite degli avversari consentono al monaco di schivare a un'angolazione giusta quanto basta per sventare i loro attacchi. Quando il monaco attacca, si concentra sulle ferite di un singolo nemico e trova il punto perfetto in cui colpire.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni. Se il bersaglio è sanguinante, subisce danni extra sia da questo attacco che dal prossimo attacco sferrato dal personaggio prima del turno successivo di quest'ultimo. I danni extra sono pari al modificatore di forza del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità.

Durante questo movimento, i nemici sanguinanti non possono attaccarlo usando azioni di opportunità o azioni immediate.

Scimmia Ubriaca Monaco Attacco 1

Il monaco barcolla apparentemente privo di controllo. I suoi nemici restano confusi quando tentano di colpire la sua forma oscillante, poi, con un'astuta schivata, il monaco induce un avversario a colpire un suo compagno.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto. Il bersaglio poi effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro un nemico a scelta del personaggio. Il bersaglio ottiene un bonus al tiro per colpire pari al modificatore di Saggiezza del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 2.

Durante questo movimento, ignora il terreno difficile e ottiene un bonus di potere a tutte le difese contro gli attacchi di opportunità. Il bonus è pari al modificatore di Saggiezza del personaggio.

Tempesta Nascente Monaco Attacco 1

L'aria attorno al monaco vibra di potere quando egli concentra la sua energia interiore per scatenare il ruggito di un tuono.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento, Tuono

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni da tuono e ogni nemico adiacente al bersaglio subisce danni da tuono pari al modificatore di Forza del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio vola della sua velocità. Se non atterra alla fine di questo movimento, precipita.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Manovra del Leopardo Guizzante Monaco Attacco 1

Mantenendo un equilibrio perfetto, il monaco si tuffa in un letale percorso in mezzo alla mischia, sferrando calci e pugni a ogni nemico che oltrepassa.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Mischia 1

Effetto: Il personaggio scatta della sua velocità ed effettua l'attacco seguente contro ogni nemico a cui si porta adiacente durante lo scatto.

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Passo della Mantide Turbinante Monaco Attacco 1

Con passi rapidi e agilità soverchiante, il monaco spinge da parte i suoi nemici e poi li tempesta di calci micidiali.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Effetto: Il personaggio scatta della sua velocità. Se entra in un quadretto adiacente a qualsiasi nemico durante questo scatto, fa scorrere quel nemico di 1 quadretto. Può fare scorrere ogni nemico soltanto una volta nel corso dello scatto. Dopo lo scatto, il personaggio effettua l'attacco seguente.

Bersaglio: Una, due o tre creature

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza 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.

Spirale di Maestria Monaco Attacco 1

Con un movimento improvviso e devastante, il monaco sferra una serie di calci massacranti e pugni di forza psionica ai nemici vicini.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Stabile, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Destrezza danni da forza.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume la posizione della spirale.

Finché l'effetto non termina, la portata dei suoi attacchi di contatto in mischia aumenta di 1.

Tuono Armonioso Monaco Attacco 1

Il monaco colpisce un avversario, poi si volta e sferra un calcio a un altro. In lontananza rimbomba il rumore di un tuono, che si avvicina rombando ed esplode tra i due avversari del monaco.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento, Tuono

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 3d6 + modificatore di Destrezza danni da tuono.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Quando uno dei bersagli subisce danni, l'altro bersaglio subisce danni da tuono pari al modificatore di Forza del personaggio. Questo effetto dura fino alla fine dell'incontro o finché uno dei bersagli non scende a 0 punti ferita.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Afferrare il Vento

Monaco Utilità 2

Prima che il nemico possa ricacciarlo indietro, il monaco gira su se stesso e ritorce il potere dell'attacco nemico contro chi lo ha sferrato, spingendolo nella posizione a lui più utile.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio viene tirato, spinto o fatto scorrere

Effetto: Invece di subire l'effetto del movimento forzato, il personaggio scatta del numero di quadretti di cui sarebbe stato mosso.

Disciplina Armoniosa

Monaco Utilità 2

Una sequenza specifica di tecniche di respirazione riesce a potenziare sia le capacità difensive che quelle offensive del monaco.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Saggezza. Quando non gli restano più punti ferita temporanei, ottiene un bonus al tiro dei danni del prossimo attacco in mischia che effettua prima della fine del suo turno successivo. Il bonus è pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Passo Misurato

Monaco Utilità 2

Il monaco cammina con tale controllo e precisione che il terreno disestato e perfino gli specchi d'acqua non sono più un ostacolo per lui.

Incontro ♦ Psionico

Azione di movimento Personale

Effetto: Fino alla fine di questo turno, il personaggio ignora il terreno difficile e può muoversi sulle superfici liquide o rimanere in piedi su di esse come se fossero terreno solido. Inoltre, il personaggio si muove della sua velocità.

Raffica Suprema

Monaco Utilità 2

Il monaco si muove più veloce di quanto gli occhi riescano a seguirlo. Dove finisce un colpo e dove inizia quello successivo? Non ha importanza, purché l'avversario venga colpito.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio usa il suo potere di Raffica di Colpi e risolve gli effetti del potere che lo ha attivato

Effetto: Il personaggio scatta di metà della sua velocità e utilizza di nuovo il suo potere di Raffica di Colpi.

DISCIPLINE A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Campione Tenace

Monaco Attacco 3

Il monaco concentra il suo dolore in un singolo punto sulla cima del suo pugno. Quando colpisce, riversa il proprio dolore sul nemico colpito.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni. Il personaggio può effettuare un tiro salvezza contro un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine, con un bonus pari al suo modificatore di Saggezza. Se lo supera, non solo l'effetto ha termine, ma il bersaglio subisce danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità +2. Ogni volta che viene attaccato durante questo movimento, ottiene un bonus di +1 alla velocità fino alla fine del suo turno successivo.

Danza delle Spade

Monaco Attacco 3

Quando gli avversari sciamano intorno al monaco, questi balza oltre di loro e ritorce la loro superiorità numerica contro di essi.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio subisce danni extra pari al doppio del numero di nemici adiacenti al personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità +2. Se i nemici effettuano attacchi di opportunità contro di lui durante questo movimento e lo mancano, il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro i nemici che lo hanno mancato fino alla fine del suo turno.

Montagna Eterna

Monaco Attacco 3

Il monaco si concentra e si appella mentalmente alla ferrea disciplina che gli consente di camminare, combattere e scrollarsi di dosso gli attacchi nemici con lo stesso spirito tenace di una montagna.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza a tutti i danni pari al proprio modificatore di Forza fino alla fine del suo turno successivo. Inoltre, scatta di 2 quadretti.

Tuoni Gemelli

Monaco Attacco 3

Il monaco si muove più veloce di quanto gli occhi riescano a seguirlo e sferra un ampio calcio con tale ferocia che il tuono della sua energia investe sia l'avversario che i suoi compagni.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento, Tuono

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni da tuono e un singolo nemico adiacente al bersaglio subisce 1d10 danni da tuono.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio sceglie un nemico a lui adiacente e si muove della sua velocità +2. Durante questo movimento, non provoca attacchi di opportunità da quel nemico.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Cento Foglie Monaco Attacco 5

Il monaco fa partire una raffica di attacchi, colpendo con tale velocità e potenza che le creature si disperdono davanti a lui come foglie al vento.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio può bersagliare una creatura aggiuntiva entro gittata con il suo potere di Raffica di Colpi.

Colpo Letale del Cobra Monaco Attacco 5

Il monaco oscilla da un lato all'altro e poi il suo pugno guizza in avanti come la testa di un cobra, infliggendo ferite psionicamente avvelenate.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento, Veleno

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Combinazione della Frana Suprema Monaco Attacco 5

Una valanga di colpi apre una serie di ferite profonde che il monaco può sfruttare negli attacchi successivi.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri dei danni contro il bersaglio e fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto ogni volta che lo colpisce con un attacco. Se quell'attacco comprende un movimento forzato, il personaggio può incrementare la distanza di quel movimento di 1 quadretto invece di fare scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Tecnica del Combattente d'Acciaio Monaco Attacco 5

Il monaco si concentra e attinge mentalmente alla propria energia psionica per rendere la sua pelle dura come l'acciaio. Quando il suo pugno colpisce, lo fa con la forza dell'ascia di un gigante.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio marcia il bersaglio (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio marcia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Effetto: Finché il marchio di questo potere rimane sul bersaglio, tale bersaglio subisce danni pari al modificatore di Forza del personaggio ogni volta che colpisce quest'ultimo.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Balzo dei Cieli Monaco Utilità 6

Il monaco balza in aria, raggiungendo altezze incredibili.

Incontro ♦ Psionico

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Atletica per saltare con un bonus di potere +10. Il personaggio si considera dotato di rincorsa.

Difesa Concentrata Monaco Utilità 6

Il monaco respira a fondo. Una volta perfezionato il suo equilibrio, riesce a evitare agevolmente gli attacchi nemici.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché l'effetto non termina, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese.

Meditazione Purificatrice Monaco Utilità 6

Il monaco proietta la sua mente dentro di sé, trova la fonte di ciò che lo affligge e la estirpa.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio effettua un tiro salvezza con un bonus pari al proprio modificatore di Saggezza.

Tuono Echeggiante Monaco Utilità 6

Quando i pugni fulminei del monaco seminano la distruzione attorno a lui, l'eco tonante dei suoi colpi investe gli altri nemici.

Incontro ♦ Psionico

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio usa il suo potere di Raffica di Colpi

Effetto: Ogni nemico entro 2 quadretti dal personaggio che non è stato danneggiato dal suo potere di Raffica di Colpi viene spinto di 1 quadretto.

DISCIPLINE A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Colpo della Slavina Monaco Attacco 7

Quando il colpo del monaco giunge a segno, l'avversario è scaraventato via attraverso il campo di battaglia e si schianta contro gli altri nemici come una slavina.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio primario di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza.

Poi effettua un attacco secondario come emanazione ravvicinata 1 centrato sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni creatura entro l'emanazione a eccezione del bersaglio primario

Attacco secondario: Destrezza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio secondario cade a terra prono.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità +2. Durante questo movimento non provoca attacchi di opportunità dai nemici proni.



Marea Avvinghiante

Monaco Attacco 7

Il monaco si riversa sull'avversario come un'ondata di marea, sferrando una serie di calci e di pugni che consegnano il nemico nella sua morsa e gli consentono di trascinarlo via con sé.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard

Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento

Personale

Effetto: Il personaggio scatta di 2 quadretti. Durante lo scatto, se il personaggio esce da un quadretto adiacente a un nemico che è riuscito a colpire in questo turno, può fare scorrere quel nemico di 1 quadretto nello spazio che egli ha lasciato vuoto.

Passo del Titano

Monaco Attacco 7

Il monaco assume una posizione di combattimento satura di energia. A ogni suo passo solleva frammenti di terreno e ogni suo calcio sbriciola le ossa e il metallo.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard

Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza.

Tecnica di movimento

Azione di movimento

Personale

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Atletica per saltare con un bonus di potere +5 e si considera dotato di rincorsa. Quando atterra, ogni quadretto a lui adiacente diventa terreno difficile fino alla fine del suo turno successivo.

Pugno dei Cento Colpi

Monaco Attacco 7

Il monaco si muove più veloce di quanto gli occhi riescano a seguirlo, come se cento suoi sosia si fossero improvvisamente sparpagliati in mezzo ai nemici.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard

Contatto in mischia

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio scatta di 1 quadretto.

Tecnica di movimento

Azione di movimento

Personale

Effetto: Il personaggio scatta di 2 quadretti.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

Danza della Gru

Monaco Attacco 9

Il monaco si muove con precisione per raggiungere i suoi nemici, tenendo d'occhio la loro postura e la loro posizione da combattimento per sferrare il preciso ammontare di energia sufficiente a sbaragliarli.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard

Contatto in mischia

Bersaglio: Una, due, tre o quattro creature

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio scatta di 2 quadretti dopo ciascun attacco.

Da Forza a Debolezza

Monaco Attacco 9

Il monaco percepisce psionicamente ciò che i suoi occhi non possono vedere: la debolezza interiore del nemico. Si limita a toccare quell'avversario, e un istante dopo il nemico è sopraffatto dall'agonia dell'attacco.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard

Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra o Riflessi

Colpito: Danni continuati pari a 15 + il modificatore di Destrezza del personaggio (tiro salvezza termina).

Mancato: 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Tecnica del Segugio Implacabile

Monaco Attacco 9

Il monaco effettua un rapido attacco contro il suo avversario, bollandolo con un marchio psionico. Ovunque esso vada, il monaco riuscirà a seguirlo.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard

Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando il bersaglio esce volontariamente da un quadretto adiacente al personaggio, quest'ultimo può scattare di 1 quadretto come azione gratuita. Il personaggio può effettuare il seguente attacco contro il bersaglio una volta prima della fine dell'incontro.

Interruzione immediata Contatto in mischia

Attivazione: Il bersaglio effettua un attacco

Attacco secondario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Tocco del Crepuscolo Monaco Attacco 9

Il monaco sfiora con le dita le teste dei nemici, disturbando il flusso di energia che attraversa gli avversari e offuscando la loro visione.

Giornaliero ♦ Strumento, Psichico, Psionico

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una, due, o tre creature

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Destrezza danni psichici e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Balzare in Piedi Monaco Utilità 10

Con un balzo, il monaco è di nuovo in piedi.

Incontro ♦ Psionico

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio è pronto all'inizio del suo turno

Effetto: Il personaggio si rialza.

Difesa del Drago di Ferro Monaco Utilità 10

Il monaco tranquillizza la sua mente ed espelle il dolore che il nemico gli ha inferto.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio subisce dei danni

Effetto: I danni vengono ridotti di 10 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Potere Interiore Monaco Utilità 10

Il monaco attinge al potere psionico che scorre dentro di sé per sanare le proprie ferite.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio spende un impulso curativo e recupera 2d6 punti ferita aggiuntivi.

Tecnica del Ragno Monaco Utilità 10

Il potere della mente del monaco è in grado di trasformare pareti e soffitti in pavimenti per i suoi piedi.

A volontà ♦ Psionico

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio scala per un numero di quadretti pari alla sua velocità. Durante questa scalata può spostarsi lungo le superfici verticali o capovolte, come ad esempio i soffitti, ma cade se conclude il suo turno su una superficie del genere.

DISCIPLINE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Colpo Soverchiante Monaco Attacco 13

Il monaco focalizza la sua energia psionica in un singolo colpo talmente potente che l'avversario ha difficoltà a reagire.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire contro il personaggio pari al modificatore di Saggezza di quest'ultimo.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio scatta di 3 quadretti.

Danza del Calabrone Pungente Monaco Attacco 13

Il monaco balza in aria e atterra sulla schiena del nemico. Da lì, lo assale con una tempesta di colpi.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard

Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio afferra il bersaglio. Finché mantiene la presa, il bersaglio concede copertura al personaggio, e se è più grosso del personaggio, questi può terminare un'azione di movimento sul suo spazio. Se lo fa, il bersaglio non è immobilizzato da questa presa e il personaggio rimane nel suo spazio quando esso si muove (il personaggio non provoca attacchi di opportunità quando si muove assieme al bersaglio). Finché il personaggio non esce dallo spazio del bersaglio, il movimento di quest'ultimo non provoca attacchi di opportunità da parte del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Atletica per saltare con un bonus di potere +5 e si considera dotato di rincorsa. Può usare la tecnica di attacco in un qualsiasi punto durante questo movimento.

Passo tra Due Mondi Monaco Attacco 13

Il monaco sguscia attraverso la trama del mondo e riemerge piombando addosso al nemico con un calcio che lo scaraventa nello stesso varco da cui è appena uscito.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento, Teletrasporto

Tecnica di attacco

Azione standard

Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio teletrasporta il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di un numero di quadretti pari a 2 + il suo modificatore di Saggezza.

Toro Scatenato Monaco Attacco 13

Il monaco si muove come un toro infuriato, ricorrendo al suo potere psionico per scansare dal proprio cammino tutti gli avversari e sferrare pugni letali che li tramortiscono.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard

Emanazione ravvicinata 2

Requisito: Il personaggio non deve essere immobilizzato.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto. Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio scatta di 3 quadretti fino a un quadretto entro l'emanazione.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 2. Durante questo movimento può passare attraverso gli spazi dei nemici.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Danzatore del Mare Battagliero Monaco Attacco 15

Il monaco si insinua tra le linee nemiche, guizzando tra gli avversari e lasciandosi alle spalle una scia di combattenti caduti.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Mischia 1

Effetto: Il personaggio scatta della sua velocità e può effettuare l'attacco seguente una volta contro ogni nemico a cui diventa adiacente durante lo scatto.

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati.

Rintocco della Campana Dorata Monaco Attacco 15

Il monaco compie un balzo e sferra un pugno nell'aria, generando un dardo di forza scintillante che sfreccia attraverso il campo di battaglia. Poi il monaco segue quel dardo e atterra nel punto dell'impatto.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio salta di 10 quadretti.

Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 4d6 + modificatore di Destrezza danni da forza e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Via del Vento d'Autunno Monaco Attacco 15

Il monaco balza in aria e sferra un calcio rotante che crea un violento spostamento d'aria. Il monaco cavalca poi quel vento, che investe i suoi nemici e prosciuga la loro forza.

Giornaliero ♦ Freddo, Psionico, Strumento, Stabile

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Destrezza danni da freddo e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio assume la posizione del vento d'autunno. Finché l'effetto non termina, il personaggio può scattare di 2 quadretti come reazione immediata quando viene colpito da un qualsiasi attacco.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Consolazione Meditativa Monaco Utilità 16

Concentrandosi mentalmente, il monaco bandisce da sé i propri malanni.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché l'effetto non termina, una volta per round il personaggio può usare un'azione minore per effettuare un tiro salvezza.

Mente Adamantina Monaco Utilità 16

La mente disciplinata del monaco respinge un attacco.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Un attacco colpisce la Volontà del personaggio

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +5 alla Volontà contro l'attacco che attiva il potere.

Posizione del Maestro dei Venti Monaco Utilità 16

Il vento turbinava attorno al monaco, conducendolo dove egli desiderava andare anziché nel punto dove gli avversari vorrebbero portarlo.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché l'effetto non termina, quando il personaggio viene tirato, spinto o fatto scorrere da qualsiasi nemico, può usare un'azione gratuita alla fine del movimento forzato per scattare dello stesso numero di quadretti di cui si è mosso.

Posizione della Spada Immobile Monaco Utilità 16

Il monaco mette da parte ogni pensiero di battaglia e i suoi avversari sono costretti a fare altrettanto.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché l'effetto non termina, i nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire contro il personaggio.

DISCIPLINE A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Abbraccio Gelido della Morte Monaco Attacco 17

Il tocco del monaco blocca il nemico sul posto: quando tenta di muoversi, sulla sua carne si aprono crepe simili a quelle che incrinerebbero una lastra di ghiaccio.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Necrotico, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni necrotici e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché l'effetto immobilizzante è in atto, il bersaglio subisce danni pari a 5 + il doppio del modificatore di Forza del personaggio quando viene colpito da un qualsiasi attacco che lo tiri, lo spinga o lo faccia scorrere.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 2. Può usare la tecnica di attacco in un qualsiasi punto di questo movimento.

Calcio dei Tre Venti Monaco Attacco 17

Il monaco si muove come un uragano, sfrecciando tra i suoi nemici e sferrando simultaneamente una raffica di calci.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento, Teletrasporto

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una, due o tre creature

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Destrezza + modificatore di Saggezza danni e il personaggio scatta di 2 quadretti.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio sceglie un nemico entro 6 quadretti da lui. Si teletrasporta fino a un quadretto adiacente a quel nemico.



Calcio Turbinante

Monaco Attacco 17

Il monaco ruota su se stesso a una velocità incredibile, creando un vortice di vento che attira i nemici verso di sé. Quando i nemici si dispongono attorno a lui, il monaco balza in aria e si dilegua.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Psionico, Strumento**

Tecnica di attacco

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco primario: Destrezza contro Tempra

Colpito: Il personaggio tira il bersaglio di 2 quadretti.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico adiacente al personaggio

Attacco secondario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza + modificatore di Forza danni.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio vola della sua velocità. Il primo quadretto di questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Passi del Fuoco Afferrante

Monaco Attacco 17

Il monaco è avvolto in una patina di fiamme e lascia dietro di sé una scia di fuoco a ogni passo.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Fuoco, Psionico, Strumento**

Tecnica di attacco

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni da fuoco.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità. Durante questo movimento, ogni nemico che lo colpisce subisce danni da fuoco pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio e ogni quadretto da cui il personaggio esce si riempie di fuoco fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno in un quadretto di fuoco subisce danni pari a 5 + modificatore di Saggezza del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Duello nei Cieli

Monaco Attacco 19

Il monaco attinge alle sue riserve interiori per sferrare un calcio micidiale. Il suo nemico vola in aria e il monaco lo segue in un batter d'occhio. Per un breve istante, entrambi restano sospesi a mezz'aria, finché il monaco non fa partire un secondo attacco che schianta l'avversario a terra.

Giornaliero ♦ **Psionico, Strumento**

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro Tempra

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti e poi scatta di 5 quadretti fino a un quadretto a esso adiacente. Effettua allora un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Destrezza contro Tempra

Colpito: 10 + modificatore di Destrezza danni. Il bersaglio cade a terra prono ed è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio cade a terra prono.

Effetto: Il personaggio vola della sua velocità. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Fuoco del Drago Ascendente

Monaco Attacco 19

Il monaco esala un inferno di fiamme per bruciare i suoi nemici.

Giornaliero ♦ **Fuoco, Psionico, Strumento, Zona**

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 5d6 + modificatore di Destrezza danni da fuoco.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio colpisce una qualsiasi creatura entro la zona, quella creatura subisce 2d6 danni da fuoco extra.

Mantenere minore: La zona permane.

Pugno Inevitabile

Monaco Attacco 19

Il monaco colpisce il suo avversario. Per quanto questi provi a sfuggire al suo attacco, non ci riesce.

Giornaliero ♦ **Psionico, Stabile, Strumento**

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza + 2 contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: 2d10 + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Il personaggio assume la posizione del pugno inevitabile. Finché l'effetto non termina, il suo potere di Raffica di Colpi infligge 2 danni extra.

Tecnica della Legione Angelica Monaco Attacco 19

Il monaco si avventa sul nemico, costringendolo a duellare con una gragnola mozzafiato di calci e di pugni. Costringendo il nemico ad attaccare, il monaco lo attira nella sua trappola.

Giornaliero ♦ **Psionico, Strumento**

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 5d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio marchia il bersaglio (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Effetto: Finché il marchio di questo potere permane, il personaggio può usare un'azione gratuita per costringere il bersaglio ad attaccarlo coi suoi attacchi in mischia e a distanza, fintanto che il personaggio si trova entro la gittata di quegli attacchi. Ogni volta che il bersaglio lo colpisce, il personaggio ottiene un bonus di potere +4 ai tiri per colpire contro di esso fino alla fine del proprio turno successivo.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO**Corpo Adamantino**

Monaco Utilità 22

L'incredibile magia e reattività del monaco, frutto della sua padronanza della magia psionica, gli consentono di riscuotersi da un attacco letale.

Incontro ♦ **Psionico**

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Il personaggio viene colpito da un attacco

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 20 a tutti i danni contro l'attacco che attiva il potere.

Passo del Viandante delle Nebbie

Monaco Utilità 22

Concentrando adeguatamente il proprio potere psionico, il monaco riesce ad aggirare agevolmente anche gli ostacoli fisici.

Incontro ♦ **Psionico**

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio diventa intangibile e ignora il terreno difficile fino alla fine del suo turno successivo.

Tecnica Indomita

Monaco Utilità 22

Un istante prima il monaco era sul punto di morire. Un istante dopo, il potere psionico scorre attraverso di lui e risana le sue ferite.

Giornaliero ♦ **Guarigione, Psionico**

Nessuna azione **Personale**

Attivazione: Il personaggio possiede 0 punti ferita o meno all'inizio del suo turno

Effetto: Il personaggio usa un impulso curativo per recuperare un ammontare di punti ferita pari al suo valore di sanguinante.

Viandante dei Venti

Monaco Utilità 22

Il monaco cammina nell'aria, affidandosi alla sua concentrazione e al suo potere psionico per volare con la stessa agilità con cui gli altri camminano.

A volontà ♦ **Psionico**

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio vola della sua velocità. Se non atterra alla fine di questo movimento, precipita.

DISCIPLINE A INCONTRO DI 23° LIVELLO**Demolire il Castello**

Monaco Attacco 23

Il monaco assume una postura da combattimento e i suoi nemici capiscono che sta per scatenare un attacco in grado di svellere un castello dalle sue fondamenta.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Psionico, Strumento**

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni, il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza e lo butta a terra prono.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 4.

Durante questo movimento, qualsiasi nemico che lo manchi con un attacco di opportunità cade a terra prono.

Fantasma Famelico

Monaco Attacco 23

Il monaco si trasforma in una versione spettrale di se stesso e trae nuova vitalità dal colpo che sferra.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Necrotico, Psionico, Strumento**

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni necrotici. Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 10 + il suo modificatore di Saggezza.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio diventa evanescente e intangibile fino alla fine del suo turno e si muove della propria velocità.

Legione di Uno

Monaco Attacco 23

La carneficina che il monaco lascia dietro di sé traccia un sentiero che lo conduce fino al nemico.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Psionico, Strumento**

Tecnica di attacco

Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Il personaggio scatta di 4 quadretti fino a un quadretto entro l'emanazione.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio scatta di 4 quadretti.

Pugno di Luce Dorata

Monaco Attacco 23

Concentrando la propria energia psionica, il monaco trasforma il suo pugno in un marchio radioso.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Psionico, Radioso, Strumento**

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni radiosi. Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ravvicinata 1 centrata sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco secondario: Destrezza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio secondario è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 4.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO

Colpo della Cometa Vagante

Monaco Attacco 25

Il monaco sferra un colpo micidiale a un avversario, concentrando poi la sua energia psionica per passare da un mondo all'altro e ripetere di nuovo questo attacco.

Giornaliero ♦ **Psionico, Strumento, Teletrasporto**

Azione standard **Mischia 1**

Bersaglio: Uno, due o tre nemici

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Dopo aver attaccato un bersaglio con questo potere, il personaggio si teletrasporta in un quadretto adiacente a un nemico diverso situato entro 10 quadretti da lui.

Colpo della Tartaruga Vulnerabile

Monaco Attacco 25

Le mani del monaco si muovono con tale velocità che è impossibile vederle, sferrando una rapida serie di attacchi che riducono l'armatura dell'avversario a un cumulo di rottami.

Giornaliero ♦ **Psionico, Strumento**

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 6d8 + modificatore di Destrezza danni. Fino alla fine dell'incontro, gli attacchi contro la CA o i Riflessi del bersaglio vanno confrontati con la più bassa delle due difese.

Mancato: Danni dimezzati. Gli attacchi contro la CA o i Riflessi del bersaglio vanno confrontati con la più bassa delle due difese (tiro salvezza termina).

Danza della Fenice

Monaco Attacco 25

Il monaco concentra la sua energia psionica e la proietta verso l'esterno in un alone di fiamme dorate. Poi si scatena tra i suoi avversari, bruciandoli e sferrando una nutrita serie di calci e pugni.

Giornaliero ♦ **Fuoco, Psionico, Radioso, Strumento**

Azione standard **Mischia 1**

Effetto: Il personaggio scatta della propria velocità ed effettua il seguente attacco una volta contro ogni nemico a cui viene a trovarsi adiacente durante lo scatto.

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio subisce danni da fuoco e radiosi pari a 5 + il suo modificatore di Forza.

Posizione dell'Idra Vigile

Monaco Attacco 25

Il monaco effettua una serie di rapidi attacchi contro i nemici attorno a sé e assume una posa vigile nei confronti di ognuno di essi.

Giornaliero ♦ **Psionico, Stabile, Strumento**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 6d6 + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume la posizione dell'idra vigile. Finché l'effetto non termina, il personaggio può bersagliare una creatura aggiuntiva situata entro 3 quadretti da lui con il suo potere di Raffica di Colpi.

DISCIPLINE A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Attingere al Pozzo della Vita

Monaco Attacco 27

Il monaco si lascia attraversare da un flusso di energia psionica che lo trasporta attraverso lo spazio e interferisce con l'energia vitale dei suoi nemici.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Psionico, Strumento, Teletrasporto**

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro Tempra

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni. Il personaggio si teletrasporta in un quadretto adiacente a un nemico situato entro 6 quadretti da lui. Poi effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Un nemico diverso dal bersaglio primario

Attacco secondario: Destrezza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio primario e quello secondario sono frastornati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio si teletrasporta fino a un quadretto adiacente a un nemico situato entro 6 quadretti da lui.

Colpo Spaccacuore

Monaco Attacco 27

Il monaco concentra il suo potere psionico nelle mani, creando una risonanza letale. Con un semplice tocco, piega il nemico alla sua mercé.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Psicico, Psionico, Strumento**

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto secondario: 2d6 + modificatore di Destrezza danni psichici.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 4.

Può usare la tecnica di attacco in un qualsiasi punto del movimento.

Pugile Ubriaco Celestiale Monaco Attacco 27

Il monaco trema e barcolla, ma nella sua follia c'è del metodo. Ogni mossa è perfettamente misurata per ingannare i suoi nemici e indurli ad attaccarsi l'un l'altro.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Psionico, Strumento**

Tecnica di attacco

Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro un nemico scelto dal personaggio. Il bersaglio ottiene un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni contro quel nemico. Tale bonus è pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio scatta di 4 quadretti.

Pugno di Ferro Indomito Monaco Attacco 27

Il braccio del monaco si trasforma in solido ferro e colpisce l'avversario con un pugno che penetra la sua armatura.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Psionico, Strumento**

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 4d10 + modificatore di Destrezza + modificatore di Forza danni.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza. Durante questo movimento, il personaggio può scattare attraverso gli spazi dei nemici.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO**Nebbia Tempestosa** Monaco Attacco 29

Il monaco si trasforma in una figura spettrale e cammina in mezzo ai suoi nemici, attraversando le loro armature coi suoi pugni e i suoi calci come se fosse nebbia.

Giornaliero ♦ **Psionico, Stabile, Strumento**

Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 7d6 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio può assumere la posizione della nebbia tempestosa. Finché l'effetto non termina, il personaggio è intangibile. Quando il personaggio viene colpito da un attacco, come interruzione immediata può diventare evanescente fino alla fine del suo turno successivo; in tal caso, il potere stabile si esaurisce.

**Palmo Tremolante**

Monaco Attacco 29

Il colpo micidiale del monaco produce una fitta di agonia soprannaturale nell'avversario. Lentamente, ma inesorabilmente, la sua vita scivola via.

Giornaliero ♦ **Psionico, Strumento**

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 5d10 + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Ogni tiro salvezza fallito: I danni continuati aumentano di 5.

Pugno Stordente

Monaco Attacco 29

Ogni creatura vivente ha dei punti deboli, alcuni più nascosti di altri. Il monaco esegue il colpo delle nove stelle, che colpisce ognuno dei punti deboli dell'avversario.

Giornaliero ♦ **Psionico, Strumento**

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 6d8 + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: Il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio è frastornato o indebolito (tiro salvezza termina).

DEVOTO DELLA MONTAGNA

“La montagna possiede una forza silenziosa e una resistenza incrollabile che resiste alle tempeste più crudeli, ma quando è chiamata ad agire, nulla può opporsi alla sua potenza.”

Prerequisito: Monaco, potere raffica di colpi del pugno di pietra

Il devoto della montagna ha passato anni a studiare presso un remoto monastero tra i picchi montani, dove i suoi maestri gli hanno insegnato a ispirarsi alla forza e alla maestà della montagna. Grazie alle sue meditazioni, ha imparato a diventare simile alla montagna, a ergersi saldo contro i suoi nemici e a respingere i loro attacchi con determinazione inflessibile. Quando non contempla il grande potere della montagna, dedica i suoi sforzi a padroneggiare le tecniche di combattimento insegnategli dai suoi maestri, e col tempo diventa simile all'oggetto della sua venerazione.

Lo stile di combattimento del devoto della montagna cattura la forza della montagna e la fa propria. Concentrando il potere psionico nel suo corpo, indurisce i suoi pugni in modo da poter penetrare la carne e la pietra con la stessa facilità. Il devoto ha anche imparato a piantarsi nel terreno, stabilizzandosi al suolo in modo da non farsi scalzare nemmeno dalla più feroce delle tempeste. Quando è piantato al suolo in questo modo, può affermare i suoi nemici e scagliarli lontano da sé.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL DEVOTO DELLA MONTAGNA

Azione della Montagna

Inesorabile (11° livello):

Quando un devoto della montagna spende un punto azione per eseguire un'azione extra, la sua *raffica di colpi del pugno di pietra* infligge danni extra pari al suo modificatore di Forza fino alla fine del turno.

Pugni Frantumanti (11° livello):

Il colpo senza armi del monaco e la *raffica di colpi del pugno di pietra* del devoto della montagna infliggono 2 danni extra. Inoltre, il colpo senza armi del monaco ottiene un bonus ai tiri dei danni contro gli oggetti e le creature che possiedono la parola



chiave “Costrutto”. Il bonus è pari al suo modificatore di Forza.

Raffica della Frana (16° livello): Una volta per round, quando un devoto della montagna usa la sua *raffica di colpi del pugno di pietra* contro un bersaglio diverso dal bersaglio dell'attacco che attiva il potere, può buttare il bersaglio a terra prono invece di infliggergli danni.

DISCIPLINE DEL DEVOTO DELLA MONTAGNA

Macigno Rotolante Devoto della montagna Attacco 11

Un macigno all'inizio si muove lentamente, ma una volta presa velocità, poche cose possono fermarlo.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard

Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni, il bersaglio cade a terra prono e non può rialzarsi fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio scatta di metà della propria velocità e ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Radici della Montagna Devoto della montagna Utilità 12

Il devoto della montagna assume una posizione a gambe divaricate, affondando i piedi nel terreno per farsi solido come una montagna.

Incontro ♦ Psionico, Stabile

Azione minore

Personale

Effetto: Finché l'effetto non termina, il personaggio non può essere tirato, spinto, fatto scorrere o essere buttato a terra a meno che non lo voglia. Finché l'effetto non termina, il personaggio è rallentato. Può porre fine all'effetto stabile del potere mediante un'azione gratuita.

Lancio della Frana Devoto della montagna Attacco 20

Il devoto della montagna afferra il nemico che si muove per attaccare e lo scaglia attraverso il campo di battaglia, poi balza nell'aria per sferrare un attacco devastante.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Reazione immediata Mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente colpisce il personaggio con un attacco in mischia o ravvicinato

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco primario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Destrezza danni, il personaggio spinge il bersaglio di 5 quadretti e lo butta a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Effetto: Il personaggio salta in un quadretto che sia in grado di vedere e adiacente al bersaglio. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità. Poi effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Destrezza contro Tempra

Colpito: 1d10 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

INIZIATO DEL DRAGO

"Il drago conosce molti segreti, e con quei segreti, posso dare battaglia alle forze dell'oscurità."

Prerequisito: Monaco

Il monastero presso cui l'iniziato si è addestrato seguiva una rara disciplina, la scuola della saggezza del drago. Stando agli insegnamenti dei suoi maestri, nei giorni antichi i draghi insegnarono ai mortali più potenti come trascendere le loro forme fisiche per diventare potenti quanto un drago. Il monastero insegna che con la concentrazione e la disciplina giusta, anche gli iniziati del drago possono padroneggiare questi segreti.

L'iniziato del drago impara a proiettare il suo potere psionico verso l'esterno, scatenando il soffio infuocato dei draghi e trasformando la sua pelle nella pelle scagliosa e corazzata di un drago. Un iniziato del drago si muove con la stessa velocità di un drago, danzando sul vento sorretto da ali di potere psionico. Quando riesce a padroneggiare questa disciplina, impara addirittura a trasformarsi in un drago per un breve istante.

I monaci mezzorchi sono spesso attratti da questo cammino leggendario, dal momento che la loro agilità e la loro forza sono li rendono particolarmente adatti a esso. Per lo stesso motivo, la loro rabbia infuocata eguaglia la collera di un drago quando giunge il momento di combattere.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'INIZIATO DEL DRAGO

Azione del Drago (11° livello): Quando un iniziato del drago spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può usare un'azione gratuita per infliggere danni da fuoco a ciascun nemico entro una propagazione ravvicinata 3. I danni da fuoco sono pari a 5 + il modificatore di Forza dell'iniziato.

Forza del Drago (11° livello): Un iniziato del drago ottiene resistenza 5 al fuoco, o se già possedeva resistenza al fuoco, tale resistenza aumenta di 5. Ogni volta che subisce danni da fuoco, l'iniziato del drago ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni fino alla fine del suo turno successivo, anche se la sua resistenza al fuoco nega i danni.

Artigli del Drago (16° livello): I danni inferti dal potere di Raffica di Colpi di un iniziato del drago ottengono un bonus di +2 e ignorano ogni resistenza.

DISCIPLINE DELL'INIZIATO DEL DRAGO

Diluvio Draconico Iniziato del drago Attacco 11

Come il drago che cerca di emulare, l'iniziato balza in aria e scatena una pioggia di energia infuocata sui nemici.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Fuoco, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Destrezza danni da fuoco.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio vola della sua velocità. Può concludere questo movimento a mezz'aria. Alla fine del suo turno, precipita ma non subisce danni da caduta.



Vendetta del Drago Iniziato del drago Utilità 12

Quando il nemico scatena l'ira dell'iniziato del drago ferendolo, il calore del fuoco del drago avvolge l'iniziato in una coltre di fiamme.

Giornaliero ♦ Fuoco, Psionico, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché l'effetto non termina, qualsiasi nemico che inizi il proprio turno in posizione adiacente al personaggio finché questi è sanguinante subisce 5 danni da fuoco.

Avatar Draconico Iniziato del drago Attacco 20

L'iniziato del drago scatena un soffio infuocato e assume una forma intermedia tra quella di umanoide e quella di drago. Dalla sua schiena spuntano due ali, dalle sue mani si sviluppano lunghi artigli e la sua pelle diventa dura come le scaglie di un drago.

Giornaliero ♦ Fuoco, Metamorfosi, Psionico, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Destrezza danni da fuoco.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio può assumere la forma del drago.

Fino alla fine dell'incontro ottiene un bonus di potere +2 alla CA, un bonus di potere +4 ai tiri dei danni dei poteri da monaco e da iniziato del drago, e una velocità di volo pari alla propria velocità sul terreno.

PUGNO RADIOSO

"Il mio potere fluisce dal cuore. E io lo brandisco in nome degli dèi."

Prerequisito: Monaco, Religione come abilità con addestramento

Il pugno radioso ha studiato in un monastero dedicato agli dèi, dove la sua maestria della magia psionica è stata guidata dalla disciplina e dallo studio della fede. Probabilmente il pugno radioso adora Pelor o Bahamut, ma quasi tutte le divinità non malvagie possiedono almeno un monastero dedicato alle arti di combattimento.

Le capacità da monaco del pugno radioso sono state toccate dal potere divino, consentendogli di incanalare energia radiosa e di attingere al reame astrale. Come gli altri monaci, il pugno radioso si muove con incredibile velocità e colpisce con potere ineguagliato. Inoltre, gli dèi gli forniscono la capacità di schiacciare i seguaci degli dèi malvagi.

I nani monaci sono spesso attratti da questo cammino leggendario, dal momento che la loro devozione e la loro tenacia sono perfette per reggere ai rigori fisici e mentali che la via del pugno radioso richiede.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL PUGNO RADIOSO

Azione del Pugno Radioso (11° livello): Quando un pugno radioso spende un punto azione per eseguire un'azione extra, recupera 15 punti ferita. Fino alla fine



del suo turno successivo, gli attacchi del pugno radioso infliggono danni radiosi extra pari al suo modificatore di Saggezza.

Incanalare Divinità (11° livello): Un pugno radioso ottiene il privilegio di classe Incanalare Divinità, che gli consente di usare un singolo potere di Incanalare Divinità una volta per incontro. Ottiene inoltre un talento di divinità di sua scelta.

Pugni del Martello Radioso (16° livello): Ogni volta che il potere di Raffica di Colpi di un pugno radioso infligge danni, egli può trasformare quei danni in danni radiosi, anziché in danni di qualsiasi altro tipo. Inoltre, quando il pugno radioso mette a segno un colpo critico con un potere da monaco o da pugno radioso, ogni nemico a lui adiacente è accecato fino alla fine del turno successivo del pugno radioso.

DISCIPLINE DEL PUGNO RADIOSO

Sole Divino

Pugno radioso Attacco 11

Il pugno radioso è avvolto da un alone di luce intensa che teletrasporta se stesso e un suo amico attraverso il campo di battaglia e brucia le difese del nemico.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Divino, Psionico, Radioso, Strumento, Teletrasporto

Tecnica di attacco

Azione standard

Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Destrezza danni radiosi e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 radioso fino alla fine del suo turno successivo.

Tecnica di movimento

Azione di movimento

Mischia 1

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il personaggio teletrasporta se stesso e il bersaglio di un numero di quadretti pari alla propria velocità + 2 in quadretti adiacenti l'uno all'altro.

Sole Imperituro

Pugno radioso Utilità 12

Proprio quando il pugno radioso inizia a sentire il peso delle ferite, gli dèi lo curano e gli consentono di rialzarsi in un gesto di sfida.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione, Psionico

Azione minore

Personale

Requisito: Il personaggio deve essere sanguinante.

Effetto: Il personaggio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse speso un impulso curativo. Fino alla fine dell'incontro, ottiene resistenza a tutti i danni pari al proprio modificatore di Saggezza.

Tecnica del Sole Accecante

Pugno radioso Attacco 20

Il pugno radioso mormora una preghiera e la sua energia psionica interiore si riversa nei suoi attacchi. A ogni colpo, il bagliore divino che risplende dentro di lui si fa più intenso.

Giornaliero ♦ Divino, Psionico, Radioso, Strumento

Azione standard

Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri dei danni e può mettere a segno un colpo critico coi poteri da monaco e quelli da pugno radioso con un risultato di 19-20 nel tiro del dado. Quando mette a segno un colpo critico con tali poteri, il bersaglio del colpo critico è accecato (tiro salvezza termina).



VIANDANTE FANTASMA

"Posso vedere le anime che lasciano questo mondo per raggiungere il prossimo."

Prerequisito: Monaco

Il Monastero del Vuoto Eterno si erge a un crocevia in cui la Coltre Oscura lambisce le rive del mondo. Alcuni di coloro che studiano presso il monastero si immergono nei segreti della Coltre Oscura, ma molti dei discepoli di quel luogo contemplano la natura della vita e della morte, la migrazione finale dell'anima e il destino che attende le creature nell'aldilà. La vicinanza a quel piano oscuro ha influenzato le tecniche di combattimento del monastero, fino a svilupparle nelle loro forme attuali.

L'addestramento presso il monastero ha aperto l'occhio interiore del viandante fantasma, consentendogli di intravedere il reame dei morti già da questo mondo. Queste visioni lasciano un marchio su di lui: la sua carne è pallida e il suo volto è segnato dalle occhiaie, come se il tocco della morte lo avesse già sfiorato. Ma nonostante questi cambiamenti, un viandante fantasma conserva tutta la sua energia vitale e beneficia di rivelazioni prodigiose sulla natura degli spiriti e sui loro movimenti.

Un viandante fantasma usa i suoi poteri psionici per ammantarsi di ombre e quindi evitare gli attacchi. Può anche sferrare un colpo all'energia vitale di un nemico per prosciugare la sua forza.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL VIANDANTE FANTASMA

Azione del Viandante Fantasma (11° livello):

Quando un viandante fantasma spende un punto azione per effettuare un attacco, qualsiasi nemico che gli conceda vantaggio in combattimento e che venga colpito da quell'attacco è indebolito fino alla fine del turno successivo del viandante.

Tra Due Mondi (11° livello): Un viandante fantasma beneficia di occultamento contro qualsiasi nemico che gli conceda vantaggio in combattimento. Inoltre, quando un qualsiasi nemico manca il viandante fantasma con un attacco in mischia e il viandante beneficia di occultamento oppure occultamento totale, il viandante può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

A Cavallo degli Spiriti (16° livello): Ogni volta che un viandante fantasma riduce un nemico a 0 punti ferita, può usare un'azione gratuita per teletrasportarsi di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il viandante beneficia di vantaggio in combattimento contro ogni nemico a lui adiacente alla fine del teletrasporto.

DISCIPLINE DEL VIANDANTE FANTASMA

Spirito Tormentato Viandante fantasma Attacco 11

Gli spiriti portano via sia il viandante fantasma che il suo nemico, e il viandante riesce a fiaccare la forza dell'avversario col suo tocco mortale.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Necrotico, Psionico, Strumento, Teletrasporto

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Un nemico che concede vantaggio in combattimento al personaggio

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 3d6 + modificatore di Destrezza danni necrotici e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Mischia 1**

Bersaglio: Un nemico

Effetto: Il personaggio teletrasporta se stesso e il bersaglio di 5 quadretti in posizioni l'uno adiacente all'altro. Il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Danza delle Anime Viandante fantasma Utilità 12

La forma del viandante fantasma trema, e un istante dopo compare in un altro punto.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile, Teletrasporto

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché l'effetto non termina, il personaggio beneficia di occultamento. Quando un qualsiasi nemico manca il personaggio con un attacco in mischia, questi può usare un'azione gratuita per teletrasportarsi in un quadretto adiacente a quel nemico e ottenere vantaggio in combattimento contro di esso fino alla fine del proprio turno successivo.

Fantasma Vendicativo Viandante fantasma Attacco 20

Il viandante fantasma colpisce l'avversario con tale forza da terrorizzare la sua anima, poi si teletrasporta via, lasciando il nemico smanioso di vendetta.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento, Teletrasporto

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Un nemico che concede vantaggio in combattimento al personaggio

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato finché non colpisce il personaggio con un attacco in mischia o finché non subisce danni.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti.

PSICOMBATTENTE



“La mia mente è un’arma di gran lunga più micidiale di qualsiasi pezzo di ferro maldestramente forgiato.”

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Difensore. Uno psicomcombattente è robusto e veloce, e la sua maestria nella magia psionica gli consente di surclassare in astuzia i suoi avversari. In base ai privilegi di classe e ai poteri che sceglie, può propendere verso controllore o assaltatore come ruolo secondario.

Fonte di potere: Psionica. Uno psicomcombattente è un guerriero psionico, un maestro d’armi che unisce un intelletto sopraffino a una notevole potenza fisica.

Caratteristiche chiave: Costituzione, Saggezza, Carisma

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

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza

Bonus alle difese: +2 Volontà

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

Punti ferita per livello ottenuti: 6

Impulsi curativi al giorno: 9 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Al 1° livello, uno psicomcombattente sceglie tre abilità con addestramento dalla lista seguente.

Abilità di classe: Arcano (Int), Atletica (For), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Raggiare (Car), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Aumento Psionico, Difesa Psionica, Studio Psionico

In qualità di girovaghi, mercenari e avventurieri, gli psicomcombattenti sono figure libere e indipendenti, desiderose soltanto di mettere alla prova le loro abilità contro gli avversari più potenti e pericolosi. Gli psicomcombattenti sono dotati di una potente combinazione di abilità fisiche e psioniche, cosa che consente loro di usare la magia per manipolare e ingannare gli avversari anche mentre si fanno strada in mischia falciando i ranghi nemici. Gli psicomcombattenti tendono a essere audaci e a volte arroganti, un atteggiamento che sviluppano dopo aver condotto alla rovina i loro nemici nel corso di molti scontri.

Forse il personaggio non esibisce l’arroganza tipica degli altri psicomcombattenti, ma ha senza dubbio accesso a una vasta gamma di capacità da combattimento che gli consentono di manipolare, beffare e sconfiggere i suoi nemici. La sua mente è letale quanto la sua arma, e con l’aiuto della magia psionica, il suo corpo è in grado di deflettere gli attacchi con la stessa efficacia di una corazza di piastre.

Coloro che osano contrastare la sua potenza sono destinati a tremare di terrore al suo arrivo: per uno psicomcombattente, la supremazia in combattimento è un diritto di nascita.

PRIVILEGI DI CLASSE DELLO PSICOMBATTENTE

Uno psicombattente possiede i seguenti privilegi di classe.

AUMENTO PSIONICO

Attraverso una serrata disciplina e uno studio costante, uno psicombattente ha padroneggiato una forma di magia psionica che gli offre una maggiore versatilità rispetto a quella di cui dispongono gli altri personaggi. Lo psicombattente conosce una vasta gamma di poteri a volontà, ognuno dei quali è un condotto in cui può riversare la quantità di energia psionica che più desidera. Uno psicombattente accumula l'energia psionica in un deposito di potere personale (rappresentato nel gioco dai punti potere) utilizzabile per amplificare i suoi poteri di attacco a volontà, che prendono il posto dei poteri di attacco a incontro usati dagli altri personaggi.

A causa di questo privilegio di classe, uno psicombattente acquisisce e usa i suoi poteri in modo leggermente diverso rispetto alla maggior parte delle altre classi.

Poteri di attacco a volontà: Al 1° livello, uno psicombattente sceglie due poteri di attacco a volontà e un potere di attacco giornaliero della sua classe, ma inizia il gioco senza nessun potere di attacco a incontro della sua classe. Può invece aumentare l'efficacia dei suoi poteri di attacco a volontà usando i punti potere che possiede. Questi poteri contengono la parola chiave "Aumentabile".

Mano a mano che aumenta di livello, lo psicombattente acquisisce nuovi poteri di attacco a volontà appartenenti a questa classe anziché nuovi poteri di attacco a incontro. Al 3° livello sceglie un nuovo potere di attacco a volontà della sua classe. Al 7°, 13°, 17°,

LO PSICOMBATTENTE IN BREVE

Peculiarità: L'armatura pesante dello psicombattente gli consente di affrontare gli attacchi nemici senza paura e i suoi attacchi in mischia, amplificati dalla magia psionica, gli permettono di controllare i nemici come burattini e di condurli alla sconfitta. Uno psicombattente è insuperabile nel controllare la prima linea di uno scontro e nell'obbligare i nemici ad affrontarlo mentre i suoi alleati seminano la devastazione.

Religione: Gli psicombattenti che sviluppano l'arroganza per cui questa classe è famosa raramente pregano un dio, e circolano numerose storie secondo cui la sfortuna di certi psicombattenti sarebbe frutto della loro noncuranza nei confronti degli dèi. Gli psicombattenti che scelgono di seguire un dio solitamente venerano Kord per la sua forza e il suo valore marziale, Bahamut per il suo sostegno alla giustizia o Ioun per aver dato origine alla magia psionica.

Razze: I nani e i wilden possono diventare ottimi psicombattenti resilienti, facendo buon uso delle loro Costituzione e Saggezza per adattare i propri corpi alle necessità del combattimento. I mezzelfi sono ottimi psicombattenti rapidi, pronti a incanalare il loro Carisma naturale nella celerità psionica. La massiccia potenza fisica dei goliath rende queste creature particolarmente adatte alla classe, e molti combattenti gnomi e tiefling si lasciano sedurre dall'astuzia e dall'inganno insiti in certi poteri dello psicombattente.

23° e 27° livello può sostituire uno dei suoi poteri di attacco a volontà con un altro di livello pari o inferiore al proprio. Entrambi i poteri devono essere aumentabili e appartenere a questa classe.

Punti Potere: Uno psicombattente inizia il gioco con 2 punti potere. Ottiene 2 punti potere aggiuntivi al 3° e al 7° livello, 1 punto potere aggiuntivo al 13° livello e 2 punti potere aggiuntivi al 17°, 21°, 23° e 27° livello. Se ottiene dei punti potere da un'altra fonte (come ad esempio dal suo cammino leggendario), li aggiunge al totale dei suoi punti potere. Lo psicombattente può usare i suoi punti potere per aumentare qualsiasi potere aumentabile da lui posseduto, a prescindere da quando abbia ottenuto quel potere.

Uno psicombattente recupera tutti i suoi punti potere quando si sottopone a un riposo breve o esteso.

Livello	Poteri d'attacco a volontà	Punti Potere
1	Scegliere due poteri	Acquisire 2 punti
3	Scegliere un potere	Acquisire 2 punti (4 in totale)
7	Sostituire un potere	Acquisire 2 punti (6 in totale)
13	Sostituire un potere	Acquisire 1 punto (7 in totale)
17	Sostituire un potere	Acquisire 2 punti (9 in totale)
21	—	Acquisire 2 punti (11 in totale)
23	Sostituire un potere	Acquisire 2 punti (13 in totale)
27	Sostituire un potere	Acquisire 2 punti (15 in totale)

DIFESA PSIONICA

Esistono tre poteri (*aculeo mentale*, *comando dello psicombattente* e *passo sfocato*) che aiutano uno psicombattente a mantenere la superiorità tattica in combattimento. Lo psicombattente usa questi poteri psionici per attirare l'attenzione dei suoi nemici, seguirli se cercano di evitarlo e punirli se attaccano i suoi alleati. Grazie a questa combinazione di compulsioni mentali e potenziamenti psionici delle sue capacità, uno psicombattente si dimostra una forza da non sottovalutare mai in battaglia.

STUDIO PSIONICO

Gli psicombattenti imparano a lottare usando i loro stessi corpi come armi. Alcuni psicombattenti alterano direttamente la propria forma per adattarsi alle necessità. Altri usano il loro potere psionico per prevedere la posizione migliore da cui lanciare un attacco.

Uno psicombattente sceglie una delle seguenti opzioni.

Resilienza da Battaglia: Il personaggio ottiene il potere *resilienza da battaglia*, che sta a indicare la sua capacità di usare il potere psionico per alterare il suo stesso corpo al fine di proteggersi.

Velocità del Pensiero: Il personaggio ottiene il potere *velocità del pensiero*, che gli consente di essere sempre pronto a combattere.

CREARE UNO PSICOMBATTENTE

I poteri degli psicombattenti sono basati sulla Costituzione, sul Carisma e sulla Saggezza. Ogni psicombattente può scegliere liberamente i poteri che preferisce, ma molti scelgono dei poteri che fungono da complemento allo stile di combattimento preferito.

PSICOMBATTENTE RAPIDO

Uno psicombattente rapido usa il proprio potere psionico per rendersi più veloce, incrementando la sua velocità e agilità in combattimento. Costituzione sarà il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Carisma per riflettere la capacità di proiettare il suo potere psionico nel mondo esterno. Saggezza dovrebbe essere il terzo miglior punteggio di caratteristica. Quanto ai poteri giornalieri, dovrà prendere in considerazione quelli che gli concedono nuove azioni di opportunità, per assicurarsi che gli avversari non riescano mai a metterlo alle strette.

Privilegio di classe suggerito: Velocità del Pensiero

Talento suggerito: Velocità del Pensiero Migliorata

Abilità suggerite: Arcano, Atletica, Intuizione

Poteri a volontà suggeriti: danza dei demoni, difesa turbinante

Potere giornaliero suggerito: colpo dell'unità di acciaio

PSICOMBATTENTE RESILIENTE

Questo psicombattente usa il suo potere psionico per trasformare il proprio corpo, alterandolo fino ad assumere le qualità del ferro o della pietra, o trasformando la sua arma in modo che colpisca con maggior violenza o oltrepassi le protezioni degli avversari. Costituzione dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Saggezza per riflettere il forte controllo mentale che egli esercita sul suo stato fisico. Carisma è una buona terza scelta. Quanto ai poteri giornalieri, dovrebbe prendere in considerazione quelli che alterano la sua forma e forniscono ulteriori incrementi che egli può usare per i suoi altri poteri.

Privilegio di classe suggerito: Resilienza da Battaglia

Talento suggerito: Mente Ingannevole

Abilità suggerite: Arcano, Intimidire, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: forza del toro, pugno di ferro

Potere giornaliero suggerito: aspetto di armonia elevata

POTERI DELLO PSICOMBATTENTE

I poteri di uno psicombattente sono chiamati discipline; in questi poteri, le capacità di combattimento dello psicombattente si uniscono alla sua padronanza della magia psionica. Uno psicombattente può impiantare immagini nella mente di un avversario e usare il proprio potere psionico per conferire forza e velocità ineguagliate ai colpi della sua arma.

PRIVILEGI DI CLASSE

Ogni psicombattente possiede i poteri *aculeo mentale*, *comando dello psicombattente* e *passo sfocato*.

Aculeo Mentale Privilegio dello psicombattente

Lo psicombattente costringe il suo nemico a provare il dolore che questi ha appena inferto a un suo compagno.

A volontà ♦ Forza, Psichico, Psionico

Reazione immediata Mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente marchiato dal personaggio infligge danni a un alleato del personaggio con un attacco che non include quest'ultimo tra i bersagli.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio subisce danni psichici e da forza pari ai danni che il suo attacco ha inferto all'alleato.

Comando dello Psicombattente Privilegio dello psicombattente

Lo psicombattente attira l'attenzione dell'avversario, sfidandolo a tentare di colpirlo.

A volontà ♦ Aumentabile, Psionico

Azione minore Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio marchia il bersaglio finché non usa di nuovo questo potere o fino alla fine dell'incontro.

Aumento 1

Bersaglio: Una o due creature entro l'emanazione

Passo Sfocato Privilegio dello psicombattente

Lo psicombattente piega la realtà col potere della sua mente, sfrecciando attraverso lo spazio che lo separa dal nemico.

A volontà ♦ Psionico

Azione di opportunità Personale

Attivazione: Un nemico adiacente marchiato dal personaggio scatta

Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto.

L'opzione di Studio Psionico scelta dal personaggio determina se uno psicombattente possiede *resilienza da battaglia* o *velocità del pensiero*.

Resilienza da Battaglia Privilegio dello psicombattente

Lo psicombattente si tempera per la battaglia, concentrandosi per respingere l'assalto iniziale dell'avversario.

Incontro ♦ Psionico

Azione gratuita Personale

Attivazione: Un attacco colpisce o manca il personaggio per la prima volta durante un incontro

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene resistenza a tutti i danni pari a 3 + il suo modificatore di Saggezza.

Livello 11: Resistenza 6 + il suo modificatore di Saggezza.

Livello 21: Resistenza 9 + il suo modificatore di Saggezza.

Velocità del Pensiero Privilegio dello psicombattente

Lo psicombattente si muove in un batter d'occhio, raggiungendo gli avversari prima ancora che siano riusciti a sfoderare le armi.

Incontro ♦ Psionico

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio tira per l'iniziativa

Effetto: Il personaggio si muove di un numero di quadretti pari a 3 + il suo modificatore di Carisma.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere anche se è sorpreso.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI LIVELLO 1

Danza dei Demoni Psicombattente Attacco 1

Quando lo psicombattente ferisce il suo nemico, innesta nella sua mente la visione di un branco ululante di demoni, che distrae il nemico e gli impedisce di attaccare.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Paura, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni psichici e il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire degli attacchi di opportunità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il bersaglio perde la sua minaccia con portata fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni psichici, e il bersaglio non può effettuare attacchi di opportunità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Difesa Turbinante Psicombattente Attacco 1

Cercando di difendere i suoi amici, lo psicombattente attacca un avversario per costringerlo a concentrarsi su di lui. Incanalando ulteriore potere nel suo attacco, può distrarre un maggior numero di avversari.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marcia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Aumento 1

Effetto: Ogni volta che il personaggio usa *aculeo mentale* prima della fine del suo turno successivo, il bersaglio di quel potere subisce danni extra pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Aumento 2

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Forza del Toro Psicombattente Attacco 1

Lo psicombattente ricaccia l'avversario all'indietro come se si trattasse di un misero goblin. Incrementando ulteriormente la sua forza, può raggiungere anche i nemici più distanti o perfino colpirne più di uno.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Aumento 1

Speciale: La portata del personaggio aumenta di 1 per questo attacco.

Aumento 2

Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro la propagazione

Occhio Distorto Psicombattente Attacco 1

Lo psicombattente investe la mente dell'avversario con la sua energia psionica, confondendo la sua visione e distorcendo la sua percezione delle minacce vicine. Quando il flusso diventa un fiume in piena, lo psicombattente può accecare completamente l'avversario.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire pari al numero di alleati del personaggio a esso adiacenti.

Aumento 1

Speciale: Quando effettua un attacco di opportunità, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Pugno di Ferro Psicombattente Attacco 1

Lo psicombattente altera la densità della sua mano e del suo braccio fino a renderli simili al ferro, riuscendo a respingere gli attacchi dell'avversario.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni.

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene resistenza a tutti i danni pari al suo modificatore di Saggezza.

Aumento 1

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene resistenza al fuoco pari a 5 + il suo modificatore di Saggezza.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Da Alleati a Nemici Psicombattente Attacco 1

L'attacco dello psicombattente sconvolge l'avversario con una visione che gli mostra di essere stato tradito dai suoi alleati. L'avversario si avventa su un suo compagno prima di rendersi conto del suo errore.

Giornaliero ♦ Arma, Charme, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni psichici e il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro una creatura a scelta del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati.



Ancora Psionica

Psicombattente Attacco 1

Lo psicombattente vincola l'avversario a un'ancora di energia psionica, in modo da poterlo riportare accanto a sé con un semplice pensiero.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

Come azione gratuita alla fine del turno del bersaglio, il personaggio può teletrasportare il bersaglio in un quadretto a lui adiacente (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati. Come azione gratuita alla fine del turno del bersaglio, il personaggio può teletrasportare il bersaglio in un quadretto a lui adiacente.

Aspetto di Armonia Elevata

Psicombattente Attacco 1

Gli occhi dello psicombattente risplendono quando egli raggiunge l'armonia completa tra mente, corpo e spirito. In questo stato è in grado di guarirsi, di capire come colpire meglio l'avversario e come attutire i colpi nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Guarigione, Metamorfosi, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio può usare un impulso curativo.

Poi assume l'aspetto di armonia elevata fino alla fine dell'incontro. Finché resta in questo aspetto, può usare il seguente aumento coi suoi poteri d'attacco a volontà da psicombattente che sono aumentabili. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce a essi.

Aumento 1

Effetto: Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 5 + il suo modificatore di Saggezza. Inoltre, sceglie una singola creatura colpita dall'attacco a volontà. Quella creatura subisce danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.



Colpo dell'Unità di Acciaio

Psicombattente Attacco 1

Lo psicombattente diventa un tutt'uno con la sua arma e scatena un attacco devastante contro l'avversario, portandosi in posizione ottimale per colpire di nuovo se il nemico dovesse fuggire.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Stabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Costituzione contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume la posizione dell'unità di acciaio. Finché l'effetto non termina, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario.

Azione di opportunità Mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente marchiato dal personaggio si muove nel suo turno senza scattare

Bersaglio secondario: Il nemico che attiva il potere

Attacco secondario: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Passo Leggero

Psicombattente Utilità 2

Con la forza del pensiero, lo psicombattente solleva leggermente il suo corpo dal terreno, sospingendolo su una corrente di energia psionica che gli consente di camminare senza difficoltà sull'acqua o sul terreno dissestato.

A volontà ♦ Psionico

Azione di movimento Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno, il personaggio ignora il terreno difficile e può muoversi o rimanere fermo al di sopra di esso come se si trattasse di terreno solido. Inoltre, il personaggio si muove di 3 quadretti.

Sfida Telepatica

Psicombattente Utilità 2

Lo psicombattente impone la propria presenza nella mente degli avversari, costringendoli a rivolgere la loro attenzione verso di lui.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio marchia ogni bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Vigore Psionico

Psicombattente Utilità 2

Lo psicombattente si concentra per scrollarsi mentalmente di dosso le ferite.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari a 5 + il suo modificatore di Carisma.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 3° LIVELLO

Arma Nebbiosa Psicombattente Attacco 3

L'arma dello psicombattente si trasforma in nebbia, consentendo ai suoi colpi di attraversare le armature, la carne e le essenze spettrali. Modificando la consistenza della nebbia, lo psicombattente può costringere le creature spettrali a diventare materiali.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e se il bersaglio è evanescente, non beneficia di quella qualità contro questo attacco e subisce danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio non beneficia della qualità evanescente fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Legione Spettrale Psicombattente Attacco 3

Lo psicombattente inganna il suo nemico facendogli credere di essere incalzato da una legione di avversari. Consumando più potere, può rendere le allucinazioni più reali, facendo sì che il nemico resti raggelato dall'indecisione.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio concede vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio finché questi si trovano adiacenti a esso.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire negli attacchi in mischia e ravvicinati fino alla fine del turno successivo del personaggio. La penalità è pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è immobilizzato e concede vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio finché questi si trovano adiacenti a esso.

Trabocchetto Mentale Psicombattente Attacco 3

L'attacco dello psicombattente confonde l'avversario, costringendolo a concentrarsi sullo psicombattente e a ignorare uno dei suoi alleati. Con uno sforzo maggiore, lo psicombattente può costringere il nemico a concentrarsi esclusivamente su di lui.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio diventa invisibile agli occhi del bersaglio finché il bersaglio non giunge in posizione a lui adiacente, o fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, ma l'invisibilità non ha termine quando il bersaglio diventa adiacente all'alleato.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli alleati di quest'ultimo diventano invisibili agli occhi del bersaglio quando non sono adiacenti a esso.

Visioni del Terrore

Psicombattente Attacco 3

Con un ampio fendente, lo psicombattente inganna la mente del nemico apparendogli come una figura mostruosa, il cui colpo lo scaraventa all'indietro. Consumando ulteriore potere, lo psicombattente può indurre anche gli altri avversari a indietreggiare barcollando.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Paura, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, ma il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma. Inoltre, fino alla fine del turno successivo del personaggio, se questi o un qualsiasi suo alleato tira, spinge o fa scorrere il bersaglio, il movimento forzato aumenta di 1 quadretto.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma. Dopo averlo spinto, il personaggio spinge di 1 quadretto ogni nemico adiacente al bersaglio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Aspetto della Pietra Vivente

Psicombattente Attacco 5

Lo psicombattente indurisce la sua carne, trasformandosi in una statua vivente e sferrando colpi possenti che gettano a terra i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arma, Metamorfosi, Psionico

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume l'aspetto della pietra vivente fino alla fine dell'incontro. Finché resta in questo aspetto, può usare il seguente aumento coi suoi poteri di attacco a volontà da psicombattente che sono aumentabili. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce a essi.

Aumento 1

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo. Inoltre, il personaggio sceglie una singola creatura colpita dall'attacco a volontà. Quella creatura subisce danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.



Colpo del Richiamo Psicombattente Attacco 5

Quando lo psicombattente colpisce il nemico, scatena un impulso di energia psionica che altera la mente degli avversari che ha sfidato, obbligandoli ad avvicinarsi a lui.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Stabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume la posizione del richiamo.

Finché l'effetto non termina, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario.

Azione di opportunità Mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente marchiato dal personaggio si muove nel suo turno senza scattare

Bersaglio secondario: Il nemico che attiva il potere

Attacco secondario: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Alla fine del turno del bersaglio secondario, il personaggio può usare un'azione gratuita per tirare il bersaglio secondario di un numero di quadretti pari alla velocità di quest'ultimo.

Da Predatore a Preda Psicombattente Attacco 5

Lo psicombattente scatena un'ondata di energia psionica che schiaccia ogni residuo di coraggio nell'avversario, sommergendolo in un'ondata di terrore.

Giornaliero ♦ Arma, Paura, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: La portata del bersaglio si riduce di 1 (fino a un minimo di 1), e ogni volta che il bersaglio viene colpito, il personaggio può farlo scorrere di 1 quadretto come azione gratuita (tiro salvezza termina entrambi).

Vortice dell'Incubo Psicombattente Attacco 5

Lo psicombattente genera attorno a sé un vortice di incubi che avvolge le menti dei suoi nemici, costringendoli a indietreggiare da una raffica di attacchi immaginari.

Giornaliero ♦ Arma, Paura, Psionico

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che un nemico inizia il suo turno entro 3 quadretti dal personaggio, quest'ultimo può fare scorrere il bersaglio di 1 quadretto come azione gratuita.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Arma Alata Psicombattente Utilità 6

Lo psicombattente incanalare l'energia psionica nella propria arma, alterando le leggi della natura in modo da far volare l'arma come se fosse dotata di ali quando la scaglia in aria.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio sceglie un'arma tra quelle che impugna. Il prossimo attacco in mischia che sfera con quell'arma prima della fine del suo turno successivo diventa un attacco a distanza con una gittata di 10. L'arma ritorna in mano al personaggio dopo aver sferrato quell'attacco.

Balzo del Cervo Psicombattente Utilità 6

Lo psicombattente balza in aria, potenziando il salto con la sua magia psionica.

A volontà ♦ Psionico

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Atletica per saltare beneficiando di un bonus di +5. Si considera dotato di rincorsa.

Imboscata Psionica Psicombattente Utilità 6

Lo psicombattente forgia un legame mentale con un nemico e attraversa una piega nello spazio, apparendo improvvisamente accanto a quel nemico.

Incontro ♦ Psionico, Teletrasporto

Azione di movimento Gittata 10

Bersaglio: Una creatura marchiata dal personaggio

Effetto: Il personaggio si teletrasporta fino a un quadretto adiacente al bersaglio. Il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Percepire Menti Psicombattente Utilità 6

Lo psicombattente proietta i suoi sensi in avanti, usando l'occhio della mente per scrutare oltre il mondo materiale in cerca di altre menti viventi.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio conosce l'ubicazione di tutte le creature viventi entro 10 quadretti da lui. Finché questo effetto non termina, il personaggio non concede vantaggio in combattimento a queste creature, e se queste creature beneficiano di copertura od occultamento quando il personaggio le attacca, i suoi tiri per colpire contro di esse non subiscono la consueta penalità di -2.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 7° LIVELLO

Ego Umiliato Psicombattente Attacco 7

Il colpo dello psicombattente trasmette un flusso di energia psionica che disorienta il nemico.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio non può ottenere vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Speciale: Quando effettua un attacco di opportunità, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Aumento 2

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio non può ottenere vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fantasma d'Acciaio Psicombattente Attacco 7

L'attacco che lo psicombattente sferra con l'arma è soltanto un diversivo rispetto al suo vero assalto, che sferra usando un aculeo di energia psionica per indurre l'avversario a ferirsi da solo.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. La prima volta in cui il bersaglio colpisce o manca un qualsiasi alleato del personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, tale bersaglio subisce danni psichici pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Il personaggio sceglie uno degli attacchi basilari in mischia del bersaglio. Il bersaglio colpisce se stesso con quell'attacco.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. La volta seguente in cui il bersaglio effettua un attacco in mischia prima della fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può scegliere quale creatura il bersaglio attacca (escludendo il bersaglio stesso).

Impeto Fulmineo Psicombattente Attacco 7

Come una folgore dal cielo, lo psicombattente sfreccia attraverso il campo di battaglia e lancia un contrattacco per accorrere in aiuto di un amico. Se lo desidera, può attirare l'attacco del nemico su di sé.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Interruzione immediata Mischia 1

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio bersaglia un alleato con un attacco

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si muove della sua velocità fino a un quadretto adiacente al nemico che attiva il potere.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni.

Effetto: Il personaggio non effettua la sua normale azione standard al suo turno successivo.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il bersaglio subisce una penalità al tiro per colpire che attiva il potere pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio diventa il bersaglio dell'attacco che attiva il potere.

Effetto: Il personaggio ha diritto alla sua normale azione standard al suo turno successivo.

Scudiero di Pietra Psicombattente Attacco 7

Per un istante, lo psicombattente diventa pesante come la pietra e sfrutta la sua massa più densa per scaraventare a terra l'avversario.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: Modificatore di Costituzione + modificatore di Saggezza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Aumento 1

Effetto: Dopo l'attacco, il personaggio scatta di 2 quadretti fino a un quadretto adiacente al bersaglio.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Velocità Psionica Psicombattente Attacco 7

Lo psicombattente si muove più veloce della vista, sferrando una rapida serie di attacchi che costringono gli avversari a temere la sua minaccia.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una, due o tre creature

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Aumento 1

Effetto: Dopo sia il primo che il secondo attacco, il personaggio scatta di 1 quadretto fino a un quadretto adiacente al bersaglio successivo.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni.

Effetto: Il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO**Aspetto della Disincarnazione** Psicombattente Attacco 9

L'attacco dello psicombattente conferisce sia a se stesso che al suo nemico una forma parzialmente liquida.

Giornaliero ♦ Arma, Metamorfosi, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire e ai tiri salvezza pari al modificatore di Saggezza del personaggio (tiro salvezza termina). La penalità termina anche se il bersaglio conclude il suo turno senza avere effettuato attacchi in quel turno.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume l'aspetto della disincarnazione fino alla fine dell'incontro. Finché resta in questo aspetto, può usare il seguente aumento coi suoi poteri di attacco a volontà da psicombattente che sono aumentabili. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce a essi.

Aumento 1

Effetto: Il personaggio scatta della sua velocità prima o dopo l'attacco. Può muoversi attraverso gli spazi dei nemici durante questo scatto. Inoltre, sceglie una singola creatura colpita dall'attacco a volontà. Quella creatura subisce danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Colpo della Morte Inesorabile Psicombattente Attacco 9

Lo psicombattente proietta nella mente del nemico una visione della sua morte imminente.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico, Stabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Costituzione contro Volontà

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio assume la posizione della morte inesorabile. Finché l'effetto non termina, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario.

Azione di opportunità Mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente marchiato dal personaggio si muove al suo turno senza scattare

Bersaglio secondario: Il nemico che attiva il potere

Attacco secondario: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] danni e il bersaglio secondario fallisce il suo primo tiro salvezza alla fine di questo turno.

Livello 21: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

Martello dell'Intelletto Psicombattente Attacco 9

Lo psicombattente martella la mente dell'avversario, risucchiandone il potere.

Giornaliero ♦ **Arma, Psionico**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, il personaggio recupera 2 punti potere.

Mancato: Danni dimezzati. Inoltre, il personaggio recupera 1 punto potere.

Sopraffare Psicombattente Attacco 9

Quando colpisce il nemico, lo psicombattente scatena una scarica di energia psionica crepitante che lo scaraventa all'indietro.

Giornaliero ♦ **Arma, Psionico**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Tomba di Ferro Psicombattente Attacco 9

Una pioggia di energia psionica si riversa dall'arma dello psicombattente non appena il nemico viene colpito, trasformandolo in una statua di ferro.

Giornaliero ♦ **Arma, Metamorfosi, Psionico**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: Il bersaglio è stordito e immune a tutti i danni tranne che a quelli psichici (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Il bersaglio è stordito e immune a tutti i danni tranne che a quelli psichici fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO**Alleato Ombra** Psicombattente Utilità 10

Quando lo psicombattente scaglia un'ondata di energia psionica contro i suoi nemici, la sua forma inizia a risplendere. Nella mente degli avversari, lo psicombattente scompare e un suo duplicato compare per minacciarli.

Giornaliero ♦ **Evocazione, Illusione, Psionico**

Azione minore **Distanza 5**

Effetto: Il personaggio evoca un duplicato illusorio di se stesso in un quadretto non occupato entro gittata. Il duplicato permane fino alla fine dell'incontro. Il personaggio ottiene un bonus di potere +4 a tutte le difese contro qualsiasi attacco che non includa sia il personaggio sia il duplicato. Come parte di un'azione di movimento, il personaggio può muovere il duplicato di 5 quadretti.

Il duplicato può essere bersagliato da attacchi in mischia e a distanza, anche se è privo di punti ferita. Il duplicato svanisce se un attacco in mischia o a distanza gli infligge un qualsiasi ammontare di danni.

Aspetto della Battaglia Psicombattente Utilità 10

Lo psicombattente lascia il potere della sua mente libero di scatenarsi e si trasforma in una creatura di pura energia psionica.

Giornaliero ♦ **Metamorfosi, Psionico, Teletrasporto**

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni e può teletrasportarsi di 3 quadretti come azione di movimento.

Interdizione Ferrea Psicombattente Utilità 10

Per un istante, la carne dello psicombattente diventa dura come il ferro e l'attacco dell'avversario rimbalza su di lui senza fare danni.

Giornaliero ♦ **Psionico**

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco

Effetto: I danni si riducono a 0, ma il personaggio subisce tutti gli altri effetti dell'attacco, se ve ne sono.

Velocità del Custode Psicombattente Utilità 10

Quando un alleato è sopraffatto da un attacco, lo psicombattente agisce con la velocità del pensiero per proteggerlo da ulteriori assalti.

A volontà ♦ **Psionico**

Reazione immediata **Mischia 1**

Attivazione: Un alleato adiacente subisce danni

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 13° LIVELLO**Affondo Soverchiante** Psicombattente Attacco 13

Lo psicombattente si allunga in avanti per colpire il nemico e la sua portata si estende magicamente.

A volontà ♦ **Arma, Aumentabile, Psionico**

Azione standard **Arma in mischia + 1 portata**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni.

Aumento 1

Attacco: Come sopra, e il personaggio ignora la penalità di -2 per attaccare un nemico che beneficia di copertura da parte di altri nemici.

Aumento 4

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio fa scorrere di 1 quadretto ogni creatura adiacente al bersaglio e poi fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Colpo Vertiginoso Psicombattente Attacco 13

Lo psicombattente colpisce il suo avversario con una scarica di energia psionica crepitante, suscitando in lui un'intensa vertigine che gli fa perdere l'equilibrio.

A volontà ♦ **Arma, Aumentabile, Psionico**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando il bersaglio attacca un suo alleato qualsiasi, il personaggio può usare un'azione gratuita per far scorrere il bersaglio di 1 quadretto dopo che quest'ultimo ha sferrato il suo attacco.

Aumento 4

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Esca d'Acciaio

Psicombattente Attacco 13

Il colpo dello psicombattente trasmette un impulso di energia psionica al nemico, costringendolo ad attaccare lo psicombattente o subire le conseguenze del suo rifiuto. Incrementando la forza dell'impulso, è possibile influenzare più di un nemico.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Come azione gratuita, il personaggio può usare il suo potere comando dello psicombattente contro il bersaglio.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che un nemico colpisce qualsiasi alleato a lui adiacente con un attacco in mischia, quel nemico subisce danni psichici pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Aumento 1

Effetto: Come sopra, ma il nemico subisce i danni quando colpisce o quando manca.

Aumento 4

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio tira di 1 quadretto ogni nemico entro 2 quadretti da lui. Come azione gratuita, il personaggio può usare il suo potere comando dello psicombattente contro ogni nemico a lui adiacente.

Ragnatela del Tradimento

Psicombattente Attacco 13

Lo psicombattente crea una ragnatela di energia psionica attorno all'avversario, convincendolo di essere stato tradito dai suoi alleati. Rafforzando la ragnatela, lo psicombattente può obbligare gli alleati del nemico a dimostrargli che i suoi timori erano fondati.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Charme, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni psichici. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce 2 danni psichici quando un qualsiasi nemico del personaggio attacca trovandosi in posizione adiacente al bersaglio.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni psichici. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni nemico subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire finché si trova in posizione adiacente al bersaglio.

Aumento 4

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni psichici. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando qualsiasi nemico attacca un qualsiasi alleato del personaggio adiacente al bersaglio, il nemico effettua l'attacco anche contro il bersaglio.

Sbarramento Brutale

Psicombattente Attacco 13

Lo psicombattente si accanisce contro l'avversario con la sua arma, colpendolo ripetutamente finché non lo butta a terra.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA. Il personaggio effettua l'attacco tre volte.

Colpito: Modificatore di Costituzione danni.

Effetto: Se il personaggio colpisce il bersaglio due o più volte, lo butta a terra prono.

Aumento 1

Attacco: Costituzione contro CA. Il personaggio effettua l'attacco quattro volte.

Aumento 4

Attacco: Costituzione contro CA. Il personaggio effettua l'attacco quattro volte.

Colpito: Modificatore di Costituzione + modificatore di Carisma danni.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Aspetto della

Fiamma Illuminante

Psicombattente Attacco 15

Quando lo psicombattente attacca i suoi nemici, diventa ai loro occhi l'incarnazione stessa del fuoco. A ogni colpo, infligge ferite roventi che sembrano bruciare i suoi nemici dall'interno.

Giornaliero ♦ Arma, Fuoco, Metamorfosi, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni e 5 danni psichici e da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume l'aspetto della fiamma illuminante fino alla fine dell'incontro. Finché resta in questo aspetto, può usare il seguente aumento coi suoi poteri di attacco a volontà da psicombattente che sono aumentabili. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce a essi.

Aumento 1

Effetto: Il personaggio sceglie una singola creatura colpita da un attacco a volontà. Quella creatura subisce danni da fuoco e danni psichici extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Colpo della

Paura Paralizzante

Psicombattente Attacco 15

Lo psicombattente traccia con la sua arma un complicato disegno, caricandola di energia psionica prima di sferrare il colpo. Il suo avversario resta paralizzato dalla paura quando percepisce una scena di tormento infernale che minaccia di inghiottirlo.

Giornaliero ♦ Arma, Paura, Psionico, Stabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Costituzione contro Volontà

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio primario è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio primario è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio assume la posizione della paura paralizzante. Finché questo potere rimane stabile, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario.

Azione di opportunità Mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente marchiato dal personaggio si muove senza scattare

Bersaglio secondario: Il nemico che attiva il potere

Attacco secondario: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio secondario è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Livello 21: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

Intelletto Squarciato

Psicombattente Attacco 15

L'attacco dello psicombattente devasta la mente dell'avversario, costringendolo a ripiegare sui suoi istinti più bassi e a concentrare la sua rabbia sullo psicombattente.

Giornaliero ♦ Arma, Paura, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni. Ogni volta che il bersaglio attacca, può usare soltanto i suoi attacchi basilari e deve includere il personaggio tra i bersagli (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il bersaglio attacca, può usare soltanto i suoi attacchi basilari e deve includere il personaggio tra i bersagli.

Lama Mentale

Psicombattente Attacco 15

Lo psicombattente mena una sferzata con la sua arma e genera un'esplosione di dolore nella mente del nemico. Anche se il colpo non lo ha toccato, l'avversario crolla come se l'arma avesse raggiunto un punto vitale.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico**Azione standard** **Arma in mischia****Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Costituzione contro Volontà**Colpito:** Il bersaglio cade svenuto (tiro salvezza termina).**Effetto secondario:** 10 + modificatore di Costituzione danni psichici.**Mancato:** Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).**DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO****Impeto Improvviso**

Psicombattente Utilità 16

Con un'esplosione di energia psionica, lo psicombattente appare accanto al nemico che aveva sfidato.

Incontro ♦ Psionico, Teletrasporto**Azione di movimento** **Personale****Effetto:** Il personaggio si teletrasporta fino a un quadretto adiacente a una creatura da lui marchiata.**Mente Tenace**

Psicombattente Utilità 16

Lo psicombattente attinge alle capacità di guarigione naturali del suo corpo e risana le proprie ferite.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico**Azione minore** **Personale****Effetto:** Il personaggio spende un impulso curativo. Inoltre, fino alla fine dell'incontro, ottiene rigenerazione 5 finché è sanguinante.**Proiettare l'Occhio della Mente**

Psicombattente Utilità 16

Lo psicombattente si immerge nei suoi pensieri, cogliendo dettagli che in precedenza non aveva notato, ma che l'occhio della sua mente è invece riuscito a cogliere.

Incontro ♦ Psionico**Azione gratuita** **Personale****Effetto:** Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alla successiva prova di Intuizione o di Percezione che effettua durante questo incontro.**Scudo della Mente Ferrea**

Psicombattente Utilità 16

Lo psicombattente crea un campo di potere psionico che fortifica i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Psionico, Zona**Azione minore** **Emanazione ravvicinata 5****Effetto:** L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine dell'incontro. Quando il personaggio si muove, la zona si sposta a sua volta e rimane centrata su di lui. Il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +4 alla Volontà e ai tiri salvezza finché rimangono entro la zona.**DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 17° LIVELLO****Arma Intralcante**

Psicombattente Attacco 17

Lo psicombattente infonde nel suo attacco un flusso di energia psionica che gli consente di colpire con precisione e di costringere l'avversario a muoversi esattamente secondo il suo volere.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico**Azione standard** **Arma in mischia****Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Costituzione contro CA**Colpito:** 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto. Poi il personaggio scatta di 1 quadretto nello spazio lasciato vuoto dal bersaglio.**Aumento 1****Colpito:** 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Ogni volta che il bersaglio scatta prima della fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può usare un'azione gratuita per fare scorrere il bersaglio di 1 quadretto alla fine dello scatto.**Aumento 4****Colpito:** 3[A] + modificatore di Costituzione danni. Quando il personaggio colpisce un qualsiasi nemico prima della fine del proprio turno successivo, fa scorrere quel nemico di 2 quadretti.**Assalto Abbacinante**

Psicombattente Attacco 17

L'avversario cerca di sgusciare via, ma lo psicombattente lo attacca con un movimento fulmineo che lo costringe a deviare in un'altra direzione e lo immobilizza in una morsa di energia psionica.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico**Interruzione immediata** **Mischia 1****Attivazione:** Un nemico adiacente marchiato dal personaggio scatta**Bersaglio:** Il nemico che attiva il potere**Attacco:** Costituzione contro CA**Colpito:** 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto; il bersaglio è poi immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.**Effetto:** Il personaggio non ha diritto alla sua normale azione standard al suo turno successivo.**Aumento 1****Colpito:** Come sopra, e il bersaglio non può teletrasportarsi ed è immune al movimento forzato finché è immobilizzato da questo attacco.**Aumento 4****Colpito:** 3[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti; il bersaglio è poi immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.**Effetto:** Il personaggio ha diritto alla sua normale azione standard nel suo turno successivo.



Ferite Suppuranti Psicomcombattente Attacco 17

Lo psicomcombattente colpisce e trafigge il nemico, aprendo ferite sia fisiche che mentali che si fanno ancora più dolorose quando lo psicomcombattente rincara la dose con nuovi attacchi.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psicico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni, e il successivo attacco psionico che il personaggio sfera contro il bersaglio prima della fine del proprio turno successivo infligge 1d6 danni psichici extra.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio perde la sua resistenza ai danni psichici fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 4

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni, e il successivo attacco psionico che il personaggio sfera contro il bersaglio prima della fine del proprio turno successivo infligge 1d6 danni psichici extra.

Passo dell'Inseguitore Psicomcombattente Attacco 17

L'attacco dello psicomcombattente martella il suo avversario e gli permette di vincolarsi a esso con un legame psionico che impedisce al nemico di allontanarsi.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Se il bersaglio si allontana dal personaggio al suo turno successivo, il personaggio può usare un'azione gratuita per scattare di 3 quadretti fino a un quadretto più vicino al bersaglio dopo che questi si è mosso.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio è immune alle condizioni di rallentato e immobilizzato fino alla fine del suo turno successivo.

Aumento 4 (Teletrasporto)

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni. Se il bersaglio si allontana dal personaggio al suo turno successivo, il personaggio può usare un'azione gratuita per teletrasportarsi fino a un quadretto adiacente al bersaglio dopo che questi si è mosso.

Vortice della Battaglia Psicomcombattente Attacco 17

L'attacco dello psicomcombattente crea un vortice che invia ondate di energia psichica a investire i suoi nemici. Incrementando l'intensità del vortice, lo psicomcombattente può spostare o bloccare i suoi nemici.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psicico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando qualsiasi nemico inizia il proprio turno entro 2 quadretti dal personaggio ma lo termina a più di 2 quadretti dal lui, quel nemico subisce danni psichici pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, finché il bersaglio si trova entro 2 quadretti dal personaggio, subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro quegli alleati che si trovano a più di 2 quadretti dal personaggio.

Aumento 4 (Teletrasporto)

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando qualsiasi nemico inizia il proprio turno entro 2 quadretti dal personaggio ma lo termina a più di 2 quadretti da lui, il personaggio può teletrasportare quel nemico di 3 quadretti come azione gratuita; inoltre, quel nemico è immobilizzato fino alla fine del suo turno successivo.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Agonia Mentale Psicomcombattente Attacco 19

Lo psicomcombattente trafigge la mente del nemico con un doloroso aculeo psionico. Ogni volta che sferra un nuovo colpo, l'aculeo riverbera, rinnovando l'agonia dell'avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Psicico, Psionico, Arma

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio subisce 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio prima che questi danni continuati abbiano termine, i danni continuati aumentano di 5.

Aspetto dell'Identità Rubata Psicomcombattente Attacco 19

Lo psicomcombattente si trasforma ripetutamente nei simulacri dei suoi nemici. Attraverso queste forme, induce i suoi nemici a danneggiare se stessi.

Giornaliero ♦ Arma, Charme, Metamorfosi, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume l'aspetto dell'identità rubata fino alla fine dell'incontro. Finché resta in questo aspetto, può usare il seguente aumento coi suoi poteri di attacco a volontà da psicomcombattente che sono aumentabili. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce a essi.

Aumento 2

Effetto: Il personaggio sceglie una singola creatura colpita dall'attacco a volontà e sceglie un attacco basilare in mischia di quella creatura. La creatura colpisce allora se stessa con quell'attacco basilare in mischia come azione gratuita.

Colpo Implacabile Psicombattente Attacco 19

Lo psicombattente assume una posizione perfetta e colpisce il nemico con precisione, infliggendogli una ferita profonda. Finché mantiene questa posizione, è in grado di sferrare un colpo micidiale contro ogni nemico che cerchi di allontanarsi da lui.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Stabile

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco primario: Costituzione contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume la posizione del colpo implacabile. Finché l'effetto non termina, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario.

Azione di opportunità **Mischia 1**

Attivazione: Un nemico adiacente marchiato dal personaggio si muove senza scattare

Bersaglio secondario: Il nemico che attiva il potere

Attacco secondario: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio secondario è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Livello 21: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mente Vendicativa Psicombattente Attacco 19

Lo psicombattente imbriglia la collera che prova nel vedere i suoi amici attaccati e la concentra per conferire ai suoi attacchi una precisione spietata.

Giornaliero ♦ Psionico, Arma

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando il bersaglio attacca qualsiasi alleato del personaggio, quest'ultimo ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo. Se il personaggio dispone già del bonus quando il bersaglio attacca un suo alleato, tale bonus aumenta di 1.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Manovra Indomita Psicombattente Utilità 22

Dopo avere vagliato le debolezze dei nemici, lo psicombattente si porta oltre di essi e assume la posizione tatticamente più vantaggiosa per lui.

Incontro ♦ Psionico

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio scatta di 12 quadretti e può muoversi attraverso gli spazi dei nemici durante lo scatto.

Occhio Perfetto Psicombattente Utilità 22

Lo psicombattente proietta la sua mente verso l'esterno, ignorando tutte le barriere pur di trovare i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ignora tutte le barriere che bloccano le sue linee di effetto e di visuale situate entro 20 quadretti da lui. Ignora inoltre la penalità di -2 prevista per attaccare un nemico dotato di occultamento o copertura, se tale nemico rientra in quella gittata.

Supremazia Tattica Psicombattente Utilità 22

Lo psicombattente è un'incarnazione della battaglia, pronto ad approfittare della più piccola falla nelle difese dei suoi nemici per ottenere la supremazia su di essi.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, i nemici concedono vantaggio in combattimento al personaggio.

Tenacia Immortale Psicombattente Utilità 22

Lo psicombattente attinge alle sue più profonde riserve di energia psionica per scrollarsi di dosso perfino le ferite più terribili.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo valore di sanguinante.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 23° LIVELLO

Assalto a Sorpresa Psicombattente Attacco 23

Lo psicombattente balza verso l'avversario e scatena una furia di colpi che riesce a sopraffare le sue difese.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA. Se il personaggio non era adiacente al bersaglio all'inizio di questo turno, il bersaglio gli concede vantaggio in combattimento ai fini di questo attacco.

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio scatta di 3 quadretti. Se il personaggio usa questo potere non aumentato al suo turno successivo, può scattare di 3 quadretti come azione gratuita prima o dopo l'attacco.

Aumento 6

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio diventa invisibile nei confronti del bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Corazza di Lama Psicombattente Attacco 23

Quando l'avversario attacca un alleato dello psicombattente, questi interviene per proteggere il suo amico.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Interruzione immediata **Mischia 1**

Attivazione: Un nemico adiacente al personaggio bersaglia uno dei suoi alleati con un attacco in mischia

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio attacca il personaggio invece dell'alleato.

Effetto: Il personaggio non ha diritto alla sua normale azione standard al turno successivo.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio subisce una penalità al suo tiro per colpire pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Aumento 6

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni, il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti e scatta di 3 quadretti fino a un quadretto a esso adiacente. Poi il bersaglio attacca il personaggio invece dell'alleato.

Effetto: Il personaggio ha diritto alla sua normale azione standard al turno successivo.

Foga della Battaglia Psicombattente Attacco 23

L'assalto psionico dello psicombattente non dà tregua all'avversario, ostacolando la sua capacità di manovrare.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni, e sia i quadretti adiacenti al personaggio che quelli adiacenti ai suoi alleati diventano terreno difficile per il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio non può scattare fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 6

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni, il bersaglio è immobilizzato e concede vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Possanza dell'Ogre Psicombattente Attacco 23

Lo psicombattente si lascia pervadere dalla forza di un ogre e scatena un colpo che abbatte l'avversario, facendone un bersaglio facile per i suoi alleati.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] danni. Il personaggio butta il bersaglio a terra prono, e se il bersaglio si rialza prima della fine del turno successivo del personaggio, provoca attacchi di opportunità nel farlo.

Aumento 2

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 2[A] danni. Il personaggio butta il bersaglio a terra prono, e se il bersaglio si rialza prima della fine del turno successivo del personaggio, provoca attacchi di opportunità nel farlo.

Aumento 6

Colpito: 3[A] danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio butta il bersaglio a terra prono, e se il bersaglio si rialza prima della fine del turno successivo del personaggio, provoca attacchi di opportunità nel farlo.

Velo dell'Occhio della Mente Psicombattente Attacco 23

Lo psicombattente sprigiona un lampo di energia psionica nella mente dell'avversario, offuscandone la vista. Se vuole, può intensificare il lampo per disturbare la vista del nemico più a lungo.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi creatura lontana più di 4 quadretti dal bersaglio beneficia di occultamento totale contro di esso.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e ogni alleato entro 10 quadretti dal personaggio diventa invisibile nei confronti del bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 6

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO**Aspetto del Pensiero Luminoso**

Psicombattente Attacco 25

La mente e il corpo dello psicombattente diventano un tutt'uno quando egli riesce a eseguire l'attacco perfetto e si trasforma in un essere di puro pensiero.

Giornaliero ♦ Arma, Metamorfosi, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il bersaglio subisce 20 + modificatore di Costituzione del personaggio danni psichici. Poi il personaggio assume l'aspetto del pensiero luminoso fino alla fine dell'incontro. Finché resta in questo aspetto, può usare il seguente aumento coi suoi poteri di attacco a volontà da psicombattente che sono aumentabili. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce a essi.

Aumento 2

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro i bersagli dell'attacco a volontà. Inoltre, il personaggio sceglie una singola creatura colpita dall'attacco a volontà. Quella creatura subisce danni extra pari al modificatore di Saggiezza del personaggio.



Colpo della Celerità Letale Psicombattente Attacco 25

Lo psicombattente scivola attraverso il campo di battaglia, sfrecciando verso un nuovo avversario dopo aver colpito con tale velocità da far credere ai nemici di avere contro un intero esercito.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Stabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una, due, tre o quattro creature

Attacco primario: Costituzione contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Prima di ogni attacco eccetto il primo, il personaggio scatta della sua velocità. Dopo aver sferrato tutti gli attacchi, il personaggio assume la posizione della celerità letale. Finché l'effetto non termina, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario.

Azione di opportunità Mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente marchiato dal personaggio si muove senza scattare

Bersaglio secondario: Il nemico che attiva il potere

Attacco secondario: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio scatta della sua velocità ed effettua un attacco basilare in mischia contro un nemico diverso.

Furto di Vitalità Psicombattente Attacco 25

L'attacco castigante dello psicombattente stabilisce un fugace contatto psionico con l'avversario, prosciugando l'energia mentale di quest'ultimo e rinvigorendo la propria.

Giornaliero ♦ Arma, Psicico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 5[A] + modificatore di Costituzione danni psichici.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio recupera 6 punti potere.

Martello Psicico Psicombattente Attacco 25

L'attacco dello psicombattente impedisce al nemico di pensare lucidamente. Con una sottile pressione mentale, lo psicombattente riesce addirittura a dirigere le azioni dell'avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Charme, Psicico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni psichici e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina). Finché la dominazione perdura, il personaggio può usare un'azione gratuita all'inizio di ogni turno del bersaglio per fare scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari alla velocità di quest'ultimo.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 27° LIVELLO

Gabbia della Codardia Psicombattente Attacco 27

L'attacco dello psicombattente fa vacillare la fiducia dell'avversario nelle sue capacità di attaccare qualsiasi altro nemico. Usando ulteriore energia psionica, lo psicombattente può stordire l'avversario.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Speciale: Quando il personaggio effettua un attacco di opportunità può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Aumento 6

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è stordito fino alla fine del suo turno successivo del personaggio.

Mente Speculare Psicombattente Attacco 27

Lo psicombattente sommerge la mente dell'avversario di immagini che confondono la sua percezione dei nemici. Rendendo le immagini più reali, lo psicombattente può manipolare il nemico e convincerlo ad attaccare i bersagli che egli gli indica.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Charme, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire contro le creature diverse dal personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio provoca attacchi di opportunità quando effettua qualsiasi attacco che non includa almeno uno dei nemici del personaggio come bersaglio.

Aumento 6

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché la dominazione perdura, il bersaglio beneficia di vantaggio in combattimento contro se stesso e i nemici del personaggio.

Ripresa Brillante Psicombattente Attacco 27

Dopo aver mancato l'avversario con un attacco, lo psicombattente aggiusta l'impugnatura dell'arma nella sua mano e sferra subito un secondo colpo.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione minore Arma in mischia

Bersaglio: Un nemico che il personaggio ha mancato con un attacco durante questo turno

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni.

Aumento 2

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

Aumento 6

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Il personaggio recupera i punti potere che ha speso per aumentare questo potere.



Tempesta Psionica Psicombattente Attacco 27

Lo psicombattente scatena una tempesta di potere psionico che danneggia l'avversario e potenzia la propria capacità di costringere i nemici ad affrontarlo per primo per non dover pagare un caro prezzo.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni.

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il potere *aculeo mentale* del personaggio infligge danni extra pari a 5 + il suo modificatore di Saggezza.

Aumento 2

Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Aumento 6

Colpito: 4[A] + modificatore di Costituzione danni.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il personaggio può usare il suo potere *aculeo mentale* come azione gratuita; tale potere infligge danni extra pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO

Aspetto dell'Annientamento Psicombattente Attacco 29

Lo psicombattente si lascia pervadere da un flusso di magia distruttiva e colpisce il nemico, disgregando la sua sostanza per qualche istante.

Giornaliero ♦ Arma, Metamorfosi, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni e 20 danni continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio assume l'aspetto dell'annientamento fino alla fine dell'incontro. Finché resta in questo aspetto, può usare il seguente aumento coi suoi poteri di attacco a volontà da psicombattente che sono aumentabili. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce a essi.

Aumento 2

Effetto: Il bersaglio dell'attacco a volontà fallisce il primo tiro salvezza che effettua prima della fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, il personaggio sceglie una singola creatura colpita dall'attacco a volontà. Quella creatura subisce danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Colpo della Supernova Psicombattente Attacco 29

Lo psicombattente si scatena in un ampio movimento impossibile da seguire con la vista e lancia un attacco devastante.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 7[A] + modificatore di Costituzione danni. Se al personaggio non rimane nessun punto potere, i danni aumentano di 2[A].

Mancato: Danni dimezzati.

Esplosione della Mente Squarciata Psicombattente Attacco 29

Lo psicombattente scatena un'esplosione di energia psichica mentre si volta per menare un fendente con l'arma, sbaragliando i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Psicico, Psionico, Stabile

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio primario: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco primario: Costituzione contro Volontà

Colpito: 4[A] + modificatore di Costituzione danni psichici e il bersaglio primario è frastornato e immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio primario è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio assume la posizione della mente squarciata. Finché l'effetto non termina, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario.

Azione di opportunità Mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente marchiato dal personaggio si muove senza scattare

Bersaglio secondario: Il nemico che attiva il potere

Attacco secondario: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio fa scorrere il bersaglio secondario di 3 quadretti fino a un quadretto a lui adiacente, poi il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Sbarramento Fatale Psicombattente Attacco 29

Dopo aver percepito le difese dell'avversario, lo psicombattente attacca il suo punto più debole con grazia e velocità innaturale, sferrando un colpo micidiale.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 6[A] + modificatore di Costituzione danni. I danni aumentano di 5 per ogni effetto presente sul bersaglio e a cui un tiro salvezza può porre termine.

Mancato: Danni dimezzati. I danni incrementano di 2 per ogni effetto presente sul bersaglio e a cui un tiro salvezza può porre termine.

EGO D'ACCIAIO

"Questo scontro può concludersi soltanto con la tua sconfitta."

Prerequisito: Psicombattente, potere *aculeo mentale*

La sicurezza nelle proprie capacità è ciò che conduce sempre alla vittoria un ego d'acciaio. Anche di fronte alle peggiori avversità, la sua determinazione non viene mai meno, e l'ego d'acciaio è sicuro che riuscirà a superarle, per quanto gravi possano sembrare. Alcuni scambiano la sua determinazione per arroganza o stoltezza, ma l'ego d'acciaio dà dimostrazione della verità delle sue parole più e più volte, dimostrando coi fatti ai detrattori la sua vera potenza.

L'ego d'acciaio fa valere la sua sicurezza tramite la maestria delle arti psioniche, avvolgendo il suo corpo, la sua mente e la sua anima in una barriera di pura forza di volontà che devia ogni attacco sferrato contro di lui, che sia mirato al corpo o alla mente. Grazie a questa incrollabile determinazione, un ego d'acciaio può ignorare i colpi di un avversario ed ergersi saldo anche di fronte ai migliori sforzi del nemico per danneggiarlo. Forte di questa certezza, l'ego d'acciaio proietta la sua personalità su coloro che combatte, investendo la loro mente con la visione inevitabile della loro sconfitta.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'EGO D'ACCIAIO

Azione Imperiosa (11° livello): Quando un ego d'acciaio spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può usare il suo potere *aculeo mentale* come azione gratuita fino alla fine del suo turno successivo.



Impatto Mentale (11° livello): Ogni volta che un ego d'acciaio infligge danni col suo potere *aculeo mentale*, ogni nemico adiacente al bersaglio subisce danni psichici pari al modificatore di Carisma dell'ego d'acciaio.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un ego d'acciaio ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Marea Psionica (16° livello): Ogni volta che un ego d'acciaio mette a segno un colpo critico, recupera 1 punto potere.

DISCIPLINE DELL'EGO D'ACCIAIO

Reazione Pungente Ego d'acciaio Attacco 11

Il nemico dell'ego d'acciaio si rende conto dell'errore del suo attacco quando l'ego reagisce all'aggressione con un colpo fulmineo.

Incontro ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Reazione immediata Mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente al personaggio attacca questi o un suo alleato con un attacco in mischia o ravvicinato

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, la gittata del suo potere *aculeo mentale* aumenta a 10, ma rimane un potere in mischia. Inoltre, il personaggio può usare il suo potere *aculeo mentale* come azione gratuita una volta prima dell'inizio del suo turno successivo.

Aumento 2

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Forza Sprezzante Ego d'acciaio Utilità 12

Tramite la forza del pensiero, l'ego d'acciaio indurisce la propria carne fino a renderla solida come il metallo per respingere l'attacco diretto contro di lui.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Il personaggio viene colpito da un attacco che bersaglia una difesa diversa dalla Tempra.

Effetto: L'attacco bersaglia invece la Tempra del personaggio, che ottiene un bonus di potere +2 a quella difesa fino alla fine del suo turno successivo.

Paura è Disprezzo Ego d'acciaio Attacco 20

Quando l'ego d'acciaio attacca l'avversario, lo investe con la piena forza della sua personalità. L'assalto psichico si fa strada tra i nervi del nemico dilaniandoli.

Giornaliero ♦ Arma, Paura, Psichico, Psionico

Azione standard

Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 4[A] + modificatore di Costituzione danni psichici e il bersaglio provoca attacchi di opportunità ogni volta che sferra attacchi in mischia (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio provoca attacchi di opportunità ogni volta che sferra attacchi in mischia prima della fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può usare un'azione gratuita per fare scorrere il bersaglio di 1 quadretto ogni volta che viene colpito da un attacco di opportunità.

GUARDIANO DI FERRO

"Dovrai colpirmi molto più forte di così se vuoi avere tutta la mia attenzione."

Prerequisito: Psicombattente

La mente è più potente del corpo, e nessuno dimostra questo principio meglio del guardiano di ferro. Egli ha imparato a incanalare l'energia psionica direttamente nella sua carne e nelle sue ossa. Con un semplice pensiero, la sua pelle diventa dura come il ferro e le sue ossa resistenti come la pietra. In battaglia è inarrestabile: può resistere agli attacchi più feroci e reagire a sua volta sferrando colpi devastanti.

La sua tenacia ineguagliata gli consente di ergersi in prima linea durante ogni battaglia. Un guardiano di ferro esulta quando vede la disperazione balenare negli occhi nei nemici, nel momento in cui essi scoprono che lame, frecce e artigli rimbalzano su di lui senza sortire alcun effetto. Fiducioso nella sua potenza, il guardiano di ferro avanza fino al cuore del combattimento, sfidando gli avversari a misurarsi con lui.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL GUARDIANO DI FERRO

Controllo Ferreo (11° livello): Quando un qualsiasi nemico tira o spinge un guardiano di ferro, questi può usare un'azione gratuita per fare scorrere quel nemico di 2 quadretti dopo il movimento forzato.

Ferro Indomito (11° livello): Quando un guardiano di ferro spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene un bonus di +4 alla CA e ai tiri dei danni fino alla fine del suo turno successivo.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un guardiano di ferro ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Ferro Impenetrabile (16° livello): Ogni volta che un nemico mette a segno un colpo critico contro un guardiano di ferro, questi tira un d20. Con un risultato di 10 o più, il colpo critico diventa invece un colpo normale.

DISCIPLINE DEL GUARDIANO DI FERRO

Vigore del Guardiano Guardiano di ferro Attacco 11

L'arma del guardiano si fonde su di lui per un istante, quando colpisce il nemico con violenza e lo abbatte.

Incontro ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione + modificatore di Saggezza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio. Poi scatta di 2 quadretti fino a un quadretto adiacente al bersaglio.

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA fino alla fine del suo turno successivo.

Aumento 2

Bersaglio: Una o due creature

Difesa di Ferro Guardiano di ferro Utilità 12

La pelle del guardiano diventa dura come il ferro, consentendogli di ignorare anche i colpi più letali.

A volontà ♦ Psionico

Azione standard **Personale**

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio tira un d20 ogni volta che subisce danni. Con un risultato di 10 o più, i danni scendono a 0. Altrimenti, i danni sono dimezzati.



CAMMINI LEGGENDARI DELLO PSICOMBATTENTE

2

Aspetto del Guardiano di Ferro

Guardiano di ferro Attacco 20

Il guardiano si trasforma in una creatura di ferro che disperde gli avversari e schiaccia quelli abbastanza stolti da resistere alla sua avanzata.

Giornaliero ♦ Arma, Metamorfofi, Psionico

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume l'aspetto del guardiano di ferro fino alla fine dell'incontro. Finché resta in questo aspetto, può usare il seguente aumento coi suoi poteri di attacco a volontà da psicombattente che sono aumentabili. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce a essi.

Aumento 1

Effetto: Fino all'inizio del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA, e ogni nemico a lui adiacente che cade a terra prono o inizia il suo turno prono subisce danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio. Inoltre, il personaggio sceglie una singola creatura colpita dall'attacco a volontà. Quella creatura subisce danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

LAMA ETERNA

"Non devi affrontare soltanto me, ma sette generazioni dei migliori guerrieri mai comparsi nel mondo."

Prerequisito: Psicombattente

L'Ordine della Lama Eterna è un gruppo segreto, ma lo psicombattente si è messo in cerca dei suoi maestri ed è stato accettato. A prescindere dal motivo che lo ha spinto a unirsi all'ordine, ha capito di avere fatto la scelta giusta non appena i maestri hanno iniziato a istruirlo. Quel giorno, lo psicombattente ha imparato a comunicare con la sua lama guida, la risonanza psichica di tutte le generazioni di lame eterne che lo hanno preceduto.

I primi membri dell'ordine avevano previsto l'emergenza che la magia psionica avrebbe dovuto affrontare. Quando morirono, proiettarono le loro menti più avanti nel tempo, in cerca di degni eredi della loro causa. Il personaggio è uno di questi eredi. La sua lama guida è sempre al suo fianco, pronta a insegnargli le arti di combattimento delle lame eterne. Anche se egli stesso dovesse cadere in battaglia, non sarà perduto, in quanto potrà proiettare a sua volta la mente nel futuro in cerca di un nuovo campione da guidare.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA LAMA ETERNA

Azione Guidata (11° livello): Quando una lama eterna spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può ripetere il successivo tiro per colpire che manca il bersaglio entro la fine del proprio turno.

Lama Guida (11° livello): Una lama eterna ottiene il potere *lama guida*.



Punti Potere Leggendarie (11° livello): Una lama eterna ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Combattente Eterno (16° livello): Quando una lama eterna scende a 0 punti ferita o meno, la condizione di morente non rende il personaggio svenuto e non lo costringe a effettuare tiri salvezza contro la morte fino alla fine del suo turno successivo.

DISCIPLINE DELLA LAMA ETERNA

Lama Guida

Privilegio della lama eterna

La lama eterna si concentra sul suo avversario, collegando la propria arma alla sua energia vitale per migliorare la propria precisione.

Incontro ♦ **Aumentabile, Psionico**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**

Bersaglio: Il nemico più vicino al personaggio entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire degli attacchi di opportunità contro il bersaglio, che inoltre concede vantaggio in combattimento al personaggio finché questi è la sola creatura a esso adiacente.

Aumento 1

Speciale: Se il bersaglio scende a 0 punti ferita durante questo incontro, il personaggio recupera l'uso di questo potere.

Vigilanza Eterna

Lama eterna Attacco 11

Quando attacca l'avversario, la lama eterna osserva attentamente la sua posizione in combattimento, in modo da poter neutralizzare la sua prossima mossa non appena tenta di metterla in atto.

Incontro ♦ **Arma, Aumentabile, Psionico**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio provoca attacchi di opportunità da parte del personaggio ogni volta che scatta.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio provoca attacchi di opportunità da parte del personaggio ogni volta che scatta o effettua attacchi ravvicinati.

Consiglio della Lama Guida

Lama eterna Utilità 12

La lama guida offre alla lama eterna le conoscenze necessarie per superare pressoché ogni sfida.

Giornaliero ♦ **Psionico**

Azione standard **Personale**

Effetto: Il personaggio ottiene addestramento in un'abilità senza addestramento di sua scelta. L'addestramento permane fino al successivo riposo breve del personaggio.

Aggressione Guidata

Lama eterna Attacco 20

La lama eterna si immerge nei ricordi della sua lama guida per apprendere i segreti delle tattiche del suo avversario.

Giornaliero ♦ **Arma, Psionico**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può usare *vigilanza eterna* contro il bersaglio come potere a volontà. Inoltre, il personaggio recupera 2 punti potere.

LAMA DI ZEFIRO

“Puoi fermare il vento? Puoi stringerlo nelle mani? Allora non hai nessuna speranza di poter fermare me.”

Prerequisito: Psicombattente

Non avendo seguito alcun addestramento formale, una lama di zefiro ha appreso le sue tecniche in modo sommario, sviluppando il suo potenziale a ogni nuovo scontro e dando origine a nuove tecniche scoperte mescolando i poteri psionici ai colpi della sua arma. In certi momenti, durante le battaglie, ha iniziato a percepire un debole gemito: fievole, sommesso, ma innegabilmente presente. Ora, quando la lama di zefiro combatte, la brezza cresce fino a diventare una tempesta che infonde nuova forza ai suoi attacchi.

Ciò che la lama sente sono i venti psionici che si agitano dentro di lei. I suoi metodi rozzi provocano la fuoriuscita del suo potere psionico interno. Ma invece di dissiparsi, tale potere si scatena e turbinando attorno alla lama di zefiro, invisibile e inosservato da chiunque a eccezione dei nemici circostanti. Quando la lama di zefiro conquista questo potere, il suo corpo si sottopone a una strana trasformazione, sganciandosi dalla realtà per un momento o due prima di tornare al suo posto.

Più la lama di zefiro impara a usare questo potere psionico scatenato, più effimera diventa. Il suo potere gli consente di passare come un soffio attraverso le menti dei nemici, o di richiudersi in se stessa per svanire e ricomparire nel punto più inaspettato.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA LAMA DI ZEFIRO

Azione dello Zefiro (11° livello): Quando una lama di zefiro spende un punto azione per eseguire un'azione extra, diventa evanescente e intangibile fino all'inizio del suo turno successivo.

Vantaggio Sconcertante (11° livello): Gli attacchi di una lama di zefiro contro i nemici frastornati, rallentati o storditi infliggono danni extra pari al modificatore di Carisma della lama di zefiro.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Una lama di zefiro ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Veloce Come il Vento (16° livello): Una lama di zefiro ottiene un bonus di +2 alla velocità. Inoltre, il movimento concesso dal suo potere *velocità del pensiero* non provoca attacchi di opportunità.

DISCIPLINE DELLA LAMA DI ZEFIRO

Vento Tagliente

Lama di zefiro Attacco 11

Quando la lama di zefiro sferza l'avversario, genera un vento psionico che trafigge la mente del nemico.

Incontro ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Zefiro Mentale

Lama di zefiro Utilità 12

La lama di zefiro sente il morso dell'attacco nemico e lascia che i venti che rumoreggiano dentro di lei si diffondano sulla sua pelle per trarla in salvo.

Incontro ♦ Psionico

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio

Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio diventa evanescente e intangibile e i suoi attacchi ignorano la qualità evanescente.

Colpo della Danza Tempestosa

Lama di zefiro Attacco 20

La lama di zefiro diventa una burrasca urlante che avvolge e sferza gli avversari.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Stabile, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una o due creature

Attacco primario: Costituzione contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni.

Effetto: Se il personaggio attacca due creature con questo potere, si teletrasporta di 5 quadretti tra il primo e il secondo attacco. Il personaggio assume la posizione della danza tempestosa. Finché l'effetto non termina, può effettuare il seguente attacco secondario.

Azione di opportunità Mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente marchiato dal personaggio si muove senza scattare

Bersaglio secondario: Il nemico che attiva il potere

Attacco secondario: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio secondario è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti e poi teletrasporta il bersaglio secondario in un quadretto a lui adiacente.

Livello 21: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.





“Posso piegare i desideri dei mortali e degli immortali al mio volere.”

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Controllore. Uno psion può influenzare mentalmente le azioni dei suoi avversari e può scavarare i nemici attraverso il campo di battaglia a colpi di forza psionica.

Fonte di potere: Psionica. Uno psion comanda l'energia psionica con la forza del pensiero, concentrando su quel potere attraverso la meditazione e la contemplazione. La sua magia agisce sulla mente degli altri e manifesta la volontà dello psion come una forza fisica presente nel mondo.

Caratteristiche chiave: Intelligenza, Carisma, Saggezza

Competenza nelle armature: Stoffa

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, semplici a distanza

Strumenti: Bastoni, globi

Bonus alle difese: +2 Volontà

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

Punti ferita per livello ottenuti: 4

Impulsi curativi al giorno: 6 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Al 1° livello, uno psion sceglie quattro abilità con addestramento dalla lista sottostante.

Abilità di classe: Arcano (Int), Diplomazia (Car), Dungeon (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Percezione (Sag), Raggiare (Car), Storia (Int)

Privilegi di classe: Aumento Psionico, Disciplina Focalizzata, Lanciare Rituali

Gli psion sono i manipolatori per eccellenza del potere psionico. Uno psion può scatenare il potenziale racchiuso in ogni mente senziente, spostare gli oggetti con la forza del pensiero e assumere il controllo anche del minimo desiderio dei suoi nemici. Gli psion possono rendere tangibili i loro desideri in modi che gli altri possono soltanto sognare.

Uno psion conosce i sentieri mentali che conducono a strabilianti artifici in grado di alterare la realtà. Potrebbe essere un giovane umano irruento, ansioso di mettere alla prova le sue capacità mentali appena sviluppate, un cenobita tatuato arruolato in un'accademia psionica, un incantatore fatato che fa uso di antiche tecniche per ammaliare i suoi avversari, o forse un inquisitore sottoposto a un addestramento speciale che ha scoperto un segreto di troppo.

Un lampo di energia mentale lo scalda, i pensieri degli amici e degli alleati brillano come stelle tutt'intorno a lui e i suoi stessi pensieri sono armi pronte ad essere sguainate. Se un dio può modellare il mondo e lo psion può ammaliare un dio... cos'è in realtà uno psion?

PRIVILEGI DI CLASSE DELLO PSION

Uno psion possiede i seguenti privilegi di classe.

AUMENTO PSIONICO

Attraverso una serrata disciplina e uno studio costante, uno psion ha padroneggiato una forma di magia psionica che gli offre maggiore versatilità rispetto a quella di cui dispongono gli altri personaggi. Lo psion conosce una vasta gamma di poteri a volontà, ognuno dei quali è un condotto in cui egli può riversare la quantità di energia psionica che più desidera. Uno psion accumula l'energia psionica in un deposito di potere personale (rappresentato nel gioco dai punti potere) utilizzabile per amplificare i suoi poteri di attacco a volontà, che prendono il posto ai poteri di attacco a incontro usati dagli altri personaggi.

A causa di questo privilegio di classe, uno psion acquisisce e usa i suoi poteri in modo leggermente diverso rispetto alla maggior parte delle altre classi.

Poteri di attacco a volontà: Al 1° livello, uno psion sceglie due poteri di attacco a volontà e un potere di attacco giornaliero della sua classe, ma inizia il gioco senza nessun potere di attacco a incontro della sua classe. Può invece aumentare l'efficacia dei suoi poteri di attacco a volontà usando i punti potere che possiede. Questi poteri contengono la parola chiave "Aumentabile".

Mano a mano che aumenta di livello, lo psion acquisisce nuovi poteri di attacco a volontà appartenenti a questa classe invece di nuovi poteri di attacco a incontro. Al 3° livello, lo psion sceglie un nuovo potere di attacco a volontà della sua classe. Al 7°, 13°, 17°, 23° e 27° livello può sostituire uno dei suoi poteri di attacco a volontà con un altro di livello pari o inferiore al proprio. Entrambi i poteri devono essere aumentabili e appartenere a questa classe.

Punti Potere: Uno psion inizia il gioco con 2 punti potere. Ottiene 2 punti potere aggiuntivi al 3° e al 7° livello, 1 punto potere aggiuntivo al 13° livello e 2 punti potere aggiuntivi al 17°, 21°, 23° e 27° livello. Se ottiene dei punti potere da un'altra fonte (come ad esempio dal suo cammino leggendario), li aggiunge al totale dei suoi punti potere. Lo psion può usare i suoi punti potere per aumentare qualsiasi potere aumentabile da lui posseduto, a prescindere da quando abbia ottenuto quel potere.

Uno psion recupera tutti i suoi punti potere quando si sottopone a un riposo breve o esteso.

DISCIPLINA FOCALIZZATA

Uno psion focalizza il suo studio e la sua meditazione al fine di perfezionare o di comprendere un particolare concetto o manifestazione del potere psionico. Lo

fa scegliendo una di queste opzioni, che rappresentano il campo di specializzazione dei suoi studi.

Telecinesi Focalizzata: Lo psion ottiene i poteri *mano remota* e *spinta energetica*.

Telepatia Focalizzata: Lo psion ottiene i poteri *distrazione* e *proiettare pensieri*.

LANCIARE RITUALI

Uno psion ottiene come talento bonus il talento *Incantatore Rituale* (vedi il Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*). Possiede inoltre un libro dei rituali e può scegliere tra *Disco Fluttuante* di Tenser e *Inviare*. Il libro contiene quel rituale, che lo psion può usare senza spendere componenti una volta al giorno. Il libro contiene inoltre un altro rituale di 1° livello a sua scelta.

STRUMENTI

Gli psion usano bastoni e globi per concentrare l'energia psionica dei loro poteri. Quando uno psion impugna un bastone o un globo magico, può aggiungere il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni di quei poteri da psion e da cammino leggendario dello psion che contengono la parola chiave "Strumento". Senza uno strumento, lo psion può comunque usare quei poteri.

CREARE UNO PSION

Tutti gli psion si affidano innanzi tutto all'Intelligenza. Gli psion traggono beneficio anche da alti punteggi di Carisma o Saggezza, in base all'espressione della classe che preferiscono. Gli psion spesso scelgono talenti, abilità e poteri compatibili col punteggio di caratteristica relativo alla disciplina focalizzata scelta.

LO PSION IN BREVE

Peculiarità: Armato del potere della mente, uno psion scatena i suoi poteri psionici contro gli avversari. I suoi poteri gli consentono di manipolare la mente di un nemico tramite comandi telepatici e di disperdere un gruppo di avversari con raffiche telecinetiche. Lo psion può aumentare l'efficacia dei suoi poteri a volontà spendendo punti potere, quindi dispone di più opzioni rispetto a quelle possedute dalla maggior parte delle altre classi.

Religione: Ioun, la dea della conoscenza, è spesso considerata la patrona della magia psionica e molti psion la venerano. Gli psion telepatici che vivono ingannando i loro avversari spesso sono seguaci di Sehanine, mentre gli psion che considerano la pratica della magia psionica come una forma d'arte pregano Corellon. Altri psion scelgono di venerare delle divinità in base ai loro ideali, anziché ai poteri della loro classe: ad esempio, quegli psion che credono fermamente nella giustizia venerano Bahamut e coloro che cercano di ampliare l'influenza della civiltà adorano Erathis. Gli psion malvagi (e anche alcuni di quelli senza allineamento) spesso adorano Vecna, il dio dei segreti.

Razze: Il potere psionico è prevalente soprattutto tra gli umani, che sono lenti a sfruttare anche il minimo barlume di talento psionico latente. Tuttavia, molti avventurieri fatati usano i poteri psionici per ammaliare e confondere i loro nemici, e sia gli gnomi che gli eladrin diventano spesso psion telepatici. Anche ai tiefling piace manipolare le menti degli avversari, forse come conseguenza del loro retaggio diabolico.

Livello	Poteri di attacco a volontà	Punti Potere
1	Scegliere due poteri	Acquisire 2 punti
3	Scegliere un potere	Acquisire 2 punti (4 in totale)
7	Sostituire un potere	Acquisire 2 punti (6 in totale)
13	Sostituire un potere	Acquisire 1 punto (7 in totale)
17	Sostituire un potere	Acquisire 2 punti (9 in totale)
21	—	Acquisire 2 punti (11 in totale)
23	Sostituire un potere	Acquisire 2 punti (13 in totale)
27	Sostituire un potere	Acquisire 2 punti (15 in totale)

PSION TELECINETA

Uno psion telecineta preferisce usare la sua forza mentale sulle creature e sugli oggetti. Sceglie quei poteri che gli consentono di manipolare gli avversari scagliandoli attraverso il campo di battaglia o bloccandoli sul posto, nonché quelli che creano barriere difensive. L'Intelligenza è la caratteristica chiave dei suoi attacchi, quindi dovrà farne il suo punteggio più alto. Come secondo punteggio più alto dovrà scegliere Saggezza, per incrementare gli effetti delle sue capacità telecinetiche. Uno psion dovrebbe inoltre scegliere quei poteri che gli consentono di riorganizzare il campo di battaglia e che sfruttano al meglio i suoi punteggi elevati di Intelligenza e Saggezza.

Privilegio di classe suggerito: Telecinesi Focalizzata

Talento suggerito: Vantaggio del Controllo

Abilità suggerite: Arcano, Dungeon, Intuizione, Percezione

Poteri a volontà suggeriti: pugno di forza, trascinamento telecinetico

Potere giornaliero suggerito: ancora telecinetica

PSION TELEPATE

Uno psion telepate è specializzato nell'influenzare la mente dei suoi nemici. Sceglie quei poteri che persuadono gli avversari a confondere gli amici coi nemici, che stritolano le menti altrui in una morsa psichica e che assumono il controllo della volontà di un nemico. I suoi poteri di attacco si basano sull'Intelligenza, quindi lo psion telepate dovrà farne il suo punteggio di caratteristica più alto. I poteri adatti a questo sviluppo usano spesso il Carisma, che dovrà essere il suo secondo miglior punteggio di caratteristica. Uno psion telepate dovrebbe inoltre selezionare quei poteri che gli permettono di controllare i nemici e che sfruttano al massimo i suoi punteggi elevati di Intelligenza e Carisma.

Privilegio di classe suggerito: Telepatia Focalizzata

Talento suggerito: Mente Precisa

Abilità suggerite: Arcano, Diplomazia, Intuizione, Raggirare

Poteri a volontà suggeriti: affondo mentale, vuoto di memoria

Potere giornaliero suggerito: trauma mentale

POTERI DELLO PSION

I poteri di psion sono chiamati discipline. Uno psion attinge alle sue riserve mentali per influenzare il mondo attorno a sé e il modo in cui i nemici lo percepiscono.

PRIVILEGI DI CLASSE

Ogni psion possiede due poteri a incontro concessi dal privilegio di classe Disciplina Focalizzata. Uno psion telepate ottiene *distrazione* e *proiettare pensieri*. Uno psion telecineta possiede *mano remota* e *spinta energetica*.

Distrazione

Privilegio dello psion

Lo sbarramento mentale dello psion confonde momentaneamente un nemico.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Livello 11: Una o due creature

Livello 21: Una, due o tre creature

Effetto: Il bersaglio concede vantaggio in combattimento alla creatura successiva che lo attacca prima della fine del turno successivo del personaggio.

Mano Remota

Privilegio dello psion

Lo psion solleva un oggetto in aria col potere della mente.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Distanza 5

Bersaglio: Un oggetto del peso di 10 kg o meno che non sia trasportato da un'altra creatura

Effetto: Il personaggio può scegliere se muovere il bersaglio in un quadretto entro gittata o maneggiarlo. Quando muove il bersaglio tramite questo potere, può mantenerlo sospeso in aria fino alla fine del proprio turno successivo. Se impugna il bersaglio quando usa questo potere, può riporlo in un contenitore che si trovi sulla sua persona e simultaneamente portare nella sua mano un secondo oggetto presente sulla sua persona. Il secondo oggetto diventa poi il bersaglio, se pesa 10 kg o meno.

Mantenere minore: Il personaggio può muovere il bersaglio in un quadretto entro gittata o maneggiarlo.

Proiettare Pensieri

Privilegio dello psion

Lo psion comunica telepaticamente con una creatura.

Incontro ♦ Psionico

Azione gratuita Distanza 20

Bersaglio: Una creatura che condivide un linguaggio col personaggio

Effetto: Lo psion invia al bersaglio un messaggio mentale composto da 25 parole o meno. Il bersaglio può rispondere allo stesso modo come azione gratuita.

Spinta Energica

Privilegio dello psion

Con un pensiero concentrato, la spinta mentale dello psion diventa una spinta fisica che sposta una creatura nella direzione da lui desiderata.

Incontro ♦ Psionico

Azione gratuita Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto, ma non su terreno ostacolante.

Livello 11: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Livello 21: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Affondo Mentale

Psion Attacco 1

Lo psion scatena un assalto psichico contro i percorsi mentali del nemico. Può anche incrementare l'intensità dell'assalto per indebolire le difese dell'avversario.

A volontà ♦ Aumentabile, Strumento, Psichico, Psionico

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere non aumentato come attacco basilare a distanza.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il bersaglio subisce una penalità alla Volontà pari al modificatore di Carisma del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 2

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio subisce una penalità a tutte le difese pari al modificatore di Carisma del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.



Pugno di Forza

Psion Attacco 1

Lo psion assesta un pugno telecinetico al suo avversario, allontanando da sé sia lui che i suoi alleati.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempa

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio spinge di 1 quadretto il bersaglio e ogni nemico adiacente a sé.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, ma il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggiezza.

Aumento 2

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza + modificatore di Saggiezza danni da forza e il personaggio butta a terra prono il bersaglio. Spinge inoltre di 1 quadretto il bersaglio e ogni nemico adiacente a sé.

Scoraggiare

Psion Attacco 1

Lo psion proietta dei pensieri di sconfitta nelle menti degli avversari, fiaccando la loro volontà di combattere.

A volontà ♦ Aumentabile, Psicico, Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il bersaglio non può effettuare attacchi di opportunità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Carisma del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Trascinamento Telecinetico

Psion Attacco 1

Lo psion cattura il suo avversario in una rete di forza che lo stringe e lo attira verso di lui.

A volontà ♦ Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio tira il bersaglio di 1 quadretto.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere non aumentato come attacco basilare a distanza.

Aumento 1

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio tira il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggiezza.

Aumento 2

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio tira il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggiezza.

Vuoto di Memoria

Psion Attacco 1

Lo psion scandaglia la mente dell'avversario in cerca della rappresentazione mentale che esso ha dello psion e la strappa via in modo brutale.

A volontà ♦ Aumentabile, Psicico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il personaggio diventa invisibile nei confronti del bersaglio fino all'inizio del proprio turno successivo.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, ma l'invisibilità dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il personaggio diventa invisibile nei confronti del bersaglio fino all'inizio del proprio turno successivo.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Ancora Telecinetica

Psion Attacco 1

Lo psion pianta un paletto di forza invisibile nello spazio stesso, ancorando le creature al loro posto e provocando loro danni se tentano di opporsi.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempa

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Ogni bersaglio subisce 5 danni da forza la prima volta che si muove nel suo turno successivo.

Mano della Cautela

Psion Attacco 1

Lo psion forgia una barriera di forza a forma di mano. Quando l'avversario si avvicina troppo a lui, la barriera lo respinge.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può usare un'azione minore per spingere il bersaglio di 1 quadretto quando il bersaglio si trova entro 5 quadretti da lui. Questo effetto ha termine se il personaggio conclude il proprio turno in posizione adiacente al bersaglio.

Pensiero Rabbioso

Psion Attacco 1

Lo psion plasma un'idea insidiosa, uncinata con varie contraddizioni e orrori, e la proietta nella mente dell'avversario. Il pensiero cerca poi di invadere le menti degli altri nemici.

Giornaliero ♦ Psicico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e 3 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico adiacente al bersaglio primario

Attacco secondario: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Trauma Mentale Psion Attacco 1

Lo psion assalta il nemico con un dardo psichico, fiaccando la sua capacità di reggere a ulteriori assalti contro la sua mente.

Giornaliero ♦ Psichico, Psionico, Strumento
Azione standard Distanza 20
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il bersaglio riceve vulnerabilità 5 ai danni psichici (tiro salvezza termina).

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Abilità Potenziata Psion Utilità 2

Lo psion invia correnti di energia nella mente e nel corpo del suo alleato, potenziandolo e consentendogli di compiere gesta straordinarie.

Giornaliero ♦ Psionico
Azione minore Distanza 10
Bersaglio: Un alleato
Effetto: Il personaggio sceglie un'abilità. Il bersaglio ottiene un bonus di potere +3 alle prove che usano quell'abilità fino alla fine dell'incontro.

Fortezza dell'Intelletto Psion Utilità 2

Una fortezza di energia scintillante generata dal pensiero spunta dal nulla e devia alcuni attacchi.

Incontro ♦ Psionico
Interruzione immediata Personale
Attivazione: Il personaggio viene colpito da un attacco
Effetto: Il personaggio sceglie una difesa. Fino alla fine del suo turno successivo, ottiene un bonus di potere a quella difesa pari al proprio modificatore di Carisma.

Sollevamento Telecinetico Psion Utilità 2

Lo psion solleva in aria una creatura o un oggetto con la forza del pensiero e la trattiene lassù o la muove a suo piacimento.

Giornaliero ♦ Psionico
Azione standard Distanza 10
Bersaglio: Un alleato, un nemico indifeso o un oggetto del peso di 200 kg o meno che non sia trasportato da un'altra creatura
Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti in qualsiasi direzione, anche in aria. Il bersaglio rimane sospeso ed è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio può porre fine a questo effetto come azione gratuita; inoltre, l'effetto ha termine se il personaggio conclude il proprio turno oltre la gittata dal bersaglio. Se il bersaglio è una creatura, essa può porre fine all'effetto come azione minore.
Mantenere minore: Il bersaglio rimane sospeso ed è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio, che può farlo scorrere di 3 quadretti in ogni direzione. In alternativa, il personaggio può lasciare cadere il bersaglio e usare il potere su un bersaglio nuovo.

Teletrasporto Personale Psion Utilità 2

Con un pensiero, lo psion si trasporta in una posizione che gli è più congeniale.

Incontro ♦ Psionico, Teletrasporto
Azione di movimento Personale
Effetto: Il personaggio si teletrasporta di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Saggezza.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 3° LIVELLO

Flusso Bruciante Psion Attacco 3

Lo psion afferra telecineticamente il vuoto davanti a sé e lo plasma in un turbine di filamenti ardenti e avvinghianti che brucia i nemici vicini.

A volontà ♦ Aumentabile, Fuoco, Psionico, Strumento, Zona
Azione standard Distanza 10
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.
Effetto: Il personaggio sceglie un quadretto nello spazio del bersaglio. Quel quadretto diventa una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che entri nella zona, inizi il proprio turno al suo interno o in posizione a essa adiacente subisce danni da fuoco pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Aumento 1
Effetto: Come sopra, e la zona è totalmente oscurata.

Aumento 2
Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.
Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona è totalmente oscurata, e ogni creatura che vi entri o inizi il proprio turno al suo interno subisce danni da fuoco pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Incursione nell'Inconscio Psion Attacco 3

Lo psion proietta i suoi tentacoli mentali fino ad affondarli nelle menti dei suoi avversari, compromettendo la loro resistenza. Incrementando la dimensione dei tentacoli, può perfino rendere i nemici più suscettibili ai danni.

A volontà ♦ Aumentabile, Psichico, Psionico, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Volontà
Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio subisce una penalità di -2 alla Tempra fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Aumento 1
Colpito: Come sopra, ma la penalità alla Tempra è pari al modificatore di Carisma del personaggio.
Aumento 2
Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici. Se un attacco colpisce la Tempra del bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio, quell'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Martello di Forza Psion Attacco 3

Lo psion plasma un martello di forza con cui schiacciare i suoi nemici, e può rallentarli o buttarli a terra.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Aumento 1
Colpito: Come sopra, e il bersaglio non può scattare fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Aumento 2
Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.



Tradimento

Psion Attacco 3

Lo psion indebolisce le certezze dell'avversario e lo costringe a tradire un compagno.

A volontà ♦ Aumentabile, Charme, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto fino a un quadretto adiacente a un nemico. Il bersaglio effettua poi un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro quel nemico, con un bonus al tiro per colpire pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il bersaglio ottiene un bonus al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Aumento 2

Colpito: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma fino a un quadretto adiacente a un nemico. Il bersaglio effettua poi un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro quel nemico, con un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio. Il bersaglio è anche frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Crisi d'Identità

Psion Attacco 5

Lo psion tira i fili invisibili dell'autoconsapevolezza dell'avversario, scombinando i suoi pensieri.

Giornaliero ♦ Charme, Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro una creatura scelta dal personaggio, con un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma di quest'ultimo.

Mancato: Danni dimezzati.

Maglio Telecinetico

Psion Attacco 5

Lo psion forma un maglio di forza telecinetica e lo schianta contro l'avversario, ricacciandolo all'indietro.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 3d12 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza (per un minimo di 1). Se lo spinge in un quadretto di terreno difficile, il bersaglio cade a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Nastri Dilanianti

Psion Attacco 5

Una massa di nastri turbinanti e dilananti fatti di energia trasparente si materializza al comando dello psion. I tentacoli, affilati come rasoi, straziano ripetutamente gli avversari.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno nella zona subisce danni da forza pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Mantenere minore: La zona permane.

Pulsazione Ipnotica

Psion Attacco 5

Lo psion emana un'ondata ipnotica di influenza psichica che si diffonde tra i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Fulcro Inamovibile

Psion Utilità 6

Lo psion pianta dei cunei di forza invisibile nello spazio stesso, ancorando sia se stesso che i suoi alleati contro i movimenti forzati.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione standard Personale

Effetto: Il personaggio diventa immune al movimento forzato fino alla fine del suo turno successivo. Inoltre, i suoi alleati sono immuni al movimento forzato finché si trovano entro 5 quadretti da lui. Se il personaggio si muove, l'effetto ha termine.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Ombra Mentale

Psion Utilità 6

I nemici dello psion hanno difficoltà a prestare attenzione. Lo psion retrocede ai margini del loro campo visivo e diventa soltanto un'ombra sfocata.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore Personale

Effetto: Finché non colpisce una qualsiasi creatura con un attacco o fino alla fine dell'incontro, il personaggio è invisibile nei confronti dei nemici se non è il nemico a essi più vicino.

Schermo Telecinetico

Psion Utilità 6

Lo psion proietta mentalmente un sottile strato di forza attorno a se stesso per respingere un attacco letale.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Un nemico mette a segno un colpo critico contro il personaggio

Effetto: I danni dell'attacco sono ridotti di 10 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 7° LIVELLO

Interferenza Cerebrale

Psion Attacco 7

Lo psion genera un aculeo di forza in espansione all'interno del suo nemico, disorientandolo e facendogli perdere l'equilibrio. Se vuole, può ampliare quell'aculeo fino a farlo esplodere, influenzando più nemici.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio butta a terra pronò il bersaglio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e ogni creatura adiacente al bersaglio subisce danni da forza pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, ogni creatura adiacente al bersaglio subisce danni da forza pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Mente Spezzata

Psion Attacco 7

Lo psion trafugge la mente dell'avversario con un trauma mentale che lo rende vulnerabile ai danni psichici. Se sceglie di farlo, può spogliarlo delle sue resistenze psichiche.

A volontà ♦ Aumentabile, Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio riceve vulnerabilità ai danni psichici pari al modificatore di Carisma del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere non aumentato come attacco basilare a distanza.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, ma la vulnerabilità è pari a 5. Il bersaglio perde la resistenza ai danni psichici fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio ottiene vulnerabilità ai danni psichici pari a 5 + il modificatore di Carisma del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Spirale di Terrore

Psion Attacco 7

Lo psion concentra i suoi pensieri sull'avversario, bloccandolo in una morsa di forza ineludibile che gli consente di muoverlo a suo piacimento. Con un ulteriore sforzo di volontà, può spostarlo anche più lontano.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, ma il personaggio tira il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza, invece di farlo scorrere.

Aumento 2

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza.

Stretta di Forza

Psion Attacco 7

Lo psion afferra l'avversario con una mano di forza scintillante, rallentandolo. Se infonde abbastanza potere nella mano, può bloccare l'avversario sul posto.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Bersaglio: Una creatura o due creature adiacenti l'una all'altra

Aumento 2

Bersaglio: Una o due creature

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

Assalto Sensoriale

Psion Attacco 9

Lo psion sovraccarica i sensi del nemico con un assalto di suoni, odori e immagini abbaglianti che soltanto quella creatura è in grado di percepire.

Giornaliero ♦ Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e a tutte le difese, e non può eseguire azioni di opportunità.

Cannone Mentale

Psion Attacco 9

Lo psion investe l'avversario con un'esplosione di forza tonante la cui onda d'urto si trasmette anche alle creature vicine.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Strumento, Tuono

Azione standard Distanza 10

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e da tuono. Il personaggio spinge il bersaglio primario di 1 quadretto e il bersaglio è assordato (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ravvicinata 1 centrata sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni creatura entro l'emanazione a eccezione del bersaglio primario

Attacco secondario: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni da tuono.

Mancato: Danni dimezzati.

Scarica Mentale

Psion Attacco 9

*Lo psion investe i suoi nemici con un diluvio di energia psichica.***Giornaliero** ♦ Psionico, Strumento**Azione standard** Propagazione ravvicinata 5**Bersaglio:** Ogni creatura entro la propagazione**Attacco:** Intelligenza contro Volontà**Colpito:** Il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).**Mancato:** Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.**Tabula Rasa**

Psion Attacco 9

*Lo psion crea delle enormi mani di forza mentale che ghermiscono le creature e le spostano nelle posizioni che più desidera.***Giornaliero** ♦ Forza, Psionico, Strumento**Azione standard** Emanazione ad area 2
entro 10 quadretti**Bersaglio:** Ogni creatura entro l'emanazione**Attacco:** Intelligenza contro Tempra**Colpito:** 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.**Mancato:** Danni dimezzati e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.**DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO****Bolla di forza**

Psion Utilità 10

*Lo psion crea una serie di sfere di forza invisibili attorno a se stesso e agli alleati vicini. Le sfere trasformano o addirittura fermano le energie pericolose che si agitano al loro interno.***Incontro** ♦ Psionico**Azione minore** Emanazione ravvicinata 1**Bersaglio:** Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione**Effetto:** Il personaggio sceglie tra forza, freddo, fulmine, fuoco, radioso e tuono. Fino alla fine del suo turno successivo, ogni bersaglio ottiene resistenza a quel tipo di danno, ma soltanto quando i danni sono inferti da attacchi a distanza o ad area. La resistenza è pari a 5 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.**Gancio dal Cielo**

Psion Utilità 10

*Lo psion proietta la sua concentrazione telecinetica su se stesso e si solleva in aria.***Giornaliero** ♦ Psionico**Azione minore** Personale**Effetto:** Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene una velocità di volo pari alla propria velocità sul terreno (fluttuare; limite di altitudine 2).**Mente sulla Carne**

Psion Utilità 10

*Lo psion attinge alle sue riserve di potere psionico e si rafforza contro un effetto debilitante.***Incontro** ♦ Psionico**Interruzione immediata** Personale**Attivazione:** Un effetto rende il personaggio dominato, frastornato o stordito**Effetto:** Il personaggio effettua un tiro salvezza contro l'effetto che attiva il potere. Se lo supera, l'effetto in questione non lo influenza.**Sanguisuga Intellettiva**

Psion Utilità 10

*Lo psion impone un legame telepatico a corto raggio al suo avversario. Ogni volta che la mente del nemico resta danneggiata, lo psion trae da essa un flusso di energia rinvigorente.***Giornaliero** ♦ Psionico**Azione minore** Distanza 20**Bersaglio:** Una creatura**Effetto:** Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio subisce danni psichici e si trova entro 10 quadretti dal personaggio, quest'ultimo ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Carisma del personaggio.**DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 13° LIVELLO****Briglia del Tuono**

Psion Attacco 13

*Lo psion concentra la propria volontà per distorcere lo spazio attorno ai suoi avversari, bloccandoli sul posto. Chiunque cerchi di muoversi paga un prezzo terribile.***A volontà** ♦ Aumentabile, Psionico, Strumento, Tuono**Azione standard** Emanazione ad area 2
entro 10 quadretti**Bersaglio:** Una o due creature entro l'emanazione**Attacco:** Intelligenza contro Riflessi**Colpito:** 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da tuono. Se il bersaglio si muove al suo turno successivo, subisce danni da tuono pari al modificatore di Saggezza del personaggio.**Aumento 1 (Zona)****Colpito:** Come sopra, e l'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il bersaglio non può lasciare la zona durante il suo turno successivo.**Aumento 4****Colpito:** 3d8 + modificatore di Intelligenza danni da tuono. Se il bersaglio si muove prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, sia il bersaglio che ogni creatura a esso adiacente all'inizio di quel movimento subiscono danni da tuono pari al modificatore di Saggezza del personaggio.**Cancellazione Mentale**

Psion Attacco 13

*Lo psion interferisce nelle capacità offensive degli avversari con una lancia psichica distruttrice.***A volontà** ♦ Aumentabile, Psichico, Psionico, Strumento**Azione standard** Emanazione ad area 1
entro 10 quadretti**Bersaglio:** Ogni creatura entro l'emanazione**Attacco:** Intelligenza contro Volontà**Colpito:** 1d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.**Aumento 1****Colpito:** Come sopra, ma la penalità è pari al modificatore di Carisma del personaggio e si applica soltanto al prossimo tiro per colpire del bersaglio che non sia un attacco basilare e che avvenga prima della fine del turno successivo del personaggio.**Aumento 4****Colpito:** 3d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio subisce una penalità pari al modificatore di Carisma del personaggio da applicare al prossimo tiro per colpire che effettua prima della fine del turno successivo del personaggio.



Duplica Allucinazione

Psion Attacco 13

Lo psion estrae delle immagini inquietanti dalle menti dei suoi nemici e le mescola per creare delle allucinazioni orripilanti che poi usa per disorientarli.

A volontà ♦ Aumentabile, Psicico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio concede vantaggio in combattimento alla creatura successiva che lo attacca prima della fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il bersaglio subisce una penalità ai Riflessi pari al modificatore di Carisma del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 4

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Onda d'Urto Esplosiva

Psion Attacco 13

L'aria stessa vibra quando lo psion butta a terra i suoi avversari con una violenta ondata di forza.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: Modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio cade a terra prono.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e se il bersaglio viene colpito da un attacco contro la Tempra prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, cade a terra prono.

Aumento 4

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio cade a terra prono.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Dominare

Psion Attacco 15

Un raggio argentato di compulsione psichica affonda nei pensieri più reconditi dell'avversario, frastornando la creatura quanto basta perché lo psion riesca ad assumere il controllo delle sue azioni.

Giornaliero ♦ Charme, Psicico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio subisce 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio subisce 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Imprigionare

Psion Attacco 15

Lo psion emette un'esplosione di forza che scaraventa via i suoi avversari. Poi plasma quella forza in una serie di catene che bloccano i nemici sul posto.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari a 2 + il proprio modificatore di Saggezza e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Pugno Stritolante

Psion Attacco 15

Lo psion manifesta un pugno gigantesco di energia inarrestabile e lo usa per martellare il suo avversario, rallentandone i movimenti.

Giornaliero ♦ **Forza, Psionico, Strumento****Azione standard** **Distanza 10****Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Intelligenza contro CA

Colpito: 4d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Reazione Psicica

Psion Attacco 15

Lo psion recide uno dei percorsi mentali dell'avversario, provocandogli un dolore lancinante. Può sfruttare quella ferita mentale per rinvigorirsi ogni volta che l'avversario provoca danni ai suoi amici.

Giornaliero ♦ **Psichico, Psionico, Strumento****Azione standard** **Distanza 10****Bersaglio:** Una o due creature**Attacco:** Intelligenza contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è frastornato da questo potere, il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 1d8 + il suo modificatore di Carisma ogni volta che il bersaglio infligge danni a un'altra creatura.

Mancato: Danni dimezzati.**DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO****Chirurgia Psicica**

Psion Utilità 16

Lo psion proietta una carica di energia psionica in se stesso o in un alleato, al fine di ritardare un effetto nocivo.

Incontro ♦ **Psionico****Azione gratuita** **Contatto in mischia**

Attivazione: Il personaggio o un alleato è soggetto a un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine

Bersaglio: Il personaggio o l'alleato

Effetto: Il bersaglio non è soggetto all'effetto fino alla fine del suo turno successivo e non può iniziare a effettuare tiri salvezza contro quell'effetto fino ad allora.

Libertà di Movimento

Psion Utilità 16

Lo psion genera un campo di forza scivoloso che è di aiuto a quegli alleati che sono rimasti intralciati in situazioni difficili.

Giornaliero ♦ **Psionico****Azione minore** **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti****Bersaglio:** Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio fa scorrere ogni bersaglio di un numero di quadretti pari a 1 + il proprio modificatore di Saggezza. Inoltre, le eventuali condizioni di immobilizzato, rallentato e trattenuto su ogni bersaglio hanno termine, e se un bersaglio è afferrato, la presa ha termine.

Passo Precognitivo

Psion Utilità 16

Lo psion riesce a vedere le ombre di ciò che accadrà un attimo prima che si verifichino, ottenendo un istante di tempo che può sfruttare per alterare gli eventi.

Giornaliero ♦ **Psionico****Azione minore** **Personale**

Effetto: Il personaggio tira un d20. Una volta durante questo incontro può usare il risultato di quel tiro al posto di uno dei suoi tiri per colpire, tiri salvezza, prove di abilità o prove di caratteristica, oppure al posto del tiro per colpire di un nemico contro di lui.

Potenziamento Telecinetico

Psion Utilità 16

Lo psion concentra la sua energia mentale per creare un condotto che agevoli i movimenti dei suoi alleati.

Giornaliero ♦ **Psionico, Zona****Azione minore** **Distanza 5**

Effetto: Il personaggio crea una zona in un quadretto non occupato entro gittata. La zona permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando un qualsiasi alleato entra nella zona, il personaggio può usare un'azione gratuita per fare scorrere quell'alleato di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza. Può fare scorrere l'alleato in qualsiasi direzione, anche in aria.

Mantenere minore: La zona permane e il personaggio può muoverla in un diverso quadretto non occupato entro gittata.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 17° LIVELLO**Legami Cristallini**

Psion Attacco 17

Lo psion crea una rete di energia cristallina intrappolante. Incrementando la forza della rete, può indurre ulteriore dolore negli avversari imprigionati nei suoi filamenti.

A volontà ♦ **Aumentabile, Psionico, Strumento****Azione standard** **Propagazione ravvicinata 3****Bersaglio:** Ogni creatura entro la propagazione**Attacco:** Intelligenza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1 (Forza)

Colpito: Come sopra e modificatore di Saggezza danni da forza.

Aumento 4 (Forza)

Colpito: 3d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Marchio Psicico

Psion Attacco 17

Lo psion manifesta un simbolo lucente sopra la testa del nemico. Il simbolo si muove assieme all'avversario, rendendo evidente la sua posizione. A scelta dello psion, il simbolo può intensificare il dolore dell'avversario.

A volontà ♦ **Aumentabile, Strumento, Psichico, Psionico****Azione standard** **Distanza 20****Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio non può beneficiare di occultamento od occultamento totale.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere non aumentato come attacco basilare a distanza.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 4

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio non può beneficiare di occultamento od occultamento totale, e riceve vulnerabilità a tutti i danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Opportunità Forzata

Psion Attacco 17

Lo psion strattone la psiche dell'avversario, disturbando la concentrazione della creatura e consentendo a un alleato di colpirla quando è ancora distratta. Incanalando ulteriore energia psionica, lo psion può creare un varco sfruttabile da vari alleati.

A volontà ♦ Aumentabile, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Un alleato adiacente al bersaglio può effettuare un attacco di opportunità contro di esso come azione gratuita, beneficiando di un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e l'alleato ottiene vantaggio in combattimento per l'attacco di opportunità.

Aumento 4

Colpito: Ogni alleato del personaggio adiacente al bersaglio può effettuare un attacco di opportunità contro di esso come azione gratuita, con un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Scudo Spezzato

Psion Attacco 17

Dalla fronte dello psion si sprigionano dei fulmini in tutte le direzioni, sbaragliando le difese di tutti coloro che investono. Affinando la forma del suo arco di fulmini, lo psion può decidere di colpire soltanto chi desidera.

A volontà ♦ Aumentabile, Fulmine, Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1
entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine e il bersaglio subisce una penalità di -2 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Aumento 4

Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine e il bersaglio subisce una penalità a CA e Riflessi fino alla fine del turno successivo del personaggio. La penalità è pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Crisi Respiratoria

Psion Attacco 19

Lo psion occlude telecineeticamente le vie respiratorie dell'avversario, costringendo la creatura a soffocare e interferendo con le sue altre funzioni vitali.

Giornaliero ♦ Psionico, Recuperabile, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni e 10 danni continuati (tiro salvezza termina). Il bersaglio subisce una penalità di -4 al suo primo tiro salvezza contro questi danni continuati.

Mantenere minore: Il bersaglio subisce una penalità di -2 al suo successivo tiro salvezza contro i danni continuati.

Realtà a Pezzi

Psion Attacco 19

Con un'esplosione di forza telecinetica, lo psion apre uno squarcio temporaneo nella realtà che attira sia gli amici che gli avversari. Uno di loro è momentaneamente risucchiato in quel vuoto.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Strumento, Teletrasporto

Azione standard Emanazione ad area 3
entro 10 quadretti

Bersaglio primario: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco primario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 3 quadretti.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura colpita dall'attacco primario

Attacco secondario: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è rimosso dal gioco. Alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ricompare in un quadretto non occupato a scelta del personaggio, entro 5 quadretti da quest'ultimo, ed è frastornato fino alla fine del proprio turno successivo.

Mancato: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Sanguisuga Psichica

Psion Attacco 19

Lo psion proietta un comando insinuante nella mente dell'avversario, costringendo quel nemico a rivoltarsi contro un suo alleato. Lo psion trae potere psionico dall'avversario e ottiene ulteriore energia vitale se l'avversario colpisce il suo compagno.

Giornaliero ♦ Charme, Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio effettua un attacco basilare come azione gratuita contro una creatura scelta dal personaggio. Se quell'attacco colpisce, il personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari ai danni inferti.

Mancato: Il bersaglio effettua un attacco basilare come azione gratuita contro una creatura scelta dal personaggio. Se quell'attacco colpisce, il personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Carisma.

Effetto: Il personaggio recupera 1 punto potere.

Stritolamento Psichico

Psion Attacco 19

Lo psion stritola alcuni dei processi mentali dei suoi nemici. I corpi dei nemici sono scossi dagli spasmi del dolore persistente.

Giornaliero ♦ Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1
entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è sanguinante, resta anche frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati. Se il bersaglio è sanguinante, resta anche frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Attraverso le Pareti

Psion Utilità 22

Lo psion altera la forma fisica di coloro che gli stanno vicino, consentendo sia a se stesso che ai suoi amici di passare attraverso le pareti.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio è intangibile fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Mente sulla Terra

Psion Utilità 22

Il terreno scompare sotto i piedi dello psion, quando con un minimo sforzo egli decide di proiettarsi verso l'alto.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene volo 8 (fluttuare) fino alla fine dell'incontro.

Risanare la Mente

Psion Utilità 22

Quando lo psion può riprendere fiato, è soggetto a un flusso di nuovo vigore psionico.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio usa l'azione di recuperare energie

Effetto: Il personaggio recupera 2 punti potere.

Scudo di Interdizione

Psion Utilità 22

Quando lo psion è oggetto dell'assalto nemico, crea un campo di energia psionica per proteggere se stesso e i suoi alleati.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un nemico bersaglia il personaggio con un attacco ad area o ravvicinato

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio ottiene un bonus a CA, Tempra e Riflessi pari al modificatore di Saggia del personaggio.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 23° LIVELLO

Controllo Improvviso

Psion Attacco 23

Con un pensiero, lo psion costringe un avversario ad attaccare uno dei suoi compagni. Sforzandosi ulteriormente, il suo controllo diventa assoluto.

A volontà ♦ Aumentabile, Charme, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma. Il bersaglio poi effettua un attacco basilare come azione gratuita contro una creatura scelta dal personaggio, con un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma di quest'ultimo.

Aumento 2 (Psionico)

Colpito: Come sopra, e il bersaglio subisce 10 danni psichici se il suo attacco manca.

Aumento 6

Colpito: Il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché la dominazione non termina, il bersaglio ottiene un bonus ai tiri per colpire e ai tiri dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Pugnali del Dolore

Psion Attacco 23

Lo psion invia dei frammenti di aggressione psichica a dilaniare i suoi nemici e a sfregiarne le menti. Quando quegli avversari si muovono, lo psion può intensificare il dolore che provano.

A volontà ♦ Aumentabile, Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio riceve vulnerabilità ai danni psichici pari al modificatore di Carisma del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 2

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio riceve vulnerabilità ai danni psichici pari al modificatore di Carisma del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 6

Colpito: 4d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio subisce danni psichici pari al modificatore di Carisma del personaggio ogni volta che entra in un quadretto nel suo turno successivo.

Stritolamento Crudele

Psion Attacco 23

Lo psion butta l'avversario a terra con uno schianto e lo schiaccia con una pressione di forza telecinetica. Incanalando ulteriore potere, può bloccare l'avversario contro il terreno.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Aumento 2

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Aumento 6

Colpito: 4d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio butta a terra prono il bersaglio. Il bersaglio non può rialzarsi fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Vortice Spaziale

Psion Attacco 23

Lo psion genera un vortice temporaneo nello spazio al di sopra di un avversario e poi scaglia l'avversario al suo interno.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento, Teletrasporto

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: Modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio teletrasporta il bersaglio fino a un quadretto entro 5 quadretti da sé.

Aumento 2

Colpito: 1d12 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio teletrasporta il bersaglio fino a un quadretto entro 5 quadretti da sé.

Aumento 6

Colpito: 2d12 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio è rimosso dal gioco. Alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio riappare in uno spazio non occupato scelto dal personaggio e che il personaggio è in grado di vedere.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO

Bombardamento Telecinetico Psion Attacco 25

Lo psion proietta un dardo scintillante di forza micidiale verso gli avversari. Il dardo esplode, scagliando via le sue vittime.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 2
entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 5d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti dal centro dell'emanazione pari al proprio modificatore di Saggezza. Se il bersaglio conclude il movimento adiacente al terreno bloccante, subisce 3d6 danni extra.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti dal centro dell'emanazione.

Foresta dell'Esclusione Psion Attacco 25

Dallo psion si protendono dei filamenti di forza che sferzano i suoi avversari. Concentrandosi, lo psion può mantenere il campo di energia per continuare a respingere coloro che vorrebbero danneggiarlo.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Strumento, Zona
Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 4d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio spinge il bersaglio di 4 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, la zona si muove a sua volta e resta centrata su di lui. Ogni nemico che entra o inizia il proprio turno nella zona subisce 5 danni da forza e concede vantaggio in combattimento fino alla fine del suo turno successivo.

Mantenere minore: La zona permane.

Scambio Mentale Psion Attacco 25

Lo psion proietta un frammento della sua coscienza nella mente del nemico, disorientandolo e creando un clone temporaneo della propria volontà al suo interno, che lo psion può usare per incanalare la sua magia.

Giornaliero ♦ Psicico, Psionico, Strumento
Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici, il bersaglio subisce 10 danni psichici continuati ed è stordito (tiro salvezza termina entrambi). Finché il bersaglio è stordito da questo potere, il personaggio può usare un quadretto dello spazio del bersaglio come quadretto di origine dei suoi poteri psionici da strumento.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).



Soggiogato Psion Attacco 25

L'energia psichica fa a pezzi l'autoconsapevolezza dell'avversario, distraendolo quanto basta da consentire allo psion di assumere il controllo delle sue azioni.

Giornaliero ♦ Charme, Psicico, Psionico, Strumento
Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio è dominato fino alla fine del suo turno successivo.

Mancato: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: 1d10 danni psichici e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del suo turno successivo.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 27° LIVELLO

Artigli di Forza Psion Attacco 27

Attorno al nemico dello psion spuntano numerosi artigli di forza. Intensificando la forza degli artigli, lo psion può trattenere l'avversario accanto a sé o bloccarlo sul posto.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza. Se il bersaglio inizia il proprio turno successivo in posizione adiacente al personaggio o agli alleati di quest'ultimo, per quel turno può muoversi soltanto in quei quadretti che sono adiacenti al personaggio o ai suoi alleati.

Aumento 6

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio è trattenuto fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Lancia Penetrante

Psion Attacco 27

Lo psion crea una lancia di forza telecinetica e la scaglia contro il suo avversario. La lancia colpisce con tale forza da far vacillare le difese del nemico.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Bersaglio: Due creature adiacenti l'una all'altra

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 6

Colpito: 4d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Onda d'Urto Detonante

Psion Attacco 27

Lo psion scatena una scarica di forza che dilania i suoi avversari e li sbilancia. Lo psion può intensificare la scarica per tramortire gli avversari.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio riceve vulnerabilità ai danni da forza pari al modificatore di Saggezza del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 6

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Velo Psionico

Psion Attacco 27

Lo psion stende un velo sui sensi degli avversari, celando se stesso e i suoi alleati. Usando maggiore potere, può accecare i suoi nemici.

A volontà ♦ Aumentabile, Psicico, Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1
entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici; inoltre, il personaggio e ogni alleato a lui adiacente diventano invisibili nei confronti del bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici; inoltre, il personaggio e ogni alleato a lui adiacente diventano invisibili nei confronti del bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 6

Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti

Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO

PSION

Abbraccio dello Psion

Psion Attacco 29

Lo psion crea due gigantesche mani di forza scintillante che schiacciano gli avversari e li afferrano per bloccarli sul posto.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 2
entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 6d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine dell'incontro. Finché si trova entro la zona, qualsiasi nemico che sia colpito con un potere da forza è anche immobilizzato fino alla fine del suo turno successivo.

Infrangere l'Anima

Psion Attacco 29

Lo psion colpisce l'avversario con un raggio d'ebano di coercizione psichica, offrendogli la scelta di rimanere sotto il suo dominio o di pagare un prezzo terribile.

Giornaliero ♦ Charme, Psicico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio sceglie se essere stordito fino alla fine del suo turno successivo o subire danni psichici pari a 3d10 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Mancato: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Microcosmo

Psion Attacco 29

Lo psion investe l'avversario con una cacofonia di immagini e comandi muscolari conflittuali, sostituendo la sua percezione della realtà con visioni, suoni e odori che in realtà non esistono.

Giornaliero ♦ Psicico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 5d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio è assordato (tiro salvezza termina), accecato (tiro salvezza termina) e rallentato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Effetto: Finché gli effetti del potere agiscono sul bersaglio, il personaggio può farlo scorrere di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma come azione minore una volta per round.

Spaccare il Mondo

Psion Attacco 29

Lo psion colpisce i suoi nemici con un'ondata soverchiante di energia telecinetica che li spinge via e sembra quasi lacerare il tessuto stesso della realtà.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 5d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza e 15 danni da forza continuati (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Se il bersaglio si trova entro 10 quadretti dal personaggio, quest'ultimo può spingerlo di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.

ADEPTO CERULEO

"Le barriere del mondo sono più sottili di quanto si creda. I demoni e i non morti sono terribili, ma esistono esseri ben peggiori che cercano di infrangerle per cibarsi della realtà. Io non lo permetterò."

Prerequisito: Psion

Un ordine di protettori noti come i Custodi del Simbolo Ceruleo fu fondato molto tempo fa per affrontare la minaccia della collisione tra il Reame Remoto e la realtà. I custodi riportarono una grande vittoria e respinsero l'invasione di un reame di follia, isolandolo dietro potenti sigilli. Ma come spesso accade, senza più una minaccia imminente da affrontare, i protettori scomparvero lentamente dalla storia e le loro armi più potenti, artefatti noti come i Sette Sigilli Cerulei, andarono persi o distrutti.

Ma il Reame Remoto esiste ancora. La sua presenza è una spina nel fianco della realtà. Alcuni dicono che lo stesso potere psionico sia la risposta del mondo al Reame Remoto. Proprio come un corpo combatte istintivamente la malattia, l'universo si prepara a una grande battaglia futura seminando il potenziale psionico tra i suoi abitanti.

Grazie alle sue capacità psioniche, l'adepto ceruleo ha percepito la minaccia crescente degli aberranti fin dalla giovane età. Nonostante egli fosse già un'arma psionica contro le creature aberranti, si è messo in cerca di armi ancora più potenti. Immerso in una profonda trance psionica, ha intravisto i Sigilli Cerulei originali. Le speranze di poterli recuperare sono poche, ma l'adepto ha fissato una loro immagine ben precisa nella sua mente e ne ha creato una copia. La sua copia è un Simbolo Ceruleo, e come il simbolo originale è costituita da un albero bianco stilizzato sul fondo di un cielo azzurro. L'adepto ha fatto suo questo simbolo e si è dedicato alla difesa del mondo.



PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ADEPTO CERULEO

Azione Cerulea (11° livello): Quando un adepto ceruleo spende un punto azione per usare un potere di attacco a volontà che prevede un aumento di 1 punto, può usare quell'aumento senza spendere un punto potere.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un adepto ceruleo ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Simbolo Ceruleo Focalizzato (11° livello): Un adepto ceruleo ottiene un bonus di +1 alla Volontà.

Occhio Onniveggente (16° livello): Quando un adepto ceruleo attacca con potere psionico aumentato, può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 19-20 nel tiro del dado. Quando attacca un'aberrazione con un potere psionico non aumentato, può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 18-20 nel tiro del dado.

DISCIPLINE DELL'ADEPTO CERULEO

Bagliore Ceruleo

Adepto ceruleo Attacco 11

L'adepto brandisce il Simbolo Ceruleo, incanalando la sua luce radiosa e respingendo l'avversario con tale violenza da farlo cadere. Incanalando più energia può fare altrettanto contro più nemici.

Incontro ♦ **Aumentabile, Psionico, Radioso, Strumento**

Azione standard **Distanza 20**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni radiosi, il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti e lo butta a terra prono.

Aumento 2

Emanazione ad area 1 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Mente Indurita

Adepto ceruleo Utilità 12

Concentrandosi su ciò che è reale, l'adepto ceruleo allontana il tumulto psichico che lo danneggia.

Incontro ♦ **Psionico**

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni psichici

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza ai danni psichici pari a 5 + metà del suo livello fino alla fine del proprio turno successivo.

Sigillare la Soglia

Adepto ceruleo Attacco 20

L'adepto ceruleo emana una fiammata di fuoco ceruleo e la proietta verso il nemico, avvolgendolo nella furia del fuoco. La fiamma continua a bruciare coloro che sono corrotti dal tocco aberrante.

Giornaliero ♦ **Psionico, Radioso, Strumento**

Azione standard **Distanza 20**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 4d10 + modificatore di Intelligenza danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio recupera 1 punto potere e il bersaglio subisce 5 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è aberrante, i danni continuati salgono a 10.

DISINCARNATO

"Questo guscio fatto di pelle, organi e ossa è solo un contenitore... uno che sono impaziente di lasciarmi alle spalle per essere libero dai limiti della materia."

Prerequisito: Psion

L'obiettivo finale di un disincarnato è diventare un essere di puro pensiero, libero dai vincoli della sua natura corporea. "La carne è debole ma la mente è forte" è un aforisma popolare presso molti psion, ma i disincarnati la considerano una verità da cui farsi guidare per tutta la vita. Cercano di disincarnarsi e di evolversi in creature di puro pensiero mantenute in coesione dalla loro volontà psionica.

I disincarnati non perseguono il sentiero della non morte come decidono alcuni arcanisti. Anche se a volte, quando usano le loro capacità, possono essere scambiati per spiriti simili ai wraith, tali spiriti sono vincolati alle gelide catene della non morte, e non alla volontà autosufficiente del potere psionico.

Un disincarnato sceglie di affrontare quella che forse è la più grande sfida psionica in assoluto: mantenere la lucidità e il potere della propria mente e dimenticarsi gradualmente della carne che la sostiene. Alla fine, la mente rimarrà l'unica cosa che conta.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL DISINCARNATO

Passo Nebbioso (11° livello): Gli attacchi psionici di un disincarnato ignorano la qualità evanescente.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un disincarnato ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Svanire nel Nulla (11° livello): Quando un disincarnato spende un punto azione per attaccare con un potere psionico, diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo.

Forma Disincarnata (16° livello): Quando un disincarnato spende almeno 4 punti potere per incrementare un potere psionico, diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo.

DISCIPLINE DEL DISINCARNATO

Rampino Fantasma Disincarnato Attacco 11

Il disincarnato scaglia un arpione psichico che penetra con eguale efficacia sia la carne che la materia incorporea.

Incontro ♦ Aumentabile, Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 20

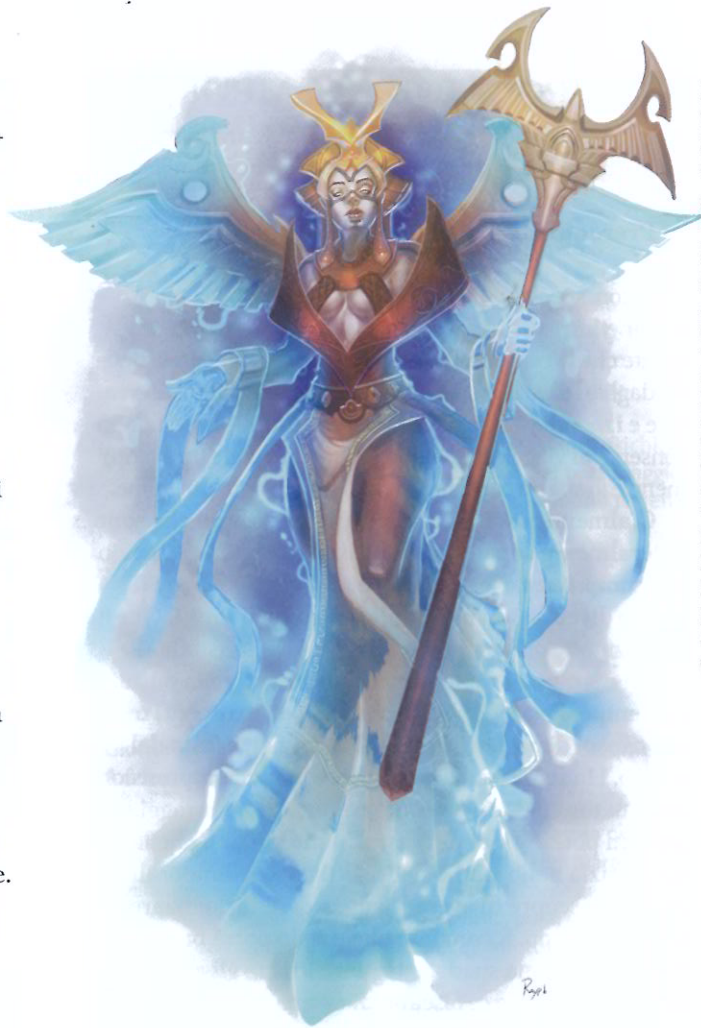
Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il personaggio tira il bersaglio di 1 quadretto. Se il bersaglio è evanescente, perde la qualità evanescente fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2d12 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il personaggio tira il bersaglio di 5 quadretti. Se il personaggio lo tira in un quadretto a sé adiacente, il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio è evanescente, perde la qualità evanescente fino alla fine del turno successivo del personaggio.



CAMMINI LEGGENDARI DELLO PSION

2

Sgliersi del Corpo Disincarnato Utilità 12

Il disincarnato mette da parte il suo corpo e diventa per un breve periodo una creatura di puro pensiero.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio diventa un essere di puro pensiero fino alla fine dell'incontro. In questa forma è evanescente, ottiene una velocità di volo 6 (fluttuare; limite di altitudine 2) e un bonus di potere +2 a CA e Riflessi, e non può eseguire azioni standard. Può porre fine all'effetto con un'azione minore.

Dissolvere la Carne Disincarnato Attacco 20

Il disincarnato si concentra sulla materia di cui è composto il suo avversario. Con un colpo psionico destabilizza quella materia e l'avversario inizia a disgregarsi.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è anche frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

MANIPOLATORE TEMPORALE

"Quando parli del passaggio del tempo dimostri di saperne ben poco. Per me, il tempo e lo spazio sono intercambiabili."

Prerequisito: Psion

Gli psion, specialmente quelli che prediligono i poteri telecinetici rispetto a quelli telepatici, capiscono istintivamente che la trama dello spazio è soltanto una faccia della medaglia; l'altra è costituita dal tempo. Gli oggetti, le creature e i mondi viaggiano attraverso entrambi, ma il tempo consente di viaggiare soltanto in una direzione (in avanti) mentre lo spazio consente di muoversi in ogni direzione.

O almeno così pare a molti. Ma per coloro che sono letteralmente capaci di afferrare la trama dello spazio per comprimerla, estenderla e modellarla, anche il tempo diventa più malleabile, entro certi limiti. Questa rivelazione apre le porte a molte nuove possibilità.

Un manipolatore temporale sa percepire la duttilità del tempo. Possiede già un arsenale di strumenti mentali capaci di cogliere le smagliature nel tessuto del tempo. Ha scoperto che può usare la sua comprensione della natura del tempo come trampolino per raggiungere un potere assai più vasto. Mano a mano che la sua perizia nello studio delle sottigliezze temporali aumenta, scopre di avere la capacità di influenzare anche il tempo. È convinto che presto potrà brandire il tempo come una spada, e tagliare in due gli avversari prima ancora che capiscano di essere in pericolo.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MANIPOLATORE TEMPORALE

Concessione dal Passato (11° livello): Ogni volta che un manipolatore temporale tira per l'iniziativa,

tira un ulteriore d20. Una volta durante l'incontro può sostituire un tiro per colpire, una prova di abilità, una prova di caratteristica o un tiro salvezza con il risultato ottenuto in quel tiro.

Punti Potere Leggendarî (11° livello): Un manipolatore temporale ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Sfasamento Temporale (11° livello): Quando un manipolatore temporale spende un punto azione per effettuare un attacco con un potere psionico, ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e può teletrasportarsi di 6 quadretti come azione gratuita dopo l'attacco.

Prestito dal Futuro (16° livello): Un manipolatore temporale può eseguire un'azione di movimento extra durante il suo turno, ma se lo fa, perde l'azione di movimento del suo turno successivo. Non può usare questo privilegio in round consecutivi.

DISCIPLINE DEL MANIPOLATORE TEMPORALE

Confini del Tempo Manipolatore temporale Attacco 11

Il manipolatore temporale afferra i fili del tempo e li tira, privando gli avversari della cognizione del presente.

Incontro ♦ **Aumentabile, Psichico, Psionico, Strumento**
Azione standard **Emanazione ad area 1**
entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio può eseguire soltanto un'azione durante il suo turno successivo.

Aumento 2

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

A Spasso nel Tempo Manipolatore temporale Utilità 12

Il manipolatore temporale rallenta leggermente il tempo e si sposta come un colibrì sfrecciando tra amici e avversari rallentati.

Giornaliero ♦ **Psionico**

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e a tutte le difese e un bonus di potere alla velocità pari al suo modificatore di Saggezza.

Perduto nel Tempo Manipolatore temporale Attacco 20

Il manipolatore temporale rimuove il suo nemico dalla posizione spazio-temporale che attualmente occupa. Per qualche breve istante, il nemico vaga perduto nel tempo senza alcun punto di riferimento.

Giornaliero ♦ **Psichico, Psionico, Strumento**

Azione standard **Distanza 20**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio subisce 10 danni psichici continuati e viene rimosso dal gioco (tiro salvezza termina entrambi). Quando questo effetto ha termine, il bersaglio ricompare nello spazio che occupava o nello spazio non occupato più vicino di sua scelta.

Effetto secondario: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).



VIANDANTE ONIRICO

"Nei miei sogni, il concetto di sonnambulismo assume un significato del tutto nuovo."

Prerequisito: Psion

Quegli psion che dedicano tutta la loro attenzione ai sogni lucidi possono proiettare una loro forma onirica capace di agire nel mondo reale anche quando lo psion rimane cosciente.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL VIANDANTE ONIRICO

Manifestare Forma Onirica (11° livello): Un viandante onirico ottiene il potere *manifestare forma onirica*.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un viandante onirico ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Vantaggio Sognante (11° livello): Quando un viandante onirico spende un punto azione per effettuare un attacco psionico, ottiene vantaggio in combattimento per quell'attacco contro qualsiasi nemico adiacente alla sua forma onirica.

Manifestazione Sognante (16° livello): Quando un viandante onirico usa un potere di attacco psionico che agisce come emanazione ad area, può bersagliare un nemico aggiuntivo che si trovi fuori dall'emanazione ma che sia adiacente alla sua forma onirica.

DISCIPLINE DEL VIANDANTE ONIRICO

Manifestare Forma Onirica

Privilegio del viandante onirico

Un'immagine sfocata del viandante, tratta dai suoi sogni, si manifesta accanto a lui.

A volontà ♦ Evocazione, Psionico

Azione gratuita **Emanazione ravvicinata 10**

Attivazione: Il personaggio spende 1 punto potere o più per aumentare un potere psionico

Effetto: Il personaggio evoca la sua forma onirica in un quadretto non occupato entro l'emanazione. La forma onirica rimane finché il personaggio non cade svenuto, finché non la congela con un'azione minore o finché non usa di nuovo questo potere. La forma onirica occupa il suo quadretto, ma il personaggio e i suoi alleati possono passarvi attraverso. Quando il personaggio effettua un'azione di movimento, può anche muovere la sua forma onirica di un numero di quadretti pari alla propria velocità. Il personaggio è in grado di sentire e vedere come se si trovasse nel quadretto della sua forma onirica e può usare i suoi poteri come se si trovasse in quel quadretto. La forma onirica può attaccare ai fianchi assieme agli alleati del personaggio, e il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro qualsiasi bersaglio attaccato ai fianchi dalla forma onirica.

La forma onirica può essere attaccata, ma è priva di punti ferita. Se subisce qualsiasi danno, scompare. È immune agli attacchi del personaggio.

Passo del Sogno

Viandante onirico Utilità 12

Viaggiando attraverso il reame dei sogni, il viandante e la sua forma onirica si scambiano di posto.

Incontro ♦ Psionico, Teletrasporto

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio e la sua forma onirica si teletrasportano, scambiandosi di posizione.

Lama Onirica

Viandante onirico Attacco 11

La forma onirica del viandante assale un nemico vicino con una lama di energia psichica e ostacola quei nemici che tentano di oltrepassarla.

Incontro ♦ Psicico, Psionico, Strumento

Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**

Effetto: La forma onirica del personaggio effettua il seguente attacco in mischia. Se la forma onirica non è presente, il personaggio usa *manifestare forma onirica* come parte di questo potere, e poi la forma onirica effettua l'attacco.

Bersaglio: Una creatura adiacente alla forma onirica

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i quadretti adiacenti alla forma onirica diventano terreno difficile per i suoi nemici.

Aumento 2

Bersaglio: Ogni nemico adiacente alla forma onirica

Forma Onirica Pura

Viandante onirico Attacco 20

Il viandante onirico genera una replica dei suoi sogni più forti e la invia a eseguire i suoi ordini.

Giornaliero ♦ Convocazione, Psicico, Psionico, Strumento

Azione standard **Distanza 20**

Effetto: Il personaggio evoca la sua forma onirica pura in un quadretto non occupato entro gittata. La sua forma onirica pura è Media e possiede velocità 6 e volo 6 (fluttuare). Il personaggio è in grado di vedere e sentire come se si trovasse nello spazio della sua forma onirica pura, e può usare i suoi poteri come se si trovasse nel quadretto della forma. La sua forma onirica pura può attaccare ai fianchi assieme ai suoi alleati e il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro qualsiasi bersaglio attaccato ai fianchi dalla forma onirica. Il personaggio può impartire alla forma onirica pura il seguente comando speciale. Nel turno in cui evoca la sua forma onirica pura, il personaggio impartisce il comando come parte dell'uso di questo potere.

Azione standard: Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Riflessi; 3d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Effetto istintivo: Se il personaggio non ha impartito alla sua forma onirica pura alcun comando entro la fine del suo turno, la forma usa uno dei poteri psionici di attacco a volontà contenente la parola chiave "Strumento" contro un nemico scelto dal personaggio. Non può aumentare il potere.





“Le rune divine del potere sono più forti di qualsiasi arma d'acciaio e più pericolose di ogni incantesimo.”

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Guida. Le rune invocate dal runista gli consentono di impartire forza e vitalità ai suoi alleati e di lasciare i nemici esposti agli attacchi. In base alla scelta dei suoi privilegi di classe e poteri, un runista può propendere verso difensore o controllore come ruolo secondario.

Fonte di potere: Divina. Il runista è un maestro delle rune divine, un potente alfabeto su cui si basano i poteri degli dèi in persona. Esistono anche altre serie runiche, ma il runista ha padroneggiato l'uso delle rune degli dèi.

Caratteristiche chiave: Forza, Costituzione, Saggezza

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

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, semplici a distanza

Bonus alle difese: +2 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: Religione. Al primo livello, un runista sceglie altre tre abilità con addestramento dalla lista seguente.

Abilità di classe: Arcano (Int), Atletica (For), Guarire (Sag), Intuizione (Sag), Manolesta (Des), Religione (Int), Storia (Int), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Artista Runico, Maestro Runico, runa del risanamento

Isolati nelle fucine e nelle biblioteche sacre, i runisti cercano di svelare i segreti delle rune di potere divino. Secondo le leggende, gli dèi avrebbero creato una serie di potenti rune, infondendo in ciascuna di esse un nucleo di potere divino che fu loro di aiuto nel creare il mondo e nell'impartire ordine al creato. Durante la lunga guerra contro i primordiali, molte di queste rune andarono perdute. Gli dèi stessi hanno un ricordo vago e indistinto delle rune del potere. Da qualche parte nelle profondità di un dungeon o in un angolo isolato di qualche piano, queste antiche rune attendono di essere riscoperte. Un runista può imparare molte cose nelle pacifiche sale di un tempio, ma presto o tardi dovrà indossare la sua armatura e partire per scoprire o creare una nuova runa, facendosi in tal modo un nome tra i maestri della magia runica.

Il personaggio ha appreso l'arte di forgiare le rune dal suo maestro. Forse sono il frutto del suo sudore presso la forgia di una roccaforte nanica, dove il compito di creare armi e armature per i fedeli faceva parte del suo apprendistato. O forse ha imparato a incidere le rune sul legno vivo degli alberi della foresta, tracciando segni che potessero avvertirlo di ogni nemico

in arrivo. Lungo il cammino, ha imparato a sviluppare le rune che incideva e a trasformarle in parole e simboli di potere da includere nelle sue preghiere. Ora il tempo dell'apprendimento è finito. Ora ha inizio il tempo dell'avventura.

Il runista imprime le rune del potere sulle sue armi e sulla sua armatura. Si appella agli dèi e incanala il loro potere contro tutti i suoi nemici. Le rune sono le sue armi, e i nemici degli dèi attendono il suo giudizio.

PRIVILEGI DI CLASSE DEL RUNISTA

Un runista possiede i seguenti privilegi di classe.

ARTISTA RUNICO

Molti runisti seguono una delle due principali tradizioni di magia runica: il cammino del Martello Collerico o la via della Parola Impavida. Le due tradizioni studiano le stesse rune ma differiscono nelle pratiche e negli insegnamenti. Il runista sceglie una delle opzioni seguenti.

Martello Collerico: Il runista ottiene competenza nei martelli militari e nelle mazze militari. Inoltre, ogni volta che un nemico gli infligge danni con un attacco, il runista ottiene un bonus ai tiri dei danni contro quel nemico fino alla fine del proprio turno successivo. Tale bonus è pari al modificatore di Costituzione del runista, a prescindere dal numero di volte in cui il nemico gli provoca danni nel corso di un round.

IL RUNISTA IN BREVE

Peculiarità: Un runista usa gli attacchi in mischia per incalzare i nemici e renderli vulnerabili agli attacchi dei suoi alleati. Grazie alla sua armatura pesante e alle sue capacità curative, è una figura ideale per ergersi in prima linea.

Religione: I runisti sono diffusi presso i seguaci di tutti gli dèi, ma nella maggior parte dei casi venerano Corellon, Erathis, Ioun o Moradin. Moradin è il patrono dei fabbri e degli altri artigiani desiderosi di padroneggiare i segreti del loro mestiere. Molti runisti creano raffinati manufatti quando si addestrano per imparare a forgiare le rune. Corellon attira quei runisti che considerano la capacità di tracciare rune una forma d'arte. Ioun apprezza gli aspetti protettivi della magia runica e le conoscenze racchiuse nelle rune. Erathis predilige gli inventori e coloro che vanno in cerca di conoscenze, una descrizione che si adatta perfettamente a quei runisti desiderosi di scoprire o creare nuove rune.

Razze: I deva runisti prediligono la via della Parola Impavida e creano splendidi manoscritti miniati di conoscenze religiose, che vanno ad arricchire di generazione in generazione le biblioteche nascoste negli angoli più remoti del Mare Astrale. Anche gli elfi runisti abbracciano questo cammino, prendendosi cura degli alberi e delle altre piante per farle crescere secondo schemi runici ben precisi volti a onorare gli dèi. I nani, i minotauri e i goliath generalmente seguono il cammino del Martello Collerico. All'interno di grandi caverne, le rune divine decorano le cappelle naniche o i remoti santuari dei minotauri. I goliath runisti scolpiscono rune gigantesche in cima ai loro picchi sacri, per indicare che quel territorio è protetto dagli dèi e per fungere da punto di orientamento per il loro popolo quando deve migrare da una montagna all'altra.

Parola Impavida: Ogni volta che un nemico manca il runista con un attacco, questi ottiene un bonus ai tiri dei danni contro quel nemico fino alla fine del proprio turno successivo. Il bonus è pari al modificatore di Saggezza del runista, a prescindere dal numero di volte in cui il nemico lo manca nel corso di un round.

MAESTRO RUNICO

Alcuni poteri del runista contengono la parola chiave "Runico". Quando il runista intende usare un potere runico, prima deve scegliere una delle rune elencate nel potere (la runa della distruzione o la runa della protezione) e poi usare il potere, applicando gli effetti della runa scelta. Nel momento in cui sceglie la runa, entra nel suo stato runico. Il runista rimane in quello stato runico finché non entra in un altro stato runico o fino alla fine dell'incontro.

Ogni volta che un runista entra nello stato runico della runa della distruzione o della runa della protezione, ottiene un beneficio aggiuntivo specificato di seguito. Il beneficio dura finché il runista rimane nello stato runico.

Runa della Distruzione: Gli alleati ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire contro i nemici che sono adiacenti al personaggio o a un qualsiasi altro runista che si trovi in questo stato runico.

Runa della Protezione: Finché sono adiacenti al personaggio, gli alleati ottengono resistenza 2 a tutti i danni. La resistenza sale a 4 all'11° livello e a 6 al 21° livello.

RUNA DEL RISANAMENTO

Il personaggio ottiene il potere *runa del risanamento*. Questa runa ripristina la salute dei suoi alleati e concede loro ulteriore potere basato sullo stato runico del runista.

CREARE UN RUNISTA

La scelta dei punteggi di caratteristica, dei poteri e della tradizione di Artista Runico generalmente segue uno dei due sviluppi basati sulle due tradizioni runiche più antiche, il sentiero del Martello Collerico e la via della Parola Impavida. Tutti i runisti usano la Forza per i loro attacchi. La Costituzione incrementa gli effetti di certi poteri da runista, mentre la Saggezza ne rafforza altri.

RUNISTA COLLERICO

I runisti che seguono il cammino del Martello Collerico tracciano le loro rune sulla pietra, il metallo e il legno di ferro, materiali in grado di reggere all'energia spietata che le rune possono incanalare. Un runista collerico guida l'attacco contro le forze del male. Il suo posto è in prima linea durante ogni battaglia, armato del suo fido martello per punire i nemici. La Forza dovrebbe essere il suo punteggio di caratteristica più alto, seguito da Costituzione. Un runista collerico sceglie il Martello Collerico come forma di Artista Runico e seleziona quei poteri che ispirano gli alleati attorno a lui e che avvolgono i nemici in effetti magici che li puniscono se non seguono i suoi dettami. Queste scelte lo spingono verso il ruolo di difensore come ruolo secondario.

Privilegio di classe suggerito: Martello Collerico

Talento suggerito: Runa della Vendetta

Abilità suggerite: Atletica, Guarire, Religione,

Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: parola della diminuzione, parola dello scudo

Potere a incontro suggerito: incudine della battaglia

Potere giornaliero suggerito: runa del fuoco inesauribile

RUNISTA IMPAVIDO

Un rotolo di carta riempito di rune può sembrare fragile, eppure pende dalle gronde del tempio giorno dopo giorno, resistendo alla pioggia, alla neve, al freddo e al caldo. La via della Parola Impavida insegna che le rune, ovunque vengano tracciate, conferiscono forza non solo attraverso il potere che racchiudono, ma anche creando un legame tra un oggetto o una persona e il concetto che esse racchiudono. Un runista impavido combatte in prima linea, sostenendo e aiutando i suoi alleati con le proprie rune divine. Concentra i suoi sforzi sui nemici più pericolosi, usando la propria magia per contrastare i loro attacchi e per proteggere i suoi alleati dai pericoli. La Forza dovrebbe essere il suo punteggio di caratteristica più alto, seguito da Saggezza. Sceglierà Parola Impavida come suo cammino di Artista Runico e selezionerà quei poteri che non si limitano semplicemente a distruggere gli avversari con la forza bruta, ma ostacolano anche i loro sforzi. Queste scelte lo indirizzano verso il ruolo di controllore come ruolo secondario.

Privilegio di classe suggerito: Parola Impavida

Talento suggerito: Runa della Speranza

Abilità suggerite: Arcano, Intuizione, Religione

Storia

Poteri a volontà suggeriti: parola dello scambio, parola del vincolo

Potere a incontro suggerito: runa divina del tuono

Potere giornaliero suggerito: runa dell'alba innegabile

POTERI DEL RUNISTA

I poteri del runista sono preghiere attraverso le quali evoca il potere delle rune divine per punire i nemici e proteggere gli alleati. Un runista marchia i suoi avversari con rune e altri simboli, rendendoli vulnerabili agli attacchi degli alleati. Molti dei suoi poteri contengono la parola chiave "Runico" (vedi il riquadro).

LA PAROLA CHIAVE "RUNICO"

Quando un runista intende usare un potere runico, deve prima scegliere una delle rune elencate nel potere e poi usare il potere applicando gli effetti della runa scelta. Nel momento in cui sceglie la runa, entra nel suo stato runico. Rimane in quello stato finché non entra in un altro stato runico o fino alla fine dell'incontro.

PRIVILEGI DI CLASSE

Ogni runista possiede il potere *runa del risanamento*.

Runa del Risanamento

Privilegio del runista

Una runa curativa che risplende di freddo fuoco azzurro si materializza quando il runista la traccia nell'aria. La runa compare poi sulle armature dei suoi alleati.

Incontro (Speciale) ♦ Divino, Guarigione, Runico

Azione minore

Emanazione ravvicinata 5

(10 all'1° livello, 15 al 21° livello)

Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio può usare un impulso curativo.

Livello 6: Il bersaglio recupera 1d6 punti ferita aggiuntivi.

Livello 11: Il bersaglio recupera 2d6 punti ferita aggiuntivi.

Livello 16: Il bersaglio recupera 3d6 punti ferita aggiuntivi.

Livello 21: Il bersaglio recupera 4d6 punti ferita aggiuntivi.

Livello 26: Il bersaglio recupera 5d6 punti ferita aggiuntivi.

Runa della Distruzione: Il personaggio e ogni alleato entro

l'emanazione ottengono un bonus di potere +2 ai tiri dei dan-

ni (bonus di potere +4 all'11° livello e bonus di potere +6 al

21° livello) fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Runa della Protezione: Il personaggio e ogni alleato entro

l'emanazione ottengono un bonus di +1 a tutte le difese

fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere due volte

per incontro, ma soltanto una volta per round. Al 16°

livello può usare questo potere tre volte per incontro, ma

soltanto una volta per round.

MAGIA RUNICA

Un runista è in grado di manipolare le rune divine di potenza minima, quelle che un mortale può tracciare senza mettere in pericolo il suo corpo e la sua anima. Soltanto gli dèi e i loro servitori più potenti possono davvero padroneggiare le rune divine maggiori. Di seguito vengono presentati due sillabari runici minori, quello della protezione e quello della distruzione.

Le rune della protezione fortificano le difese, rafforzano lo spirito, preservano la determinazione e deviano gli attacchi nemici. Le rune della distruzione sono anche note come simboli del disfare. Indeboliscono l'acciaio e la pietra, la carne e le ossa, sconvolgono l'ordine e confondono il pensiero.

Quando un runista usa un potere runico, deve scegliere uno degli alfabeti runici con cui potenziare le sue preghiere, spesso tracciando una runa nell'aria mentre usa un potere. La sua scelta di alfabeto runico altera il funzionamento del potere. L'uso delle rune della protezione può potenziare il bonus del potere alle difese, mentre l'uso delle rune della distruzione potenzia i danni.

Dopo aver usato il potere, una runa risplende sulla fronte del runista, sulla sua arma o sulla sua armatura: un segno dello stato runico in cui è entrato.

PREGHIERE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Parola della Diminuzione Runista Attacco 1

L'arma del runista risplende di energia dorata quando egli invoca la runa della diminuzione. L'energia della runa sfrigola e si riversa sul nemico colpito.

A volontà ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Runa della Distruzione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio riceve vulnerabilità 2 a tutti i danni e vulnerabilità 5 contro gli attacchi di opportunità.

Livello 11: Vulnerabilità 4 e vulnerabilità 7 contro gli attacchi di opportunità.

Livello 21: Vulnerabilità 6 e vulnerabilità 10 contro gli attacchi di opportunità.

Runa della Protezione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità ai tiri dei danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Parola dello Scambio Runista Attacco 1

La runa dello scambio incarna le forze contrapposte contenute all'interno dell'alfabeto runico divino. Ciò che una creatura ottiene, un'altra creatura deve perdere.

A volontà ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Runa della Distruzione: Prima della fine del turno successivo del personaggio, il prossimo attacco sferrato contro il bersaglio da un alleato del personaggio infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza di quest'ultimo, e l'alleato ottiene lo stesso numero di punti ferita temporanei.

Runa della Protezione: Il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio, e il prossimo alleato che colpisce il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio ottiene un bonus di potere alla CA pari al modificatore di Saggezza di quest'ultimo. Il bonus dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Parola dello Scudo Runista Attacco 1

La runa dello scudo si infiamma quando un avversario colpisce il runista o uno dei suoi amici.

A volontà ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Runa della Distruzione: La prima volta che il bersaglio colpisce o manca con un attacco il personaggio o un alleato adiacente al personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, tale bersaglio subisce danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio. Il bersaglio non subisce questi danni se attacca una creatura che lo sta marchiando.

Runa della Protezione: La prima volta che il bersaglio colpisce o manca con un attacco il personaggio o un alleato adiacente al personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, chi è bersagliato da quell'attacco ottiene punti ferita temporanei pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Parola del Vincolo Runista Attacco 1

Il runista tocca l'avversario con la sua arma e si appella al potere della runa del vincolo. Una spirale di potere divino si avvolge attorno all'avversario, bloccandolo sul posto.

A volontà ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: modificatore di Forza danni e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché il personaggio non cessa di essergli adiacente.

Runa della Distruzione: Prima della fine del turno successivo del personaggio, il successivo attacco sferrato contro il bersaglio da un alleato del personaggio infligge danni pari al modificatore di Saggezza di quest'ultimo.

Runa della Protezione: Un alleato adiacente al personaggio o al bersaglio ottiene un bonus di potere alla CA pari al modificatore di Saggezza del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

PREGHIERE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Appello del Carnefice Runista Attacco 1

L'arma del runista colpisce il nemico e lo marchia con la runa del carnefice.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Gli alleati del personaggio ottengono un bonus di +2 ai tiri dei danni contro il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Runa della Distruzione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere +4 al prossimo tiro per colpire che effettua contro il bersaglio prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.

Runa della Protezione: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fiamme della Purezza Runista Attacco 1

Il runista colpisce il terreno, marchiandolo con la runa del fuoco purificatore, e scaglia un getto di fiamme divine contro i suoi nemici.

Incontro ♦ Arma, Divino, Fuoco, Guarigione, Runico

Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da fuoco.

Runa della Distruzione: Ogni alleato entro la propagazione ottiene un bonus di potere +3 ai tiri dei danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Runa della Protezione: Ogni alleato entro la propagazione recupera 3 punti ferita.

Incudine della Battaglia

Runista Attacco 1

La runa dell'incudine, una volta potenziata dalla padronanza della magia divina del runista, trasforma il beneficiario in un vero e proprio baluardo.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempa

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Fino all'inizio del suo turno successivo, il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni contro gli attacchi del bersaglio.

Runa della Distruzione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il bersaglio scatta, il personaggio o un alleato a lui adiacente può effettuare un attacco di opportunità contro il bersaglio con un bonus al tiro per colpire pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Runa della Protezione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il bersaglio scatta, il personaggio e ogni alleato entro 2 quadretti dal bersaglio possono scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Runa Divina del Tuono

Runista Attacco 1

Il runista invoca la runa del tuono e colpisce l'avversario con un rimbombo degno di un grande martello.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da tuono.

Runa della Distruzione: Il personaggio somma il suo modificatore di Saggezza al tiro dei danni. Il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Runa della Protezione: Il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza; inoltre, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.



PREGHIERE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Runa dell'Alba Innegabile

Runista Attacco 1

Nei tempi antichi, gli dèi avevano creato una possente runa per proteggere i loro domini astrali dai primordiali. Il runista traccia questa runa sul terreno, creando uno spazio consacrato.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso, Zona

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 a tutte le difese finché rimangono entro la zona.

Mantenere minore: La zona permane.

Runa del Castigo Ferreo

Runista Attacco 1

La runa del castigo ferreo fu incisa per la prima volta nella celebrazione di un grande rituale che imprigionò il golem Talos nelle profondità del Caos Elementale.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, il bersaglio è rallentato e non può scattare (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, il bersaglio è rallentato e non può scattare fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, finché il bersaglio è adiacente al personaggio subisce danni pari al modificatore di Forza del personaggio ogni volta che un attacco lo manca e non infligge nessun danno in caso di colpo mancato.

Runa del Faro Crepuscolare

Runista Attacco 1

Il runista traccia una runa nell'aria, la prima di sette rune che rappresentano le porte della morte. La prima porta simboleggia il richiamo inevitabile della morte.

Giornaliero ♦ Arma, Divino; Variabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempa

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni necrotici o radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio sceglie un alleato entro 5 quadretti da sé. Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio subisce 5 danni necrotici o radiosi ogni volta che non conclude il suo turno in posizione adiacente a quell'alleato. Questo effetto ha termine se l'alleato conclude il suo turno in posizione non adiacente al bersaglio.

Runa del Fuoco Inesauribile

Runista Attacco 1

Il sole fu plasmato dalla runa del fuoco inesauribile. Il runista invoca la forma minima di quella runa per investire il suo avversario con una letale luce dorata.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Fuoco, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fuoco e radiosi, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni, i suoi attacchi infliggono danni da fuoco e radiosi invece del loro tipo normale e il numero di punti ferita e punti ferita temporanei concessi dai suoi poteri aumenta di 4.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Icona della Vittoria

Runista Utilità 2

Le icone della vittoria erano rune che tempravano le armate divine contro le orde dei primordiali. Il runista invoca la meno potente di queste rune, incitando i suoi alleati a vincere.

Giornaliero ♦ Divino, Zona

Azione minore Emanazione ravvicinata 1

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 ai tiri per colpire finché si trovano entro la zona.

Mantenere minore: La zona permane.

Marchio dello Sforzo Abile

Runista Utilità 2

Il runista si appella alle rune della conoscenza per concedere a un alleato l'abilità di cui ha bisogno per compiere un'impresa impegnativa.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Distanza 10

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene un bonus di potere +5 alla sua successiva prova di abilità senza addestramento o un bonus di potere +2 alla sua successiva prova di abilità con addestramento.

Runa dell'Ultimo Sforzo

Runista Utilità 2

Il runista traccia la runa dell'ultimo sforzo su un alleato, concedendogli la resistenza di cui ha bisogno per arrivare alla fine della battaglia.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Mischia 1

Bersaglio: Un alleato sanguinante

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene un bonus di potere +5 a tutte le difese.

Scudo del Sacrificio

Runista Utilità 2

Il runista invoca la runa del sacrificio, assicurandosi che coloro che lottano in nome degli dèi possano contare sulla loro protezione.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio perde un impulso curativo. Uno o due alleati entro 5 quadretti dal bersaglio recuperano punti ferita come se ognuno di essi avesse speso un impulso curativo. Il bersaglio e ogni alleato che ha recuperato punti ferita ottengono un bonus di potere +5 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PREGHIERE A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Faro di Vendetta

Runista Attacco 3

Il runista invoca una runa di luce vendicatrice che brucia l'immagine di un suo alleato dalla mente dell'avversario.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni radiosi e un alleato adiacente al bersaglio diventa invisibile a esso fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Runa della Distruzione: Se il prossimo attacco che l'alleato sferra contro il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio bersaglia la CA, può invece bersagliare i Riflessi, se quella difesa è inferiore.

Runa della Protezione: L'alleato può usare un'azione gratuita per scattare di un numero di quadretti pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Parola dell'Alleanza

Runista Attacco 3

Il runista fonde assieme la forza dei suoi alleati, unendo le energie per sconfiggere il nemico.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Runa della Distruzione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando un qualsiasi alleato attacca il bersaglio, tale alleato ottiene un bonus di potere al tiro per colpire pari al numero di suoi alleati adiacenti al bersaglio.

Runa della Protezione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire pari al numero di alleati del personaggio a cui è adiacente quando attacca.

Parola dello Scudo Accecante

Runista Attacco 3

Il runista invoca la parola dello scudo accecante e crea un alone di energia che protegge il suo alleato.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso, Runico

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un nemico effettua un tiro per colpire contro un alleato del personaggio

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere entro l'emanazione

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio è accecato fino alla fine del suo turno.

Runa della Distruzione: Il bersaglio subisce anche danni radiosi pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Runa della Protezione: L'alleato ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Simbolo della Collera Invertita

Runista Attacco 3

Il runista marchia l'avversario col simbolo della collera invertita. Più il nemico lotta contro di lui, più il simbolo infonde forza al runista e ai suoi alleati.

Incontro ♦ Arma, Divino, Guarigione, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Runa della Distruzione: Il primo attacco che il bersaglio sferra nel suo turno successivo provoca un attacco di opportunità da parte del personaggio o di un alleato a scelta del personaggio.

Runa della Protezione: Se il bersaglio effettua qualsiasi attacco durante il suo turno successivo, sia il personaggio che ogni alleato entro 3 quadretti da lui recuperano un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Gabbia di Luce

Runista Attacco 5

Il runista colpisce il terreno, marchiandolo con una runa di prigionia che scaglia un getto di luce contro i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Radioso, Zona

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: La propagazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Per uscire dalla zona servono 2 quadretti di movimento extra. Ogni nemico che attacca un alleato situato entro la zona concede vantaggio in combattimento (tiro salvezza termina).

Mantenere minore: La zona permane.

Runa del Tizzone di Collera Runista Attacco 5

Il runista colpisce i suoi avversari, marchiandoli con la runa del tizzone di collera.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Fuoco

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da fuoco.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Se il personaggio attacca soltanto una creatura con questo potere, questa subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Se attacca due creature, entrambe subiscono l'effetto del tizzone di collera (tiro salvezza termina). Finché il tizzone permane su un bersaglio, ogni volta che il bersaglio viene colpito da un attacco in mischia o a distanza, l'altro bersaglio subisce 5 danni da fuoco.

Runa dell'Ultimo Atto Runista Attacco 5

Il runista invoca la seconda delle sette rune che rappresentano le porte della morte. La seconda porta rappresenta il primo passo che l'anima compie fuori dal corpo.

Giornaliero ♦ Arma, Divino; Variabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempa

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni necrotici o radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio è influenzato da una runa della morte (tiro salvezza termina). Finché la runa non termina, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 ai tiri dei danni contro il bersaglio. Ogni volta che il personaggio o un suo alleato qualsiasi colpisce il bersaglio, il bonus aumenta di 1.

Runa del Volo della Freccia Runista Attacco 5

Nei tempi antichi, Gruumsh tracciò questa runa per guidare la freccia di Corellon fino al cuore di un serpente primordiale. In seguito, Corellon usò la stessa runa contro Gruumsh per cavargli l'occhio.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, il bersaglio concede vantaggio in combattimento quando è bersagliato dagli attacchi ad area e a distanza e riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni degli attacchi ad area e a distanza (tiro salvezza termina entrambi).

Effetto secondario: Il bersaglio concede vantaggio in combattimento quando è bersagliato dagli attacchi ad area e a distanza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio concede vantaggio in combattimento quando è bersagliato dagli attacchi ad area e a distanza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, i nemici non concedono copertura al bersaglio contro gli attacchi a distanza.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Bandiera dell'Alleanza Runista Utilità 6

Il runista invoca la runa del dolore condiviso, che gli consente di assimilare il danno destinato a un alleato.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio subisce danni, il personaggio può usare un'interruzione immediata per subire i danni al posto del bersaglio.

Concordato di Pace Runista Utilità 6

Il runista invoca le rune della pace, promettendo di mettere da parte le armi e procurando a se stesso e ai suoi alleati la possibilità di negoziare.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Diplomazia e Intuizione fino alla fine del turno successivo del personaggio. L'effetto termina se un qualsiasi bersaglio effettua un attacco.

Runa dell'Acciaio Inflessibile Runista Utilità 6

La runa dell'acciaio inflessibile rafforza ogni cosa, anche la pelle di una creatura vivente, al punto che le frecce e le lame rimbalzano su di essa.

Incontro ♦ Divino

Azione standard Mischia 1

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio ottiene a bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché non cessa di essere adiacente al personaggio.

Runa della Celerità Meritoria Runista Utilità 6

Quando la battaglia ha inizio, il runista invoca la runa della celerità meritoria, che mette i suoi amici istantaneamente in allerta.

Giornaliero ♦ Divino

Azione gratuita Distanza visuale

Attivazione: Il personaggio tira per l'iniziativa

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato

Effetto: Ogni bersaglio ottiene un bonus di +10 alla sua prova di iniziativa.

PREGHIERE A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Intonazione della Tempesta Imminente Runista Attacco 7

Il runista tocca l'avversario con la sua arma, collocando su di esso una runa della tempesta.

Incontro ♦ Arma, Divino, Fulmine, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Forza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da fulmine.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario, usando un quadretto nello spazio del bersaglio primario come quadretto d'origine.

Azione di opportunità Emanazione ravvicinata 1

Attivazione: Il bersaglio primario effettua un attacco

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione a eccezione del bersaglio primario

Attacco secondario: Forza contro Riflessi

Colpito: Modificatore di Forza danni da fulmine.

Runa della Distruzione: Il bersaglio primario subisce danni da fulmine pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Runa della Protezione: Il personaggio fa scorrere il bersaglio secondario di 2 quadretti.

Runa del Fuoco Ruggente

Runista Attacco 7

L'attacco del runista imprime una runa di fuoco sul suo avversario, avvolgendolo in una pioggia di fiamme.

Incontro ♦ Arma, Divino, Fuoco, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fuoco.

Runa della Distruzione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce danni da fuoco pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio ogni volta che effettua un attacco di opportunità.

Runa della Protezione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, sia il personaggio che i suoi alleati beneficiano di occultamento contro il bersaglio e il bersaglio subisce una penalità alle prove di Percezione pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Parola del Disorientamento

Runista Attacco 7

Il runista traccia una scaltra frase runica e la pronuncia quando colpisce il suo avversario, devastando il suo intelletto. Il nemico inizia a combattere come una bestia selvatica, scagliandosi in avanti spinto dal dolore quando viene ferito.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Runa della Distruzione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, la prima volta in cui un suo alleato colpisce il bersaglio, tale bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro un nemico scelto dal personaggio.

Runa della Protezione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire contro gli alleati del personaggio che non gli sono adiacenti.

Simbolo di Codardia

Runista Attacco 7

La magia divina del runista infonde nel bersaglio una paura soverchiante che interferisce con i suoi attacchi o lo induce a indietreggiare dai propri alleati.

Incontro ♦ Arma, Divino, Paura, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Runa della Distruzione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato che conclude il suo turno in posizione adiacente al bersaglio può spingere il bersaglio di 1 quadretto come azione gratuita.

Runa della Protezione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Saggezza del personaggio + il numero di alleati di quest'ultimo che gli sono adiacenti.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

RUNISTA

Rifugio Inespugnabile

Runista Attacco 9

Con un fendente poderoso, il runista pianta la runa del rifugio inespugnabile nel terreno. Il colpo butta all'indietro i nemici e la magia della runa intesse una barriera di difesa.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso, Zona

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Forza contro Tempa

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni radiosi e il personaggio spinge il bersaglio di 4 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Effetto: La propagazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché si trovano entro la zona, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 alla CA e resistenza 5 a tutti i danni contro gli attacchi ad area e ravvicinati.

Mantenere minore: La zona permane.

Runa della Furia Sconfinata

Runista Attacco 9

Fu Kord a tracciare per primo questa runa, incidendola nella carne di una bestia primordiale. I suoi berserker sacri, infiammati dal simbolo sanguinario, soprafecero l'avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che un alleato inizia il proprio turno in posizione adiacente al bersaglio, quell'alleato può effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita.

Runa dell'Orlo della Morte

Runista Attacco 9

Il runista invoca la terza delle sette rune che rappresentano le porte della morte. La terza porta si richiude con un tonfo dopo il passaggio dell'anima, recidendo il legame dell'anima col suo corpo.

Giornaliero ♦ Arma, Divino; Variabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Forza contro Tempa

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni necrotici o radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio effettua il seguente attacco secondario, usando un quadretto nello spazio primario del bersaglio come quadretto di origine.

Azione di opportunità Emanazione ravvicinata 3

Attivazione: Il bersaglio primario scende a 0 punti ferita

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco secondario: Forza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio secondario è frastornato (tiro salvezza termina).

Runa dello Scudo Protettivo Runista Attacco 9

Il runista traccia una runa di contenimento sull'avversario per proteggere se stesso e i suoi alleati dagli attacchi che infuriano attorno al nemico.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando il bersaglio è incluso tra i bersagli di un attacco ad area o ravvicinato che comprende anche il personaggio o uno qualsiasi dei suoi alleati, l'attacco manca automaticamente sia il personaggio che i suoi alleati.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Bandiera della Risolutezza Runista Utilità 10

Il runista invoca la runa della risolutezza, che concede a un suo alleato il coraggio e la forza di cui ha bisogno per respingere il nemico.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio ottiene 5 punti ferita temporanei ogni volta che colpisce con un attacco.

Runa delle Conoscenze Condivise Runista Utilità 10

Il runista invoca la runa delle conoscenze condivise. La sua abilità diventa l'abilità di tutti gli alleati, e allo stesso tempo, egli fa proprie quelle altrui.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio sceglie un'abilità. Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che ciascun bersaglio effettua una prova con quell'abilità, usa il bonus più alto relativo a quell'abilità tra quelli di tutti i bersagli.

Runa della Luce Scoraggiante Runista Utilità 10

Il runista invoca su se stesso e sui suoi alleati una runa che lo fa apparire come invincibile anche quando le sue difese stanno per crollare.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: I bersagli non concedono vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Runa dei Venti Astrali Runista Utilità 10

Il runista colloca una runa dei venti astrali sull'alleato, consentendogli di sgusciare tra i suoi nemici senza rischi.

A volontà ♦ Divino

Azione di movimento (Speciale) Contatto in mischia

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 4 quadretti.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere soltanto una volta per round.

PREGHIERE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Parola della Sfida Astrale Runista Attacco 13

Le rune del potere irradiano attorno al runista una luce di sfida che indebolisce gli avversari, o che difende i suoi alleati.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso, Runico

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni radiosi e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Runa della Distruzione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio riceve vulnerabilità a tutti i danni finché si trova in posizione adiacente al personaggio. La vulnerabilità è pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Runa della Protezione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli alleati ottengono un bonus di potere a tutte le difese finché si trovano in posizione adiacente al personaggio. Il bonus è pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Parola della Tempesta Turbinante Runista Attacco 13

La parola della tempesta turbinante racchiude il potere di un uragano astrale. Il runista rivolge questa energia contro l'avversario, tirandolo, spingendolo e compromettendo le sue difese.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Runa della Distruzione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, finché il bersaglio è attaccato ai fianchi, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus ai tiri dei danni contro di esso pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Runa della Protezione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Parola del Tuono Persistente Runista Attacco 13

L'arma del runista imprime a fuoco sull'avversario la parola del tuono persistente. Se quell'avversario si avvicina troppo agli alleati del runista o si allontana da un combattente specifico, l'energia della runa lo punisce con un tuono fragoroso.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da tuono.

Runa della Distruzione: Il personaggio sceglie uno o due alleati entro 5 quadretti da lui. Se il bersaglio entra in un quadretto adiacente a uno qualsiasi di quegli alleati durante il suo turno successivo, subisce danni da tuono pari al modificatore di Costituzione del personaggio e cade a terra prono.

Runa della Protezione: Il personaggio sceglie un alleato entro 5 quadretti da sé. Se il bersaglio si allontana da quell'alleato durante il suo turno successivo, subisce danni da tuono pari al modificatore di Costituzione del personaggio e cade a terra prono.

Rifugio Ferreo

Runista Attacco 13

Il runista invoca le rune del ferro e della perseveranza, una combinazione che gli consente di reggere ai più potenti attacchi del nemico.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Runa della Distruzione: Finché il marchio non termina, il personaggio può usare un'azione di opportunità per effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio quando questi effettua un qualsiasi attacco che non includa il personaggio tra i bersagli. Il personaggio ottiene un bonus di potere al tiro per colpire e al tiro dei danni contro il bersaglio pari al proprio modificatore di Saggezza.

Runa della Protezione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità ai tiri dei danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni contro gli attacchi del bersaglio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Marchio dell'Arco di Fulmini Runista Attacco 15

Quando il runista attacca il suo avversario, la sua arma è percorsa da una scarica di fulmini. Il fulmine si propaga poi sugli altri avversari.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Fulmine

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni da fulmine.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio è sotto l'effetto di un marchio del fulmine (tiro salvezza termina). Finché il marchio non termina, ogni volta che il personaggio o un qualsiasi suo alleato colpisce il bersaglio, un nemico entro 5 quadretti dal bersaglio subisce danni da fulmine pari a 5 + il modificatore di Forza del personaggio.

Runa della Prima Fortezza Runista Attacco 15

La Prima Fortezza era un rifugio eretto per difendersi dagli attacchi dei primordiali nel Mare Astrale. Questa runa fu tracciata per rafforzare le porte della fortezza.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Zona

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché si trovano entro la zona, il personaggio e i suoi alleati ottengono resistenza 5 a tutti i danni. Qualsiasi nemico che entri volontariamente nella zona è immobilitato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mantenere minore: La zona permane.



RUNISTA

Runa del Tributo del Giudizio Runista Attacco 15

Le anime vengono giudicate nell'aldilà e devono rendere conto delle loro azioni. Questa runa, la quarta delle sette rune che rappresentano le porte della morte, simboleggia questo passo del viaggio dell'anima.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Forza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine dell'incontro. Finché il marchio non termina, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario contro il bersaglio.

Interruzione Immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Il bersaglio effettua un attacco che non include il personaggio tra i bersagli

Attacco secondario: Forza contro Volontà

Colpito: 1[A] danni.

Runa del Vento Fiancheggiante Runista Attacco 15

Il runista imprime la runa del vento fiancheggiante sul suo avversario. Una volta evocato, il vento trasporta gli alleati del runista in posizione contro l'avversario e li protegge.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio sceglie un alleato entro 10 quadretti da lui. Il personaggio teletrasporta quell'alleato in un quadretto dove potrà attaccare ai fianchi il bersaglio. Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 a tutte le difese finché attaccano ai fianchi il bersaglio.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Runa della Preservazione Runista Utilità 16

La runa della preservazione concede ai suoi bersagli la capacità di reggere a degli attacchi che piegherebbero in due una normale creatura.

Incontro ♦ Divino, Guarigione

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Due alleati entro l'emanazione, oppure il personaggio e un alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Inoltre, ogni bersaglio può spendere un impulso curativo.

Runa del Rafforzamento Runista Utilità 16

Questo potente simbolo infonde nuova energia nel runista e nei suoi alleati.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo e ottiene un bonus di potere +4 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Runa del Sentiero Schermato Runista Utilità 16

Il runista invoca la runa del sentiero schermato, un marchio un tempo usato dagli dèi per proteggere la segretezza dei sentieri nascosti che correvano da un piano all'altro.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Effetto: Il personaggio sceglie fino a quattro quadretti non occupati entro l'emanazione. Fino alla fine del suo turno successivo, né lui né i suoi alleati provocano attacchi di opportunità quando escono da quei quadretti.

Runa dello Sguardo Fisso Runista Utilità 16

Una luce delicata illumina tutta l'area, consentendo al runista e ai suoi alleati di vedere dei dettagli che altrimenti sfuggirebbero alla sua attenzione.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Percezione fino alla fine dell'incontro.

PREGHIERE A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Marchio della Fine della Battaglia Runista Attacco 17

Quando l'arma del runista colpisce l'avversario, il marchio della fine della battaglia risplende su di esso. Gli altri nemici indietreggiano barcollando, respinti dal potere del marchio.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio spinge ogni nemico entro 3 quadretti dal bersaglio, allontanandolo di 3 quadretti da esso.

Runa della Distruzione: Il personaggio fa scorrere ogni alleato entro 3 quadretti dal bersaglio di 3 quadretti, fino a un quadretto adiacente al bersaglio.

Runa della Protezione: Il personaggio spinge ogni alleato entro 3 quadretti dal bersaglio, allontanandolo di 3 quadretti da esso.

Parola dell'Assalto Curativo Runista Attacco 17

Una singola parola del potere infonde potenza negli alleati del runista e ripristina la loro salute.

Incontro ♦ Divino, Guarigione, Runico

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Uno o due alleati entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può effettuare un attacco basilare come azione gratuita. Se l'attacco di un bersaglio colpisce, tale bersaglio può anche spendere un impulso curativo e recuperare 2d10 punti ferita aggiuntivi.

Runa della Distruzione: Ogni attacco basilare infligge danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Runa della Protezione: Ogni bersaglio ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Runa della Falange Astrale Runista Attacco 17

Il runista invoca una runa che veniva impressa sugli stendardi da battaglia degli eserciti divini nei primi giorni della creazione e che legava gli angeli, gli dèi e i mortali gli uni agli altri fino a farne un'unica forza militare compatta.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni e ogni alleato adiacente al bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita.

Runa della Distruzione: Ogni alleato ottiene un bonus al tiro dei danni dell'attacco basilare in mischia pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Runa della Protezione: Ogni alleato può scattare di un numero di quadretti pari al modificatore di Saggezza del personaggio come azione gratuita, invece di effettuare l'attacco basilare in mischia.

Sussurro del Passo Scaltro Runista Attacco 17

Esistono molte rune che incarnano il principio dell'equilibrio. Quando il runista invoca la runa del passo scaltro, sottrae la velocità e l'agilità a un avversario e la conferisce a un alleato.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Runa della Distruzione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può usare un'azione gratuita per scattare di metà della sua velocità. Se l'alleato conclude questo scatto in posizione adiacente al bersaglio, ottiene un bonus di potere +2 al prossimo tiro per colpire che effettua contro il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio.

Runa della Protezione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può usare un'azione gratuita per teletrasportarsi di un numero di quadretti pari alla propria velocità + il modificatore di Saggezza del personaggio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Marchio della Malasorte Runista Attacco 19

Il runista pone il marchio della malasorte sul suo avversario. Il marchio farà in modo che gli attacchi andati a vuoto rimbalzino su quell'avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio subisce 5 danni sia quando un suo attacco a distanza contro una creatura entro 5 quadretti da lui manca il bersaglio, sia quando un attacco in mischia contro una creatura a esso adiacente manca il bersaglio.

Runa della Luce di Interdizione Runista Attacco 19

Il runista invoca la runa della luce di interdizione e genera un'area fortificata che i suoi nemici hanno ben poche speranze di violare.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso, Zona

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio e i suoi alleati beneficiano di copertura finché rimangono entro la zona. Fintanto che la zona permane, il personaggio può effettuare l'attacco seguente usando il quadretto di origine dell'emanazione come quadretto di origine dell'attacco.

Azione di opportunità Emanazione ravvicinata 2

Attivazione: Un nemico entra o inizia il proprio turno nella zona

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere entro l'emanazione

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni radiosi e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.

Mantenere minore: La zona permane.

Runa della Ruggine Runista Attacco 19

Quando il runista colpisce il suo nemico, un flusso di energia rossastra scorre su di lui e va a formare il disegno della runa della ruggine, il simbolo della decomposizione di tutte le cose.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -4 alla CA (tiro salvezza termina).

Ogni tiro salvezza fallito: La penalità aumenta di 2.

Effetto secondario: La penalità permane fino alla fine del turno successivo del bersaglio.

Runa della Soglia Runista Attacco 19

La quinta delle sette rune che rappresentano le porte della morte incarna la soglia che un'anima deve oltrepassare lungo il cammino che la condurrà alla sua ricompensa finale. Soltanto le creature più volitive riescono a resistere al richiamo di quella porta.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il bersaglio supera un tiro salvezza contro un effetto, quell'effetto permane invece fino alla fine del turno successivo del bersaglio.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Bandiera degli Indomiti Runista Utilità 22

Il runista forgia una runa di battaglia interminabile, che spinge i suoi alleati a combattere anche quando la morte vorrebbe reclamarli.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, la condizione di morente non rende i bersagli svenuti. Ogni bersaglio cade invece svenuto soltanto quando fallisce un tiro salvezza contro la morte.

Bandiera della Vittoria Runista Utilità 22

Il runista forgia una runa della vittoria, che mantiene in piedi i suoi alleati e infligge dolore ai suoi avversari.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione, Zona

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché si trovano entro la zona e sono sanguinanti, il personaggio e i suoi alleati ottengono rigenerazione 5. Finché si trovano entro la zona, i nemici del personaggio ricevono vulnerabilità 5 a tutti i danni.

Mantenere minore: La zona permane.

Runa della Determinazione Eroica Runista Utilità 22

La runa della determinazione eroica consente a un singolo combattente di lottare con doppio vigore e determinazione.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio totale attuale di punti ferita e può eseguire un'azione standard come azione gratuita.

Simbolo della Sfida Runista Utilità 22

Il simbolo della sfida rafforza gli alleati del runista quando i suoi avversari credono di averli sconfitti.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni alleato sanguinante entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio fa scorrere ogni bersaglio di 5 quadretti. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio ottiene un bonus di potere a tutte le difese pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

PREGHIERE A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Marchio della Collera Indomabile Runista Attacco 23

Molte rune divine contengono il potere della collera, essendo state tracciate durante la Guerra dell'Alba. Questa runa trasforma la rabbia del nemico in distruzione rivolta contro i suoi stessi seguaci.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Runa della Distruzione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando un suo qualsiasi alleato colpisce il bersaglio, ogni nemico adiacente a quest'ultimo subisce 5 danni.

Runa della Protezione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio deve includere il nemico del personaggio a esso più vicino tra i bersagli dei suoi attacchi. Se il bersaglio non può includere nei suoi attacchi alcun nemico del personaggio, resta frastornato fino alla fine del suo turno successivo dopo avere effettuato l'attacco.

Marea Vittoriosa

Runista Attacco 23

Il runista traccia la runa della vittoria imminente sull'avversario, che trema di terrore nel vedere che il runista e i suoi alleati sono pervasi da una forza indomabile.

Incontro ♦ Arma, Divino, Paura, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Runa della Distruzione: Il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al numero di alleati entro 3 quadretti da lui. Il bersaglio subisce anche danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Runa della Protezione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il bersaglio effettua un tiro per colpire, subisce una penalità a quel tiro pari al numero degli alleati del personaggio presenti entro 3 quadretti da lui.

Runa della Furia Crescente

Runista Attacco 23

Il runista invoca la runa della furia crescente e la colloca in mezzo ai suoi avversari. Mentre i suoi alleati intensificano gli attacchi, la runa risplende di luce rossa e li incita a coprirsi di gloria.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: Tre alleati del personaggio possono effettuare un attacco basilare a testa contro il bersaglio come azione gratuita una volta durante ogni loro turno successivo.

Runa della Distruzione: Gli alleati beneficiano di vantaggio in combattimento contro il bersaglio per i loro attacchi basilari.

Runa della Protezione: Ogni alleato può scattare di 1 quadretto come azione gratuita dopo avere effettuato l'attacco basilare.

Runa della Stella Vagante

Runista Attacco 23

Il runista invoca la runa della stella vagante. Una scintilla di energia appare e investe i suoi nemici con un'ondata di luce incandescente.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni radiosi.

Runa della Distruzione: Il bersaglio subisce danni radiosi extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio. Alla fine del turno successivo del bersaglio, ogni nemico entro 5 quadretti da lui subisce danni radiosi pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Runa della Protezione: Il bersaglio subisce una penalità di -2 al prossimo tiro per colpire che effettua prima della fine del turno successivo del personaggio. Alla fine del turno successivo del bersaglio, ogni nemico entro 5 quadretti da lui subisce una penalità ai tiri dei danni durante il proprio turno successivo. La penalità è pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO**Runa del Penultimo Passo**

Runista Attacco 25

La sesta delle sette rune che rappresentano le porte della morte descrive il penultimo passo che l'anima deve compiere nel suo viaggio finale. In questa fase, l'anima entra in uno stato di sonno profondo per prepararsi alla destinazione finale.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è svenuto anziché stordito (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Runa dello Sforzo degli Alleati

Runista Attacco 25

Gli dèi scatenavano energie mostruose contro i loro nemici nel corso della Guerra dell'Alba. La runa dello sforzo degli alleati si assicurava che tale potere non danneggiasse i loro servitori.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 6[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando il bersaglio è incluso tra i bersagli di un attacco ad area o ravvicinato che include anche il personaggio o i suoi alleati, il personaggio e ogni suo alleato incluso nell'attacco possono decidere di escludersi dai bersagli.

Runa del Simbolo di Conquista

Runista Attacco 25

L'avversario che il runista maledice con questa runa ha ben poche speranze di sfuggire agli attacchi implacabili dei suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio è sotto l'effetto del simbolo di conquista (tiro salvezza termina). Finché il simbolo ha effetto, ogni alleato entro 5 quadretti dal bersaglio può effettuare un attacco basilare contro di esso come azione gratuita all'inizio di ogni turno del bersaglio.

Simbolo Sylariano

Runista Attacco 25

Il Simbolo Sylariano è un potente simbolo di magia divina che sopprime la natura elementale dei primordiali e degli altri avversari degli dèi.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio non beneficia di resistenze o immunità fino alla fine dell'incontro. Inoltre, il bersaglio subisce una penalità di -10 ai tiri dei danni che infliggono danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e le resistenze del bersaglio sono ridotte di 10 fino alla fine dell'incontro. Inoltre, il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri dei danni che infliggono danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono (tiro salvezza termina).

PREGHIERE A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Invocazione di Carceri Runista Attacco 27

Il runista invoca la runa del dominio-prigione, provocando la comparsa di una serie di catene rosse fatte di energia astrale che intrappolano i suoi nemici.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso, Runico, Zona
Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Effetto: Prima dell'attacco, l'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Bersaglio: Uno, due o tre nemici entro l'emanazione

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni radiosi e il bersaglio non può uscire dalla zona fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Runa della Distruzione: Quando un bersaglio entro la zona colpisce o manca una creatura al di fuori della zona, quel bersaglio subisce danni radiosi pari al modificatore di Costituzione del personaggio e cade a terra prono.

Runa della Protezione: Finché si trova entro la zona, ogni bersaglio subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire contro le creature al di fuori della zona.

Parola della Battaglia Divina Runista Attacco 27

La parola della battaglia divina martella l'avversario del runista, infondendo al contempo nei suoi alleati il vantaggio di cui hanno bisogno per trionfare.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Runa della Distruzione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i suoi alleati ottengono un bonus di potere +4 ai tiri per colpire contro il bersaglio.

Runa della Protezione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato che il personaggio è in grado di vedere ottiene un bonus di potere a tutte le difese pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Parola del Benessere e della Sventura Runista Attacco 27

Quando il runista punisce il suo avversario, si appella a questa parola per curare i suoi alleati e infliggere ulteriore dolore al suo avversario.

Incontro ♦ Arma, Divino, Guarigione, Radioso, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni radiosi e ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio può usare un impulso curativo.

Runa della Distruzione: Per ogni alleato che spende un impulso curativo, il bersaglio subisce danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Runa della Protezione: Per ogni alleato che spende un impulso curativo, il bersaglio e ogni nemico entro 2 quadretti da esso subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Parola del Tuono Vendicativo Runista Attacco 27

Il tuono echeggia sul campo di battaglia quando il runista scatena questa runa, investendo il nemico con la sua onda d'urto e schermando i suoi alleati con uno scudo protettivo.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da tuono.

Runa della Distruzione: Il personaggio sceglie un massimo di due alleati entro 10 quadretti da sé. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni nemico che infligge danni a uno qualsiasi dei due alleati subisce danni da tuono pari alla metà dei danni inferti.

Runa della Protezione: Il personaggio sceglie un massimo di due alleati entro 10 quadretti da sé. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quegli alleati subiscono danni dimezzati da tutti gli attacchi.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO

Marchio della Porta della Morte Runista Attacco 29

L'ultima delle sette rune che rappresentano le porte della morte strappa via l'anima dal corpo del nemico.

Giornaliero ♦ Arma, Divino; Variabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 7[A] + modificatore di Forza danni necrotici o radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: La prima volta al giorno in cui usa questo potere, il personaggio ne recupera l'uso se riduce il bersaglio a 0 punti ferita.

Runa del Pacifismo Runista Attacco 29

Il runista sfiora appena l'avversario, non lasciandogli intuire la vera potenza della magia di questa runa. Sotto la sua influenza, l'avversario riesce a malapena a difendersi.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio non può attaccare (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio non può attaccare fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Runa del Risveglio Runista Attacco 29

Quando il runista colpisce violentemente l'avversario con la sua arma, invoca la runa del risveglio. Un flusso di energia divina si riversa sul campo di battaglia e gli alleati del runista attingono a nuove riserve di forza.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Guarigione

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e tre alleati che il personaggio è in grado di vedere recuperano tutti i loro punti ferita.

Mancato: Danni dimezzati e un alleato che il personaggio è in grado di vedere recupera tutti i suoi punti ferita.

MAESTRO DELLA FORGIA

"Porta la tua spada, affinché io possa benedirla con la furia degli dèi."

Prerequisito: Runista

La runa della forgia è una rara runa divina che pochi runisti imparano a padroneggiare. Soltanto lavorando indefessamente presso una fucina per addestrarsi un runista può sperare di apprendere i suoi segreti. Il personaggio è uno di questi runisti. Durante il suo apprendistato, ha appreso non solo i misteri della magia divina, ma anche i sottili poteri della forgia. Guidato dagli dèi e dai suoi maestri, ha fabbricato armi e armature e ha imparato a prendersi cura delle necessità materiali e spirituali di coloro che combattono nel nome degli dèi.

Un maestro della forgia trae potere dalla runa della forgia, infondendo nelle armi e nelle armature degli alleati il suo potere divino. Al suo comando, le lame tagliano la pietra con facilità e le armature riescono a respingere perfino gli artigiani di un drago.

I nani runisti sono i seguaci più comuni di questo cammino. Il retaggio metallurgico tipico della cultura nanica fa della runa della forgia un argomento di studio assai diffuso presso questo popolo.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MAESTRO DELLA FORGIA

Azione della Runa della Forgia (11° livello):
Quando un maestro della forgia spende un punto azione



per eseguire un'azione extra, sia lui che ogni alleato entro 5 quadretti da lui ottengono un bonus di +4 ai tiri dei danni delle armi fino alla fine del turno successivo del maestro.

Rune del Fabbro Armaiolo (11° livello): Quando un maestro della forgia si sottopone a un riposo breve o esteso, può toccare un'arma trasportata da lui o da un suo alleato. Quell'arma ottiene un bonus di +1 ai tiri dei danni finché il maestro della forgia non concede questo bonus a un'arma diversa.

Acciaio Indomito (16° livello): Quando un maestro della forgia si sottopone a un riposo breve o esteso, può toccare un'armatura pesante indossata da lui o da un suo alleato. Quell'armatura ottiene un bonus di +1 alla CA finché il maestro della forgia non concede questo bonus a un'armatura diversa.

PREGHIERE DEL MAESTRO DELLA FORGIA

Appello Ferreo Maestro della forgia Attacco 11

Quando il maestro della forgia colpisce il suo avversario, risveglia nelle armi e nelle armature dei suoi alleati il potere indomito del ferro.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Runa della Distruzione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato che colpisce il bersaglio mediante un attacco con armi infligge 1[A] danni extra.

Runa della Protezione: Ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA, o un bonus di potere +4 se l'alleato indossa un'armatura pesante. Il bonus dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Benedizione della Forgia Maestro della forgia Utilità 12

Al tocco del maestro della forgia, l'armatura dell'alleato acquisisce una forza ineguagliata e riesce a respingere anche il colpo più possente.

A volontà ♦ Divino

Azione minore (Speciale)

Contatto in mischia

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene un bonus di potere +2 alla CA, o un bonus di potere +4 se il bersaglio indossa un'armatura pesante.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere soltanto una volta per round.

Furia della Forgia Maestro della forgia Attacco 20

Quando il maestro della forgia colpisce con violenza l'avversario con la sua arma, invoca la runa della forgia per bruciare quel nemico.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Fuoco

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

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 e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Finché il bersaglio non supera il tiro salvezza contro i danni da fuoco continuati, gli alleati del personaggio infliggono 1d6 danni da fuoco extra quando lo colpiscono con gli attacchi in mischia.

MARTELLLO DELLA VENDETTA

"I tuoi crimini sono stati registrati con le rune. Ora è tempo di forgiare la tua rovina."

Prerequisito: Runista

I runisti non devono soltanto studiare le rune divine e l'arte per tracciarle, ma anche la storia e l'origine di ogni runa. Molte rune sono andate perdute nel corso dei secoli, solitamente per mano di demoni, diavoli o primordiali. Alcuni runisti hanno giurato di vendicarsi di questi torti, dedicandosi allo sterminio di coloro che osano ergersi contro gli dèi. Il martello della vendetta è uno di questi runisti.

Le preghiere del martello della vendetta, potenziate dalle rune, danneggiano coloro che osano ferire i suoi alleati. Chi si dimostra abbastanza sciocco da suscitare la sua collera presto scopre di avere commesso un grave errore.

I runisti dragonidi e minotauri sono i seguaci più diffusi di questo cammino. Entrambe le razze hanno sviluppato un acuto senso della vendetta contro i crimini del passato, quindi questo cammino è l'ideale per i loro membri.

PRIVILEGI LEGGENDARI

DEL MARTELLLO DELLA VENDETTA

Azione Vendicatrice (11° livello): Quando un martello della vendetta spende un punto azione per eseguire un'azione extra, i nemici subiscono danni radiosi pari al suo modificatore di Costituzione quando effettuano attacchi trovandosi entro 5 quadrati dal martello e provocano danni ai suoi alleati con quegli attacchi. Questo effetto dura fino alla fine del turno successivo del martello della vendetta.

Vendetta Sanguinaria (11° livello): Ogni volta che un martello della vendetta entra in un nuovo stato runico, può entrare invece nello stato della vendetta. Quando un qualsiasi alleato colpisce un nemico

adiacente al martello della vendetta che si trova in questo stato, il martello può effettuare un attacco basilare in mischia contro quel nemico come reazione immediata. Poi questo stato runico ha termine.

Vendetta Inevitabile (16° livello): Quando un martello della vendetta effettua un attacco basilare in mischia concessogli dal privilegio leggendario Vendetta Sanguinaria, ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e un bonus al tiro dei danni pari al suo modificatore di Costituzione.

PREGHIERE

DEL MARTELLLO DELLA VENDETTA

Martello Vendicatore

Martello della vendetta Attacco 11

L'assalto del martello della vendetta infligge una ferita profonda, e l'avversario è destinato a procurarsene un'altra se continua a fare del male agli amici del martello.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico, Teletrasporto

Azione standard

Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio infligge danni a qualsiasi alleato del personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, il personaggio recupera l'uso di questo potere. Può recuperare l'uso di questo potere soltanto una volta per incontro.

Runa della Distruzione: Se il bersaglio colpisce o manca un alleato sanguinante prima della fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come reazione immediata.

Runa della Protezione: Se il bersaglio colpisce o manca un alleato sanguinante prima della fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può teletrasportare il bersaglio in un quadrato a sé adiacente come reazione immediata.

Scudo della Vendetta

Martello della vendetta Utilità 12

Il nemico attacca un alleato del martello della vendetta, ma con una rapida preghiera questi ritorce l'aggressione dell'avversario contro se stesso.

Incontro ♦ Divino

Reazione immediata **Emanazione ravvicinata 5**

Attivazione: Un nemico attacca un alleato del personaggio

Bersaglio: L'alleato attaccato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene sia vantaggio in combattimento che un bonus di +5 ai tiri dei danni contro il nemico che attiva il potere fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fine della Vendetta

Martello della vendetta Attacco 20

Il nemico del martello della vendetta ha inferto danni a sufficienza. Il martello irradia attorno a sé un bagliore radioso e lo colpisce per porre fine alle sue nefandezze.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso, Recuperabile

Azione standard

Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve essere sanguinante.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni radiosi. Il personaggio tira di nuovo quei dadi dei danni che hanno ottenuto come risultato 1 e 2, e continua a farlo finché non ottiene risultati superiori a 2 con tutti i dadi.



FRANCIS TSAI

PORTATORE DI LUCE

"Io porto le rune della luce nei luoghi più bui."

Prerequisito: Runista

Da molto tempo le rune sono una potente arma degli dèi, e alcune di esse arrivano ad essere potenti come i dodici simboli del Sole. Queste rune incarnano i concetti della speranza, dell'alba imminente, della protezione e della tenacia. Il portatore di luce li ha studiati nella speranza di padroneggiare la magia divina che esse offrono. Pochi possono accedere al potere di queste rune, dal momento che chi le studia deve essere pronto a grandi sacrifici. Un portatore di luce ha passato molte ore a fissare il sole, diventando quasi cieco nel farlo, pur di purificare la sua mente da tutte le ombre. Soltanto a queste condizioni un runista può padroneggiare queste rune.

Un portatore di luce è in grado di portare il fulgore del sole in quei luoghi che non sono mai stati benedetti dalla sua luce purificatrice. Cova un odio particolare nei confronti della Coltre Oscura e delle creature non morte che quel luogo genera. Esistono molte creature che si nascondono dalla luce purificatrice del sole. Il portatore di luce ha giurato di farla risplendere su tutti quegli esseri.



PRIVILEGI LEGGENDARI DEL PORTATORE DI LUCE

Dodici Rune del Sole (11° livello): Ogni volta che un portatore di luce entra in un nuovo stato runico, può entrare invece nello stato runico del portatore di luce. Finché si trova in questo stato runico, i nemici entro 3 quadretti da lui non possono beneficiare di occultamento.

Fulgore Sacro (11° livello): Come azione minore, un portatore di luce può proiettare luce intensa entro un raggio massimo di 10 quadretti. Può cambiare questo raggio o estinguere la luce con un'altra azione minore.

Luce Rinvigorente (11° livello): Un portatore di luce può spendere un punto azione per consentire a un alleato entro 5 quadretti da lui di eseguire un'azione standard come azione gratuita, invece di eseguire egli stesso un'azione extra.

Luce Innegabile (16° livello): Finché un portatore di luce si trova nello stato runico del portatore di luce, gli alleati entro 3 quadretti da lui non possono essere accecati.

PREGHIERE DEL PORTATORE DI LUCE

Scintilla del Sole Portatore di luce Attacco 11

Dall'arma del portatore di luce si sprigiona un frammento di luce accecante che abbaglia i suoi avversari.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso, Runico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: Il bersaglio e ogni nemico a esso adiacente sono accecati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Runa della Distruzione: Il bersaglio subisce anche danni radiosi pari a 1[A] + il modificatore di Forza del personaggio.

Runa della Protezione: Quando la cecità del bersaglio ha termine, tutte le creature beneficiano di occultamento nei suoi confronti fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Inno di Luce Portatore di luce Utilità 12

Il portatore di luce traccia la runa dell'alba usando linee di energia scintillante. Le rune risplendono di potere e spronano i suoi alleati a coprirsi di gloria.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Azione minore Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può spendere un impulso curativo. Chi lo fa ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio valore di impulso curativo e gli effetti di accecamento su di lui hanno termine.

Luce Nascente Portatore di luce Attacco 20

La luce si sprigiona dall'arma del portatore, scacciando i nemici allo stesso modo in cui l'alba disperde le tenebre della notte.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni radiosi e il personaggio spinge il bersaglio di 4 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Effetto: Ogni alleato entro la propagazione ottiene 10 punti ferita temporanei e può scattare di 3 quadretti come azione gratuita.

SCUDO RUNICO

"Le rune degli dèi sono più forti di qualsiasi arma d'acciaio."

Prerequisito: Runista

Uno scudo runico vede nelle rune una forza superiore a qualsiasi altro potere mortale e si prefigge con inflessibile determinazione di scatenare il potere degli dèi contro chiunque osi minacciare il mondo e i domini astrali. La prima runa dello scudo è ancora incisa nel cuore di pietra del mondo stesso, dove i membri del suo ordine si sono spinti sfidando le ombre più buie per sconfiggere i primordiali della terra e della lava. Un giorno lo scudo runico potrebbe recarsi in pellegrinaggio in quel luogo sacro, ma fino ad allora, si ergerà in prima linea in ogni battaglia. Le sue rune echeggiano per il campo di battaglia, disperdendo i nemici e fortificando gli alleati.

Uno scudo runico padroneggia una serie di rune segrete che gli consentono di ammantare i suoi alleati in una sfera protettiva di magia divina. Le rune racchiudono un potere tale che è gli sufficiente pronunciare per respingere le frecce, allontanare asce e spade dai suoi amici e neutralizzare anche la carica più feroce dei suoi nemici.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO SCUDO RUNICO

Azione Protettiva (11° livello): Quando uno scudo runico spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ogni alleato che lo scudo runico è in grado di vedere ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino all'inizio del turno successivo dello scudo.



BETH TROTT

Scudo Guardiano (11° livello): Ogni volta che uno scudo runico entra in un nuovo stato runico, può entrare invece nello stato dello scudo di ferro. Quando si trova in questo stato runico, ogni alleato ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fintanto che è adiacente allo scudo runico. Questo stato ha termine quando lo scudo runico si muove.

Guardiano Possente (16° livello): Il bonus a tutte le difese concesso dal privilegio leggendario Scudo Guardiano sale a 4.

PREGHIERE DELLO SCUDO RUNICO

Runa Martellante

Scudo runico Attacco 11

Da una runa dorata lucente sospesa nell'aria parte una scarica di energia divina che colpisce i nemici dello scudo runico. La luce della runa aleggia ancora per qualche istante, beneducendo lo scudo runico e i suoi alleati con la potenza del favore divino.

Incontro ♦ Arma, Divino, Runico, Zona

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Effetto: La propagazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Runa della Distruzione: Finché si trovano entro la zona, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +1 ai tiri per colpire contro i nemici al di fuori della zona.

Runa della Protezione: Finché si trovano entro la zona, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 alla CA. La zona si considera terreno difficile per i nemici del personaggio.

Runa dello Scudo

Scudo runico Utilità 12

Lo scudo runico incanala il potere divino tracciando una runa sul terreno. La runa risplende di energia argentata e proietta una zona di protezione attorno a lui.

Giornaliero ♦ Divino, Zona

Azione minore Emanazione ravvicinata 3

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando qualsiasi nemico entra in un quadretto entro la zona, il suo movimento termina. I nemici non possono essere tirati, spinti o fatti scorrere in un quadretto entro la zona.

Mantenere minore: La zona permane.

Scudo del Fulgore Instancabile

Scudo runico Attacco 20

Il nemico dello scudo è investito da un raggio di luce radiosa che prende la forma di uno scudo scintillante; lo scudo ruota attorno a lui, interferendo coi suoi attacchi.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio marcia il bersaglio fino alla fine dell'incontro. Finché il marchio non termina, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario contro il bersaglio.

Azione di opportunità Mischia 1

Attivazione: Il bersaglio colpisce un alleato del personaggio

Attacco secondario: Forza contro Volontà

Colpito: 5 danni radiosi e l'alleato subisce soltanto danni dimezzati dall'attacco del bersaglio.



Un giovane apprendista mago è costretto ad arruolarsi nell'esercito quando il suo paese natale viene saccheggiato dagli orchi. Dopo aver guidato uno squadrone nell'esercito del barone per tre mesi e aver respinto l'orda degli invasori, dà le dimissioni dal servizio militare per iniziare una carriera da avventuriero come mago/condottiero.

Un barbaro solitario proveniente dal lontano nord viaggia fino alle splendide città del sud, dove una gilda di ladri locale lo recluta come guardaspalle. Lungo la strada, impara vari trucchi di astuzia, per sconfiggere meglio coloro che lo ritengono soltanto un selvaggio. Quando in seguito diventa un avventuriero, questo barbaro/ladro si affida sia alle sue doti come scassinatore che alla capacità di scatenare la bestia furiosa che ancora si agita nel suo cuore.

Le regole dei personaggi ibridi consentono a un giocatore di mescolare gli elementi di due classi di personaggi in un unico insieme. A tutti gli effetti, in questo modo si crea una classe nuova di zecca usando pezzi di due classi diverse. Come i talenti multiclasse presentati nel *Manuale del Giocatore*, queste regole consentono a un personaggio di sviluppare una gamma di capacità più vaste rispetto a quelle delle classi tradizionali. Il giocatore può farlo per definire meglio il complesso background del personaggio, per unire varie meccaniche di gioco in modo da creare una nuova e potente combinazione, o magari per coprire un ruolo all'interno di un gruppo che ha bisogno di una marcia in più, ma il risultato è lo stesso: il personaggio ibrido rinuncia ad approfondire in parte alcune capacità e ottiene in cambio maggiore una flessibilità.

IBRIDI E RUOLI

Quando un giocatore mescola due classi dello stesso ruolo (come ad esempio un guerriero e un paladino), può essere certo che il personaggio risultante rivestirà quel ruolo con la stessa efficacia di un personaggio monoclasse dello stesso ruolo.

Se mescola due classi appartenenti a due ruoli diversi, tuttavia, creerà un personaggio in grado di agire ragionevolmente bene in certe situazioni. Questa flessibilità gli consentirà di modificare le sue tattiche (e il suo contributo) di round in round, in base alle sfide particolari che si trova ad affrontare.

Un potenziale svantaggio sta nel fatto che probabilmente non potrà rivestire entrambi i ruoli a tempo pieno nel corso dell'intero incontro. Un chierico/ladro, ad esempio, sarà in grado di guarire gli altri la metà di quanto riuscirebbe a fare un chierico normale e di infliggere danni come assalitore soltanto con alcuni dei suoi attacchi.

FORMARE IL GRUPPO

Quando si aggiunge un personaggio ibrido a un gruppo di avventurieri, è meglio se almeno uno (o addirittura entrambi) i ruoli normalmente coperti dalle sue due classi sono coperti anche da un altro personaggio del gruppo. Ad esempio, un chierico/ladro non risulterà troppo carente nei danni che infligge o nelle cure che fornisce se nel gruppo

sono presenti anche un condottiero e un ranger. Un personaggio ibrido è ideale come quinto o sesto membro del gruppo, dal momento che è probabile che i ruoli chiave siano già coperti dai suoi alleati.

Un personaggio ibrido è anche un'ottima soluzione per gestire un gruppo più piccolo del normale. Se il gruppo è composto soltanto da due o tre personaggi, avere uno o due personaggi ibridi può essere utile per coprire i ruoli mancanti. Il gruppo non potrà rivestire i ruoli con la stessa completezza di un gruppo completo, ma in genere avere mezza guida è sempre meglio che non averne nessuna.

CREARE UN PERSONAGGIO IBRIDO

Se un giocatore desidera creare un personaggio ibrido, sceglie le due classi che desidera combinare e legge le voci relative alle loro versioni ibride. Questa sezione contiene le versioni ibride delle classi presentate nel *Manuale del Giocatore*, nel *Manuale del Giocatore 2* e nel *Manuale del Giocatore 3*, oltre alla classe del magospada tratta dalla *Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS* e alla classe dell'artefice della *Guida del Giocatore a EBERRON*. Le informazioni che seguono descrivono come mettere assieme gli elementi delle due classi ibride scelte.

Competenza nelle armature: Il personaggio inizia il gioco dotato soltanto delle competenze nelle armature possedute da entrambe le classi. Ad esempio, un guerriero/ladro inizialmente è competente soltanto nelle armature di stoffa e di cuoio.

Competenza nelle armi: Il personaggio possiede le competenze nelle armi indicate in ognuna delle sue classi. Ad esempio, un chierico/ladro inizia il gioco dotato di competenza nelle armi semplici in mischia (compreso il pugnale), armi semplici a distanza (compresa la balestra e la fionda), shuriken e spade corte.

Strumenti: Il personaggio può impugnare gli strumenti di entrambe le classi e può usare i poteri degli strumenti di entrambe le classi (e dei relativi cammini leggendari) attraverso gli strumenti della propria classe. Ad esempio, un chierico/warlock può usare i poteri da strumento di entrambe le classi tramite le bacchette, i simboli sacri e le verghe.

COME FUNZIONA?

Le regole dei personaggi ibridi ripartiscono ogni classe in varie parti. La versione ibrida di una classe fornisce una parte dei benefici di gioco della classe normale (punti ferita, difese, competenze, privilegi di classe e così via). Se combinata alla versione ibrida di un'altra classe, queste due classi parziali compongono una classe intera.

Dal momento che le classi dei personaggi non sono state concepite per essere scisse e ricomposte in questo modo, non tutte le classi ibride sono ugualmente efficaci. Le varie combinazioni di ruoli, punteggi di caratteristica, tipi di attacchi e altri elementi possono fornire risultati più o meno efficaci.

Per questo motivo, la presente sezione offre dei consigli su come creare un personaggio ibrido efficace. Il giocatore può sempre ignorare questi consigli per creare un ibrido che definisca con esattezza il suo concetto di personaggio, ma quel personaggio potrebbe rivelarsi meno efficace rispetto ai suoi alleati non ibridi.

Bonus alle difese: Il personaggio ottiene i bonus alle difese elencati in entrambe le classi ibride. I bonus alla stessa difesa si sommano. Alcune classi ibride gli consentono di scegliere a quale difesa applicare il bonus.

Punti ferita al 1° livello: Per determinare i punti ferita del personaggio al 1° livello si sommano i punti ferita del 1° livello indicati alle voci di entrambe le classi ibride, arrotondando per difetto eventuali frazioni. Poi si aggiunge al risultato il punteggio di Costituzione del personaggio.

Punti ferita per livello ottenuti: Per determinare i punti ferita che il personaggio ottiene a ogni nuovo livello si sommano i valori riportati alla voce di ogni sua classe ibrida e si arrotondano le frazioni per difetto. Ad esempio, un chierico/guerriero ottiene 5 punti ferita a ogni nuovo livello (2,5 come chierico + 3 come guerriero, arrotondando per difetto).

Impulsi curativi al giorno: Il personaggio somma gli impulsi curativi al giorno riportati alla voce di ogni sua classe ibrida, arrotondando le frazioni per difetto. Poi aggiunge al risultato il suo punteggio di Costituzione.

Abilità di classe: Per creare la propria lista di abilità di classe, il personaggio unisce le abilità di classe elencate in entrambe le due classi ibride.

Abilità con addestramento: Il personaggio ottiene tre abilità con addestramento, scelte dalla sua lista di abilità di classe. Alcune classi ibride concedono delle abilità con addestramento extra: tali abilità andranno scelte dalla lista di quella classe, e non dalla lista collettiva di tutte e due.

Privilegi di classe: Il personaggio ottiene tutti i privilegi di classe elencati per entrambe le classi ibride.

Se un privilegio di classe è seguito dalla dicitura "ibrido" tra parentesi dopo il suo nome, tale privilegio è una versione modificata del privilegio di classe originale, ma equivale a quel privilegio di classe al fine di soddisfare i prerequisiti.

Doti ibride disponibili: La scheda di ogni classe ibrida contiene una o più opzioni di doti ibride. Tali opzioni diventano disponibili quando il personaggio seleziona il talento Dote Ibrida (pagina 180).

Poteri iniziali: Un personaggio ibrido inizia il gioco con i seguenti poteri.

A volontà: Il personaggio sceglie due poteri di attacco a volontà di 1° livello, ognuno tratto da una delle due classi.

Incontro: Il personaggio ottiene un potere di attacco a incontro di 1° livello tratto da una delle due classi ibride a sua scelta. Se una di queste classi prevede il privilegio di classe Aumento Psionico, vedi "Aumento psionico e personaggi ibridi," pagina 137.

Giornaliero: Il personaggio ottiene un potere di attacco giornaliero di 1° livello, tratto da una delle sue classi ibride a scelta.

Acquisire poteri aggiuntivi: Quando il personaggio raggiunge un nuovo livello e ottiene un potere di attacco a incontro, un potere di attacco giornaliero o un potere di utilità, può scegliere quel potere dalla classe che preferisce. Tuttavia, se possiede almeno due poteri della stessa categoria (attacco a volontà, attacco a incontro, attacco giornaliero o utilità), almeno uno di quei poteri deve appartenere a ciascuna delle sue classi ibride. Ad esempio, se un personaggio possiede due poteri di attacco a incontro, uno dei

poteri deve appartenere a una delle sue classi ibride e l'altro potere deve appartenere all'altra classe.

Anche se in seguito cambia i suoi poteri tramite riaddestramento, talenti di scambio poteri o altri mezzi, deve sempre mantenere almeno un potere per ogni classe ibrida in ognuna di quelle quattro categorie (vedi "Riaddestramento," pagina 137, per l'uso delle regole sul riaddestramento da parte dei personaggi ibridi).

Esempio: Bergen, un guerriero/ladro di 1° livello, vuole avere dei poteri assortiti appartenenti a queste due classi. Sceglie *incalzare* (guerriero) e *colpo svelto* (ladro) come poteri di attacco a volontà. Poi sceglie *colpo del serpente d'acciaio* (guerriero) come suo potere di attacco a incontro di 1° livello e *sbarramento accecante* (ladro) come suo potere di attacco giornaliero di 1° livello.

Quando Bergen giunge al 3° livello e ottiene un altro potere di attacco a incontro, deve selezionare quel nuovo potere dalla classe del ladro, dal momento che possiede già un potere di attacco a incontro da guerriero. Oppure potrebbe usare il riaddestramento per sostituire *colpo del serpente d'acciaio* con *arrocco*, un potere di attacco a incontro di 1° livello da ladro; in quel caso, potrà scegliere un potere di attacco a incontro di 3° livello da guerriero.

Quando Bergen arriva al 7° livello, può scegliere il suo nuovo potere di attacco a incontro dalla classe che preferisce, dal momento che possiede già un potere di attacco a incontro appartenente a ciascuna classe.

REGOLE SPECIALI

I personaggi ibridi interagiscono in modo diverso con alcune regole di gioco.

SODDISFARE I PREREQUISITI

Un personaggio ibrido è considerato un membro di entrambe le classi e riveste entrambi i ruoli di quelle classi. Ad esempio, un guerriero/mago può acquisire talenti e cammini leggendari che prevedano la classe del guerriero o la classe del mago come prerequisito.

Come indicato in alcune schede delle classi ibride, un personaggio ibrido ottiene una versione modificata di certi privilegi di classe. Tali privilegi di classe equivalgono comunque ai privilegi veri e propri ai fini di soddisfare i prerequisiti e applicare le varie opzioni di gioco.

TALENTI MULTICLASSE

Un personaggio ibrido può selezionare i talenti multiclasse. Le regole relative ai multiclasse restano comunque valide; un personaggio non può acquisire i talenti multiclasse relativi a una classe di cui fa già parte, il che comprende entrambe le sue classi ibride.

IBRIDI DI RANGO LEGGENDARIO

Anziché scegliere un cammino leggendario all'11° livello, un personaggio ibrido può scegliere di acquisire

ASSEGNARE I PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando un giocatore unisce due classi per creare un personaggio ibrido, dovrebbe cercare di scegliere delle classi le cui caratteristiche chiave o le caratteristiche secondarie (o magari entrambe) coincidano. Così facendo, riuscirà a mantenere efficace il suo personaggio.

Ad esempio, i guerrieri e i paladini condividono una caratteristica chiave: la Forza. Questo significa che un personaggio ibrido guerriero/paladino può selezionare e usare i poteri di attacco di entrambe le classi senza troppe difficoltà. Le due classi condividono anche una caratteristica secondaria: Saggezza. Se il personaggio ibrido possiede un punteggio di Saggezza elevato, può trarre beneficio dalle varie opzioni basate sulla saggezza disponibili per entrambe le classi, come ad esempio il potere *punizione radiosa* del paladino e il privilegio di classe Superiorità in Combattimento del guerriero.

Se il giocatore sceglie due classi le cui caratteristiche chiave sono diverse, dovrà assicurarsi che entrambi i punteggi di caratteristica siano abbastanza alti da consentirgli di usare con efficacia i poteri e i privilegi di classe del personaggio. Ad esempio, un guerriero/ladro ha bisogno di un buon punteggio di Destrezza (per usare i poteri di attacco da ladro), ma anche di un buon punteggio di Forza (per usare i poteri da guerriero).

La gestione di un personaggio ibrido richiede un uso ancora più attento dei bonus di razza ai punteggi di caratteristica, che vanno sfruttati al meglio. Il personaggio risulterà più efficace se il giocatore riesce a far coincidere le caratteristiche chiave delle due classi con i bonus razziali delle caratteristiche (come ad esempio nel caso di un mezzorco guerriero/ladro).

C'è un altro fattore da prendere in considerazione quando si assegnano i punteggi di caratteristica: se il

personaggio seleziona due classi le cui caratteristiche chiave sono abbinate alla stessa difesa (come ad esempio Destrezza e Intelligenza), una o due delle sue difese risulteranno probabilmente inferiori al normale. È possibile aggirare questo svantaggio attraverso l'uso di talenti e oggetti magici, oppure interpretarlo come un tratto distintivo del personaggio.

Ecco alcune serie di punteggi di caratteristica utili per creare un personaggio ibrido:

18 14 11 10 10 8

Se le caratteristiche chiave delle due classi coincidono, probabilmente il personaggio riuscirà a usare la più "carica" delle serie di punteggi di caratteristica, anche se probabilmente dovrà sacrificare alcuni benefici derivanti dalle caratteristiche secondarie. Un mago/magospada che utilizzi questa serie probabilmente assegnerà il 18 a Intelligenza e il 14 alla caratteristica secondaria che più gli interessa.

16 16 12 11 10 8

Questa serie funziona bene per quei personaggi ibridi che possiedono due caratteristiche chiave, specialmente se coincidono con le rispettive caratteristiche secondarie. Un guerriero/magospada potrebbe gradire questa serie, assegnando un 16 a Forza e l'altro a Intelligenza.

16 14 14 13 10 8

Questa serie è utile per quei personaggi ibridi che desiderano avere poteri di attacco dipendenti da tre o più caratteristiche, come ad esempio un ladro/warlock che voglia selezionare dei poteri di attacco basati su Destrezza, Costituzione e Carisma.

altri poteri dalle sue classi. Se sceglie questa opzione, ottiene vari benefici.

All'11° livello ottiene il talento Dote Ibrida (pagina 180) come talento bonus, anche se già lo possiede.

Al posto del potere di attacco a incontro del cammino leggendario che si ottiene all'11° livello, il personaggio può selezionare un potere di attacco a incontro di livello pari o inferiore al 7° tratto da una qualsiasi delle sue classi ibride.

Al posto del potere di utilità del cammino leggendario che si ottiene al 12° livello, il personaggio può selezionare un potere di utilità di livello pari o inferiore al 10° tratto da una qualsiasi delle sue classi ibride.

Al posto del potere di attacco giornaliero del cammino leggendario che si ottiene al 20° livello, il personaggio può selezionare un potere di attacco giornaliero di livello pari o inferiore al 19° tratto da una qualsiasi delle sue classi ibride.

TRATTI RAZZIALI

Alcune razze concedono dei benefici basati sulla classe. Fintanto che il personaggio si ricorda di essere un membro di entrambe le classi, dovrebbe essere facile gestire questi benefici.

Ecco due esempi.

Apprendista (Mezzelfo): Il potere di attacco a volontà di 1° livello che il personaggio può scegliere non deve appartenere a nessuna delle sue classi ibride.

Potere a volontà bonus (Umano): Il personaggio sceglie il potere di attacco a volontà di 1° livello da una qualsiasi delle sue classi ibride.

RIADDESTRAMENTO

Quando il personaggio usa il riaddestramento (*Manuale del Giocatore*, pagina 28) per sostituire un potere di una delle sue classi ibride, il nuovo potere può appartenere a una qualsiasi delle classi ibride, fintanto che il nuovo potere è dello stesso tipo e dello stesso livello del vecchio potere o di livello inferiore. Inoltre, la sostituzione deve rispettare le regole di acquisizione dei poteri dei personaggi ibridi (vedi "Creare un personaggio ibrido," più sopra).

Se soltanto una delle classi ibride possiede il privilegio di classe Aumento Psionico, il personaggio può usare il riaddestramento per sostituire un potere di attacco a volontà aumentabile con un potere di attacco a incontro e viceversa, ma deve sempre possedere due poteri di attacco a volontà, ognuno appartenente a una classe diversa. Questa sostituzione cambierà il totale di punti potere del personaggio (vedi "Aumento psionico e personaggi ibridi," più sotto).

Il personaggio non può usare il riaddestramento per sostituire una delle sue classi ibride con un'altra classe ibrida. Ad esempio, non può usare il riaddestramento per passare da chierico/paladino a guerriero/paladino.

SCAMBIARE PRIVILEGI DI CLASSE

Un personaggio ibrido non può scambiare una versione ibrida di un privilegio di classe con la versione non ibrida di un privilegio di classe, a meno che la scheda di una classe ibrida non autorizzi esplicitamente lo scambio.

AUMENTO PSIONICO E PERSONAGGI IBRIDI

Se una delle due classi ibride prevede il privilegio di classe Aumento Psionico, è necessario seguire delle regole leggermente diverse per costruire un personaggio.

ENTRAMBE LE CLASSI POSSIEDONO L'AUMENTO PSIONICO

Se entrambe le classi ibride possiedono l'Aumento Psionico, il personaggio ottiene i poteri e i punti potere allo stesso ritmo di una classe normale dotata di quel privilegio di classe. Si seguono le regole di selezione dei poteri descritte in "Creare un personaggio ibrido" riportate più sopra, ma si ignorano i riferimenti ai poteri di attacco a incontro, dal momento che nessuna delle due classi li prevede.

SOLTANTO UNA CLASSE POSSIEDE L'AUMENTO PSIONICO

Se soltanto una classe del personaggio possiede l'Aumento Psionico, si usano le regole per scegliere i poteri come descritto in "Creare un personaggio ibrido," con la differenza che il personaggio segue regole diverse per selezionare i suoi poteri di attacco a incontro.

Al 1° livello, il personaggio sceglie tra l'opzione dei punti potere ibridi (vedi sotto) o un potere di attacco a incontro di 1° livello della classe che comprende tali poteri. Il personaggio parte privo di punti potere, a meno che non scelga l'opzione dei punti potere ibridi o li ottenga da una fonte diversa dalle sue classi.

Quando arriva al 3° livello, vedi "Acquisire poteri di attacco a incontro", più sotto, per come procedere.

OPZIONE DEI PUNTI POTERE IBRIDI

Quando il personaggio sceglie l'opzione dei punti potere ibridi, ottiene un numero di punti potere basato sui livelli dei poteri di attacco a volontà aumentabili che possiede.

Per determinare il totale dei punti potere di un personaggio è sufficiente consultare la tabella sottostante per individuare il numero di punti potere che vale ogni potere, e poi sommare tali punti.

Livello del potere	Punti potere
1-10	2
11-20	4
20-30	6

Ogni volta che il personaggio acquisisce un potere di attacco a volontà aumentabile della sua classe tramite un nuovo livello, il riaddestramento o uno scambio, deve ricalcolare il totale dei suoi punti potere. Soltanto i poteri di attacco a volontà aumentabili appartenenti alla sua classe vanno conteggiati per determinare il totale.

ACQUISIRE POTERI DI ATTACCO A INCONTRO

Al 3° livello, l'acquisizione di un potere di attacco a incontro o di un ammontare di punti potere dipende dalla scelta che il personaggio ha effettuato al 1° livello.

- ◆ Se il personaggio ha scelto di acquisire un potere di attacco a incontro al 1° livello, ottiene l'opzione dei punti potere ibridi al 3° livello e può scambiare il suo potere di attacco a volontà aumentabile di 1° livello con un nuovo potere di attacco a volontà aumentabile di livello pari o inferiore al 3°.
- ◆ Se il personaggio ha scelto l'opzione dei punti potere ibridi al 1° livello, al 3° livello deve scegliere un potere di attacco a incontro di 3° livello appartenente alla classe che include tali poteri.

Al 7° livello, il personaggio sceglie una delle opzioni seguenti, a prescindere dalla scelta precedente.

- ◆ Il personaggio ottiene un potere di attacco a incontro di 7° livello della classe che prevede tali poteri.
- ◆ Il personaggio ottiene un potere di attacco a volontà aumentabile di 7° livello e il totale dei suoi punti potere aumenta di conseguenza.

Quando il personaggio raggiunge un livello più alto in cui può scambiare un potere di attacco a incontro, può invece scambiare un potere di attacco a volontà aumentabile, ma deve comunque mantenere almeno un potere di attacco a incontro per ogni classe che li prevede.

Esempio: Al 1° livello, la guerriera/psicombattente Dolara sceglie *pugno di ferro* (psicombattente) e *colpo sicuro* (guerriero) come poteri d'attacco a volontà e *ancora psionica* (psicombattente) come primo potere di attacco giornaliero.

Sceglie inoltre *attacco oltrepassante* (guerriero) come potere di attacco a incontro di 1° livello. Questo significa che inizia il gioco priva di punti potere con cui aumentare *pugno di ferro*.

Al 3° livello, Dolara deve scegliere l'opzione dei punti potere ibridi. Sceglie anche di scambiare *pugno di ferro* con *trabocchetto mentale* (psicombattente), un potere di attacco a volontà di 3° livello aumentabile. Ora il totale dei suoi punti potere è pari a 2.

Al 5° livello sceglie *pioggia d'acciaio* (guerriero) come potere di attacco giornaliero di 5° livello. Doveva necessariamente selezionare un potere da guerriero perché non possedeva ancora un potere di attacco giornaliero da guerriero.

MANEGGIARE CON CURA

Il sistema delle classi e dei ruoli in D&D è concepito per garantire che ogni personaggio abbia uno scopo ben definito al tavolo da gioco e che nessun personaggio possa facilmente rimanere emarginato da una scelta sbagliata compiuta al momento della creazione.

Il sistema dei personaggi ibridi scarta molte delle misure di sicurezza insite nel normale sistema delle classi. Anche se è stato fatto tutto il possibile per creare un sistema di generazione di personaggi ibridi che producesse personaggi giocabili quanto i loro simili di classe unica, il semplice numero di combinazioni disponibili fa sì che certe combinazioni risultino meno efficaci di altre.

Se un giocatore ritiene che il suo personaggio ibrido non sia efficace come pensava, può accordarsi col DM per trovare una soluzione. Può combinare due classi diverse, usare il sistema multiclasse o passare a un personaggio che non sia ibrido.

Al 7° livello sceglie *scudiero di pietra* (psicombattente), un potere di attacco a volontà aumentabile di 7° livello, piuttosto che acquisire un altro potere di attacco a incontro. Ora il totale dei suoi punti potere è pari a 4.

Al 9° livello sceglie *impulso vittorioso* (guerriero) come nuovo potere di attacco giornaliero. Dal momento che già possiede un potere di attacco giornaliero relativo a ciascuna classe, può scegliere quello che vuole.

Al 10° livello, decide di usare il riaddestramento per sostituire *trabocchetto mentale* con *danza d'acciaio* (guerriero), un potere di attacco a incontro di 3° livello. Di conseguenza, il totale dei suoi punti potere scende a 2.

Al 13° livello, sostituisce *attacco oltrepassante* con *affondo soverchiante* (psicombattente), un potere di attacco a volontà aumentabile di 13° livello. Le rimane ancora un potere di attacco a incontro da guerriero, *danza d'acciaio*.

IBRIDI CONTRO MULTICLASSE

Sia il sistema di personaggi ibridi che il sistema multiclasse consentono a un personaggio di selezionare dei poteri e dei privilegi di classe da più di una classe. Tuttavia, questi due sistemi offrono vantaggi e svantaggi diversi, che rendono entrambe le scelte parimenti interessanti.

- ◆ Un personaggio multiclasse non rinuncia a nessun privilegio di classe. Tuttavia, deve impiegare dei talenti per impraticarsi nella seconda classe, mentre un personaggio ibrido non deve impiegare nessun talento per farlo.
- ◆ Un personaggio ibrido può iniziare il gioco con una gamma di privilegi di classe e di poteri più vasta rispetto a un personaggio multiclasse.
- ◆ Un personaggio ibrido le cui classi hanno ruoli diversi è capace di rivestire temporaneamente ma efficacemente entrambi i ruoli, ma non può sostituire un personaggio non ibrido in nessuno dei due ruoli. Un personaggio multiclasse riveste appieno un ruolo (quello della sua classe principale) e può rivestire di tanto in tanto un secondo ruolo, ma non con la stessa efficacia di un personaggio ibrido.
- ◆ Il sistema dei personaggi ibridi è un metodo più efficace di descrivere un personaggio dal passato insolito rispetto al sistema multiclasse. Un personaggio ibrido può iniziare la sua carriera come avventuriero avendo già mescolato due classi molto diverse. Al contrario, un personaggio multiclasse inizia il gioco concentrandosi su una singola classe, per poi ampliare gradualmente la seconda.

Spetta a ogni giocatore decidere quali di questi due sistemi descrive meglio lo speciale assortimento di privilegi di classe, poteri e storia passata che definisce il suo personaggio.

ARDENTE IBRIDO

Come per la maggior parte degli ardenti, i poteri psionici di un ardente ibrido nascono da un potenziale sviluppato istintivamente piuttosto che da un addestramento vero e proprio. Perché l'ardente ibrido ha scelto di non dedicarsi all'affinamento della sua capacità di imbrigliare le emozioni? Forse ha paura di questa capacità e preferisce sostituirla con le capacità di un'altra classe? O forse ha soltanto iniziato a scoprire questo misterioso potere?

Un ardente ibrido riversa sporadici ma tempestivi flussi di emozioni sia sugli alleati che sui nemici. Tuttavia, mescolando questo potere con le doti di un'altra classe, rinuncia a un controllo approfondito sulle emozioni degli altri.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Guida

Fonte di potere: Psionica

Caratteristiche chiave: Carisma, Costituzione, Saggezza

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio, pelle, cotta di maglia

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza

Bonus alle difese: +1 Tempra o Volontà

Punti ferita al 1° livello: 6

Punti ferita per livello ottenuti: 2,5

Impulsi curativi al giorno: 3,5

Abilità di classe: Arcano (Int), Atletica (For), Bassifondi (Car), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Raggiare (Car), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Aumento Psionico (ibrido), impulso ardente (ibrido), Manto Ardente (ibrido)

Doti ibride disponibili: Competenza nelle Armature dell'Ardente, Potere del Manto

PRIVILEGI DI CLASSE

Un ardente ibrido possiede i seguenti privilegi di classe.

Aumento Psionico (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe dell'ardente (pagina 23), con la differenza che il totale dei punti potere del personaggio varia in base alla sua selezione dei poteri. Vedi "Aumento psionico e personaggi ibridi" (pagina 137) per determinare il numero di punti potere a disposizione del personaggio.

Impulso Ardente (Ibrido): Il personaggio ottiene il potere *impulso ardente* dell'ardente (pagina 24). Il potere funziona come di consueto, con la differenza che il personaggio può usarlo soltanto una volta per incontro.

Manto Ardente (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe dell'ardente (pagina 23), con la differenza che il personaggio non ottiene il potere associato al manto scelto.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Competenza nelle Armature dell'Ardente: Il personaggio ottiene competenza nelle armature di cuoio, di pelle e nelle cotte di maglia.

Potere del Manto: Il personaggio ottiene il potere associato all'opzione di Manto Ardente che ha selezionato (pagina 23).

COMBINAZIONI SUGGERITE

L'ardente/bardo è un'ottima combinazione tematica, in quanto i ruoli e le caratteristiche chiave delle due classi coincidono. È facile immaginare un personaggio capace di attingere alle emozioni degli altri attraverso sia la manipolazione mentale che il canto.

Se il personaggio preferisce rimanere completamente psionico, l'ardente/psiccombattente assicura una buona resistenza in battaglia pur mantenendo molte funzioni importanti delle guide.

È facile paragonare la disciplina emotiva sviluppata da un ardente a quella richiesta a un paladino, e l'ibrido che si ottiene mescolando queste due classi risulta molto interessante. Il Carisma dovrebbe essere il suo punteggio di caratteristica migliore, seguito da un secondo miglior punteggio a scelta tra Forza, Costituzione e Saggezza.

ARTEFICE IBRIDO

Che si tratti di uno studente o di uno sperimentatore, un artefice ibrido ha imparato molti trucchi per infondere la sua magia negli oggetti e nelle creature. La sua esperienza è sommaria, tuttavia, e presenta molte lacune che probabilmente farebbero sbuffare gli artefici veri e propri. Ovviamente, un artefice ibrido conosce molti altri trucchi che vanno al di là delle abilità di un artefice.

Perché le sue conoscenze sono afflitte da queste lacune? Gli mancano la disciplina o il talento necessari per padroneggiare certe formule e ricette da artefice? Oppure ha deciso che le sue abilità tecniche devono essere integrate da capacità di altro tipo?

Un artefice ibrido conserva alcune delle capacità curative dell'artefice, ma rinuncia alla manipolazione degli oggetti magici in cambio delle capacità appartenenti a un'altra classe.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Guida

Fonte di potere: Arcana

Caratteristiche chiave: Intelligenza, Costituzione, Saggezza

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, semplici a distanza

Strumenti: Bacchette, bastoni, verghe

Bonus alle difese: +1 Tempra o Volontà

Punti ferita al 1° livello: 6

Punti ferita per livello ottenuti: 2,5

Impulsi curativi al giorno: 3

Abilità di classe: Arcano (Int), Diplomazia (Car), Dungeon (Sag), Guarire (Sag), Manolesta (Des), Percezione (Sag), Storia (Int)

Privilegi di classe: Infusione Curativa (ibrido)

Doti ibride disponibili: Potenziamiento Arcano, Rivitalizzazione Arcana

PRIVILEGIO DI CLASSE

Un artefice ibrido possiede il seguente privilegio di classe.

Infusione Curativa (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe dell'artefice (*Guida del Giocatore a EBERRON*, pagina 45), con la differenza che il personaggio può creare soltanto un'infusione curativa alla fine di ogni riposo esteso.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Potenziamento Arcano: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe dell'artefice (*Guida del Giocatore a EBERRON*, pagina 45).

Rivitalizzazione Arcana: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe dell'artefice (*Guida del Giocatore a EBERRON*, pagina 46).

COMBINAZIONI SUGGERITE

L'artefice/mago è un maestro dei segreti arcani, che usa l'Intelligenza per attaccare i nemici e guarire gli alleati.

L'artefice/psion funziona in modo analogo, ma mescolando poteri arcani e psionici.

L'artefice/magospada potrebbe preferire i poteri in mischia. Sceglierà Costituzione come suo secondo punteggio di caratteristica, per massimizzare la sinergia tra le due classi.

L'artefice/warlock può essere un miscuglio effettivo di autorità e di danni inferti, specialmente se sceglie Intelligenza e Costituzione come i due punteggi di caratteristica migliori.

BARBARO IBRIDO

In cuor suo, il barbaro ibrido conosce il potere dell'ira. Tuttavia, il legame con gli spiriti primevi che gli consente di scatenare questa ira non è forte come quello di un tipico barbaro. Forse è stato lontano dalla sua tribù troppo a lungo, o forse ha soltanto iniziato a padroneggiare il suo potere primevo.

A prescindere dalla ragione, un barbaro ibrido non può scatenare l'ira primeva che arde nel suo cuore con la stessa facilità di un membro a pieno titolo di quella classe, ma resta comunque capace di cedere a sporadici impeti di energia.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Assalitore

Fonte di potere: Primeva

Caratteristiche chiave: Forza, Costituzione, Carisma

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio, pelle

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, militari in mischia

Bonus alle difese: +1 Tempra

Punti ferita al 1° livello: 7,5

Punti ferita per livello ottenuti: 3

Impulsi curativi al giorno: 4

Abilità di classe: Acrobazia (Des), Atletica (For), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Natura (Sag), Percezione (Sag), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Furore

Doti ibride disponibili: Agilità Barbarica Corazzata, Possanza Ferale

PRIVILEGIO DI CLASSE

Un barbaro ibrido possiede il seguente privilegio di classe.

Furore: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del barbaro (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 33).

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Agilità Barbarica Corazzata: Il personaggio ottiene il privilegio di classe Agilità Barbarica (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 33). Ottiene inoltre competenza nelle armature di cuoio e di pelle.

Possanza Ferale: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del barbaro (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 33).

COMBINAZIONI SUGGERITE

Un barbaro ibrido può combinarsi con un guerriero ibrido per ottenere risultati eccezionali in termini di resistenza e di potenza in mischia. Può scegliere un'opzione di Dote Ibrida per migliorare la sua CA, come ad esempio Agilità Barbarica Corazzata o Competenza nelle Armature del Guerriero.

Un barbaro/chierico che sceglie poteri di guarigione basati sulla Forza ottiene preziose capacità curative che può usare per continuare a combattere più a lungo.

Un barbaro/ranger è un poderoso combattente. Un tale personaggio può usare sia i poteri da barbaro che richiedono armi a due mani che i poteri da ranger che richiedono due armi in mischia.

BARDO IBRIDO

Un bardo ibrido è il personaggio eclettico per eccellenza. Nemmeno la versatilità di un tipico bardo è sufficiente per lui, quindi ha scelto di condurre ulteriori esperimenti. In alternativa, potrebbe non essere riuscito a padroneggiare l'intero repertorio di intrattenimento e ispirazione di un bardo vero e proprio, e avere quindi deciso di esplorare altre aree per ampliare le sue capacità.

Un bardo ibrido conserva parte dei poteri curativi del bardo, ma rinuncia a buona parte della versatilità tipica di quella classe per accedere ai trucchi di un'altra classe.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Guida

Fonte di potere: Arcana

Caratteristiche chiave: Carisma, Intelligenza, Costituzione

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

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

Strumenti: Bacchette

Bonus alle difese: +1 Riflessi o Volontà

Punti ferita al 1° livello: 6

Punti ferita per livello ottenuti: 2,5

Impulsi curativi al giorno: 3,5

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)

Abilità con addestramento extra: Il personaggio sceglie un'abilità con addestramento extra dalla lista delle abilità soprastante.

Privilegi di classe: Abilità Versatile, parola maestosa (ibrido)

Doti ibride disponibili: Canto di Riposo, Competenza nelle Armature del Bardo, parole di amicizia, Virtù Bardica

PRIVILEGI DI CLASSE

Un bardo ibrido possiede i seguenti privilegi di classe.

Abilità Versatile: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del bardo (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 51).

Parola Maestosa (Ibrido): Il personaggio ottiene il potere da bardo *parola maestosa* (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 52). Questo potere funziona normalmente, con la differenza che il personaggio può usarlo soltanto una volta per incontro.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Canto di Riposo: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del bardo (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 51).

Competenza nelle Armature del Bardo: Il personaggio ottiene competenza nelle armature di cuoio, di pelle e negli scudi leggeri.

Parole di Amicizia: Il personaggio ottiene il potere da bardo *parole di amicizia* (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 52).

Virtù Bardica: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del bardo (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 51).

COMBINAZIONI SUGGERITE

Le classi del bardo e del warlock costituiscono una buona combinazione ibrida, dal momento che le loro caratteristiche primarie e secondarie coincidono. Il personaggio si concentrerà sugli attacchi a distanza con gli strumenti quando sceglie i poteri da bardo.

Un bardo/paladino può mescolare le sue capacità di guida e di difesa e mantenere l'accuratezza dei suoi poteri d'attacco basati sul Carisma. Avrà bisogno di qualche aiuto con la CA, specialmente se è il solo difensore nel gruppo.

La combinazione di bardo e condottiero può creare una guida dotata di poteri che spostano con facilità gli alleati e i nemici sul campo di battaglia.

CERCATORE IBRIDO

Un cercatore ibrido ha stretto un tenue legame con gli spiriti primevi della caccia. Cosa gli impedisce di concedersi completamente agli spiriti? Teme di perdere il controllo di se stesso? Non si fida delle loro motivazioni? O semplicemente non è abbastanza forte dal punto di vista spirituale per riuscire a contenere il potere che essi offrono?

Un cercatore ibrido rinuncia a parte del controllo sul campo di battaglia in cambio di privilegi e poteri appartenenti a una seconda classe.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Controllore

Fonte di potere: Primeva

Caratteristiche chiave: Saggezza, Forza, Destrezza

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, semplici a distanza, militari a distanza

Bonus alle difese: +1 Riflessi o Volontà

Punti ferita al 1° livello: 6

Punti ferita per livello ottenuti: 2,5

Impulsi curativi al giorno: 3,5

Abilità di classe: Acrobazia (Des), Atletica (For), Furtività (Des), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Natura (Sag), Percezione (Sag), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Legame del Cercatore (ibrido), tiro inevitabile (ibrido)

Doti ibride disponibili: Legame del Cercatore Puro

PRIVILEGI DI CLASSE

Un cercatore ibrido possiede i seguenti privilegi di classe.

Legame del Cercatore (Ibrido): Il personaggio sceglie una delle opzioni di Legame del Cercatore (pagina 43). Il personaggio ottiene soltanto il potere associato a quell'opzione e può usare il potere soltanto una volta al giorno. Si considera inoltre dotato di quell'opzione ai fini di soddisfare i prerequisiti e di usare i benefici a essa collegati in certi poteri.

Tiro Inevitabile (Ibrido): Il personaggio ottiene il potere del cercatore *tiro inevitabile* (pagina 44). Il potere funziona normalmente, con la differenza che viene attivato soltanto dagli attacchi a distanza da cercatore o dei cammini leggendari del cercatore.

NOTE IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare l'opzione seguente.

Legame del Cercatore Puro: Il personaggio ottiene gli altri benefici dell'opzione di Legame del Cercatore che ha scelto (ma resta comunque in grado di usare il potere soltanto una volta al giorno).

COMBINAZIONI SUGGERITE

La migliore combinazione ibrida per questa classe è il cercatore/ranger, che dà origine a uno specialista negli attacchi a distanza. I suoi punteggi di Saggezza e Destrezza dovrebbero essere entrambi elevati, riservando alla Forza il terzo miglior punteggio.

Il cercatore/ladro può fare uso degli attacchi a distanza di entrambe le classi, usando pugnali da lancio e balestre a mano al posto degli archi lunghi. L'assegnazione dei punteggi di caratteristica è difficile; avrà bisogno di punteggi elevati sia in Destrezza che in Saggezza, ma l'assegnazione delle caratteristiche secondarie richiedono delle scelte difficili.

Il cercatore/guerriero può rivelarsi un combattente formidabile. Forza e Saggezza dovrebbero essere i suoi punteggi di caratteristica più alti.

CHIERICO IBRIDO

Imparando doti diverse da quelle che i tipici chierici apprendono, un chierico ibrido ha affinato le sue capacità fino a diventare una guida divina insolita. Il suo addestramento da chierico potrebbe stare a rappresentare uno slancio devozionale di gioventù o la fede appena scoperta nei confronti di un dio.

Un chierico ibrido mette a disposizione di un gruppo alcuni poteri di guarigione assai utili, anche se più limitati rispetto a quelli di un chierico vero e proprio. Inoltre, rinuncia alla versatilità dei privilegi di classe Incanalare Divinità e Lanciare Rituali al fine di padroneggiare altre doti.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Guida

Fonte di potere: Divina

Caratteristiche chiave: Saggezza, Forza, Carisma

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio, pelle, cotta di maglia

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, semplici a distanza

Strumenti: Simboli sacri

Bonus alle difese: +1 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 6

Punti ferita per livello ottenuti: 2,5

Impulsi curativi al giorno: 3,5

Abilità di classe: Arcano (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intuizione (Sag), Religione (Int), Storia (Int)

Privilegi di classe: Conoscenze del Guaritore, parola guaritrice (ibrido)

Doti ibride disponibili: Competenza nelle Armature del Chierico, Incanalare Divinità (ibrido)

PRIVILEGI DI CLASSE

Un chierico ibrido possiede i seguenti privilegi di classe.

Conoscenze del Guaritore: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del chierico (*Manuale del Giocatore*, pagina 61).



Parola Guaritrice (Ibrido): Il personaggio ottiene il potere da chierico parola guaritrice (*Manuale del Giocatore*, pagina 62). Il potere funziona normalmente, con la differenza che il personaggio può usarlo soltanto una volta per incontro.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Competenza nelle Armature del Chierico: Il personaggio ottiene competenza nelle armature di cuoio, di pelle e nelle cotte di maglia.

Incanalare Divinità (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe del chierico (*Manuale del Giocatore*, pagina 61), con la differenza che il personaggio parte con un singolo potere da chierico di Incanalare Divinità a sua scelta.

COMBINAZIONI SUGGERITE

Il chierico/guerriero e il chierico/paladino offrono benefici analoghi: un'ottima combinazione di attacchi in mischia basati sulla Forza, grande resistenza e poteri curativi in abbondanza per mantenere se stessi e i loro alleati in forze durante i combattimenti.

Un chierico/invocatore rimane nelle retrovie del gruppo, lanciando utili attacchi a distanza e devastanti pro-pagazioni ad area da una posizione di relativa sicurezza.

Un chierico/condottiero combina i poteri da guida di due classi diverse in un insieme completo ed efficace.

CONDOTTIERO IBRIDO

Un condottiero ibrido mescola le sue doti di comando ad abilità di altro tipo, invece di concentrarsi esclusivamente sulle sue funzioni di guida. Come e quando ha imparato ad esercitare la complicata arte del comando? Un breve periodo nell'esercito o l'apprendistato presso una guida tribale gli hanno permesso di afferrare le redini dell'autorità? Oppure



ha indossato il mantello del comando soltanto in tempi recenti?

Un condottiero ibrido offre al suo gruppo doti di guida in combattimento e capacità curative, ma rinuncia al privilegio di classe Presenza Imperiosa.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Guida

Fonte di potere: Marziale

Caratteristiche chiave: Forza, Intelligenza, Carisma

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio, pelle, cotta di maglia; scudi leggeri

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza

Bonus alle difese: +1 Tempra o Volontà

Punti ferita al 1° livello: 6

Punti ferita per livello ottenuti: 2,5

Impulsi curativi al giorno: 3,5

Abilità di classe: Atletica (For), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Storia (Int), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Autorità del Condottiero, parola ispiratrice (ibrido)

Doti ibride disponibili: Competenza nelle Armature del Condottiero, Presenza Imperiosa (ibrido)

PRIVILEGI DI CLASSE

Un condottiero ibrido possiede i seguenti privilegi di classe.

Autorità del Condottiero: Il personaggio sceglie uno dei seguenti privilegi di classe.

Guida Astuta: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del condottiero (vedi *Poteri Marziali* 2, pagina 6).

Guida in Combattimento: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del condottiero (*Manuale del Giocatore*, pagina 76).

Guida in Prima Linea: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del condottiero (vedi *Poteri Marziali* 2, pagina 7).

Parola Ispiratrice (Ibrido): Il personaggio ottiene il potere da condottiero *parola ispiratrice* (*Manuale del Giocatore*, pagina 76). Il potere funziona normalmente, con la differenza che il personaggio può usarlo soltanto una volta per incontro.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Competenza nelle Armature del Condottiero: Il personaggio ottiene competenza nelle armature di cuoio, di pelle, nelle cotte di maglia e negli scudi leggeri.

Presenza Imperiosa (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe del condottiero (*Manuale del Giocatore*, pagina 76), con la differenza che il personaggio concede il beneficio della sua opzione di Presenza Imperiosa soltanto una volta per incontro.

COMBINAZIONI SUGGERITE

Le combinazioni condottiero/paladino e condottiero/guerriero offrono resistenza e controllo in mischia, nonché varie capacità curative.

Per un condottiero/barbaro, cosa c'è di più ispiratore di una carica in battaglia accompagnata da un feroce grido di guerra? Basterà fare di Carisma il suo secondo miglior punteggio di caratteristica e scegliere dalle due classi dei poteri che ne traggano vantaggio.

Il condottiero/chierico, una guida in tutto e per tutto, dovrà concentrarsi su quei poteri che fanno uso di Forza e Carisma.

DRUIDO IBRIDO

La capacità del personaggio di assumere la forma di una bestia lo identifica senza dubbio come un druido, ma il suo legame con gli spiriti della natura per qualche motivo rimane tenue. I suoi poteri da druido derivano forse da un legame con gli spiriti primevi innato ma mai pienamente sviluppato? Oppure ha appena iniziato a esplorare i misteri della natura dopo una vita passata a dedicarsi ad altro?

Un druido ibrido può assumere una forma bestiale e probabilmente conosce dei poteri che gli sono utili in questa forma. Tuttavia, rinuncia ad alcuni legami col mondo naturale (tra cui Aspetto Primevo e Incantatore Rituale) per esplorare le doti di un'altra classe.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Controllore

Fonte di potere: Primeva

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 o Volontà

Punti ferita al 1° livello: 6

Punti ferita per livello ottenuti: 2,5

Impulsi curativi al giorno: 3,5

Abilità di classe: Arcano (Int), Atletica (For), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intuizione (Sag), Natura (Sag), Percezione (Sag), Storia (Int), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Forma selvaggia

Doti ibride disponibili: Aspetto Primevo, Competenza nelle Armature del Druido

PRIVILEGIO DI CLASSE

Un druido ibrido possiede il seguente privilegio di classe.

Forma Selvaggia: Il personaggio ottiene il potere da druido *forma selvaggia* (*Manuale del Giocatore* 2, pagina 67).

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Aspetto Primevo: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del druido (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 67).

Competenza nelle Armature del Druido: Il personaggio ottiene competenza nelle armature di cuoio e di pelle.

COMBINAZIONI SUGGERITE

Il druido/sciamano è una miscela ideale di classi primeve, in cui il controllo e i poteri in mischia del druido si uniscono alle capacità di guida dello sciamano.

Un druido/invocatore unisce i poteri e i privilegi di due diverse classi di controllore e può costituire un background interessante per il personaggio: cosa lo ha spinto a mescolare gli antichi poteri degli dèi con la potenza degli spiriti primevi?

I druidi ibridi che desiderano incrementare il loro micidiale potenziale in mischia possono prendere in considerazione le classi del ladro, del ranger e del vendicatore.

SCEGLIERE I POTERI DA DRUIDO

Nonostante ottenga automaticamente il potere *forma selvaggia*, un druido ibrido non ottiene automaticamente i poteri di forma bestiale; deve selezionarli.

Al 1° livello, il personaggio dovrebbe prendere in considerazione un potere di forma bestiale come unico potere di attacco a volontà da druido. Potrà usare l'altro potere di attacco a volontà in forma umanoide.

Se non possiede nessun potere di forma bestiale, sciupa il suo privilegio di *forma selvaggia*, quindi dovrebbe includere dei poteri di forma bestiale tra i suoi poteri di attacco e di utilità.

GUARDIANO IBRIDO

Per ergersi saldamente contro i profanatori dell'ordine naturale, il guardiano ibrido ha rafforzato la sua tenacia primeva con le capacità di un'altra classe. Queste capacità potrebbero consistere in altri modi di incanalare gli spiriti primevi, oppure il guardiano ibrido potrebbe avere deciso di non dipendere interamente dagli spiriti per ottenere la propria forza.

Un guardiano ibrido può ancora punire i nemici che attaccano i suoi alleati. Tuttavia, dovendo ripartire la sua concentrazione su due classi, deve rinunciare a parte della resistenza innata della classe (nella forma di Fonte di Vita e Possanza del Guardiano).

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Difensore

Fonte di potere: Primeva

Caratteristiche chiave: Forza, Costituzione, Saggezza

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio, pelle; scudi leggeri, scudi pesanti

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza

Bonus alle difese: +1 Tempra o Volontà

Punti ferita al 1° livello: 8,5

Punti ferita per livello ottenuti: 3,5

Impulsi curativi al giorno: 4,5

Abilità di classe: Atletica (For), Dungeon (Sag), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Natura (Sag), Percezione (Sag), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Collera della Natura (ibrido)

Doti ibride disponibili: Fonte di Vita, Possanza del Guardiano Corazzata

PRIVILEGIO DI CLASSE

Un guardiano ibrido possiede il seguente privilegio di classe.

Collera della Natura (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe del guardiano (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 85), con la differenza che il personaggio marchia soltanto un nemico adiacente quando usa la capacità di marchiare fornitagli dal privilegio di classe.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Fonte di Vita: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del guardiano (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 85).

Possanza del Guardiano Corazzata: Il personaggio il privilegio di classe di Possanza del Guardiano (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 85). Ottiene inoltre competenza nelle armature di cuoio e di pelle, negli scudi leggeri e negli scudi pesanti.

COMBINAZIONI SUGGERITE

Il guardiano/guerriero offre una notevole resistenza e ottimi attacchi in mischia, anche se potrebbe avere bisogno di aiuto in termini di CA; Possanza del Guardiano Corazzata o Competenza nelle Armature del Guerriero sono dei buoni rimedi.

L'aggiunta del chierico ibrido conferisce al guardiano ibrido alcuni utili poteri di guarigione; probabilmente Saggezza dovrà diventare la sua seconda migliore caratteristica.

Combinando il guardiano ibrido col ranger ibrido si ottiene un personaggio in grado di infliggere più danni senza penalizzare troppo la sua CA.

GUERRIERO IBRIDO

Un guerriero ibrido si appella al suo addestramento marziale per proteggere gli alleati e abbattere i nemici, e grazie al suo addestramento ibrido, può giocare alcuni assi nella manica che i suoi avversari non si aspettano di certo.

Molti guerrieri ibridi hanno imparato le loro doti marziali presso un esercito o un'organizzazione militare, ma tali esperienze solitamente rappresentano solo una parte del background del personaggio. Forse il guerriero ibrido è passato dal servizio militare a un nuovo campo di specializzazione, o forse ha impugnato la spada come scelta recente nella sua vita, dopo mesi o anni passati a dedicarsi ad altri studi.

Un guerriero ibrido protegge i suoi compagni come ogni altro difensore: con solidità, fiera marziale e controllo del campo di battaglia. Tuttavia rinuncia ad alcune delle doti con le armi tipiche del guerriero e non può marchiare i nemici con tutti i suoi poteri.

TRATTI DELLA CLASSE**Ruolo:** Difensore**Fonte di potere:** Marziale**Caratteristiche chiave:** Forza, Destrezza, Saggezza, Costituzione**Competenza nelle armature:** Stoffa, cuoio, pelle, cotta di maglia, scaglie; scudo leggero, scudo pesante**Competenza nelle armi:** Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza, militari a distanza**Bonus alle difese:** +1 Tempra**Punti ferita al 1° livello:** 7,5**Punti ferita per livello ottenuti:** 3**Impulsi curativi al giorno:** 4,5**Abilità di classe:** Atletica (For), Bassifondi (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Tenacia (Cos)**Privilegi di classe:** Sfida in Combattimento (ibrido)**Doti ibride disponibili:** Competenza nelle Armature del Guerriero, Dote in Combattimento del Guerriero, Specializzazione in Combattimento**PRIVILEGIO DI CLASSE**

Un guerriero ibrido possiede il seguente privilegio di classe.

Sfida in Combattimento (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe del guerriero (*Manuale del Giocatore*, pagina 89), con la differenza che il personaggio può usarlo per marchiare soltanto i nemici che attacca usando poteri da guerriero o di un cammino leggendario del guerriero.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Competenza nelle Armature del Guerriero:

Il personaggio ottiene competenza nelle armature di cuoio, pelle, cotte di maglia, corazze di scaglie, scudi leggeri e scudi pesanti.

Dote in Combattimento del Guerriero: Quando il personaggio seleziona questa opzione, sceglie uno dei seguenti privilegi di classe.

Portato per le Armi da guerriero: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del guerriero (*Manuale del Giocatore*, pagina 89).

Stile del Lottatore: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del guerriero (vedi *Poteri Marziali 2*, pagina 30).

Tecnica della Tempesta: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del guerriero (*Poteri Marziali*, pagina 36).

Vigore del Combattente Furioso (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del guerriero (*Poteri Marziali*, pagina 37), con la differenza che il personaggio non ottiene il bonus ai tiri dei danni quando indossa un'armatura leggera o una cotta di maglia.

Specializzazione in Combattimento: Quando il personaggio seleziona questa opzione, sceglie uno dei seguenti privilegi di classe.

Agilità in Combattimento: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del guerriero (vedi *Poteri Marziali 2*, pagina 30).

Superiorità in Combattimento: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del guerriero (*Manuale del Giocatore*, pagina 89).

COMBINAZIONI SUGGERITE

Un guerriero/paladino attinge a due diverse categorie di tenacia e resilienza per creare un unico difensore.

Aggiungendo un condottiero ibrido a un guerriero ibrido, il personaggio può impraticarsi nelle manovre tattiche o nel fornire geniali ispirazioni senza rinunciare alla sua potenza in mischia.

Se il guerriero ibrido desidera aggiungere degli attacchi diversi dalla mischia al suo repertorio, può prendere in considerazione l'invocatore ibrido. Non rinuncia a troppa della sua CA (specialmente se intende impugnare un'arma a due mani) e un elevato punteggio di Saggezza torna sempre utile anche a un guerriero.

INVOCATORE IBRIDO

Un invocatore ibrido brandisce la potenza degli dèi mescolandola ad altri poteri più terreni. Ma perché ha rinunciato a dedicarsi puramente ai segreti degli invocatori? Ha scoperto un mistero che gli ha reso spaventosa l'idea di acquisire un tale potere incontrollato? Oppure la sua comprensione del divino si è risvegliata soltanto di recente?

Un invocatore ibrido brandisce la potenza degli dèi stessi per punire i suoi avversari. Tuttavia rinuncia alla versatilità di Incanalare Divinità e Incantatore Rituale per ottenere i benefici di un'altra classe.

TRATTI DELLA CLASSE**Ruolo:** Controllore**Fonte di potere:** Divina**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, Riflessi o Volontà**Punti ferita al 1° livello:** 5**Punti ferita per livello ottenuti:** 2**Impulsi curativi al giorno:** 3**Abilità di classe:** Arcano (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Religione (Int), Storia (Int), Tenacia (Cos)**Privilegi di classe:** Manifestazione di Alleanza**Doti ibride disponibili:** Competenza nelle Armature dell'Invocatore, Incanalare Divinità (ibrido)

PRIVILEGIO DI CLASSE

Un invocatore ibrido possiede il seguente privilegio di classe.

Manifestazione di Alleanza: Il personaggio ottiene la Manifestazione di un'Alleanza Divina di sua scelta (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 103).

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Competenza nelle Armature dell'invocatore: Il personaggio ottiene competenza nelle armature di cuoio, di pelle e nelle cotte di maglia.

Incanalare Divinità (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe dell'invocatore (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 103), con la differenza che il personaggio parte con un singolo potere di Incanalare Divinità. Tale potere è il potere di Incanalare Divinità associato alla stessa Alleanza Divina della sua Manifestazione di Alleanza.

COMBINAZIONI SUGGERITE

Un invocatore/chierico è una combinazione divina tra un devastatore di massa e un guaritore.

Un invocatore/mago o invocatore/psion può accedere a una gamma molto vasta di poteri da controllore. Potrebbe acquisire il talento Dote Ibrida per ottenere il potere di Incanalare Divinità *ritorsione del preservatore*, al fine di ottimizzare l'uso del suo elevato punteggio di Intelligenza.

L'invocatore/sciamano mescola due tradizioni di potere molto diverse con risultati assai efficaci sul campo di battaglia.

LADRO IBRIDO

Un ladro ibrido sa bene quanto valga un coltello ben piazzato, anche se non dispone del repertorio completo di doti ladresche a cui ricorrere in ogni situazione.

Il background più comune dei ladri ibridi è un'infanzia passata per le strade malfamate di una città, dove hanno imparato abbastanza trucchi da rimanere in vita e fuori di prigione. In alternativa, potrebbe essere stato in passato un membro rispettato della società, spinto a una vita da ladro dalla sorte crudele o dalle macchinazioni dei suoi nemici.

Un ladro ibrido può essere furtivo e letale esattamente come un ladro puro, ma deve rinunciare ad alcune delle sue opzioni per acquisire quelle di un'altra classe.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Assalitore

Fonte di potere: Marziale

Caratteristiche chiave: Destrezza, Forza, Carisma

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio

Competenza nelle armi: Balestra a mano, fionda, pugnale, shuriken, spada corta

Bonus alle difese: +1 Riflessi

Punti ferita al 1° livello: 6

Punti ferita per livello ottenuti: 2,5

Impulsi curativi al giorno: 3

Abilità di classe: Acrobazia (Des), Atletica (For), Bassifondi (Car), Dungeon (Sag), Furtività (Des), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Manolesta (Des), Percezione (Sag), Raggiare (Car)

Abilità con Addestramento Extra: Il personaggio sceglie due abilità con addestramento extra dalla lista delle abilità di classe soprastante.

Privilegi di classe: Attacco Furtivo (ibrido)

Doti ibride disponibili: Primo Colpo, Dote in Combattimento del Ladro, Tattiche Ladresche

PRIVILEGIO DI CLASSE

Un ladro ibrido possiede il seguente privilegio di classe.

Attacco Furtivo (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del ladro (*Manuale del Giocatore*, pagina 103), con la differenza che infligge i danni extra previsti soltanto quando colpisce con un potere da ladro o di un cammino leggendario da ladro.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Primo Colpo: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del ladro (*Manuale del Giocatore*, pagina 103).

Dote in Combattimento del Ladro: Quando il personaggio seleziona questa opzione, sceglie uno dei seguenti privilegi di classe.

Dote del Tiratore Scelto: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del ladro (vedi *Poteri Marziali 2*, pagina 56).

Portato per le Armi da Ladro: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del ladro (*Manuale del Giocatore*, pagina 103).



Tattiche Ladresche: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del ladro (*Manuale del Giocatore*, pagina 103).

COMBINAZIONI SUGGERITE

La maggior parte dei ladri ibridi ha bisogno di due buoni punteggi di caratteristica, cosa che rende le combinazioni ibride complicate da realizzare.

Un ladro/stregone può aggiungere alcuni subdoli attacchi a distanza e a emanazione al suo repertorio di poteri in mischia.

Se combinati, il bardo ibrido e il ladro ibrido danno origine a un maestro ingannatore, che utilizza il Carisma e la Destrezza per ammalare gli avversari o, in alternativa, per sventarli.

Chi predilige la forza brutta all'astuzia può combinare il ladro ibrido con il guerriero ibrido, scegliendo Tattiche Ladresche grazie al talento Dote Ibrida e poi selezionando il privilegio di classe Canaglia Brutale (*Manuale del Giocatore*, pagina 103) o il privilegio di classe Malvivente Spietato (*Poteri Marziali*, pagina 69).

MAGO IBRIDO

Il sentiero della magia esige concentrazione e studio assiduo, ma un mago ibrido è riuscito a padroneggiare vari elementi della magia arcana e a trovare comunque il tempo di apprendere altre doti.

Ha rinunciato a una promettente vita in accademia per dedicarsi a una esistenza meno protetta? Il suo mentore lo ha abbandonato prima di condividere con lui gli ultimi segreti del sapere arcano? Oppure si è dedicato soltanto di recente alla lunga impresa di padroneggiare il potere arcano che pervade il cosmo?

Un mago ibrido possiede buona parte della versatilità del mago quanto a selezione dei poteri, ma rinuncia alla flessibilità fornitagli dai privilegi di classe Lanciare Rituali e Libro degli Incantesimi, nonché dal privilegio di classe Maestria degli Strumenti Arcani.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Controllore

Fonte di potere: Arcana

Caratteristiche chiave: Intelligenza, Saggezza, Destrezza

Competenza nelle armature: Stoffa

Competenza nelle armi: Bastone ferrato, pugnale

Strumenti: Bacchette, bastoni, globi

Bonus alle difese: +1 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 5

Punti ferita per livello ottenuti: 2

Impulsi curativi al giorno: 3

Abilità di classe: Arcano (Int), Diplomazia (Car), Dungeon (Sag), Intuizione (Sag), Natura (Sag), Religione (Int), Storia (Int)

Privilegi di classe: Trucchetti

Doti ibride disponibili: Maestria degli Strumenti Arcani



PRIVILEGIO DI CLASSE

Un mago ibrido possiede il seguente privilegio di classe.

Trucchetti: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del mago (*Manuale del Giocatore*, pagina 117).

NOTE IBRIDA DISPONIBILE

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare l'opzione seguente.

Maestria degli Strumenti Arcani: Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe del mago (*Manuale del Giocatore*, pagina 117).

COMBINAZIONI SUGGERITE

Un mago ibrido non è particolarmente resistente, quindi dovrà scegliere con cura la sua seconda classe ibrida e i suoi poteri.

Il magospada condivide col mago la stessa caratteristica chiave, ma la predilezione di quella classe per i combattimenti in mischia mal si concilia con la tipica tendenza del mago a tenersene fuori. Per farsi valere in mischia, dovrà selezionare una buona dose di poteri d'attacco ravvicinati e alcuni talenti che possano offrirgli migliori probabilità di sopravvivenza. In alternativa, potrà concentrare la sua selezione di poteri da magospada sui poteri a distanza e ad area ed entrare in mischia soltanto in caso di estrema necessità.

Un mago/chierico dotato di buoni punteggi di Intelligenza e Saggezza può rimanere al sicuro nelle retrovie

ma sostenere allo stesso tempo i suoi alleati tramite poteri di controllo del campo di battaglia e poteri di guarigione.

L'aggiunta della classe di vendicatore a un mago ibrido consente al personaggio di sorprendere i suoi nemici con qualche micidiale e inconsueto attacco in mischia. L'acquisizione di Armatura della Fede tramite il talento Dote Ibrida consente al personaggio di potenziare la propria CA quanto basta per avvicinarsi e sferrare un attacco del genere.

MAGOSPADA IBRIDO

Un magospada ibrido sa bene cosa siano la disciplina e l'addestramento, ma non ha sviluppato la dedizione ossessiva all'arte dello spadaccino arcano tipica degli altri maghispada. Forse in gioventù si è diletta nelle tecniche fondamentali della lama e della magia, ma non si è mai dedicato a questi studi con impegno. Alcuni maghispada ibridi sono nuovi studenti delle antiche tradizioni magiche e provengono da altre tradizioni militari o arcane.

Un magospada ibrido dispone di un buon assortimento di potenza in mischia, sufficiente controllo del campo di battaglia e vari poteri di utilità, ma non riesce a respingere intere ondate di nemici con la stessa efficacia di un magospada completo.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Difensore

Fonte di potere: Arcana

Caratteristiche chiave: Intelligenza, Forza, Costituzione

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, semplici a distanza, lame militari leggere, lame militari pesanti

Strumenti: Lame leggere, lame pesanti

Bonus alle difese: +1 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 7,5

Punti ferita per livello ottenuti: 3

Impulsi curativi al giorno: 4

Abilità di classe: Arcano (Int), Atletica (For), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Storia (Int), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Aegis del Magospada (ibrido), Vincolo della Spada

Doti ibride disponibili: Interdizione del Magospada

PRIVILEGI DI CLASSE

Un magospada ibrido possiede i seguenti privilegi di classe.

Aegis del Magospada (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe del magospada (*Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS*, pagina 26), con la differenza che il personaggio può usare il potere che ha scelto soltanto una volta per incontro. Tuttavia, recupera l'uso di quel potere quando il suo bersaglio scende a 0 punti ferita o quando il suo marchio è rimpiazzato da un altro marchio.

Vincolo della Spada: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di

classe del magospada (*Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS*, pagina 26).

NOTE IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare l'opzione seguente.

Interdizione del Magospada: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del magospada (*Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS*, pagina 26).

COMBINAZIONI SUGGERITE

Molti maghispada ibridi sacrificano parte delle loro capacità difensive in nome di una maggiore versatilità. Combinandosi al mago ibrido o allo psion ibrido, un magospada ibrido ottiene una vasta gamma di poteri che condividono la stessa caratteristica chiave.

Se il magospada desidera continuare a concentrarsi sul combattimento in mischia, può prendere in considerazione il condottiero ibrido, facendo buon uso della sua Intelligenza come tattico.

Sebbene il magospada ibrido e lo sciamano ibrido possano sembrare incompatibili, lo spirito compagno e il potere *zanne dello spirito* offrono al magospada un'opzione aggiuntiva di controllo del campo di battaglia che non lo costringe a rimanere in prima linea a ogni round.

MONACO IBRIDO

Un monaco ibrido è un enigma, che mescola la disciplina e la concentrazione suprema con un approccio versatile alla vittoria in battaglia. Come può spiegare questa contraddizione apparente? È uno studente fallito delle discipline monastiche che ha fatto ricorso a doti alternative per restare in vita? Oppure ha appena scoperto uno stile di vita ascetico e ora cerca di lasciarsi alle spalle la sua vecchia vita?

Un monaco ibrido sacrifica parte dell'addestramento nella sua tradizione monastica, tra cui una notevole potenza nel combattimento senza armi, al fine di acquisire alcuni aspetti di una seconda classe.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Assalitore

Fonte di potere: Psionica

Caratteristiche chiave: Destrezza, Forza, Saggezza

Competenza nelle armature: Stoffa

Competenza nelle armi: Bastone ferrato, fionda, lancia, pugnale, randello, shuriken

Strumenti: Focus ki, armi in cui possiede competenza

Bonus alle difese: +1 Tempra, Riflessi o Volontà

Punti ferita al 1° livello: 6

Punti ferita per livello ottenuti: 2,5

Impulsi curativi al giorno: 3,5

Abilità di classe: Acrobazia (Des), Atletica (For), Diplomazia (Car), Furtività (Des), Guarire (Sag), Intuizione (Sag), Manolesta (Des), Percezione (Sag), Religione (Int), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Tradizione Monastica (ibrido)
Doti ibride disponibili: Combattente Senza Armi,
Difesa Senza Armature, Tradizione Ampliata

PRIVILEGIO DI CLASSE

Un monaco ibrido possiede il seguente privilegio di classe.

Tradizione Monastica (Ibrido): Il personaggio sceglie un'opzione di Tradizione Monastica (pagina 61). Il personaggio ottiene il potere di Raffica di Colpi associato a quella opzione. Il potere di Raffica di Colpi si attiva soltanto quando il personaggio colpisce con un potere da monaco o di un cammino leggendario del monaco durante il proprio turno. Il personaggio si considera dotato di quella opzione al fine di soddisfare i prerequisiti.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Combattente Senza Armi: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del monaco (pagina 61).

Difesa Senza Armature: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del monaco (pagina 61).

Tradizione Ampliata: Il personaggio ottiene tutti i privilegi associati alla sua Tradizione Monastica.

COMBINAZIONI SUGGERITE

Il monaco/ladro è una combinazione eccellente, che crea un personaggio in grado di usare un pugnale per sferrare raffiche di colpi e attacchi furtivi con la stessa disinvoltura. Deve concentrarsi su un buon punteggio di Destrezza e scegliere Forza come secondo miglior punteggio.

La combinazione monaco/vendicatore suggerisce anni di addestramento in un monastero segreto dedicato alla disciplina e alla vendetta. Avrà bisogno di un punteggio elevato sia in Destrezza che in Saggezza per massimizzare la sua precisione.



Il monaco/guerriero può attirare a sé gli avversari in battaglia uno a uno, per poi sgusciare via quando le cose si fanno troppo rischiose. Dovrà assegnare punteggi elevati sia a Destrezza che a Forza, scegliendo Saggezza come terzo miglior punteggio.

PALADINO IBRIDO

Un paladino ibrido unisce l'autorità divina di un paladino alle doti di un'altra classe per diventare un formidabile protettore. Molti paladini ibridi si sono dedicati soltanto di recente al sentiero del combattente divino, dopo anni passati ad occuparsi di altro. Alcuni, tuttavia, hanno capito che la devozione completa a un solo ideale non fa per loro e hanno ampliato le loro capacità di conseguenza.

Un paladino ibrido offre al suo gruppo un'utile capacità di marchio e forti poteri in mischia. Come gli altri difensori, è resistente e sa proteggere bene i suoi alleati, ma deve rinunciare ad alcune delle sue capacità curative per ottenere le doti di un'altra classe.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Difensore

Fonte di potere: Divina

Caratteristiche chiave: Forza, Carisma, Saggezza

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

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza

Strumenti: Simboli sacri

Bonus alle difese: +1 Tempra, Riflessi o Volontà

Punti ferita al 1° livello: 7,5

Punti ferita per livello ottenuti: 3

Impulsi curativi al giorno: 5

Abilità di classe: Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Religione (Int), Storia (Int), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Sfida divina (ibrido)

Doti ibride disponibili: Competenza nelle Armature del Paladino, Incanalare Divinità (ibrido)

PRIVILEGIO DI CLASSE

Un paladino ibrido possiede il seguente privilegio di classe.

Sfida Divina (Ibrido): Il personaggio ottiene il potere da paladino sfida divina (*Manuale del Giocatore*, pagina 133). Il potere funziona normalmente, fatta eccezione per il testo seguente, che sostituisce il secondo paragrafo di quel potere.

Quando un bersaglio è marchiato, subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire di qualsiasi attacco che non includa il personaggio come bersaglio. La prima volta in cui il bersaglio effettua un attacco che non include il personaggio tra i bersagli prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può usare una reazione immediata per infliggere al bersaglio un ammontare di danni radiosi pari al proprio modificatore di Carisma. I danni salgono a 2 + il modificatore di Carisma del personaggio all'11° livello e a 4 + il modificatore di Carisma del personaggio al 21° livello.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Competenza nelle Armature del Paladino: Il personaggio ottiene competenza nelle armature di cuoio e di pelle, nelle cotte di maglia, nelle corazze di piastre, negli scudi leggeri e in quelli pesanti.

Incanalare Divinità (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe del paladino (*Manuale del Giocatore*, pagina 133), con la differenza che il personaggio parte con un unico potere di Incanalare Divinità da paladino di sua scelta.

COMBINAZIONI SUGGERITE

Combinando un guerriero ibrido con un paladino ibrido, la CA rimane alta e il personaggio mescola assieme due stili diversi di controllo in mischia.

È facile intuire il valore di un paladino combinato a un chierico, ma forse è il paladino/condottiero (prediligendo il Carisma all'Intelligenza) ad affermarsi come la più valorosa guida immaginabile sul campo di battaglia.

Il paladino/warlock, forse una strana combinazione, mescola la prodezza in mischia con micidiali attacchi a distanza, nonché con la capacità di mantenere gli avversari distanti marchiati con *sfida divina*. Per questa combinazione, la Competenza nelle Armature del Paladino è un'opzione irrinunciabile.

PSICOMBATTENTE IBRIDO

Chi è dotato di una mente lucida e di un corpo solido può aggiungere praticamente qualsiasi dote desideri al suo repertorio per formare un insieme completo... o almeno, questo è quanto uno psicomcombattente ibrido ama credere.

Cosa lo ha spinto ad aggiungere le capacità di un'altra classe alla perfezione fisica e mentale tipica degli psicomcombattenti? È forse convinto in segreto che le sue doti psioniche non siano affidabili, almeno in confronto a una solida lama o alla sicurezza fornita da altre forme di magia? Oppure ha scoperto soltanto di recente le sue capacità psioniche?

Uno psicomcombattente ibrido rinuncia a parte del controllo sul campo di battaglia e ai trucchi psionici per aggiungere al suo arsenale i privilegi e i poteri di un'altra classe.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Difensore

Fonte di potere: Psionica

Caratteristiche chiave: Costituzione, Saggezza, Carisma

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

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza

Bonus alle difese: +1 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 7,5

Punti ferita per livello ottenuti: 3

Impulsi curativi al giorno: 4,5

Abilità di classe: Arcano (Int), Atletica (For), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Raggiare (Car), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Aumento Psionico (ibrido), Difesa Psionica (ibrido)

Doti ibride disponibili: Competenza nelle Armature dello Psicomcombattente, Studio Psionico

PRIVILEGI DI CLASSE

Uno psicomcombattente ibrido possiede i seguenti privilegi di classe.

Aumento Psionico (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe dello psicomcombattente (pagina 79), con la differenza che il totale dei punti potere del personaggio varia in base alla sua selezione dei poteri. Vedi "Aumento psionico e personaggi ibridi" (pagina 137) per determinare il numero di punti potere a disposizione del personaggio.

Difesa Psionica (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe dello psicomcombattente (pagina 79), con la differenza che il personaggio deve scegliere un potere tra *passo sfocato* o *aculeo mentale*.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Competenza nelle Armature dello Psicomcombattente: Il personaggio ottiene competenza nelle armature di cuoio, di pelle, nelle cotte di maglia, nelle corazze di scaglie, negli scudi leggeri e negli scudi pesanti.

Studio Psionico: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe dello psicomcombattente (pagina 79).

COMBINAZIONI SUGGERITE

Lo psicomcombattente/guerriero dispone di resistenza in abbondanza, ma dovrà assegnare alti punteggi sia a Forza che a Costituzione, scegliendo Saggezza come terzo miglior punteggio.

Anche lo psicomcombattente/ardente ha bisogno di due punteggi alti, Costituzione e Carisma, ma può cavarcela anche senza un terzo buon punteggio. Questa combinazione gli fornisce anche una gamma completa di punti potere da utilizzare coi suoi poteri aumentabili. Purtroppo risulta un po' fragile come difensore, quindi deve rafforzare in altri modi quelle difese o trovarsi un alleato robusto e rimanere al suo fianco.

PSION IBRIDO

Uno psion ibrido può piegare la volontà dei nemici alla propria, ma questo non gli basta. Cosa lo ha spinto a fondere i poteri di controllo mentale coi poteri di un'altra classe? Ha scoperto un legame segreto tra il potere psionico e un'altra fonte di potere? Oppure usa le sue doti mentali come asso nella manica, ricorrendo a un'inaspettata riserva di trucchi per integrare le sue altre capacità?

Uno psion ibrido rinuncia alle doti innate della sua classe e ai poteri psionici minori per acquisire i privilegi e i poteri di una seconda classe.

TRATTI DELLA CLASSE**Ruolo:** Controllore**Fonte di potere:** Psionica**Caratteristiche chiave:** Intelligenza, Carisma, Saggezza**Competenza nelle armature:** Stoffa**Competenza nelle armi:** Semplici in mischia, semplici a distanza**Strumenti:** Bastoni, globi**Bonus alle difese:** +1 Volontà**Punti ferita al 1° livello:** 6**Punti ferita per livello ottenuti:** 2**Impulsi curativi al giorno:** 3**Abilità di classe:** Arcano (Int), Diplomazia (Car),
Dungeon (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag),
Percezione (Sag), Raggiare (Car), Storia (Int)**Privilegi di classe:** Aumento Psionico (ibrido), Disciplina Focalizzata (ibrido)**Doti ibride disponibili:** Disciplina Focalizzata Ampliata**PRIVILEGI DI CLASSE**

Uno psion ibrido possiede i seguenti privilegi di classe.

Aumento Psionico (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe dello psion (pagina 99), con la differenza che il totale dei punti potere del personaggio varia in base alla sua selezione dei poteri. Vedi "Aumento psionico e personaggi ibridi" (pagina 137) per determinare il numero di punti potere a disposizione del personaggio.

Disciplina Focalizzata (Ibrido): Il personaggio sceglie un'opzione di Disciplina Focalizzata (pagina 99). Se sceglie Telecinesi Focalizzata, ottiene il potere *mano remota*. Se sceglie Telepatia Focalizzata, ottiene il potere *proiettare pensieri*.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio sceglie il talento Dote Ibrida, può selezionare l'opzione seguente.

Disciplina Focalizzata Ampliata: Se il personaggio possiede Telecinesi Focalizzata, ottiene il potere *spinta energica*. Se possiede Telepatia Focalizzata, ottiene il potere *distrazione*.

COMBINAZIONI SUGGERITE

Lo psion/mago è un controllore straordinario, che sfrutta un elevato punteggio di Intelligenza per scatenare una pioggia di distruzione arcana e psionica sui suoi nemici.

Uno psion/bardo combina la disciplina all'ingegno per surclassare i nemici in astuzia quanto basta per sconfiggerli. Dovrà possedere elevati punteggi di Intelligenza e Carisma.

Lo psion/warlock trae potere da tutte le fonti, che si tratti di padroneggiare il proprio potenziale psionico o di stringere patti con entità soprannaturali. Grazie a un buon punteggio di Intelligenza e di Carisma, dovrebbe riuscire a radunare tutto il potere di cui ha bisogno.

RANGER IBRIDO

Un ranger ibrido fonde la caccia accanita alla sua preda con altre doti per diventare un combattente formidabile. Forse ha appreso i suoi poteri da ranger come un giovane viaggiatore o un esploratore indipendente prima di apprendere altre abilità. Oppure è stato guidato alla vita nelle terre selvagge soltanto di recente.

Un ranger ibrido conserva la capacità di infliggere danni tipica dei ranger. Tuttavia, inizialmente rinuncia alla specializzazione fornita dal privilegio di classe *Stile di Combattimento del ranger*.

TRATTI DELLA CLASSE**Ruolo:** Assalitore**Fonte di potere:** Marziale**Caratteristiche chiave:** Forza, Destrezza, Saggezza**Competenza nelle armature:** Stoffa, cuoio, pelle**Competenza nelle armi:** Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza, militari a distanza**Bonus alle difese:** +1 Tempra o Riflessi**Punti ferita al 1° livello:** 6**Punti ferita per livello ottenuti:** 2,5**Impulsi curativi al giorno:** 3**Abilità di classe:** Acrobazia (Des), Atletica (For), Dungeon (Sag), Furtività (Des), Guarire (Sag), Natura (Sag), Percezione (Sag), Tenacia (Cos)**Abilità con addestramento extra:** Il personaggio sceglie un'abilità con addestramento extra dalla lista delle abilità di classe soprastante.**Privilegi di classe:** Preda del Cacciatore (ibrido)**Doti ibride disponibili:** Competenza nelle Armature del Ranger, Doti di Combattimento del Ranger, Stile di Combattimento del Ranger**PRIVILEGIO DI CLASSE**

Un ranger ibrido possiede il seguente privilegio di classe.

Preda del Cacciatore (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe del ranger (*Manuale del Giocatore*, pagina 146), con la differenza che il personaggio può infliggere i danni extra soltanto quando colpisce la sua preda con un potere da ranger o di un cammino leggendario del ranger.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Competenza nelle Armature del Ranger: Il personaggio ottiene competenza nelle armature di cuoio e di pelle.

Dote di Combattimento del Ranger: Quando il personaggio seleziona questa opzione, sceglie uno dei seguenti privilegi di classe.

Attacco in Corsa: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del ranger (vedi *Poteri Marziali 2*, pagina 82).

Tiro Ottimale: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del ranger (*Manuale del Giocatore*, pagina 146).

Stile di Combattimento del Ranger: Quando il personaggio seleziona questa opzione, sceglie uno dei seguenti privilegi di classe.

Maestria delle Bestie (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del ranger (*Poteri Marziali*, pagina 98), con la differenza che la bestia subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire e a tutte le difese.

Stile di Combattimento dell'Arciere: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del ranger (*Manuale del Giocatore*, pagina 146).

Stile di Combattimento del Cacciatore: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del ranger (vedi *Poteri Marziali* 2).

Stile di Combattimento a Due Lame: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del ranger (*Manuale del Giocatore*, pagina 146).

Stile di Combattimento del Predone: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del ranger (vedi *Poteri Marziali* 2).

COMBINAZIONI SUGGERITE

Un ranger/guerriero è una combinazione efficace se il personaggio desidera concentrarsi sui poteri in mischia concepiti per due armi.

Un ranger/ladro è senza dubbio una macchina assassina in termini di danni inferti. Tuttavia, nel combinare la classe del ranger a quella del ladro è necessario scegliere i poteri attentamente; molti di quei poteri hanno dei requisiti relativi alle armi che non si conciliano bene tra loro. Ad esempio, se il ranger vuole usare i poteri a distanza di entrambe le classi, avrà bisogno di una balestra.

Anche se le combinazioni ranger/druido o ranger/cercatore richiedono un certo equilibrio tra varie caratteristiche chiave, queste combinazioni conferiscono al ranger ibrido un sapore primevo che risulta molto divertente da giocare.

RUNISTA IBRIDO

Un runista ibrido ha iniziato a svelare i misteri delle rune divine, ma gli manca la concentrazione necessaria per diventare un vero maestro. Cosa gli impedisce di sviluppare questa concentrazione? È giunto alla conclusione che gli studi runici da soli non sono sufficienti a fermare le forze del male? Oppure ha iniziato a interessarsi alla magia runica per potenziare altre doti formidabili che già possiede in battaglia?

Un runista ibrido rinuncia ad alcune magie curative da battaglia e alla maestria nelle rune di base in cambio di alcuni poteri e privilegi appartenenti a una seconda classe.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Guida

Fonte di potere: Divina

Caratteristiche chiave: Forza, Costituzione, Saggezza

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio, pelle, cotta di maglia, scaglie; scudo leggero
Competenza nelle armi: Semplici in mischia, semplici a distanza
Bonus alle difese: +1 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 6

Punti ferita per livello ottenuti: 2,5

Impulsi curativi al giorno: 3,5

Abilità di classe: Arcano (Int), Atletica (For), Guarire (Sag), Intuizione (Sag), Manolesta (Des), Religione (Int), Storia (Int), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Artista Runico, *runa del risanamento* (ibrido)

Doti ibride disponibili: Competenza nelle Armature del Runista, Maestro Runico

PRIVILEGI DI CLASSE

Un runista ibrido possiede i seguenti privilegi di classe.

Artista Runico: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del runista (pagina 117).

Runa del Risanamento (Ibrido): Il personaggio ottiene il potere da runista *runa del risanamento* (pagina 118). Il potere funziona normalmente, con la differenza che il personaggio può usarlo soltanto una volta per incontro.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Competenza nelle Armature del Runista: Il personaggio ottiene competenza nelle armature di cuoio, di pelle, nelle cotte di maglia, nelle corazze di scaglie e negli scudi leggeri.

Maestro Runico: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del runista (pagina 117).

COMBINAZIONI SUGGERITE

Il runista/chierico unisce le capacità di guida di due classi divine, una combinazione che offre ampie opportunità narrative e opzioni tattiche. Forza e Saggezza dovranno essere i suoi due migliori punteggi di caratteristica, seguiti da Costituzione o Carisma come terzo miglior punteggio.

Sia il runista/guerriero che il runista/paladino offrono combinazioni simili tra i ruoli di guida e di difensore, e consentono anche al personaggio di massimizzare la sua competenza nelle armature di classe. La Forza dovrebbe essere il suo punteggio di caratteristica principale, seguito da Costituzione o Saggezza come seconda scelta.

Il runista/barbaro è in grado di provocare ingenti quantità di danni, inducendo gli avversari a temere il suo dio come si deve. Il suo punteggio di caratteristica più alto dovrebbe essere Forza, seguito da Costituzione come secondo miglior punteggio.

SCIAMANO IBRIDO

Uno sciamano ibrido ha imparato a invocare uno spirito compagno al suo fianco, eppure il suo legame con gli spiriti primevi non è forte quanto quello di uno sciamano vero e proprio. Qual è la causa di questa carenza? Non è riuscito a completare un rito di passaggio o è fuggito, indebolendo il suo legame col mondo degli spiriti? Oppure ha provocato la collera degli spiriti, le cui voci ora si fanno più lontane nella sua mente?

Uno sciamano ibrido possiede uno spirito compagno e ha la capacità di appellarsi agli spiriti di guarigione, ma rinuncia a molte delle sue altre doti per perseguire lo studio di una seconda classe.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Guida

Fonte di potere: Primeva

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 o Volontà

Punti ferita al 1° livello: 6

Punti ferita per livello ottenuti: 2,5

Impulsi curativi al giorno: 3,5

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 (ibrido), spirito di guarigione (ibrido)

Doti ibride disponibili: Dono Spirituale, Potere Spirituale

PRIVILEGI DI CLASSE

Uno sciamano ibrido possiede i seguenti privilegi di classe.

Parlare con gli Spiriti: Il personaggio ottiene il potere da sciamano *parlare con gli spiriti* (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 122).

Spirito Compagno (Ibrido): Il personaggio ottiene il potere *chiamare spirito compagno* (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 122).

Sceglie inoltre una delle opzioni di Spirito Compagno (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 121). Non ottiene il Dono Spirituale né i poteri concessi da quella scelta, ma si considera dotato del privilegio di classe ai fini di determinare i prerequisiti e di usare i benefici a esso collegati in certi poteri.

Speciale: Per selezionare un potere di attacco a volontà associato a uno Spirito Compagno, il personaggio deve possedere lo spirito appropriato. Ad esempio, non può selezionare il potere *colpo del cacciatore* se non è dotato dello Spirito Cacciatore.

Spirito di Guarigione (Ibrido): Il personaggio ottiene il potere da sciamano *spirito di guarigione* (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 122). Il potere funziona normalmente, con la differenza che il personaggio può usarlo soltanto una volta per incontro.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Dono Spirituale: Il personaggio ottiene il Dono Spirituale dell'opzione di Spirito Compagno che sceglie (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 121).

Potere Spirituale: Il personaggio ottiene il potere di azione di opportunità dell'opzione di Spirito Compagno che ha scelto (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 121).

COMBINAZIONI SUGGERITE

Uno sciamano/druido dispone di una vasta gamma di opzioni sul campo di battaglia, tra cui attacchi ad area ed effetti di guarigione. Se lo sciamano ibrido cerca di sviluppare una certa potenza in mischia, può prendere in considerazione il guardiano ibrido.

Uno sciamano ibrido specializzato nella mischia potrebbe combinare le sue capacità a quelle del vendicatore ibrido, scegliendo Intelligenza come caratteristica secondaria. Un personaggio del genere sarà più fedele agli spiriti primevi o al patrono divino che lo ha addestrato nelle arti del castigo?

STREGONE IBRIDO

Uno stregone ibrido conosce il potere innato della magia arcana che scorre nel suo corpo e nel suo sangue, ma tale potere non gli parla con la stessa forza che riserva a uno stregone puro. Forse la sua discendenza stregonesca si è diluita troppo, costringendolo a imparare altre doti per sopravvivere come avventuriero? Oppure teme ciò che potrebbe accadergli se si concedesse fino in fondo al richiamo seducente della magia?

Uno stregone ibrido è in grado di scatenare potenti scariche di furia arcana. Tuttavia, non ha la resilienza di uno stregone puro o gli altri tratti derivati da una dedizione assidua alle arti stregonesche.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Assalitore

Fonte di potere: Arcana

Caratteristiche chiave: Carisma, Destrezza, Forza

Competenza nelle armature: Stoffa

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, semplici a distanza

Strumenti: Bastoni, pugnali

Bonus alle difese: +1 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 6

Punti ferita per livello ottenuti: 2,5

Impulsi curativi al giorno: 3

Abilità di classe: Arcano (Int), Atletica (For), Diplomazia (Car), Dungeon (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Natura (Sag), Raggiare (Car), Storia (Int), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: Potere Stregonesco

Doti ibride disponibili: Anima dello Stregone

PRIVILEGIO DI CLASSE

Uno stregone ibrido possiede il seguente privilegio di classe.

Potere Stregonesco: Il personaggio ottiene un bonus ai tiri dei danni dei suoi poteri da stregone pari al proprio modificatore di Forza o Destrezza. Tale bonus aumenta di 2 all'11° livello e poi ancora di 2 al 21° livello.

Il personaggio sceglie quale modificatore usare al momento della creazione del personaggio. Se sceglie Forza, può usare il suo modificatore di Forza al posto del modificatore di Destrezza o di Intelligenza per determinare la propria CA quando non indossa un'armatura pesante.

NOTE IBRIDA DISPONIBILE

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare l'opzione seguente.

Anima dello Stregone: Il personaggio sceglie uno dei seguenti privilegi di classe: Anima di Drago (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 139), Anima del Ciclo Cosmico (*Poteri Arcani*, pagina 75), Anima della Tempesta (*Poteri Arcani*, pagina 74), o Anima Selvaggia (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 139). Il personaggio ottiene quel privilegio di classe e si considera dotato della sua Fonte di Incantesimi associata al fine di soddisfare i requisiti e usare i benefici a esso collegati in certi poteri.

COMBINAZIONI SUGGERITE

È facile immaginare uno stregone pronto a stipulare un Patto Mistico per accedere a un potere ancora più grande. Infatti, lo stregone/warlock è un potente assalitore che possiede una vasta gamma di attacchi, anche se le caratteristiche secondarie delle due classi non coincidono.

Uno stregone ibrido può unirsi a un bardo ibrido per ottenere dei poteri di guarigione e per incrementare la propria reputazione di coraggioso imbrogliatore.

Uno stregone/ladro ottiene numerosi poteri d'attacco in mischia assai utili, purché prediliga la Destrezza.



VENDICATORE IBRIDO

Un vendicatore ibrido mescola i segreti del suo addestramento monastico con altre doti per diventare un servitore speciale degli dèi. I suoi voti rappresentano una fase precedente della sua vita, ormai lasciati alle spalle, o una causa a cui ha aderito soltanto di recente?

Un vendicatore ibrido insegue i suoi avversari con grande abilità, ma deve sacrificare alcune delle sue capacità offensive e difensive per fare pratica in una seconda classe.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Assalitore

Fonte di potere: Divina

Caratteristiche chiave: Saggezza, Destrezza, Intelligenza

Competenza nelle armature: Stoffa

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza

Strumenti: Simboli sacri

Bonus alle difese: +1 Tempra, Riflessi o Volontà

Punti ferita al 1° livello: 7

Punti ferita per livello ottenuti: 3

Impulsi curativi al giorno: 3,5

Abilità di classe: Acrobazia (Des), Atletica (For), Bassifondi (Car), Furtività (Des), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Percezione (Sag), Religione (Int), Tenacia (Cos)

Privilegi di classe: *Giuramento di inimicizia* (ibrido)

Doti ibride disponibili: Armatura della Fede, Censura del Vendicatore (ibrido), Incanalare Divinità (ibrido)

PRIVILEGIO DI CLASSE

Un vendicatore ibrido possiede il seguente privilegio di classe.

Giuramento di Inimicizia (Ibrido): Il personaggio ottiene il potere da vendicatore *giuramento di inimicizia* (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 155). Questo potere funziona normalmente, con l'eccezione che il personaggio può applicare l'effetto soltanto quando effettua un attacco in mischia usando un potere da vendicatore o un potere di un cammino leggendario del vendicatore.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Armatura della Fede: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del vendicatore (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 155).

Censura del Vendicatore (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe del vendicatore (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 155), con la differenza che il bonus ai tiri dei danni si applica soltanto a poteri da vendicatore e ai poteri di cammino leggendario del vendicatore del personaggio.

Incanalare Divinità (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe del vendicatore (*Manuale del Giocatore 2*, pagina 155), con la differenza che il personaggio parte con un singolo potere da vendicatore di Incanalare Divinità a sua scelta.



COMBINAZIONI SUGGERITE

Il vendicatore/invocatore vanta una vasta gamma di attacchi in mischia e di altro tipo, tutti basati sulla Saggezza. Può controllare i nemici a distanza, cosa che gli rende ancora più facile dare la caccia alla sua preda.

Il vendicatore/monaco fa uso di un alto punteggio di Saggezza e di un'ottima mobilità per inseguire i suoi nemici con letale efficienza.

Il vendicatore/mago può sembrare una combinazione insolita a prima vista, ma entrambe le classi suggeriscono lo studio di conoscenze segrete. Con dei buoni punteggi di Saggezza e Intelligenza, il personaggio può ottenere la stessa varietà di attacchi di un vendicatore/invocatore.

WARLOCK IBRIDO

Un warlock ibrido trae potere dagli stralci di conoscenze arcane strappati ai tomi polverosi e alle entità primeve, ma quei segreti non segnano il limite delle sue capacità. Cosa gli impedisce di abbracciare fino in fondo i patti dei warlock? Teme il prezzo che tali accordi possono comportare? Oppure non è ancora riuscito a focalizzare il segreto finale che gli consentirà di scatenare il suo destino arcano?

Un warlock ibrido detiene un'ottima capacità di infliggere danni, ma deve rinunciare ad alcuni dei privilegi più degni di nota della classe, tra cui Dono del Patto e Camminare nelle Ombre.

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Assalitore

Fonte di potere: Arcana

Caratteristiche chiave: Carisma, Costituzione, Intelligenza

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, semplici a distanza

Strumenti: Bacchette, verghe

Bonus alle difese: +1 Riflessi o Volontà

Punti ferita al 1° livello: 6

Punti ferita per livello ottenuti: 2,5

Impulsi curativi al giorno: 3

Abilità di classe: Arcano (Int), Bassifondi (Car), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Manolesta (Des), Raggiare (Car), Religione (Int), Storia (Int)

Privilegi di classe: Maledizione del Warlock (ibrido), Patto Mistico (ibrido)

Doti ibride disponibili: Camminare nelle Ombre, Dono del Patto del Warlock, Tiro Ottimale

PRIVILEGI DI CLASSE

Un warlock ibrido possiede i seguenti privilegi di classe.

Maledizione del Warlock (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona come l'omonimo privilegio di classe del warlock (*Manuale del Giocatore*, pagina 159), con la differenza che il personaggio può infliggere i danni extra soltanto quando colpisce un nemico maledetto con un potere da warlock o di un cammino leggendario del warlock.

Patto Mistico (Ibrido): Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del warlock (*Manuale del Giocatore*, pagina 159), con la differenza che il personaggio non ottiene il potere di attacco a volontà o il Dono del Patto da esso concesso. Questo significa che il personaggio soddisfa i prerequisiti che richiedono il patto da lui scelto, e che può usare i benefici a esso collegati presenti in certi poteri.

DOTI IBRIDE DISPONIBILI

Se il personaggio acquisisce il talento Dote Ibrida, può selezionare una delle opzioni seguenti.

Camminare nelle Ombre: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del warlock (*Manuale del Giocatore*, pagina 159).

Dono del Patto del Warlock: Il personaggio ottiene il Dono del Patto associato al suo Patto Mistico.

Per selezionare questa opzione, deve aver selezionato il potere di attacco a volontà associato al suo patto. Se in seguito cambia quel potere tramite riaddestramento, perde il beneficio di questa opzione.

Tiro Ottimale: Questo privilegio di classe funziona esattamente come l'omonimo privilegio di classe del warlock (*Manuale del Giocatore*, pagina 160).

COMBINAZIONI SUGGERITE

Un warlock/stregone può essere un potente assalitore il cui punteggio di caratteristica migliore è Carisma.

La combinazione tra warlock e mago crea una lista di poteri sinergica; inoltre, la caratteristica chiave del mago, Intelligenza, è un'ottima caratteristica secondaria per il warlock.

Anche una combinazione tra il warlock e il bardo funziona piuttosto bene, grazie alla sovrapposizione dei punteggi di caratteristica delle due classi e alla diversificazione della loro selezione di poteri.

Quando un personaggio raggiunge il 21° livello, può scegliere un destino epico. È libero di ritardare la sua scelta fino a un livello successivo, o anche di rinunciare del tutto a un destino epico. Se sceglie un destino epico successivamente al 21° livello, ottiene tutti i benefici di quel destino epico relativi al suo livello e a quelli inferiori.

ANIMA ADAMANTINA

L'energia psionica che scorre attraverso l'anima adamantina è più di un'arma. È l'essenza stessa della sua anima.

Prerequisito: 21° livello, monaco

Fin dalla giovane età, un'anima adamantina ha sempre saputo che le tradizioni monastiche dei monaci combattenti erano ciò che lo attirava. Da giovane, osservava gli iniziati durante il loro addestramento e notava gli errori nelle loro tecniche. Quando si è presentato per la prima volta al cospetto dei suoi maestri, il loro divertimento al sentire le sue osservazioni si è presto trasformato in stupore. Più e più volte, l'anima adamantina ha dimostrato di avere ragione. I maestri si aspettavano sempre qualcosa in più da lui, e quando lo hanno preso sotto la loro ala, gli hanno affidato le imprese più scoraggianti e lo hanno sottoposto ai regimi di addestramento più severi. Ancora e ancora, l'anima adamantina ha superato anche queste sfide.

Altri hanno dimostrato lo stesso talento, ma pochi hanno raggiunto il suo livello di maestria. Ora l'anima adamantina muove gli ultimi passi che gli rimangono nei suoi studi. Di certo si è dimostrato lo studente migliore della sua disciplina, ma conosce le arti marziali quanto basta da capire che in realtà ciò che ha appreso è ben poco.

Le sfide più grandi devono ancora pararglisi davanti. Raggiungerà finalmente la maestria perfetta che desidera ottenere, o scoprirà che le sue abilità sono ancora lontane dalla perfezione?

IMMORTALITÀ

Vita, morte, fama e potere significano poco per un'anima adamantina. Tutti i monaci cercano di raggiungere la maestria perfetta nella loro arte da combattimento e l'anima adamantina è uno dei pochi ad esserci riuscito. Quando la sua impresa è compiuta, il mondo materiale gli interessa ben poco.

Maestro perfetto: Le conoscenze che un'anima adamantina studia trascendono le preoccupazioni dei mortali, come il corpo materiale o la scintilla vitale. Quando raggiunge la maestria perfetta, si unisce all'esiguo gruppo di monaci che hanno fondato nuove filosofie psioniche. Vari monasteri nascono sui piani per studiare gli insegnamenti dell'anima adamantina e per tramandarli di generazione in generazione.

PRIVILEGI DELL'ANIMA ADAMANTINA

Corpo Adamantino (21° livello): Il punteggio di Destrezza di un'anima adamantina aumenta di 2. Inoltre, l'anima adamantina non invecchia più.

Perfezione Monastica (21° livello): Un'anima adamantina sceglie due poteri di attacco a incontro da monaco di livello pari al suo o inferiore. Questi due poteri diventano poteri di riserva. Ogni volta che si sottopone a un riposo breve, l'anima adamantina può scambiare un potere di attacco a incontro da monaco con un potere di riserva di livello pari o inferiore. Ogni volta che un'anima adamantina acquisisce un livello, può cambiare i suoi poteri di riserva.

Movimento Perfetto (24° livello): Un'anima adamantina ottiene un bonus di +2 alla velocità, e quando scatta può scattare di 1 quadretto extra.

Perfezione Adamantina (30° livello): Una volta per round, quando un'anima adamantina manca con un attacco da monaco, può ripetere il tiro per colpire.

POTERE DELL'ANIMA ADAMANTINA

Manovra Impeccabile Anima adamantina Utilità 26

Al di sopra del frastuono e del caos della battaglia, la mente dell'anima adamantina raggiunge uno stato di lucidità assoluta e individua il momento perfetto in cui sferrare il prossimo attacco.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +10 al tiro per colpire successivo. Se quel tiro ottiene come risultato un 1 naturale, l'attacco non manca automaticamente il bersaglio.



CREATORE DI RUNE

Un creatore di rune non si limita a tracciare le rune del potere divino. Ora è egli stesso a concepirle.

Prerequisito: 21° livello, runista

Per un creatore di rune, le rune divine non sono mai state dei semplici simboli inerti in grado di incanalare la magia divina. Al contrario, le rune gli sono sempre apparse più simili alle creature viventi. Egli non si limita a tracciare una runa sulla pietra o sulla carta, o a tracciarla nell'aria: soffia la vita nelle rune, plasmando meticolosamente le loro curve e le loro linee e attirando la magia divina al loro interno.

La profonda comprensione delle rune e del potere che rappresentano identifica il personaggio come uno dei più grandi runisti di tutti i tempi. Quando giunge alla fase finale della sua carriera, la sua comprensione di quell'arte si fa ancora più profonda. In principio coglie solo dei fugaci indizi, ma poi la rivelazione gli si manifesta come se fosse una folgore scesa dal cielo, e il creatore di rune capisce finalmente le strutture fondamentali delle rune. Ora non si accontenta più di imparare le rune tracciate dagli dèi. La sua ambizione e la sua maestria lo spingono a creare nuove rune, a trovare nuovi segni capaci di definire, e forse addirittura di creare, aspetti totalmente nuovi del mondo.

Se il creatore di rune si dimostrerà degno di questa impresa, la trama stessa del cosmo si piegherà e cambierà al suo comando. Il potere che ora cerca è di gran lunga superiore a ogni altra forma di potere che potesse immaginare di controllare, ma con diligenza, coraggio e fede, sa di poter riuscire a raggiungere qualsiasi traguardo. Presto prenderà il posto che gli spetta accanto agli dèi.

IMMORTALITÀ

All'apice della sua arte, il creatore di rune mette da parte le preoccupazioni dei mortali e collabora con gli dèi per fabbricare le rune della creazione.

Forgia runica: Il creatore di rune conosce i segreti più reconditi delle rune e prende il suo posto tra gli dèi come detentore del potere di forgiare la realtà. Si crea un suo dominio astrale e raduna laggiù alcuni dei migliori artigiani di tutto il cosmo. Fino alla fine dei tempi, il creatore di rune forgerà nuove rune divine.

PRIVILEGI DEL CREATORE DI RUNE

Runa della Potenza (21° livello): Il punteggio di Forza di un creatore di rune aumenta di 2. Una volta entrato in uno stato runico, il creatore di rune può cambiare il suo stato runico mediante un'azione minore.

Signore di Tutte le Rune (24° livello): Una volta per round, quando cambia il suo stato runico nel proprio turno, un creatore di rune o un alleato a lui adiacente può effettuare un tiro salvezza.

Runa dell'Immortalità (30° livello): Quando un creatore di rune fallisce il suo tiro salvezza contro la morte in un incontro, non muore. Si limita invece a svanire e ad apparire nel dominio del suo dio. Tutte le condizioni e gli effetti nocivi su di lui hanno termine, si considera che non abbia fallito nessun tiro salvezza contro la morte e può spendere un impulso curativo. All'inizio del suo turno successivo, il personaggio riappare entro 10 quadretti dallo spazio che aveva lasciato.

POTERE DEL CREATORE DI RUNE

Rune Persistenti

Creatore di rune Utilità 26

Avendo padroneggiato il segreto di creazione delle rune, il creatore di rune ha imparato anche a forgiare rune che durano più a lungo del solito.

Incontro ♦ Divino

Azione gratuita

Personale

Attivazione: Il personaggio manca con un potere di attacco a incontro da runista.

Effetto: Lo stato runico del potere di attacco sortisce il suo effetto nonostante l'attacco abbia mancato il bersaglio.



MAESTRO DELLA CACCIA ETERNA

Nell'intero universo, tutti coloro che vorrebbero profanare il mondo temono la collera del maestro.

Prerequisito: 21° livello, cercatore

A un cercatore spetta il compito di stanare coloro che vorrebbero sconvolgere l'ordine naturale. Gli spiriti primevi allontanarono gli dèi e i primordiali dal mondo alla conclusione della Guerra dell'Alba e si ergono ancora come sentinelle contro le loro incursioni. Il maestro della caccia eterna capisce meglio di molti altri il caos e l'orrore che tali esseri possono scatenare. Alcuni dèi sono benevoli, ma altri sono distruttivi e malvagi. Gli dèi devono pensare ai loro affari e consentire al mondo mortale di perseguire da solo il suo destino.

Quando il personaggio ha mosso i primi passi lungo il cammino del cercatore, si è messo in caccia di demoni, di orchi predatori che incendiavano e saccheggiavano in nome di Gruumsh e di elementali privi di controllo. Mano a mano che questi nemici cadevano davanti a lui, la sua perizia cresceva. Dopo molto tempo, gli spiriti primevi gli hanno lanciato un appello. Esistevano nemici più grandi da combattere, e così il cercatore è partito in viaggio attraverso i piani, per uccidere quei nemici prima che potessero scatenare i loro orrori nel mondo. Titani, aberrazioni e altre potenti minacce sono cadute sotto i suoi colpi.

Anche se ha combattuto e sconfitto molti mostri, altri e altri ancora ne prendono il posto. Ora il cercatore si è messo in cerca di un nuovo cammino, uno che garantisca la sicurezza del mondo per sempre. Mano a mano che le sue abilità si avvicinano all'apice, deve trovare i territori di caccia più letali, i piani dove la potenza primeva del mondo non è che un sussurro.



Il cercatore ora è un maestro della caccia eterna. Il suo destino è quello di viaggiare oltre il mondo per lottare contro coloro che lo minacciano. Forse morirà solo e dimenticato in un terribile angolo dell'Abisso, ma se sopravvive si unirà agli spiriti come guardiano sempiterno di tutto ciò che ha per lui valore.

IMMORTALITÀ

La missione di un maestro della caccia eterna non può mai dirsi del tutto completa, poiché fino a quando gli dèi, i demoni, i diavoli e i primordiali si daranno battaglia nei piani, i loro scontri dilagheranno nel mondo naturale. Un giorno, quando il maestro della caccia eterna avrà stanato e soppresso anche i più potenti nemici del mondo, potrà conoscere la pace. Ma fino ad allora, deve continuare a combattere.

Spirito della caccia: Col tempo, il corpo di un maestro della caccia eterna si rivela un ostacolo alle sue azioni. Le minacce al mondo prevedono fin troppo spesso la distruzione fisica. Le creature più possenti, specialmente quelle bestie che hanno origine oltre i confini del cosmo, cercano non solo di distruggere il mondo, ma di trasformarlo. Quando la sua vita mortale giunge al termine, il maestro della caccia eterna si unisce agli spiriti per proteggere il mondo. In quella forma, potrà proseguire la sua caccia per sempre.

PRIVILEGI DEL MAESTRO DELLA CACCIA ETERNA

Cacciatore Implacabile (21° livello): Il punteggio di Saggezza di un maestro della caccia eterna aumenta di 2. Il maestro ignora tutte le penalità dovute a copertura, copertura superiore, occultamento e occultamento totale quando effettua attacchi a distanza contro i nemici situati entro 10 quadretti da lui.

Segugio Infallibile (24° livello): Un maestro della caccia eterna ottiene scurovisione e percezione tellurica 10.

Cacciatore Imperituro (30° livello): Una volta al giorno, quando un attacco nemico riduce un maestro della caccia eterna a 0 punti ferita o meno, il totale dei suoi punti ferita passa invece a 1; inoltre, il maestro della caccia eterna ottiene resistenza 20 contro i danni provocati dagli attacchi di quel nemico fino alla fine dell'incontro. Quando quel nemico scende a 0 punti ferita, anche il maestro della caccia eterna scende a 0 punti ferita.

POTERE DEL MAESTRO DELLA CACCIA ETERNA

Passo Implacabile Maestro della caccia eterna Utilità 26

Nessun nemico può sfuggire al maestro della caccia eterna e al suo alleato. Tutto ciò che serve è una freccia che trovi il suo bersaglio, e il maestro potrà intervenire per sferrare il colpo finale.

Incontro ♦ **Primevo, Teletrasporto**

Azione minore **Distanza 5**

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il personaggio teletrasporta se stesso e il bersaglio in quadretti diversi situati entro 5 quadretti da un nemico che si trovi entro 20 quadretti da lui. Il personaggio deve aver colpito il nemico con un attacco da cercatore durante questo turno.

MAESTRO DI GUERRA

L'esercito guidato dal maestro di guerra non conosce sconfitte. Quando egli scende in campo, gli avversari hanno già perso.

Prerequisito: 21° livello, ardente

Un conto è eccellere personalmente nell'uso delle armi sul campo di battaglia, e un altro è estendere quell'abilità a un gruppo di alleati, a una falange di combattenti, a un intero esercito o perfino a un'intera nazione. Un maestro di guerra si è sempre dimostrato abile con la lama, ma ha capito molto presto che una dozzina di lame brandite all'unisono può sconfiggere anche il più potente guerriero solitario. Fondere gli sforzi di molti in un insieme coordinato è un'impresa ardua, superata in difficoltà soltanto dai pericoli della battaglia stessa.

Un maestro di guerra cerca di forgiare l'ordine dal caos della battaglia. Sotto il suo comando, gli alleati combattono con abilità e coordinazione ineguagliate. Le sue doti e le sue intuizioni tattiche ne fanno un nemico temibile. Sotto il suo comando, anche una torma di contadini male equipaggiati diventa un manipolo di combattenti pericoloso.

A ogni vittoria, il maestro di guerra si pone obiettivi sempre più ambiziosi. Mano a mano che acquisisce ulteriore potere, cerca di dimostrare che nessuna orda o esercito che il cosmo possa radunare è in grado di avere la meglio su di lui e sulle sue forze in battaglia.

IMMORTALITÀ

Un maestro di guerra non desidera sfuggire alle catene della morte, ma ambisce a sconfiggere la morte stessa, in quanto essa è l'unica forza che può opporsi a lui e mettere in ginocchio i suoi eserciti. Una volta sconfitta la morte, il maestro di guerra vivrà per sempre nella gloria e sarà acclamato come salvatore... o forse sarà maledetto da coloro che non possono più sperare di essere liberati da una vita di sofferenze tramite la morte.

Vincitore della morte: A un certo punto della sua carriera, al maestro di guerra non resta che un nemico da affrontare, e così parte per sconfiggere quel nemico che nessuno è mai riuscito a vincere. Potrebbe radunare un esercito e cingere d'assedio il palazzo della Regina Corvo, ma

forse così facendo riuscirebbe soltanto a diventare il nuovo dio della morte. Potrebbe invece imbarcarsi in un'ultima avventura assieme ai suoi fidati compagni per distruggere la morte stessa una volta per tutte. La sua battaglia finale potrebbe essere un'impresa senza speranza, ma il maestro di guerra si ergerà per sempre come fulgido esempio di coloro che hanno lottato contro i vincoli della mortalità.

PRIVILEGI DEL MAESTRO DI GUERRA

Tattico Impareggiabile (21° livello): Un maestro di guerra e gli alleati entro 5 quadretti da lui ottengono un bonus di +5 all'iniziativa. Quando il maestro di guerra effettua un attacco, ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire se almeno uno dei suoi alleati è adiacente al bersaglio.

Ispirazione Incrollabile (24° livello): Ogni volta che un maestro di guerra consente a un alleato di spendere un impulso curativo, ogni altro alleato adiacente a quell'alleato ottiene 15 punti ferita temporanei.

Morale Inesauribile (30° livello): Ogni volta che un alleato entro 5 quadretti da un maestro di guerra scende a 0 punti ferita o meno, quest'ultimo può spendere un impulso curativo come reazione immediata. Il maestro di guerra non recupera nessun punto ferita quando lo fa, ma l'alleato recupera un ammontare di punti ferita come se avesse speso un impulso curativo e recupera anche 20 punti ferita aggiuntivi.

POTERE DEL MAESTRO DI GUERRA

Strategia Geniale

Maestro di guerra Utilità 26

Il maestro di guerra intesse una trama di magia psionica per fondere le doti dei suoi alleati in un'unica forza imbattibile.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore

Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus ai tiri per colpire contro il bersaglio pari al numero di alleati del personaggio a esso adiacenti. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita, il personaggio può usare di nuovo questo potere durante l'incontro in corso.

Mantenere minore: L'effetto permane.



MENTE DIVINA

"Ora tutto ha un senso. Ora capisco... capisco ogni cosa!"

Prerequisito: 21° livello, qualsiasi classe psionica

La mente del personaggio scorre come l'acqua di un fiume tempestoso, minacciando di inondare ogni cosa con un'alluvione di pensieri. Mano a mano che la sua coscienza si carica sempre più di potere psionico, anche la sua attenzione si amplia ogni giorno. Presto, la mente divina ne è convinta, poco o nulla sfuggirà più alla sua comprensione. Nessun mistero costituirà più un velo tra i suoi desideri e la realtà. Una mente divina è divenuta l'incarnazione ambulante della mente sulla materia. In realtà la sua mente controlla la materia e le percezioni degli altri. La mente divina sospetta di avere scoperto una nuova via per raggiungere la divinità, una via alimentata dalla sua sola volontà. Ma non si tratta di una forma di divinità che richiede la venerazione altrui; la sola intensità della sua concentrazione è sufficiente ad alimentare le sue capacità crescenti.

Un tempo tali intuizioni giungevano raramente e inaspettatamente, risplendendo come stelle nella sua mente; poi il collegamento che la mente divina non era riuscita a effettuare in precedenza finalmente gli appariva chiaramente. Quei momenti di lucidità erano meravigliosi, ancor più a causa della loro rarità, ma ormai non passa ora senza che la mente divina non faccia una nuova associazione sconcertante. Tutte le componenti dell'esistenza sono collegate tra loro attraverso legami assai più essenziali di quanto fosse possibile immaginare.

La mente divina crede che buona parte della realtà sia costituita puramente dal consenso, sia pure inconscio, dei pensieri degli esseri che ne fanno parte. Grazie alle sue capacità psioniche, può influenzare il modo in cui le menti attorno a lei vedono e interpretano l'ambiente circostante, e così facendo può rimodellare il mondo a suo piacimento.

IMMORTALITÀ

La mente divina perfeziona la sua comprensione della grande matassa dell'esistenza e la raffigura come una costruzione autorinforzante e autorigenerante del concetto e del pensiero. È come se tutte le menti inferiori dell'universo andassero a comporre un'unica mente universale, le cui percezioni si ampliano un'era dopo l'altra. La mente divina ha deciso di contribuire consciamente a questa espansione.

Mente universale: Con un sorriso sul volto, la mente divina sprigiona tutto il suo potere psichico in un'unica, immane ondata. La sua forma fisica si dissolve, come un guscio che ormai ha esaurito il suo scopo. La mente divina si imprime sull'universo, diventando un pensiero eterno, un ideale supremo, un memento che echeggerà per sempre in tutta l'esistenza. Quando qualcuno pronuncia il suo nome, la mente divina se ne accorge, e se il bisogno è abbastanza grande, gli concede una rivelazione cruciale. Finalmente sa tutto, vede tutto e pensa a tutto.



PRIVILEGI DELLA MENTE DIVINA

Mente a Nudo (21° livello): Una volta per incontro, una mente divina può usare un'azione minore per fare in modo che un singolo nemico che essa è in grado di vedere riceva vulnerabilità 5 ai danni psichici fino alla fine dell'incontro.

Intuizione Stupefacente (24° livello): Dopo aver usato l'azione di recuperare energie, una mente divina può tirare due volte quando effettua qualsiasi tiro per colpire, tiro salvezza, prova di abilità e prova di caratteristica, e scegliere quale risultato usare. Questo beneficio dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Sorgente del Potere Mentale (30° livello): Una mente divina ottiene 4 punti potere aggiuntivi.

POTERE DELLA MENTE DIVINA

Mente Risanata

Mente divina Utilità 26

La mente divina emana un alone di luce quando si protende verso l'inconscio collettivo e tocca la fonte stessa del potere mentale.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio recupera tutti i suoi punti potere o l'uso di tutti i suoi poteri giornalieri, a eccezione di questo. Inoltre ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al suo punteggio di caratteristica più alto.

MENTE INVINCIBILE

Una mente invincibile non è più un semplice combattente. Ora è un aspetto della guerra stessa.

Prerequisito: 21° livello, psicombattente

La mente invincibile ha girato il mondo in lungo e in largo (e si è spinta anche oltre) alla ricerca dei nemici più potenti. Giganti, draghi, re degli orchi, demoni e diavoli sono tutti caduti sotto i suoi colpi. La sua abilità è ineguagliata presso i mortali, quindi ora la sua attenzione si rivolge verso le creature più formidabili del cosmo. Quando raggiunge il rango epico, la mente invincibile ha un unico obiettivo: scrivere il proprio nome negli annali della storia come quello del più poderoso combattente di tutti i tempi.

Molti si sono avventurati su questa strada, ma pochi sono arrivati fino in fondo. La mente invincibile ha trovato i nomi di costoro in alcuni tomi antichi. Qua e là ha trovato le storie di quei campioni che si sono opposti alle creature più potenti del cosmo, ma sono morti nel tentativo di distruggerle. Studiando i loro errori, la mente invincibile ha imparato a evitarli. Quando per lei giungerà il momento di sfondare le porte della fortezza di Bane o di incrociare le spade con Asmodeus in persona, sarà pronta.

Ovunque la mente invincibile si rechi, si diffonde il racconto delle sue gesta. Alcuni di coloro che sentono queste

storie si mettono alla sua ricerca nella speranza di dimostrare il loro valore sconfiggendola. Altri le giurano fedeltà, intuendo che la sua crociata potrebbe essere un mezzo per raggiungere a loro volta l'immortalità. La mente invincibile accetta sia gli sfidanti che gli alleati. I primi gli consentono di fare pratica e di affinare le proprie abilità, mentre i secondi vanno a comporre l'esercito che un giorno guiderà per schiacciare la sua preda prescelta.

La vita della mente invincibile è stata una lunga battaglia, ma ora la fine è prossima. Si concluderà con una vittoria che le procurerà fama imperitura o il suo esempio fungerà da monito per coloro che seguiranno lo stesso cammino in futuro?

IMMORTALITÀ

L'immortalità della mente invincibile non consiste nel prolungare la vita oltre il suo limite naturale, bensì nello sconfiggere un nemico che il mondo ritiene imbattibile. Un giorno, dopo avere annientato un signore dei demoni, un arcidiavolo o perfino un dio, la sua vittoria echeggerà nella storia per sempre.

Maestro invito: Una volta stabilito che la mente invincibile è il più grande combattente di tutti i tempi, che altro obiettivo rimane da raggiungere? Gli sfidanti si fanno avanti, ma nessuno può competere con lei. Col tempo, la mente invincibile svanisce dal mondo e diventa una creatura di pura magia psionica, soddisfatta di essere il metro di paragone con cui tutti quelli che verranno in seguito dovranno confrontarsi. Il suo stile di combattimento vivrà in eterno come nuova filosofia psionica.

PRIVILEGI DELLA MENTE INVINCIBILE

Sovranità in Battaglia (21° livello): Una mente invincibile ottiene un bonus di +10 alle prove di iniziativa e un bonus di +2 ai tiri per colpire con le armi.

Attacco Rinvigorente (24° livello): Quando una mente invincibile è a 0 punti potere e colpisce un nemico con un potere di attacco a volontà da psicombattente non aumentato, recupera 2 punti potere.

Invincibile (30° livello): Quando una mente invincibile scende a 0 punti ferita o meno, può usare un impulso curativo come interruzione immediata.

POTERE DELLA MENTE INVINCIBILE

Stratagemma Indomito Mente invincibile Utilità 26

La mente invincibile nota un difetto minore nello stile di combattimento dell'avversario, e lo sfrutta con risultati micidiali.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio sceglie un nemico che è in grado di vedere. Fino alla fine dell'incontro, ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro quel nemico, e quando usa degli attacchi a volontà da psicombattente non aumentati contro quel nemico, può considerarli come se fossero aumentati di 1 punto potere (poteri di livello 1, 3, 7, 13 e 17) o 2 punti potere (poteri di livello 23 e 27).



OPZIONI DEI PERSONAGGI

TUTTO IL GIOCO DI D&D ruota attorno alle opzioni disponibili, e il materiale di questo capitolo è stato concepito per ampliare le opzioni di un personaggio oltre la sua scelta della classe e della razza. Sia chi interpreta un personaggio usando le nuove classi e razze presentate in questo libro, sia chi usa materiale contenuto nei volumi precedenti della serie *Manuale del Giocatore* troverà poteri, talenti ed equipaggiamento di suo gradimento.

Questo capitolo comprende le sezioni seguenti.

- ◆ **Poteri di abilità:** Questa nuova categoria di poteri di utilità impartisce un nuovo significato alle abilità con addestramento di un personaggio. Chi possiede una certa abilità con addestramento ha diritto a scegliere un potere di utilità associato a quell'abilità invece di un potere di utilità della sua classe, ottenendo così molti nuovi modi di sfruttare al meglio le proprie abilità.
- ◆ **Talenti:** Dozzine di nuovi talenti mirati non solo a sviluppare le nuove classi e le nuove razze di questo libro, ma anche destinati a fornire nuove opzioni a qualsiasi personaggio. I personaggi multiclasse e ibridi in particolare troveranno molti talenti utili per sfruttare al massimo le capacità di entrambe le loro classi.
- ◆ **Strumenti superiori:** Globi, totem, bastoni e altri strumenti fatti con materiali e tecniche speciali, che offrono a quei personaggi che fanno uso di strumenti un vasto assortimento di benefici, paragonabile alle qualità speciali delle armi.
- ◆ **Oggetti magici:** I nuovi oggetti magici presentati in questo capitolo sono stati creati specificamente per i personaggi che fanno uso delle nuove opzioni in questo libro. Questa sezione contiene armature e armi magiche, strumenti (tra cui i focus ki utilizzati dai monaci) e anelli che offrono vari potenziamenti ai poteri psionici, contengono poteri aumentabili e forniscono aiuti di altro tipo ai personaggi appartenenti alle nuove classi presentate nel Capitolo 2.



POTERI DI ABILITÀ

Mamindreth Starson si concesse un istante di pausa mentre il rituale di Portale Collegato stava per giungere a compimento. Aveva dimenticato la polvere di rampicante dei portali e non riusciva a ricordare il resto delle parole. Ovviamente non poteva fermarsi ora, quindi prese una manciata di erbe e di terriccio e intonò alcune parole a caso, e il portale si aprì.

L'ogre colpì Kraya alla testa con tale violenza da abbatterla come un pupazzo di stracci. Riusciva a malapena a vedere attraverso il sangue negli occhi, ma si rifiutava di cadere. La dragonide reagì con una scarica di soffio ghiacciato e una carica, poi quasi crollò a terra dal dolore.

Corrin fece scivolare una mano sulla cintura del duca e fece un passo indietro. Quel gesto fornì al suo compagno l'opportunità di trafiggere il nobile mentre il duca si preoccupava di cosa gli fosse stato rubato... ma in realtà l'unica cosa che Corrin gli aveva sottratto era la sua attenzione.

Un potere di abilità è un potere di utilità che rappresenta un grado di perizia superiore a quello conferito dal normale addestramento. Possedere un potere di abilità è indice di maestria in quell'abilità o segno di un'inclinazione naturale per essa. Un personaggio deve possedere una determinata abilità come abilità con addestramento per poterne utilizzare i poteri (vedi "Addestramento nelle abilità," *Manuale del Giocatore*, pagina 178).

ACQUISIRE E USARE UN POTERE DI ABILITÀ

Un personaggio può acquisire e usare soltanto i poteri di abilità associati alle sue abilità con addestramento. Ogni volta che raggiunge un livello che gli concede un potere di abilità relativo alla sua classe, il personaggio può scegliere un potere di abilità al posto di un potere della classe. Il potere di abilità scelto deve essere dello stesso livello del potere di classe che avrebbe acquisito, o di livello inferiore.

Un personaggio può usare il riaddestramento (*Manuale del Giocatore*, pagina 28) per sostituire un potere di classe con un potere di abilità e viceversa, fintanto che il nuovo potere è dello stesso livello del potere sostituito o inferiore.

Un personaggio non può sostituire un potere di utilità fornitogli da un cammino leggendario o da un destino epico con un potere di abilità.

ACROBAZIA

Il personaggio unisce la velocità all'agilità per attraversare i tratti di terreno più pericolosi, mantenere l'equilibrio anche nelle situazioni più difficili e spostarsi oltre i nemici. I poteri di Acrobazia potenziano la sua manovrabilità, consentendogli di cogliere i nemici di sorpresa o di sfuggire agli attacchi mettendosi al sicuro con una manovra acrobatica.

Un personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Acrobazia.

LIVELLO 2

Ripresa Agile

Acrobazia Utilità 2

Con un rapido guizzo, il personaggio torna in piedi ed è pronto ad agire.

A volontà

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio si rialza.

LIVELLO 6

Equilibrio Perfetto

Acrobazia Utilità 6

Per quanto il sentiero possa essere stretto, il personaggio possiede equilibrio e coordinazione sufficienti a percorrerlo.

A volontà

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità -2. Durante questo movimento ignora il terreno difficile e può muoversi attraverso qualsiasi superficie orizzontale che sia larga almeno 7,5 cm senza effettuare una prova di Acrobazia.

Manovra Aggraziata

Acrobazia Utilità 6

Il personaggio schiva i suoi nemici con grazia e velocità.

Incontro

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio scatta della sua velocità.

Passo Elusivo

Acrobazia Utilità 6

Affidandosi al suo senso dell'equilibrio e alla sua agilità superiore, il personaggio si muove in un batter d'occhio.

Incontro

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico conclude il suo turno in posizione adiacente al personaggio

Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto.

Schivata Acrobatica

Acrobazia Utilità 6

Il personaggio schiva un colpo in arrivo con una fulminea mossa acrobatica.

Incontro

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Un attacco in mischia colpisce il personaggio

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Acrobazia e ottiene un bonus a tutte le difese contro l'attacco che attiva il potere, pari al risultato della prova diviso 10. Se applicando il bonus l'attacco non lo colpisce, il personaggio scatta di 1 quadretto.

LIVELLO 10

Caduta Rotolante

Acrobazia Utilità 10

Il personaggio cade da una sporgenza, ma grazie al suo addestramento atterra senza danni e si allontana immediatamente.

A volontà

Reazione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio cade e non subisce danni

Effetto: Il personaggio scatta di 3 quadretti.

Fuga Rapida

Acrobazia Utilità 10

Il personaggio sfugge improvvisamente alla presa di un nemico, lasciandolo momentaneamente vulnerabile ai suoi attacchi.

A volontà**Azione minore****Personale****Requisito:** Il personaggio deve essere afferrato.

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Acrobazia per sfuggire. Se supera la prova e ad afferrarlo era una creatura, quella creatura concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno di quest'ultimo.

LIVELLO 16**Schivata Istantiva**

Acrobazia Utilità 16

Quando l'attacco sta per investire il personaggio, i suoi riflessi gli consentono di rimanere un passo avanti al pericolo.

Incontro**Interruzione immediata****Personale****Attivazione:** Il personaggio viene colpito da un attacco ad area o ravvicinato

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Acrobazia e riduce i danni subiti dall'attacco che attiva il potere di un ammontare pari a metà del risultato della prova. Poi scatta di metà della sua velocità.

ARCANO

Le lunghe ore passate a studiare la magia e i settori a essa correlati hanno preparato bene il personaggio a una vita di avventura. L'ignoranza può essere fatale nelle situazioni pericolose; la conoscenza giusta al momento giusto può salvare una vita e trasformare una sconfitta certa in una facile vittoria. I poteri di Arcano consentono a un personaggio di sfruttare le conoscenze cruciali riguardanti i suoi nemici in modo da poter interferire nei loro attacchi o ottenere un vantaggio in combattimento.

Un personaggio deve possedere Arcano come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Arcano.

LIVELLO 2**Proclama Arcano**

Arcano Utilità 2

Il personaggio si lancia nel proclama di una formula oscura riguardo a un determinato argomento, per impressionare, intimidire o imbrogliare il suo pubblico.

Incontro**Azione gratuita****Personale****Attivazione:** Il personaggio dovrebbe effettuare una prova di Diplomazia, Intimidire o Raggirare

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Arcano al posto della prova di Diplomazia, Intimidire o Raggirare.

Sensi Arcani

Arcano Utilità 2

Il personaggio socchiude gli occhi per scorgere le energie magiche invisibili all'occhio del profano, scoprendo quante creature magiche sono presenti nelle vicinanze.

Incontro**Azione minore****Personale**

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Arcano e apprende il numero di creature elementali, fatate o ombra presenti entro un numero di quadretti da lui pari al risultato della prova. Non apprende l'ubicazione esatta di ogni creatura, ma sa quante creature sono presenti per ogni categoria.

LIVELLO 6**Avvertimento Intuitivo**

Arcano Utilità 6

Quando l'avversario scatena il suo attacco, il personaggio capisce di avere già letto di questo tipo di pericolo e grida un avvertimento ai suoi amici.

Incontro**Interruzione immediata****Personale****Attivazione:** Una creatura che il personaggio è in grado di vedere effettua il tiro per colpire di un attacco ad area o ravvicinato che comprende il personaggio tra i bersagli

Effetto: Il personaggio e ogni alleato compreso tra i bersagli dell'attacco che attiva il potere ottengono un bonus di potere +2 a tutte le difese contro di esso.

Esperienza Arcana

Arcano Utilità 6

Il personaggio ha scoperto come celebrare rituali magici usando meno reagenti alchemici rispetto a quelli di cui gli altri maghi hanno bisogno.

Giornaliero**Azione gratuita****Personale****Attivazione:** Il personaggio celebra un rituale arcano di livello pari o inferiore alla metà del proprio.

Effetto: Il personaggio spende soltanto la metà del costo delle componenti in monete d'oro (gli eventuali oggetti focus devono comunque soddisfare il costo minimo), ma non può usare questo potere per ridurre il costo in componenti dei rituali Mescere Pozione e Incantare Oggetto Magico. Se effettua una prova di Arcano come parte di un rituale e non gradisce il risultato, può ripetere la prova con un bonus di potere +4 e scegliere quale risultato usare.

LIVELLO 16**Contromisure Elementali**

Arcano Utilità 16

Quando un flusso di energia magica sfreccia verso il personaggio, questi usa la sua conoscenza di quella magia per contrastarla almeno in parte.

Incontro**Interruzione immediata****Personale****Attivazione:** Il personaggio subisce danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Arcano. I danni sono ridotti del risultato della prova diviso due.

ATLETICA

Il personaggio usa la forza fisica per superare molti ostacoli, che si tratti di nuotare nelle acque tumultuose di un fiume, di scalare una parete rocciosa o di sfondare una porta. I poteri di Atletica sfruttano la sua robustezza fisica per consentirgli di farsi strada attraverso qualsiasi situazione e permettono al personaggio di affidarsi alla forza bruta per raggiungere i suoi nemici per quanto essi possano essere lontani.

Un personaggio deve possedere Atletica come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Atletica.

LIVELLO 2**Balzo Energico**

Atletica Utilità 2

Quando il personaggio balza in aria, agita le braccia e le gambe per allungare ulteriormente la distanza coperta dal salto.

Incontro**Azione di movimento Personale**

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Atletica per saltare con un bonus di potere +5. Si considera dotato di rincorsa e la distanza del salto non è limitata dalla sua velocità.



Scalata Frenetica

Atletica Utilità 2

Il personaggio usa lo slancio della sua avanzata per tirarsi verso l'alto.

Incontro

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Atletica per scalare con un bonus di potere +5. Se supera la prova, scala di un numero di quadretti pari a 2 + la sua velocità.

LIVELLO 6

Balzo Improvviso

Atletica Utilità 6

Il personaggio si muove a scatti attorno al nemico ed è troppo veloce per essere colpito.

Incontro

Azione di movimento Mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Atletica contro una CD determinata dalla taglia del bersaglio: 15 (Media o inferiore), 20 (Grande), 25 (Enorme) o 30 (Mastodontica). Se supera la prova, salta fino a un altro quadretto adiacente al bersaglio senza provocare un attacco di opportunità da parte di esso.

Scatto Poderoso

Atletica Utilità 6

Il personaggio si scaglia in avanti a velocità spericolata, superando a balzi gli ostacoli.

Incontro

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità +4. Durante questo movimento, ignora il terreno difficile e ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Atletica che effettua come parte del movimento.

LIVELLO 10

Falcata Incredibile

Atletica Utilità 10

Il personaggio avanza a una velocità sorprendente.

Giornaliero **Stabile**

Azione minore

Personale

Effetto: Finché l'effetto non termina, il personaggio ottiene un bonus di potere +4 alla velocità.

BASSIFONDI

Il personaggio si sente a casa propria soprattutto in città. Anche se si tratta di una città che non ha mai visitato prima, non appena cammina per le sue strade, fianco a fianco dei suoi cittadini e la sente pulsare sotto i suoi piedi, sa di essere in un territorio familiare. L'abilità Bassifondi serve a ben più che stanare i segreti di una comunità; consente di sapere dove cercare qualcosa, come cercarlo e come sopravvivere nel farlo. I poteri di Bassifondi affinano queste tecniche di sopravvivenza e consentono al personaggio di non essere notato e di sfuggire a qualsiasi inseguimento in un'area urbana.

Un personaggio deve possedere Bassifondi come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Bassifondi.

LIVELLO 2

Fiuto per i Guai

Bassifondi Utilità 2

I molti anni passati in città hanno insegnato al personaggio a tenere gli occhi aperti su ciò che accade intorno a lui. Quando iniziano i guai, il personaggio è già pronto ad affrontarli.

Giornaliero

Azione gratuita

Personale

Attivazione: Il personaggio tira per l'iniziativa e non gradisce il risultato

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Bassifondi e sceglie se usare come sua iniziativa il risultato di quella prova o il risultato della prova di iniziativa.

Topo di Città

Bassifondi Utilità 2

Come un topo, il personaggio è particolarmente abile a usare l'ambiente e perfino i suoi compagni per tenersi fuori vista.

Incontro

Azione gratuita

Personale

Attivazione: Il personaggio termina un'azione di movimento e beneficia di copertura contro almeno una creatura

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Bassifondi al posto di una prova di Furtività per diventare nascosto agli occhi di qualsiasi creatura nei cui confronti beneficia di copertura.

LIVELLO 6

Cittadino Esperto

Bassifondi Utilità 6

La familiarità del personaggio con l'ambiente cittadino gli consente di capire facilmente cosa può reggere il suo peso e gli fa notare rapidamente le cose fuori posto.

Giornaliero

Azione gratuita

Personale

Attivazione: Il personaggio dovrebbe effettuare una prova di Acrobazia, Atletica o Percezione in un ambiente urbano

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Bassifondi al posto della prova di Acrobazia, Atletica o Percezione.

Inseguimento Rallentato Bassifondi Utilità 6

Il personaggio rovescia gli ostacoli, imbocca percorsi difficili, fa cadere detriti e fa tutto ciò che gli viene in mente per rallentare l'avanzata dei suoi inseguitori.

Incontro

Azione di movimento Personale

Requisito: Il personaggio deve trovarsi in un ambiente urbano.

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità. A un certo punto del suo movimento, crea un'area di terreno difficile in una propagazione ravvicinata 3. Il terreno difficile permane fino alla fine dell'incontro.

LIVELLO 10**Muoversi tra la Folla** Bassifondi Utilità 10

Una vita passata in città ha addestrato il personaggio a muoversi agevolmente in mezzo alla folla.

Incontro

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio scatta della sua velocità. Durante questo movimento, può passare attraverso gli spazi dei nemici.

DIPLOMAZIA

Il personaggio ci sa fare con la gente e possiede la giusta combinazione di empatia e fascino. Chi lo incontra tende a fare amicizia con lui, a fare ciò di cui egli ha bisogno o a sostenere la sua causa. I poteri di Diplomazia ampliano le opzioni a sua disposizione. Il personaggio può costringere i nemici a pensarci due volte prima di attaccare, volgere una trattativa a suo vantaggio o ispirare gli alleati a compiere grandi gesta eroiche.

Un personaggio deve possedere Diplomazia come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Diplomazia.

LIVELLO 2**Parole Rincuoranti** Diplomazia Utilità 2

A battaglia conclusa, gli alleati si rivolgono al personaggio in cerca di parole di incoraggiamento e sostegno.

Giornaliero

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Requisito: Il personaggio deve sottoporsi a un riposo breve.

Bersaglio: Ogni alleato in grado di sentire il personaggio entro l'emanazione

Effetto: Quando ogni bersaglio spende uno o più impulsi curativi alla fine di un riposo breve, recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Carisma del personaggio.

LIVELLO 6**Discorso Esaltante** Diplomazia Utilità 6

Enumerando le grandi imprese e le doti dei suoi alleati, il personaggio infonde in loro la fiducia di cui hanno bisogno per vincere la battaglia imminente.

Giornaliero

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Requisito: Il personaggio deve sottoporsi a un riposo breve.

Bersaglio: Ogni alleato in grado di sentire il personaggio entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro successivo, ogni bersaglio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza finché non diventa sanguinante.

Mercanteggiare Diplomazia Utilità 6

Il personaggio è abile nei negoziati e a volte riesce a trasformare un passo falso nelle trattative in un vantaggio.

Incontro

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio effettua una prova di Diplomazia e non gradisce il risultato

Effetto: Il personaggio ripete la prova di Diplomazia e sceglie quale risultato usare.

LIVELLO 10**Fare Amicizia** Diplomazia Utilità 10

Il personaggio sa dire le cose giuste per piacere alla gente.

Incontro ♦ Charme

Azione minore Distanza 5

Bersaglio: Una creatura non ostile dotata di Intelligenza 5 o superiore

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Raggiare e alle prove di Diplomazia contro il bersaglio.

Invocare Pietà Diplomazia Utilità 10

Con gesti e parole di supplica, il personaggio convince i suoi nemici a non infierire sui feriti.

Incontro

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione; il bersaglio deve essere sanguinante

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché il bersaglio non cessa di essere sanguinante, il movimento del bersaglio non provoca attacchi di opportunità e il bersaglio ottiene un bonus di potere +4 a tutte le difese.

Nobile Sacrificio Diplomazia Utilità 10

Il personaggio impone a un nemico di affrontarlo per distrarre la sua attenzione da un amico ferito, che viene ispirato da questo sacrificio.

Incontro ♦ Charme

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 3

Attivazione: Un nemico entro 3 quadretti dal personaggio effettua un tiro per colpire in mischia contro un alleato sanguinante adiacente al personaggio

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Il tiro per colpire del bersaglio è rivolto contro il personaggio anziché contro l'alleato sanguinante. Se l'attacco colpisce il personaggio, l'alleato ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma del personaggio.

LIVELLO 16**Alleato Indomito** Diplomazia Utilità 16

Quando il personaggio è nelle vicinanze, gli alleati si rifiutano di arrendersi.

Incontro

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio è ridotto a 0 punti ferita o meno da un attacco

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del bersaglio, la condizione di morente non fa cadere il bersaglio a terra svenuto.

DUNGEON

Che si tratti di insinuarsi nel Sottosuolo o di esplorare le profondità di un dungeon, il personaggio è dotato di abilità straordinarie quando si tratta di orientarsi nel mondo sotterraneo. Grazie ai poteri di Dungeon può reagire ai pericoli sotterranei in un batter d'occhio, mantenere le sue facoltà anche quando è privo di luce e scoprire i segreti più nascosti dei mostri aberranti.

Un personaggio deve possedere Dungeon come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Dungeon.

LIVELLO 2

Conoscenze Ultraterrene

Dungeon Utilità 2

Nei movimenti di quell'orrore aberrante c'è qualcosa che fa scattare una molla nella memoria del personaggio; ora sa come va combattuta quella creatura.

Incontro

Azione minore

Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Una creatura aberrante che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio effettua una prova di conoscenze dei mostri usando Dungeon per determinare le resistenze e le vulnerabilità del bersaglio. Se supera la prova, il personaggio o un alleato in grado di vederlo ottiene un bonus di potere +4 al prossimo tiro per colpire che effettua contro il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio.

Ombre Profonde

Dungeon Utilità 2

Esaminando il gioco di ombre contro la parete della caverna, il personaggio individua un nascondiglio che un esploratore inesperto non riuscirebbe a notare.

Incontro

Azione minore

Personale

Requisito: Il personaggio deve beneficiare di copertura od occultamento sottoterra.

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Dungeon al posto di una prova di Furtività per nascondersi.

LIVELLO 6

Intuito della Pietra

Dungeon Utilità 6

Il mondo sotterraneo nasconde ben pochi segreti al personaggio.

Incontro

Azione gratuita

Personale

Attivazione: Il personaggio dovrebbe effettuare una prova di Percezione sottoterra

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Dungeon al posto della prova di Percezione.

Occhi dello Speleologo

Dungeon Utilità 6

Le lunghe ore passate a lavorare in condizioni di luce fioca consentono al personaggio di concentrare i suoi sensi un istante per riuscire a vedere anche nell'oscurità più totale.

Incontro

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio ottiene vista cieca 10 fino alla fine del suo turno successivo.

LIVELLO 10

Percepire Trappole

Dungeon Utilità 10

Quando la trappola scatta, l'esperienza del personaggio nell'affrontare tali pericoli gli consente di farsi da parte e di lasciare un avversario alla mercé della trappola.

Incontro

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Una trappola o un pericolo effettua un tiro per colpire con un attacco in mischia o a distanza contro il personaggio

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +4 a tutte le difese contro l'attacco. Se l'attacco lo manca, la trappola ripete l'attacco come azione gratuita contro un nemico adiacente al personaggio.

FURTIVITÀ

Il personaggio ha imparato molto presto che se il nemico non lo vede, più difficilmente potrà respingere i suoi attacchi. Dopo aver affinato le sue doti di furtività, è diventato capace di scivolare tra le ombre, evitando di attirare l'attenzione fino al momento giusto in cui si presenterà l'opportunità di attaccare. I poteri di Furtività sono la dimostrazione della sua perizia nell'evitare di essere individuato e gli consentono di massimizzare l'occultamento e la copertura, di pedinare i nemici e di muoversi senza attirare l'attenzione.

Un personaggio deve possedere Furtività come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Furtività.

LIVELLO 2

Elusività Oscurata

Furtività Utilità 2

Anche se l'attenzione del nemico è concentrata sul personaggio, la sua incapacità di vedere chiaramente evita al personaggio di correre troppi rischi.

A volontà

Azione minore

Personale

Requisito: Il personaggio deve essere marchiato e beneficiare di occultamento rispetto alla creatura che lo ha marchiato.

Effetto: La condizione di marchiato sul personaggio ha termine.

LIVELLO 6

Buio Avvolgente

Furtività Utilità 6

Usando agilmente l'ambiente circostante, il personaggio scompare dalla vista.

Incontro

Azione minore

Personale

Requisito: Il personaggio deve beneficiare di copertura od occultamento.

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Furtività.

Scatto Occultato

Furtività Utilità 6

Il nemico calcola male la posizione del personaggio, offrendogli l'opportunità di chinarsi per evitare il colpo.

Incontro

Reazione immediata

Personale

Attivazione: Un nemico manca il personaggio con un attacco in mischia o a distanza quando il personaggio beneficia di occultamento o copertura nei suoi confronti

Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto.

LIVELLO 10

Copertura della Folla

Furtività Utilità 10

Il personaggio tiene i suoi nemici tra sé e il loro compagno, usandoli come scudo.

Incontro

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Un nemico effettua un tiro per colpire con attacco a distanza contro il personaggio

Effetto: I nemici adiacenti al personaggio e sulla traiettoria dell'attacco concedono copertura al personaggio contro l'attacco. Se l'attacco non colpisce il personaggio, l'attaccante ripete il tiro contro uno dei nemici che concedeva copertura al personaggio.

Pedinamento Persistente

Furtività Utilità 10

Il personaggio segue la preda senza essere visto, aspettando il momento migliore per colpire.

A volontà

Azione di movimento Emanazione ravvicinata 20

Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione che il personaggio può vedere e nei cui confronti il personaggio possiede occultamento o copertura

Effetto: La prima volta in cui il bersaglio si muove prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può muoversi della sua velocità come reazione immediata. Se il personaggio termina il movimento beneficiando di copertura od occultamento contro il bersaglio, può effettuare una prova di Furtività per diventare nascosto.

LIVELLO 16

Buio Fitto

Furtività Utilità 16

Sfruttando l'ambiente circostante, il personaggio si oscura agli occhi del suo aggressore.

Incontro

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio con un attacco in mischia o a distanza e il personaggio beneficia di copertura od occultamento contro di esso

Effetto: Il personaggio diventa invisibile nei confronti del nemico che attiva il potere fino all'inizio del proprio turno successivo.

GUARIRE

Le ferite fanno parte della vita di ogni avventuriero. Tagli di spada, punte di freccia, bruciature da soffio infuocato e altre innumerevoli forme di danno lo affliggono nel corso di ogni tipica avventura. I suoi compagni in genere sono in grado di badare a se stessi, ma in un momento di crisi, l'addestramento del personaggio può offrire loro un aiuto cruciale. I poteri di Guarire gli forniscono una vasta gamma di metodi per prendersi cura dei compagni, aiutandoli ad attingere alla loro forza interiore e perfino a fare ritorno dalla soglia della morte.

Un personaggio deve possedere Guarire come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Guarire.

LIVELLO 2

Dono del Guaritore

Guarire Utilità 2

Il personaggio si prende cura di un compagno caduto e allontana da lui l'ombra della morte.

Incontro ♦ Guarigione

Azione standard Mischia 1

Bersaglio: Una creatura morente

Effetto: Il bersaglio può spendere un impulso curativo.

LIVELLO 6

Cure del Medico

Guarire Utilità 6

Grazie al suo addestramento specializzato, il personaggio consente a un alleato di tornare a combattere.

Incontro ♦ Guarigione

Azione standard

Mischia 1

Bersaglio: Il personaggio o un alleato

Effetto: Il bersaglio può spendere un impulso curativo.

Ripresa Rapida

Guarire Utilità 6

Il personaggio cura le ferite più critiche di un compagno per consentirgli di rientrare in battaglia.

Incontro

Azione minore

Mischia 1

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio può usare recuperare energie senza usare un'azione per farlo.

Ritardare Veleno

Guarire Utilità 6

Le somministrazioni del personaggio proteggono brevemente il suo paziente dal veleno.

Incontro

Azione minore

Mischia 1

Bersaglio: Il personaggio o una creatura

Effetto: Il bersaglio è immune al veleno fino alla fine del turno successivo del personaggio.

LIVELLO 10

Istante di Pausa

Guarire Utilità 10

Il personaggio concede al compagno un momento di respiro.

Incontro

Azione minore

Mischia 1

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio ottiene un nuovo uso di recuperare energie se lo aveva già utilizzato durante questo incontro.

LIVELLO 16

Trattamento Miracoloso

Guarire Utilità 16

Le cure esperte del personaggio risanano istantaneamente alcune ferite.

Giornaliero ♦ Guarigione

Azione standard

Mischia 1

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo.

INTIMIDIRE

Le intimidazioni sono in sostanza delle minacce annunciate, promesse convincenti di dolore o privazione. Un personaggio può trasmettere sensazioni di minaccia costantemente, innervosendo gli altri anche con la sua semplice presenza. A volte un suo sussurro è sufficiente a convincere la gente a fare ciò che egli vuole. I poteri di Intimidire gli consentono di affinare la sua presenza minacciosa fino a farne un potente strumento, sia sul campo di battaglia che a un sontuoso banchetto. Il personaggio può fare tremare i suoi nemici, indurre gli amici a tornare a combattere e innervosire gli avversari più intrattabili.



Un personaggio deve possedere Intimidire come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Intimidire.

LIVELLO 2

Minaccia Sinistra

Intimidire Utilità 2

Il personaggio attira l'attenzione del suo nemico e lo costringe a pensare esclusivamente a lui.

Incontro

Azione gratuita **Mischia 1**

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia

Bersaglio: Il nemico colpito dal personaggio

Effetto: Il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo. Inoltre, un alleato marchiato dal bersaglio non è più marchiato.

LIVELLO 6

Demoralizzare Avversario

Intimidire Utilità 6

Il personaggio sputa un'orrenda minaccia all'avversario, costringendolo a pensarci due volte prima di attaccarlo.

Incontro ♦ **Paura**

Azione gratuita **Mischia 1**

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia

Bersaglio: Il nemico colpito dal personaggio

Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro il personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Tutti Indietreggiano

Intimidire Utilità 6

Il personaggio incute terrore nei suoi nemici.

Incontro ♦ **Paura**

Azione minore **Propagazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Effetto: Il personaggio spinge ogni bersaglio di 1 quadretto, ma non nel terreno ostacolante.

Usare il Bastone

Intimidire Utilità 6

Perché sprecare tempo con la diplomazia quando le minacce possono arrivare al cuore del problema?

Incontro

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Il personaggio dovrebbe effettuare una prova di Diplomazia

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Intimidire al posto di una prova di Diplomazia.

LIVELLO 10

Riprenditi!

Intimidire Utilità 10

Con un ceffone in pieno volto, il personaggio costringe l'alleato a rientrare in sé.

Incontro

Azione minore **Contatto in mischia**

Bersaglio: Un alleato soggetto a una condizione di dominato, frastornato o stordito a cui un tiro salvezza può porre termine

Effetto: Il bersaglio effettua un tiro salvezza contro l'effetto.

INTUIZIONE

Il personaggio è in grado di sviluppare una forte empatia nei confronti degli altri, e quindi di anticipare le loro azioni e valutare le loro motivazioni. Forse possiede uno spirito solidale, capace di mettersi nei panni di ogni persona che incontra, oppure un animo cinico e calcolatore, che legge nei cuori altrui per imparare a sfruttarli meglio. I poteri di Intuizione fanno del personaggio un esperto osservatore e gli consentono di condurre i negoziati nella maniera a lui più consona. Questi poteri hanno anche delle applicazioni utili in combattimento, in quanto consentono al personaggio di percepire le intenzioni del nemico e di prevenirle.

Un personaggio deve possedere Intuizione come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Intuizione.

LIVELLO 2

Anticipare Manovra

Intuizione Utilità 2

Il personaggio legge il suo avversario come un libro aperto e lo surclassa in astuzia.

Incontro

Azione minore **Mischia 1**

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Intuizione contrapposta a una prova di Raggiare che il bersaglio effettua come azione gratuita. Se il personaggio supera la prova, il bersaglio gli concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

LIVELLO 6

Contromossa Intuitiva

Intuizione Utilità 6

Il personaggio prevede la mossa dell'avversario e gli nega il vantaggio.

Incontro

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio non concede vantaggio in combattimento fino alla fine del suo turno successivo.

Lettura Empatica

Intuizione Utilità 6

Il personaggio percepisce dove la conversazione vuole andare a parare e impedisce a un alleato di fare una gaffe.

Incontro

Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata 5**

Attivazione: Un alleato fallisce una prova di Diplomazia, Intimidire o Raggiare

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ripete il tiro della prova di abilità e sceglie quale risultato usare.

Manovra Precognitiva

Intuizione Utilità 6

Quando il nemico si muove, il personaggio risponde a ogni suo passo con una contromossa.

Incontro

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio si muove di sua volontà.

Effetto: Il personaggio scatta di metà della propria velocità.



LIVELLO 10

Commento Intuitivo

Intuizione Utilità 10

Il personaggio valuta la situazione e fornisce consigli preziosi che pilotano la conversazione verso una direzione proficua.

Incontro

Azione minore

Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio ottiene un bonus alle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggiungere pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Difesa Precognitiva

Intuizione Utilità 10

Il personaggio anticipa l'attacco del suo nemico e riesce a difendersi efficacemente.

Incontro

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Il personaggio viene colpito da una creatura

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese contro l'attacco.

LIVELLO 16

Reazione Intuitiva

Intuizione Utilità 16

Il personaggio predice come intende reagire il nemico e si regola di conseguenza.

Incontro

Azione gratuita

Personale

Attivazione: Il personaggio manca con un attacco

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +3 al tiro per colpire.

MANOLESTA

Le arti criminose sono preziose per chi deve destreggiarsi tra i pericoli del mondo. L'abilità Manolesta è utile per smantellare le trappole, confondere i nemici e oltrepassare interdizioni o porte chiuse a chiave per raggiungere i tesori migliori. Molti gruppi di avventurieri comprendono almeno un membro che si diletta in questo genere di attività. Grazie ai poteri di Manolesta, il personaggio manovra con perizia ogni oggetto e riesce a sbilanciare gli avversari distraendoli con le sue mosse.

Un personaggio deve possedere Manolesta come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Manolesta.

LIVELLO 2

Mani Veloci

Manolesta Utilità 2

Le dita del personaggio diventano sfocate quando manipolano un oggetto più velocemente di quanto l'occhio riesca a seguire.

A volontà

Azione gratuita (Speciale)

Personale

Effetto: Il personaggio estrae o rinfodera un'arma, raccoglie un oggetto nel suo spazio o in uno spazio a lui adiacente, oppure recupera o mette da parte un oggetto.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere soltanto una volta per round.

Palmo Svelto

Manolesta Utilità 2

Grazie alla sua rapidità di mano, il personaggio fa sparire l'oggetto.

Incontro

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Manolesta per svuotare le tasche di una creatura adiacente o per usare rapidità di mano.

Tocco dello Scassinatore

Manolesta Utilità 2

Un piccolo colpetto bene assestato a volte è tutto ciò che serve per far scattare una serratura.

Incontro

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Manolesta per aprire una serratura adiacente.

LIVELLO 6

Difesa Sottratta

Manolesta Utilità 6

Il personaggio compie una mossa verso l'avversario, inducendolo a credere di averlo appena rapinato e fornendo a un alleato l'opportunità perfetta per assalirlo.

Incontro

Azione minore

Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Manolesta contrapposta alla prova di Percezione passiva del personaggio. Se supera la prova, il prossimo alleato che attacca il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio per quell'attacco.

Ritirata Rapida

Manolesta Utilità 6

Quando le cose vanno storte, il personaggio capisce subito che è il momento buono per uscire di scena alla svelta.

Incontro

Azione gratuita

Personale

Attivazione: La prova di Manolesta del personaggio attiva una trappola

Effetto: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari a metà del suo modificatore di Destrezza.

Scambio Veloce

Manolesta Utilità 6

Il personaggio tira un amico accanto a sé e poi scivola via.

Incontro

Azione di movimento

Mischia 1

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto nel suo spazio. Poi scatta di 1 quadretto.

LIVELLO 10

Manovra Disturbatrice

Manolesta Utilità 10

Con una raffica di colpi, spinte e urti, il personaggio si spinge oltre l'avversario, lasciandolo confuso.

Incontro

Azione di movimento

Mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità attraverso lo spazio del bersaglio fino a un quadretto a esso adiacente. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità da parte del bersaglio. Inoltre, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

NATURA

Il mondo nasconde pochi segreti per qualcuno dotato dell'addestramento e dei poteri di osservazione del personaggio. Egli può riconoscere i vegetali e gli animali a vista, identificare i pericoli e trovare la strada giusta in mezzo alle terre selvagge. I poteri di Natura gli consentono di lavorare più agevolmente con le bestie, di trovare il terreno più vantaggioso su cui dare inizio a una battaglia e di guidare i suoi alleati attraverso terre pericolose.

Un personaggio deve possedere Natura come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Natura.

LIVELLO 2

Coordinazione in Sella

Natura Utilità 2

Il personaggio sincronizza l'attacco con i movimenti della sua cavalcatura per massimizzare i suoi danni.

Incontro

Azione minore

Personale

Requisito: Il personaggio deve trovarsi in sella a una creatura consenziente.

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro dei danni del suo prossimo attacco prima dell'inizio del suo turno successivo.

Percepire la Natura

Natura Utilità 2

La foresta è silenziosa... troppo silenziosa.

Giornaliero

Azione gratuita

Personale

Attivazione: Il personaggio dovrebbe tirare per l'iniziativa in un ambiente naturale

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Natura al posto della sua prova di iniziativa. Inoltre, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di +4 a tutte le difese fino alla fine del primo round dell'incontro.

LIVELLO 6

Cavaliere Esperto

Natura Utilità 6

Il personaggio è talmente abile a cavalcare che può salire o scendere di sella in un batter d'occhio.

A volontà

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio sale o scende da una creatura adiacente e consenziente che possiede la parola chiave "Cavalcatura".

Sentiero del Cervo Agile

Natura Utilità 6

Il personaggio si fa strada con facilità attraverso il sottobosco.

Incontro

Azione di movimento

Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità. Durante questo movimento, ignora il terreno difficile costituito da alberi, sottobosco o altri arbusti naturali.

LIVELLO 10

Trovare il Sentiero

Natura Utilità 10

Dopo aver percorso innumerevoli chilometri di sentieri tortuosi, il personaggio ha imparato a trovare il percorso più sicuro attraverso il terreno più insidioso.

Incontro

Azione minore

Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ignora il terreno difficile fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PERCEZIONE

Pochi dettagli sfuggono ai sensi acuti del personaggio. Egli può avvistare un falco nel cielo in un giorno nuvoloso, seguire le tracce di una preda su terreno montagnoso spoglio e sentire i rumori più deboli oltre le porte più massicce. I poteri di Percezione gli forniscono ulteriori opportunità di fare buon uso della sua straordinaria acutezza sensoriale. Grazie a essi, il personaggio può individuare i nemici più lontani,



accorgersi di un'imboscata o guidare il colpo di un compagno fino al punto più vulnerabile di un nemico.

Un personaggio deve possedere Percezione come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Percezione.

LIVELLO 2

Vista Remota Percezione Utilità 2

Il personaggio acuisce i suoi sensi per scorgere i nemici al margine del suo campo visivo.

Incontro

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i suoi tiri per colpire con le armi a distanza non subiscono alcuna penalità per la lunga gittata e ignorano la copertura e l'occultamento, ma non la copertura superiore o l'occultamento totale.

LIVELLO 6

Avvertimento del Pericolo Percezione Utilità 6

I sensi acuti del personaggio notano i dettagli più sottili; il personaggio li riferisce poi ai suoi alleati con un rapido avvertimento.

Giornaliero ♦ **Stabile**

Azione minore Personale

Effetto: Finché l'effetto non termina, gli alleati che possono sentire o vedere il personaggio possono usare la sua prova passiva di Percezione al posto della loro finché si trovano entro 5 quadretti da lui. Il personaggio non concede questo beneficio quando è svenuto.

Scoprire Trappole Percezione Utilità 6

Quando una trappola mette in pericolo i suoi amici, il personaggio esamina rapidamente l'area, individuando la posizione più probabile del pannello di controllo nascosto.

Incontro

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio scopre una trappola con una prova di Percezione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può ripetere le prove di Manolesta effettuate per disattivare la trappola. Deve usare il secondo risultato.

Tiro Guidato Percezione Utilità 6

Il personaggio nota un punto debole critico nelle difese di un avversario, che un alleato può sfruttare con effetti micidiali.

Incontro

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio manca con attacco contro la CA

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio effettua l'attacco contro i Riflessi anziché contro la CA.

LIVELLO 10

Individuare Debolezza Percezione Utilità 10

Il personaggio individua una debolezza e indirizza il suo attacco successivo verso di essa.

Incontro

Azione minore Distanza visuale

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il personaggio ottiene un bonus di potere +4 ai tiri dei danni contro il bersaglio quando lo colpisce.

Istinti Straordinari Percezione Utilità 10

I sensi acuti del personaggio guidano le sue reazioni e quelle di un suo amico.

Giornaliero

Azione gratuita

Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Il personaggio tira per l'iniziativa e non gradisce il risultato

Bersaglio: Il personaggio e un alleato entro l'emanazione

Effetto: I bersagli possono usare la prova di Percezione passiva del personaggio al posto delle loro prove di iniziativa.

Vista Focalizzata Percezione Utilità 10

I rumori della battaglia si fanno indistinti e il balenare dell'acciaio e della magia svanisce quando il personaggio concentra tutti i suoi sensi sul bersaglio.

Incontro

Azione minore

Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Quando il personaggio attacca il bersaglio non subisce alcuna penalità ai tiri per colpire dovuta a copertura, copertura superiore, occultamento od occultamento totale. Questo beneficio dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Vista Perfetta Percezione Utilità 10

I nemici possono provare a nascondersi, ma quando il personaggio trova una loro traccia, non possono sfuggirgli.

Incontro

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio ottiene vista cieca 5 fino alla fine del suo turno successivo.

RAGGIRARE

Le menzogne hanno molte sfumature, ma la tavolozza del personaggio le possiede tutte. In qualità di bugiardo consumato, egli è in grado di fare apparire vero l'inverosimile e possibile ciò che è in realtà impossibile. I poteri di Raggirare gli offrono nuove tecniche per ingannare coloro che gli stanno intorno. Può riempire un vuoto nella conversazione con le parole che gli escono spontaneamente di bocca, ingannare i nemici per fornire alla sua fazione un vantaggio in combattimento o uscire da una situazione spinosa con qualche parola mielata e un'espressione innocente.

Un personaggio deve possedere Raggirare come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Raggirare.

LIVELLO 2

Finta in Battaglia Raggirare Utilità 2

La mossa improvvisa del personaggio fa trasalire il nemico, che si scopre nei confronti dell'attacco successivo di un alleato.

Incontro

Azione minore

Mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Raggirare contrapposta alla prova di Intuizione passiva del bersaglio. Se il personaggio supera la prova, un alleato a lui adiacente ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio per il prossimo attacco che tale alleato sferra contro di esso prima della fine del turno successivo del personaggio.

Spavalderia Simulata

Raggirare Utilità 2

Il coraggio ostentato dal personaggio induce il nemico a ripensarsi prima di insistere con i suoi attacchi.

A volontà

Azione minore **Personale**

Requisito: Il personaggio deve essere marchiato.

Effetto: Il personaggio non è più marchiato.

LIVELLO 6

Chiacchiere Frastornanti

Raggirare Utilità 6

Il personaggio sproloquia senza tregua, lasciando sconcertati i suoi nemici.

Incontro

Azione minore **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Raggirare contrapposta alla prova di Intuizione passiva di ogni bersaglio. Se supera la prova contro un determinato bersaglio, quel bersaglio non può effettuare attacchi di opportunità contro il personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Lingua Sciolta

Raggirare Utilità 6

Nel corso di una trattativa, un passo falso del personaggio diventa un'opportunità per scoprire la debolezza dell'avversario.

Incontro

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Il personaggio effettua una prova di Diplomazia, Intimidire o Raggirare e non gradisce il risultato

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Raggirare e sceglie quale risultato usare.

Trucchi Sporchi

Raggirare Utilità 6

Ricorrendo all'inganno, il personaggio si crea un'opportunità per sfuggire alla cattura.

Incontro

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Raggirare contrapposta alla prova di Intuizione passiva di un nemico adiacente. Se supera la prova, il personaggio si muove di 1 quadretto e non provoca attacchi di opportunità da parte di quel nemico.

LIVELLO 10

Improvvisazione Arcana

Raggirare Utilità 10

Quando il personaggio celebra un rituale, alterna parole inventate a componenti inventate e sfrutta le risorse più disparate a portata di mano.

Giornaliero

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Il personaggio celebra un rituale di livello pari o inferiore alla metà del proprio

Effetto: Il personaggio spende soltanto la metà del costo delle componenti in monete d'oro (gli eventuali oggetti focus devono comunque soddisfare il costo minimo), ma non può usare questo potere per ridurre il costo in componenti dei rituali Mescere Pozione e Incantare Oggetto Magico. Può inoltre effettuare una prova di Raggirare al posto di qualsiasi prova di abilità richiesta dal rituale.

Temporeggiamento

Raggirare Utilità 10

Le chiacchiere del personaggio inducono i nemici a esitare per un istante cruciale.

Giornaliero

Azione gratuita **Distanza visuale**

Attivazione: Il personaggio tira per l'iniziativa

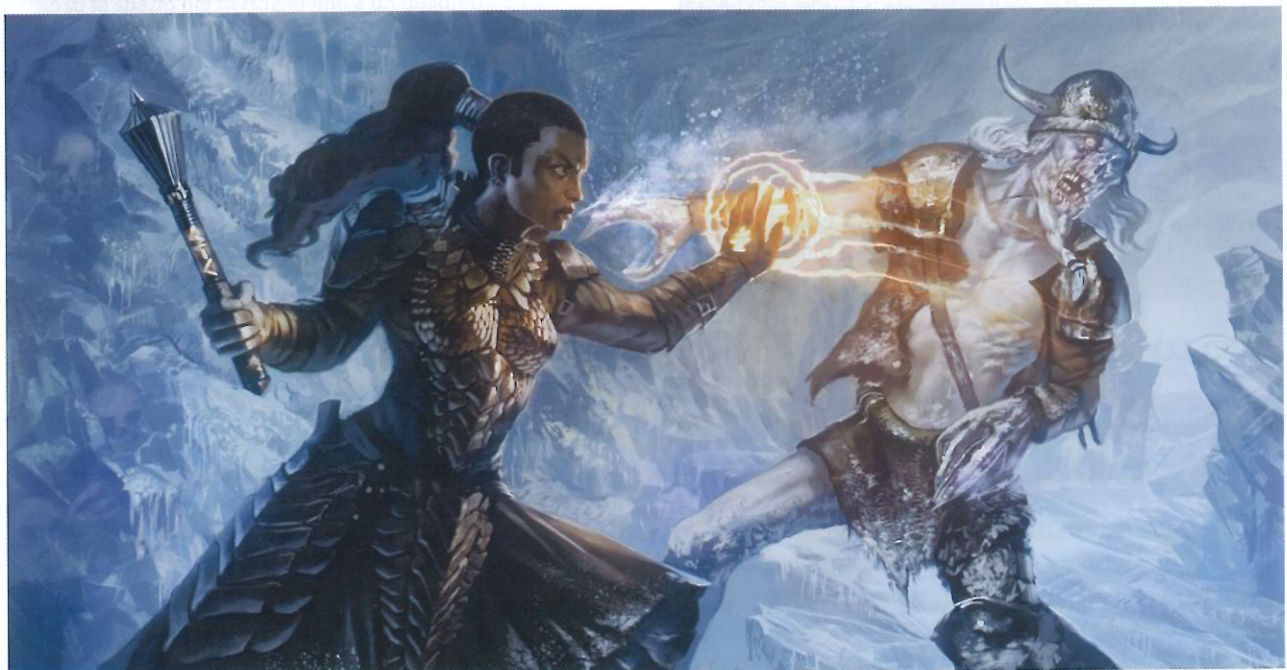
Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere

Effetto: L'iniziativa di ogni bersaglio è ridotta di 10.

RELIGIONE

La vasta conoscenza che il personaggio possiede dei testi religiosi gli consente di dimostrare un'ottima competenza nelle questioni cosmologiche. Il personaggio ha studiato le lotte primigenie tra gli dèi e i primordiali, il ruolo che gli dèi svolgono nel mondo e perfino la perversione dell'ordine naturale rappresentata dai non morti. I poteri di religione gli consentono di applicare dei principi teologici alla lotta contro i mali del mondo. Grazie a questi poteri, il personaggio può aiutare i suoi alleati e usare la propria fede come uno scudo.

Un personaggio deve possedere Religione come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Religione.



LIVELLO 2

Guarigione di Fede

Religione Utilità 2

Le preghiere del personaggio aiutano un alleato a riprendersi dalle ferite.

Giornaliero ♦ **Guarigione**

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il bersaglio può spendere un impulso curativo.

LIVELLO 6

Censurare i Sacrileghi

Religione Utilità 6

Brandendo il suo simbolo sacro, il personaggio scaccia i non morti e rafforza i suoi alleati contro i loro attacchi.

Incontro ♦ **Zona**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 1**

Requisito: Il personaggio deve indossare o impugnare un simbolo sacro.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, la zona si sposta a sua volta e rimane centrata su di lui. Finché si trova entro la zona, i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 a tutte le difese contro le creature non morte. Se una creatura non morta termina il proprio turno entro la zona, il personaggio la spinge di 1 quadretto come azione gratuita.

Scudo del Teologo

Religione Utilità 6

Richiamando alla mente le conoscenze apprese dai testi sacri, il personaggio sa come proteggersi dagli attacchi dei nemici.

Incontro

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Il personaggio viene colpito da un attacco necrotico o radioso

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene resistenza ai danni necrotici e ai danni radiosi pari a 5 + il proprio modificatore di Intelligenza.

LIVELLO 10

Convinzione

Religione Utilità 10

Il personaggio sussurra una preghiera di aiuto per superare le avversità.

Incontro

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +5 al prossimo tiro salvezza che effettua prima dell'inizio del proprio turno successivo.

Recitare Preghiere

Religione Utilità 10

Il personaggio fa eco alle preghiere dei suoi alleati per dare loro più forza.

Giornaliero ♦ **Zona**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 1**

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, la zona si sposta a sua volta e rimane centrata su di lui. Finché si trovano entro la zona, i suoi alleati ottengono un bonus di potere +1 ai tiri per colpire.

Mantenere minore: La zona permane.

STORIA

Per alcuni, la storia è soltanto una questione di tomi polverosi e nozioni inutili. Ma come recita il detto, coloro che ignorano la storia sono condannati a ripeterla. Grazie ai suoi studi, il personaggio può ricordare fatti utili che può applicare in ogni campo, dal comune al magico. I poteri di Storia dimostrano la straordinaria istruzione del personaggio e gli consentono di ricordare dettagli utili con la massima precisione, o di richiamare alla mente le tattiche delle battaglie storiche durante un combattimento.

Un personaggio deve possedere Storia come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Storia.

LIVELLO 2

Conoscenza delle Leggende

Storia Utilità 2

Le leggende sono la specialità del personaggio, che riesce sempre a trovare un impiego utile per queste storie.

Incontro

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Il personaggio dovrebbe effettuare una prova di conoscenze usando un'abilità diversa da Storia

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Storia al posto dell'altra prova di conoscenze.

Epifania dello Stratega

Storia Utilità 2

Ricordando le antiche battaglie, il personaggio coglie degli echi di esse nelle posizioni dei suoi nemici e sfrutta le sue conoscenze per aiutare la propria fazione a vincere la battaglia.

Giornaliero

Azione gratuita **Emanazione ravvicinata 5**

Attivazione: Il personaggio tira per l'iniziativa

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Storia e ogni bersaglio può usare il risultato della prova come risultato della propria prova di iniziativa.

Ricordo Perfetto

Storia Utilità 2

La mente del personaggio è come una gabbia d'acciaio; nulla le sfugge.

A volontà

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Il personaggio dovrebbe effettuare una prova di Intelligenza

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Storia al posto della prova di Intelligenza.

LIVELLO 6

Rivelazione Storica

Storia Utilità 6

Quando il suo alleato si sforza per ricordarsi un fatto importante, il personaggio gli offre una storia per guidarlo sul sentiero giusto.

Incontro

Reazione immediata **Emanazione ravvicinata 5**

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio effettua una prova di conoscenze e non gradisce il risultato

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ripete la prova di conoscenze e sceglie quale risultato usare.

LIVELLO 10

Valutazione Tattica

Storia Utilità 10

I movimenti dei nemici sono simili a quelli di uno scontro che il personaggio ha studiato in passato. Il personaggio può usare queste conoscenze per neutralizzare le manovre avversarie.

Incontro

Reazione immediata **Mischia 1**

Attivazione: Un nemico entra in un quadretto adiacente al personaggio o a un alleato che a sua volta è adiacente al personaggio

Bersaglio: Il personaggio o l'alleato

Effetto: Il bersaglio scatta di 1 quadretto e ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

TENACIA

L'avventura non è cosa adatta ai deboli. Molti di coloro che scelgono una vita da avventuriero sono fatti di una stoffa più dura rispetto ai comuni mortali, ma il personaggio surclassa perfino queste anime coraggiose. È carico di vigore e non soccombe alle ferite che potrebbero piegare gli altri. I poteri di Tenacia sviluppano la robustezza innata del personaggio, consentendogli di scuotersi di dosso le ferite, di ignorare i danni e di continuare a combattere assieme ai suoi alleati.

Un personaggio deve possedere Tenacia come abilità con addestramento per acquisire e usare i poteri di Tenacia.

LIVELLO 2

Presenza Rinvigorente

Tenacia Utilità 2

Inspirati dalla resistenza del personaggio, i suoi alleati trovano la volontà di superare una sfida.

Giornaliero

Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**

Requisito: Il personaggio deve avere l'azione di recuperare energie disponibile da utilizzare.

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio usa recuperare energie e ogni bersaglio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 10 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Sopportare il Dolore

Tenacia Utilità 2

Il personaggio sogghigna e tiene duro, scrollandosi di dosso il dolore di una nuova ferita.

Giornaliero

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Il personaggio viene colpito da un attacco

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene resistenza a tutti i danni pari a 5 + il suo modificatore di Costituzione.

LIVELLO 6

Riscuotersi

Tenacia Utilità 6

Il personaggio trae un profondo respiro per scrollarsi di dosso gli effetti di una ferita persistente.

Incontro

Nessuna azione **Personale**

Attivazione: Il turno del personaggio ha inizio e il personaggio subisce danni continuati

Effetto: Il personaggio effettua un tiro salvezza contro i danni continuati prima di subirla.



Ulteriori Energie

Tenacia Utilità 6

Le riserve di energia del personaggio sembrano quasi illimitate e gli consentono di rialzarsi nonostante abbia subito ferite che abbatterebbero chiunque altro.

Giornaliero ♦ **Guarigione**

Azione minore (Speciale)

Personale

Effetto: Il personaggio spende un impulso curativo.

Speciale: Come azione standard, un alleato adiacente può effettuare una prova di Guarire con CD 10 per consentire al personaggio di utilizzare questo potere senza dover usare una sua azione.

LIVELLO 10

Impulso Reattivo

Tenacia Utilità 10

L'attacco era ben mirato, ma il personaggio si impone di non cedere.

Incontro ♦ **Guarigione**

Reazione immediata **Personale**

Attivazione: Un attacco rende il personaggio sanguinante

Effetto: Il personaggio spende un impulso curativo.

LIVELLO 16

Duro a Morire

Tenacia Utilità 16

Anche se perde sangue da una dozzina di ferite, il personaggio si rifiuta di crollare a terra e di morire.

Giornaliero

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Il personaggio scende a 0 punti ferita o meno

Effetto: Finché il personaggio non muore o fino alla fine dell'incontro, la condizione di morente non lo fa cadere a terra svenuto, ma lo rende frastornato.

I talenti presentati in questa sezione offrono una vasta gamma di opzioni per tutti i personaggi. Quei personaggi che usano le nuove classi e razze presentate in questo libro troveranno numerosi talenti che miglioreranno la loro classe e i loro privilegi razziali. I personaggi multiclasse e ibridi possono fare uso di una serie di talenti concepiti per utilizzare al meglio le loro capacità di classe. Gli altri personaggi possono scegliere tra molti talenti che li aiuteranno ad ottenere il massimo beneficio dai loro punti di forza e a rimediare ai punti deboli.

TALENTI RUNICI

Questa categoria di talenti (disponibili per la classe del runista) comprende effetti che migliorano in base al numero di talenti runici che il personaggio possiede. La parola "Runico" tra parentesi quadre dopo il nome del talento indica che il talento appartiene a questa categoria.

TALENTI DI RANGO EROICO

I talenti di questa sezione sono disponibili per i personaggi di qualsiasi livello che ne soddisfino i prerequisiti.

ACULEO PUNITORE

Prerequisiti: Piscombattente, potere *aculeo mentale*

Beneficio: Quando il personaggio danneggia un bersaglio con il suo *aculeo mentale*, quel bersaglio subisce una penalità di -2 al prossimo tiro salvezza che effettua prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.

ADDESTRAMENTO NELLO STRUMENTO SUPERIORE

Beneficio: Il personaggio può usare un singolo strumento superiore di sua scelta. Lo strumento deve essere di un tipo che il personaggio è già in grado di usare.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più di una volta. Ogni volta che lo fa, sceglie uno strumento superiore diverso.

ADEPTO DELLA DISCIPLINA

Prerequisiti: Psion, privilegio di classe Disciplina Focalizzata

Beneficio: Il personaggio può usare ogni potere concesso dalla sua Disciplina Focalizzata due volte per incontro.

AGILITÀ SENZA ARMATURA

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alla CA finché indossa un'armatura di stoffa o non indossa alcuna armatura.

ASPETTO DELLA NATURA MIGLIORATO

Prerequisiti: Wilden, tratto razziale Aspetto della Natura

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale *viaggio degli antichi*, può teletrasportarsi di 2 quadretti aggiuntivi.

Il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire concessogli dal suo potere razziale *collera del distruttore*.

Quando il personaggio usa il suo potere razziale *inseguimento del cacciatore*, può scattare di 2 quadretti aggiuntivi.

ASSALTO RAPIDO

Beneficio: Al suo primo turno in un incontro, il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni degli attacchi in mischia. Il bonus sale a +4 all'11° livello e a +6 al 21° livello.

ATTACCO AI FIANCHI SU ASTA

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco in mischia con un'arma su asta contro un bersaglio che non gli è adiacente, sceglie un quadretto non occupato che sia adiacente sia a lui che al bersaglio. Si considera che il personaggio occupi quel quadretto ai fini di determinare se attacca ai fianchi quel bersaglio con quell'attacco.



TALENTI DI RANGO EROICO

Qualsiasi classe	Prerequisiti	Beneficio
Addestramento nello Strumento Superiore	—	Consente l'uso di uno strumento superiore di un tipo consentito alla classe del personaggio
Agilità Senza Armatura	—	+2 CA quando il personaggio indossa un'armatura di stoffa o non indossa alcuna armatura
Aspetto della Natura Migliorato	Wilden, Aspetto della Natura	Il personaggio ottiene un ulteriore beneficio dall'uso del suo potere razziale
Assalto Rapido	—	+2 o più danni con il primo attacco effettuato in un Incontro
Attacco ai Fianchi su Asta	—	Consente al personaggio di attaccare ai fianchi da 1 quadretto di distanza quando usa un'arma su asta
Carica a Sorpresa	Minotauro	Consente di effettuare un secondo attacco in carica se il personaggio mette a segno un critico con il primo attacco in carica
Colpisci e Spingi	—	Il personaggio spinge il bersaglio dopo aver messo a segno un colpo critico con un attacco in mischia
Colpo Decapitante	—	5 danni extra ai bersagli proni quando il personaggio usa un'ascia o una lama pesante
Corridore Agile	—	+2 ai Riflessi quando il personaggio corre, e non concede vantaggio in combattimento
Determinazione Ferrea di Zerthadlun	Githzerai	+2 ai tiri salvezza se il personaggio possiede almeno 1 punto potere
Difesa su Asta	—	+1 a CA e Riflessi quando il personaggio brandisce un'arma su asta o un bastone a due mani
Difesa dell'Incantatore da Battaglia	—	+4 CA contro gli attacchi di opportunità dopo che il personaggio ha usato poteri a distanza o ad area
Difesa Scattante	—	Il personaggio scatta di 1 quadretto quando usa la difesa totale
Difesa di Squadra	—	+1 CA quando il personaggio è adiacente a un altro alleato che possiede questo talento
Difesa Vigile	—	Gli alleati ottengono benefici quando il personaggio usa difesa totale e impugna uno scudo
Dote Ibrida	Personaggio ibrido	Il personaggio acquisisce una dote ibrida disponibile per una delle sue classi ibride
Incantesimo Ammalante	—	Il nemico subisce -2 agli attacchi se il personaggio lo colpisce con un potere di charme
Emanazione Ottimale	Tiro Ottimale	Tiro Ottimale si applica anche agli attacchi di emanazione ad area
Epurare Follia	Frammentale o wilden	+2 o più danni contro le creature aberranti
Fardello del Rinvigorismento	Wilden, Aspetto della Natura	Un alleato svenuto che il personaggio è in grado di vedere viene guarito quando il personaggio usa il suo potere razziale
Fardello della Vigilanza	Wilden, Aspetto della Natura	Concede pf temporanei quando il personaggio usa il potere razziale e un alleato è nelle vicinanze
Ferocia Brutale	Minotauro, Ferocia	+2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni degli attacchi concessi da Ferocia
Ferocia Sanguinante	Minotauro	Consente di effettuare un attacco basilare in mischia gratuito quando il personaggio diventa sanguinante per la prima volta
Ferro Martellante	—	Il personaggio spinge il bersaglio dopo aver sferrato un attacco di opportunità usando un martello
Istinto da Combattimento	—	+2 agli attacchi di opportunità contro il nemico mancato dal personaggio
Lancio Poderoso	For 15	Accettando -2 ai tiri per colpire, il personaggio ottiene un bonus ai danni delle armi da lancio pesanti
Mente Concentrata	—	+4 ai tiri salvezza contro condizioni di frastornato e stordito
Partenza Fortunata	—	Il personaggio effettua il suo primo tiro per colpire due volte se la sua prova di iniziativa è la più alta
Passo Illuminato di Zuwoth	Githzerai	Il personaggio non provoca attacchi di opportunità da parte dei nemici che non hanno ancora agito
Passo Sicuro	—	Il personaggio ignora 1 quadretto di terreno difficile quando cammina
Passo a Sorpresa	—	Il personaggio scatta di 1 quadretto quando si rialza
Perizia Versatile	—	Conferisce un bonus agli attacchi con le armi e gli strumenti selezionati
Potere di Abilità	2° livello	Il personaggio ottiene un potere di abilità di livello pari o inferiore al proprio
Primo Colpo di Miryath	Sag 13, githzerai	Danni extra contro una creatura che non ha ancora agito
Psiche Focalizzata	Frammentale	+2 o più danni con ipoteri psichici
Riparo Vigile	—	+1 agli attacchi quando il personaggio usa la difesa totale
Sciame di Frammenti Liberatorio	Frammentale, sciame di frammenti	Il personaggio effettua un tiro salvezza quando usa sciame di frammenti
Sciame di Frammenti Protettivo	Frammentale, sciame di frammenti	+2 alle difese quando il personaggio usa sciame di frammenti
Scudo Martellante	Competenza negli scudi pesanti	Consente di spingere o fare scorrere il bersaglio di 1 quadretto aggiuntivo quando il personaggio usa lo scudo
Segreto del Risveglio	Wilden, Aspetto della Natura	Il personaggio cambia aspetto e recupera il potere razziale dopo essere sceso a 0 pf
Spallata Direzionata	—	Il personaggio fa scorrere il bersaglio della sua spallata anziché spingerlo
Spallata Opportunistica	—	Il personaggio sferza una spallata quando effettua un attacco di opportunità
Spinta Incornante	Str 15, minotauro, carica incornante	Il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto dopo la carica incornante
Spinta Torrenziale	—	Il personaggio spinge un nemico adiacente prima o dopo una spallata
Strattone Letale	—	Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro il nemico che tira, spinge o fa scorrere adiacente a sé
Strisciare a Terra	—	Il personaggio può scattare quando è prono
Tiro Atterante	—	Gli attacchi a distanza del personaggio colpiscono e danneggiano più facilmente i bersagli proni
Trasferimento Attento di Alhahn	Githzerai, Sorte Sfuggente	Il personaggio scatta della sua velocità quando usa Sorte Sfuggente
Unione Corpo-Mente di Dakshai	Githzerai, mente di ferro	Il personaggio usa mente di ferro per ottenere un tiro salvezza con un bonus di +5

TALENTI DI RANGO EROICO CONTINUA

Qualsiasi classe	Prerequisiti	Beneficio
Vantaggio Spietato	—	Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro i bersagli rallentati o immobilizzati
Veterano di Battaglia	—	+5 ai tiri salvezza contro paura, +2 alle prove di iniziativa
Vittoria Incombente	—	+1 ai tiri per colpire degli attacchi a volontà contro le creature sanguinanti
Vigore Infallibile	—	Il personaggio spende un impulso curativo se ottiene 18-20 in un tiro salvezza contro la morte

Ardente	Altri prerequisiti	Beneficio
Emozioni di Baldanza	Manto di Baldanza	Il bonus del Manto a Diplomazia e Intimidire è pari al modificatore di Cos del personaggio
Impulso Rincuorante	Impulso ardente	Il bonus alle difese o agli attacchi fornito da <i>impulso ardente</i> aumenta di 1
Istinti Nitidi	Manto di Nitidezza	Il bonus del Manto a Intuizione e Percezione è pari al modificatore di Saggezza del personaggio
Manto Rafforzante	Manto Ardente	Quando il personaggio spende un impulso curativo, un alleato ottiene pf temporanei o effettua un tiro salvezza
Manto della Prontezza	Manto Ardente	Il personaggio e gli alleati vicini ottengono velocità +2 all'inizio del combattimento

Cercatore	Altri prerequisiti	Beneficio
Difesa del Legame Spirituale	Legame spirituale	Usando recuperare energie, il personaggio concede un bonus alla difesa di un alleato adiacente
Elusività Sanguinante	Legame di Sangue	Il personaggio scatta di 1 quadretto quando un qualsiasi attacco lo rende sanguinante
Legame Rafforzato	Legame del cercatore	Quando il personaggio diventa sanguinante per la prima volta, recupera il potere di Legame del Cercatore
Tiro Ineludibile	Tiro inevitabile	Tiro inevitabile bersaglia un nemico entro 10 quadretti dal bersaglio mancato
Tiro Inevitabile Migliorato	Tiro inevitabile	L'attacco di tiro inevitabile ignora copertura e occultamento

Monaco	Altri prerequisiti	Beneficio
Colpo Senza Armi del Monaco Migliorato	Combattente Senza Armi	Il dado dei danni del colpo senza armi diventa 1d10
Stile del Passo Appuntito	Raffica di Colpi	Il personaggio attacca da 2 quadretti di distanza quando usa una lancia con Raffica di Colpi
Stile della Tempesta Schiacciante	Raffica di Colpi	+2 ai danni di Raffica di Colpi quando il personaggio impugna un randello

Psiccombattente	Altri prerequisiti	Beneficio
Aculeo Punitore	Aculeo mentale	Aculeo mentale impone una penalità di -2 al tiro salvezza successivo del bersaglio
Mente Ingannevole	Resilienza da battaglia	+2 a tutte le difese quando il personaggio usa <i>resilienza da battaglia</i>
Passo Inseguitore	Passo sfocato	Il nemico che attiva l'effetto concede vantaggio in combattimento al personaggio, se gli è adiacente
Richiamo Ferreo	Aculeo mentale	Il personaggio fa scorrere il bersaglio di <i>aculeo mentale</i>
Velocità del Pensiero Migliorata	Velocità del pensiero	Il movimento di <i>velocità del pensiero</i> aumenta di 2 quadretti

Psion	Altri prerequisiti	Beneficio
Adepto della Disciplina	Disciplina Focalizzata	Consente l'uso del potere di Disciplina Focalizzata due volte per incontro
Cessione di Potere	Proiettare pensieri	Quando il personaggio usa <i>proiettare pensieri</i> , può trasferire 1 punto potere a un alleato
Mente Precisa	—	+1 agli attacchi dei poteri psionici a volontà non aumentati dopo che il personaggio ha colpito con un potere di attacco psionico aumentato
Oggetto Orbitante	Mano remota	Consente di mantenere <i>mano remota</i> gratuitamente se il bersaglio è adiacente allo spazio del personaggio o nel suo stesso spazio
Vantaggio del Controllo	—	Se il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento, aggiunge 1 ai movimenti forzati

Runista	Altri prerequisiti	Beneficio
Runa dell'Eloquenza	—	Conferisce un bonus a Diplomazia e Raggirare pari al numero di talenti runici che il personaggio possiede
Runa della Speranza	Runa del risanamento	Il bersaglio di <i>runa del risanamento</i> ottiene anche dei pf temporanei
Runa della Vendetta	—	Conferisce un bonus ai danni pari al numero di talenti runici che il personaggio possiede, da applicare quando diventa sanguinante per la prima volta
Runa dello Zelo	—	Conferisce un bonus alle prove di Atletica e Tenacia pari al numero di talenti runici che il personaggio possiede

CARICA A SORPRESA

Prerequisito: Minotauro

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico con un attacco in carica, può caricare una creatura diversa come azione gratuita una volta per round.

CESSIONE DI POTERE

Prerequisiti: Psion, potere *proiettare pensieri*

Beneficio: Quando il personaggio usa *proiettare pensieri* per trasmettere un messaggio a un alleato che possiede dei punti potere, può trasferire 1 dei suoi punti potere a quell'alleato.

COLPISCI E SPINGI

Beneficio: Ogni volta che il personaggio mette a segno un colpo critico con un attacco in mischia, può spingere il bersaglio di 1 quadretto.

COLPO DECAPITANTE

Beneficio: Ogni volta che il personaggio colpisce un bersaglio prono con un'ascia o una lama pesante, il bersaglio subisce 5 danni extra.

COLPO SENZA ARMI DEL MONACO MIGLIORATO

Prerequisiti: Monaco, privilegio di classe Colpo Senza Armi

Beneficio: Il dado dei danni del colpo senza armi del monaco del personaggio diventa 1d10 anziché 1d8.

CORRIDORE AGILE

Beneficio: Quando il personaggio corre, ottiene un bonus di +2 ai Riflessi fino all'inizio del suo turno successivo e correndo non concede vantaggio in combattimento.

DETERMINAZIONE FERREA DI ZERTHADLUN

Prerequisiti: Githzerai

Beneficio: Finché il personaggio possiede almeno 1 punto potere, ottiene un bonus di talento +2 ai tiri salvezza.

DIFESA SU ASTA

Beneficio: Finché impugna un'arma su asta o un bastone con due mani, il personaggio ottiene un bonus di scudo +1 a CA e Riflessi.

DIFESA DELL'INCANTATORE DA BATTAGLIA

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 bonus alla CA contro gli attacchi di opportunità che provoca quando usa un potere a distanza o ad area.

DIFESA DEL LEGAME SPIRITUALE

Prerequisiti: Cercatore, privilegio di classe Legame Spirituale

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, un alleato a lui adiacente ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

DIFESA SCATTANTE

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di difesa totale, può anche scattare di 1 quadretto.

DIFESA DI SQUADRA

Beneficio: Finché il personaggio è adiacente a uno o più alleati dotati di questo talento, ottiene un bonus di +1 alla CA.

DIFESA VIGILE

Beneficio: Ogni volta che il personaggio usa l'azione di difesa totale mentre impugna uno scudo, gli alleati a lui adiacenti ottengono un bonus di +2 a CA e Riflessi fino all'inizio del turno successivo del personaggio o fino a quando cessano di essere adiacenti.

DOTE IBRIDA

Prerequisito: Personaggio ibrido

Beneficio: Il personaggio ottiene una dote ibrida tra quelle disponibili nelle schede delle sue classi ibride.

Speciale: Il personaggio ottiene questo talento all'11° livello se sceglie di non acquisire un cammino leggendario. Se il personaggio acquisisce questo talento due volte, non può usarlo per scegliere un'opzione che già possiede.

ELUSIVITÀ SANGUINANTE

Prerequisiti: Cercatore, privilegio di classe Legame di Sangue

Beneficio: Quando il personaggio è reso sanguinante a causa di un qualsiasi attacco, può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

EMANAZIONE OTTIMALE

Prerequisito: Privilegio di classe Tiro Ottimale

Beneficio: Il beneficio di Tiro Ottimale del personaggio si applica anche ai suoi attacchi di emanazione ad area.

EMOZIONI DI BALDANZA

Prerequisiti: Ardente, privilegio di classe Manto di Baldanza

Beneficio: Il bonus alle prove di Diplomazia e Intimidire conferito al personaggio dal suo Manto di Baldanza è pari al suo modificatore di Costituzione anziché a +2.



EPURARE FOLLIA

Prerequisito: Frammentale o wilden

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni contro le creature aberranti. Il bonus aumenta a +4 all'11° livello e a +6 al 21° livello.

FARDELLO DEL RINVIGORIMENTO

Prerequisiti: Wilden, tratto razziale Aspetto della Natura

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere razziale da wilden, può spendere un impulso curativo per consentire a un alleato svenuto che egli è in grado di vedere di recuperare punti ferita come se tale alleato avesse speso un impulso curativo.

FARDELLO DELLA VIGILANZA

Prerequisiti: Wilden, tratto razziale Aspetto della Natura

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere razziale da wilden e un alleato si trova entro 2 quadretti da lui, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 3 + il modificatore di Costituzione o di Saggezza del personaggio.

FEROCIA BRUTALE

Prerequisiti: Minotauro, tratto razziale Ferocia

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dell'attacco basilare in mischia concesso dalla sua Ferocia.

FEROCIA SANGUINANTE

Prerequisito: Minotauro

Beneficio: La prima volta che diventa sanguinante durante un incontro, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita. Se lo fa, concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

FERRO MARTELLANTE

Beneficio: Ogni volta che il personaggio colpisce un bersaglio con un attacco di opportunità usando un martello, spinge anche di 1 quadretto quel bersaglio.

IMPULSO RINCUIORANTE

Prerequisiti: Ardente, potere *impulso ardente*

Beneficio: Il bonus che il personaggio ottiene dal suo *impulso ardente* alle difese o ai tiri per colpire aumenta di 1.

INCANTESIMO AMMALIANTE

Beneficio: Ogni volta che il personaggio colpisce un nemico con un potere di charme, quel nemico subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro di lui fino alla fine del suo turno successivo.

ISTINTO DA COMBATTIMENTO

Beneficio: Ogni volta che il personaggio manca un nemico con un attacco in mischia, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire degli attacchi di opportunità contro quel nemico fino all'inizio del proprio turno successivo.

ISTINTI NITIDI

Prerequisiti: Ardente, privilegio di classe Manto di Nitidezza

Beneficio: Il bonus alle prove di Intuizione e Percezione concesse al personaggio dal suo Manto di Nitidezza è pari al modificatore di Saggezza del personaggio, anziché a +2.

LANCIO PODEROSO

Prerequisito: For 15

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco a distanza con un'arma da lancio pesante, può accettare una penalità di -2 al tiro per colpire. Se l'attacco colpisce, il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro dei danni. Il bonus sale a +4 all'11° livello e a +6 al 21° livello.

LEGAME RAFFORZATO

Prerequisiti: Cercatore, privilegio di classe Legame del Cercatore

Beneficio: La prima volta in cui il personaggio diventa sanguinante durante un incontro, recupera l'uso del suo potere di Legame del Cercatore, se lo aveva già utilizzato.

MANTO DELLA PRONTEZZA

Prerequisiti: Ardente, privilegio di classe Manto Ardente

Beneficio: Nel round di sorpresa e nel primo round non di sorpresa di qualsiasi incontro, il personaggio e ogni alleato che inizia il suo turno entro il raggio del suo Manto Ardente ottengono un bonus di +2 alla velocità.

MANTO RAFFORZANTE

Prerequisiti: Ardente, privilegio di classe Manto Ardente

Beneficio: Ogni volta che il personaggio spende un impulso curativo, un alleato entro il raggio del Manto Ardente del personaggio può ottenere 5 punti ferita temporanei o effettuare un tiro salvezza.

MENTE CONCENTRATA

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +4 ai tiri salvezza contro le condizioni di fra-stornato e stordito.

MENTE INGANNEVOLE

Prerequisiti: Psiccombattente, potere *resilienza da battaglia*

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese finché la sua *resilienza da battaglia* ha effetto.

MENTE PRECISA

Prerequisito: Psion

Beneficio: Ogni volta che il personaggio colpisce con un potere di attacco psionico aumentato con 2 o più punti potere, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire con i poteri di attacco a volontà psionici non aumentati utilizzati prima della fine del suo turno successivo.



OGGETTO ORBITANTE

Prerequisiti: Psion, potere *mano remota*

Beneficio: Finché il bersaglio della *mano remota* del personaggio si trova nello spazio di quest'ultimo o in uno spazio a lui adiacente, il personaggio può mantenere il potere con un'azione gratuita al proprio turno.

PARTENZA FORTUNATA

Beneficio: Se il conteggio di iniziativa del personaggio è il più alto tra quelli di tutti i combattenti all'inizio di un incontro, quando il personaggio effettua il suo primo tiro per colpire dell'incontro, può tirare due volte e scegliere quale risultato usare.

PASSO ILLUMINATO DI ZUWOTH

Prerequisito: Githzerai

Beneficio: Durante il primo round di un incontro, il personaggio non provoca attacchi di opportunità da parte dei nemici che non hanno ancora agito.

PASSO INSEGUITORE

Prerequisiti: Psicombattente, potere *passo sfocato*

Beneficio: Quando il personaggio usa *passo sfocato*, se conclude lo scatto in posizione adiacente al nemico che attiva il potere, quel nemico concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

PASSO SICURO

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di camminare, può ignorare 1 quadretto di terreno difficile durante quel movimento.

PASSO A SORPRESA

Beneficio: Il personaggio può scattare di 1 quadretto come azione gratuita quando si rialza in piedi.

PERIZIA VERSATILE

Beneficio: Il personaggio sceglie un gruppo di armi e un tipo di strumenti. Ottiene un bonus di talento +1 ai tiri per colpire sia quando usa un'arma del gruppo scelto che quando usa uno strumento del gruppo scelto. Il bonus sale a +2 al 15° livello e a +3 al 25° livello.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più di una volta. Ogni volta che lo fa, sceglie un gruppo di armi diverso e un tipo di strumenti diverso.

POTERE DI ABILITÀ

Prerequisito: 2° livello

Beneficio: Il personaggio ottiene un potere di abilità di livello pari o inferiore al suo, relativo a un'abilità in cui possiede addestramento.

PRIMO COLPO DI MIRYATH

Prerequisiti: Sag 13, githzerai

Beneficio: La prima volta in cui il personaggio colpisce una creatura che non ha ancora agito durante l'incontro, quella creatura subisce danni psichici extra pari a 1 + il modificatore di Destrezza o di Saggezza del personaggio. I danni extra salgono a 2 + il modificatore di Destrezza o di Saggezza all'11° livello e a 3 + il modificatore di Destrezza o di Saggezza al 21° livello.

PSICHE FOCALIZZATA

Prerequisiti: Frammentale

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 ai tiri dei danni dei poteri psichici. Il bonus sale a +3 all'11° livello e a +4 al 21° livello.

RICHIAMO FERREO

Prerequisiti: Psicombattente, potere *aculeo mentale*

Beneficio: Il personaggio fa scorrere di 1 quadretto il bersaglio del suo *aculeo mentale*.

RIPARO VIGILE

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di difesa totale, ottiene anche un bonus di +1 ai tiri per colpire fino alla fine del proprio turno successivo.

RUNA DELL'ELOQUENZA [RUNICO]

Prerequisito: Runista

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento alle prove di Diplomazia e Raggirare pari al numero di talenti runici che possiede.

RUNA DELLA SPERANZA [RUNICO]

Prerequisiti: Runista, potere *runa del risanamento*

Beneficio: Il bersaglio della *runa del risanamento* del personaggio ottiene anche un ammontare di punti ferita temporanei pari al numero di talenti runici che il personaggio possiede.

RUNA DELLA VENDETTA [RUNICO]

Prerequisito: Runista

Beneficio: La prima volta in cui il personaggio diventa sanguinante durante un incontro, ottiene un bonus ai tiri dei danni pari al numero di talenti runici che possiede. Il bonus dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

RUNA DELLO ZELO [RUNICO]

Prerequisito: Runista

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento alle prove di Atletica e Tenacia pari al numero di talenti runici che possiede.

SCIAME DI FRAMMENTI LIBERATORIO

Prerequisiti: Frammentale, potere *razziale sciame di frammenti*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo *sciame di frammenti*, può effettuare anche un tiro salvezza.

SCIAME DI FRAMMENTI PROTETTIVO

Prerequisiti: Frammentale, potere *razziale sciame di frammenti*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo *sciame di frammenti*, ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

SCUDO MARTELLANTE

Prerequisito: Competenza negli scudi pesanti

Beneficio: Quando il personaggio impugna uno scudo pesante e spinge o fa scorrere un bersaglio con un attacco in mischia, può muovere quel bersaglio di 1 quadretto aggiuntivo.



SEGRETO DEL RISVEGLIO

Prerequisiti: Wilden, tratto razziale Aspetto della Natura

Beneficio: Una volta al giorno, se il personaggio scende a 0 punti ferita o meno, può cambiare il suo aspetto della natura attuale quando cessa di essere morente, come se si fosse sottoposto a un riposo esteso. Inoltre recupera l'uso del suo potere razziale da wilden come se si fosse sottoposto a un riposo breve.

SPALLATA DIREZIONATA

Beneficio: Ogni volta che il personaggio colpisce un bersaglio con una spallata, può fare scorrere quel bersaglio anziché spingerlo.

SPALLATA OPPORTUNISTICA

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco di opportunità, può sferrare una spallata al posto di un attacco basilare in mischia. Se colpisce, il bersaglio concede anche vantaggio in combattimento fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

SPINTA INCORNANTE

Prerequisiti: For 15, minotauro, potere razziale *carica incornante*

Beneficio: Ogni volta che il personaggio colpisce un bersaglio con la sua *carica incornante*, può anche spingere quel bersaglio di 1 quadretto.

SPINTA TORRENZIALE

Beneficio: Ogni volta che il personaggio spinge un bersaglio con una spallata, può anche spingere di 1 quadretto un nemico adiacente a quel bersaglio. Il nemico può trovarsi adiacente al bersaglio prima o dopo che il personaggio abbia risolto la spallata.

STILE DEL PASSO APPUNTITO

Prerequisiti: Monaco, privilegio di classe Raffica di Colpi

Beneficio: Quando il potere di Raffica di Colpi del personaggio è attivato da un attacco che il personaggio

effettua con una lancia, un bersaglio di quel potere può trovarsi fino a 2 quadretti di distanza dal personaggio.

STILE DELLA TEMPESTA SCHIACCIANTE

Prerequisiti: Monaco, privilegio di classe Raffica di Colpi

Beneficio: Finché il personaggio impugna un randello, ottiene un bonus di +2 ai danni inferti dal suo potere di Raffica di Colpi.

STRATTONO LETALE

Beneficio: Ogni volta che il personaggio tira o fa scorrere un nemico in un quadretto a sé adiacente, ottiene vantaggio in combattimento contro quel nemico fino alla fine del proprio turno successivo.

STRISCIARE A TERRA

Beneficio: Il personaggio può scattare quando è prono.

TIRO ATTERRANTE

Beneficio: Gli attacchi a distanza del personaggio ignorano la penalità prevista per attaccare bersagli proni e infliggono 2 danni extra contro di loro.

TIRO INELUDIBILE

Prerequisiti: Cercatore, potere *tiro inevitabile*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo *tiro inevitabile*, può effettuare l'attacco basilare a distanza contro un nemico entro 10 quadretti dalla creatura che ha mancato, anziché contro un nemico entro 5 quadretti.

TIRO INEVITABILE MIGLIORATO

Prerequisiti: Cercatore, potere *tiro inevitabile*

Beneficio: Quando il personaggio effettua l'attacco basilare a distanza concessogli dal suo *tiro inevitabile*, l'attacco ignora la copertura e l'occultamento, ma non la copertura superiore o l'occultamento totale.

TRASFERIMENTO ATTENTO DI ALHAHN

Prerequisiti: Githzerai, tratto razziale Sorte Sfuggente

Beneficio: Quando il personaggio usa Sorte Sfuggente, può scattare della sua velocità anziché di 3 quadretti.

UNIONE CORPO-MENTE DI DAKSHAI

Prerequisiti: Githzerai, potere razziale *mente di ferro*

Beneficio: Quando il personaggio è soggetto a un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine, può spendere l'uso della sua *mente di ferro* come interruzione immediata per effettuare un tiro salvezza con un bonus di +5 contro quell'effetto, anziché ottenere il normale effetto di *mente di ferro*.

VANTAGGIO DEL CONTROLLO

Prerequisito: Psion

Beneficio: Quando il personaggio tira, spinge o fa scorrere un bersaglio che gli concede vantaggio in combattimento, può incrementare di 1 quadretto la distanza del movimento forzato.

VANTAGGIO SPIETATO

Beneficio: Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro i bersagli immobilizzati e rallentati.

VELOCITÀ DEL PENSIERO MIGLIORATA

Prerequisiti: Psicombattente, potere *velocità del pensiero*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *velocità del pensiero*, può muoversi di 2 quadretti aggiuntivi.

VETERANO DI BATTAGLIA

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +5 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.

Ottiene inoltre un bonus di talento +2 alle prove di iniziativa.

VIGORE INFALLIBILE

Beneficio: Quando il personaggio ottiene un risultato di 18 o più in un tiro salvezza contro la morte, può usare un impulso curativo come se avesse ottenuto un 20.

VITTORIA INCOMBENTE

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire con i poteri a volontà contro le creature sanguinanti.

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

I talenti di questa sezione sono disponibili per quei personaggi di livello pari o superiore all'11° che soddisfano gli altri prerequisiti.

ASPETTO DEL COLTIVATORE

Prerequisiti: 11° livello, wilden, tratto razziale Aspetto della Natura

Beneficio: Il personaggio sostituisce una delle sue opzioni di Aspetto della Natura con l'aspetto del coltivatore. Finché rimane in questo aspetto, il personaggio può usare il potere *balsamo del coltivatore*.

Balsamo del Coltivatore

Potere razziale wilden

L'attacco del nemico risveglia l'energia guaritrice interiore del wilden, che la usa per aiutare il suo amico.

Incontro ♦ **Guarigione**

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un nemico provoca danni al personaggio con un attacco

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio può spendere un impulso curativo.

ASSECONDARE IL MOVIMENTO

Prerequisito: 11° livello

Beneficio: Ogni volta che un nemico tira, spinge o fa scorrere il personaggio, questi può scattare di 1 quadretto come azione gratuita alla fine del movimento forzato.

BALDANZA DELLA FORTUNA

Prerequisiti: 11° livello, ardente, privilegio di classe Manto di Baldanza

Beneficio: Ogni volta che un alleato entro il raggio del Manto di Baldanza del personaggio supera un tiro salvezza, quell'alleato ottiene anche un bonus di +1 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

BAGNO DI SANGUE RAFFORZANTE

Prerequisiti: 11° livello, minotauro, tratto razziale Ferocia

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico con attacco basilare in mischia concessogli dalla sua Ferocia, può spendere un impulso curativo.

BESTIA INTERIORE

Prerequisiti: 11° livello, minotauro

Beneficio: Finché è sanguinante, il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni.



TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

Qualsiasi classe	Prerequisiti	Beneficio
Aspetto del Coltivatore	Wilden, Aspetto della Natura	Consente di scambiare un Aspetto della Natura con aspetto del coltivatore
Assecondare il Movimento	—	Il personaggio scatta di 1 quadretto dopo essersi sottoposto a un movimento forzato
Bagno di Sangue Rafforzante	Minotauro, Ferocia	Il personaggio può spendere un impulso curativo quando mette a segno un critico con l'attacco basilare in mischia di Ferocia
Bestia Interiore	Minotauro	+1 agli attacchi e ai danni finché il personaggio è sanguinante
Colpito di Striscio	—	Il personaggio infligge danni se il suo attacco basilare a distanza manca
Critico Soverchiante	—	Il bersaglio del colpo critico del personaggio viene anche buttato a terra prono
Determinazione Audace	—	Il personaggio ottiene pf temporanei quando usa il suo potere di attacco giornaliero
Emanazione Espansa	—	Le emanazioni ravvicinate e ad area del personaggio ignorano la copertura
Fardello della Libertà	Wilden, Aspetto della Natura	Un alleato può teletrasportarsi fino al personaggio dopo che questi ha usato il suo potere razziale
Ferocia Spietata	Minotauro, Ferocia	Il personaggio sostituisce un attacco a volontà con un attacco basilare in mischia unito a Ferocia
Frammenti Curativi	Frammentale, Telepatia	Gli alleati entro la gittata di telepatia recuperano alcuni pf quando il personaggio spende un impulso curativo
Frammenti Espansi	Frammentale, Telepatia	La gittata della telepatia è 15 quando il personaggio non è sanguinante
Incornata Sanguinaria	Minotauro, <i>carica incornante</i>	Il personaggio recupera <i>carica incornante</i> quando è reso sanguinante per la prima volta
Maestria negli Scudi	Competenza negli scudi leggeri o scudi pesanti	Il personaggio somma il bonus di scudo a Tempra quando impugna uno scudo in cui possiede competenza
Mani di Ferro	Sag 13, <i>githzerai</i> , <i>mente di ferro</i>	Gli attacchi in mischia infliggono più danni quando il personaggio usa <i>mente di ferro</i>
Mente Protetta	Frammentale, Mente Cristallina	Il personaggio somma il suo modificatore di Int o Sag a Mente Cristallina
Nuovo Vigore Psionico	Frammentale, Aumento Psionico	Il personaggio recupera 1 punto potere quando usa recuperare energie
Occhi Dietro la Testa	—	Il personaggio non concede vantaggio in combattimento quando è attaccato ai fianchi
Respingere Carica	—	Il personaggio contrasta la carica del nemico con il suo attacco basilare in mischia
Riserve Critiche	Aumento Psionico	Il personaggio recupera 1 punto potere quando mette a segno un critico con un potere a volontà non aumentato
Risvegliare Aspetto	Wilden, Aspetto della Natura	Consente di cambiare l'Aspetto della Natura dopo un riposo breve
Ritirata Opportunistica	—	Il personaggio non provoca attacchi di opportunità quando si allontana da un nemico che gli concede vantaggio in combattimento
Scarto Opportunistico	—	Il personaggio scatta di 1 quadretto dopo aver colpito con un attacco di opportunità
Segreto della Fuga	Wilden	Il personaggio si teletrasporta presso un alleato quando scende a 0 pf
Senso del Pericolo Condiviso	Githzerai	Gli alleati nemici ottengono +2 alle prove di iniziativa
Teletrasporto Liberatore	—	+2 ai tiri salvezza alla fine del turno dopo che il personaggio si è teletrasportato
Venti della Sorte	Githzerai, Sorte Sfuggente	Il personaggio si teletrasporta anziché scattare con Sorte Sfuggente
Viandante Planare Githzerai	Githzerai	Il personaggio celebra e padroneggia i rituali di portale più facilmente

CASTIGO D'ACCIAIO

Prerequisiti: 11° livello, psicomcombattente, potere *aculeo mentale*

Beneficio: Quando il personaggio provoca danni a un bersaglio con il suo *aculeo mentale*, i nemici adiacenti al bersaglio subiscono danni psichici pari al suo modificatore di Saggezza o di Carisma.

CASTIGO PUNITIVO

Prerequisiti: 11° livello, cercatore, potere *castigo degli spiriti*

Beneficio: Il *castigo degli spiriti* del personaggio infligge 1[A] danni extra.

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO CONTINUA

Ardente	Altri prerequisiti	Beneficio
Baldanza della Fortuna	Manto di Baldanza	Un alleato entro il manto ottiene +1 agli attacchi dopo aver superato un tiro salvezza
Celerità della Fortuna	Manto di Nitidezza	Un alleato entro il manto può scattare dopo aver superato un tiro salvezza
Impulso Ardente Migliorato	Impulso ardente	Il modificatore di Carisma del personaggio si somma ai pf che il bersaglio recupera tramite <i>impulso ardente</i>
Manto Ampliato	Manto Ardente	Il manto influenza il personaggio e gli alleati entro 10 quadretti
Cercatore	Altri prerequisiti	Beneficio
Castigo Punitivo	Castigo degli spiriti	1[A] danni extra con <i>castigo degli spiriti</i>
Collera del Legame di Sangue	Spiriti catturatori	I bersagli di <i>spiriti catturatori</i> concedono vantaggio in combattimento al personaggio
Occhio Primevo	–	Il personaggio somma il modificatore di Des o Int ai danni degli attacchi basilari a distanza
Salva Inevitabile	Tiro inevitabile	Consente di attaccare due bersagli invece di uno con <i>tiro inevitabile</i>
Monaco	Altri prerequisiti	Beneficio
Movimento Facilitato	–	+1 CA dopo che il personaggio ha usato una tecnica di movimento
Precisione dei Semplici	–	+1 agli attacchi a volontà dopo che il personaggio ha colpito con un attacco a volontà o un attacco basilare in mischia
Raffica Brutale	Raffica di Colpi	Un singolo bersaglio della Raffica di Colpi del personaggio subisce danni extra
Raffica della Lama Stellare	Raffica di Colpi	Il personaggio lancia un pugnale o uno shuriken per aggiungere un altro bersaglio al suo attacco di Raffica di Colpi
Psicombattente	Altri prerequisiti	Beneficio
Castigo d'Acciaio	Aculeo mentale	Aculeo mentale danneggia anche i nemici adiacenti al bersaglio
Fuoco Impavido	Resilienza da battaglia	Il personaggio recupera <i>resilienza da battaglia</i> quando è reso sanguinante per la prima volta
Portata del Comando	Comando dello psicombattente	Comando dello psicombattente diventa un'emanazione 5
Sfondare le Linee Nemiche	Velocità del pensiero	Il personaggio conclude il movimento di <i>velocità del pensiero</i> nello spazio del nemico e fa scorrere il nemico
Psion	Altri prerequisiti	Beneficio
Difesa Preveggente	–	+2 alle difese contro gli attacchi in mischia dopo che il personaggio ha colpito con un potere di attacco non aumentato
Forza Bersagliante	–	+2 agli attacchi da forza contro un bersaglio immobilizzato o trattenuto
Mente Dominante	–	I bersagli degli effetti di dominato, frastornato o stordito del personaggio subiscono una penalità di -2 al primo tiro salvezza
Rinnovamento Disperato	–	Finché è sanguinante, il personaggio può usare recuperare energie per recuperare punti potere anziché punti ferita
Runista	Altri prerequisiti	Beneficio
Collera della Sconfitta	Martello Collerico	Il personaggio effettua un attacco basilare in mischia quando scende a 0 punti ferita o meno
Luce Impavida	Parola Impavida	Conferisce resistenze ai danni necrotici e radiosi, e un +1 agli attacchi contro i bersagli vulnerabili ai danni radiosi
Runa della Fuga	–	Un alleato vicino può scattare dopo aver usato recuperare energie
Runa del Tormento	–	Il personaggio infligge danni a un nemico vicino che fallisce il tiro salvezza

CELERITÀ DELLA FORTUNA

Prerequisiti: 11° livello, ardente, privilegio di classe Manto di Nitidezza

Beneficio: Ogni volta che un alleato entro il raggio del Manto di Nitidezza del personaggio supera un tiro salvezza, può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

COLLERA DEL LEGAME DI SANGUE

Prerequisiti: 11° livello, cercatore, potere *spiriti catturatori*

Beneficio: Il bersaglio degli *spiriti catturatori* del personaggio concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del suo turno successivo.

COLLERA DELLA SCONFITTA

Prerequisiti: 11° livello, runista, privilegio di classe Martello Collerico

Beneficio: Quando il personaggio scende a 0 punti ferita o meno, può usare un'interruzione immediata per effettuare un attacco basilare in mischia con un bonus di +2 al tiro per colpire.

COLPITO DI STRISCIO

Prerequisiti: 11° livello

Beneficio: Se il personaggio manca con un attacco basilare a distanza che non infligge danni quando manca, il bersaglio subisce comunque danni pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

CRITICO SOVERCHIANTE

Prerequisiti: 11° livello

Beneficio: Ogni volta che il personaggio mette a segno un colpo critico, butta anche a terra prono il bersaglio.

DETERMINAZIONE AUDACE

Prerequisiti: 11° livello

Beneficio: Ogni volta che il personaggio usa un potere di attacco giornaliero, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a metà del suo livello + il suo modificatore di Costituzione.

DIFESA PREVEGGENTE

Prerequisiti: 11° livello, psion

Beneficio: Ogni volta che il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco a volontà psionico che non sia aumentato, ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro gli attacchi in mischia fino alla fine del proprio turno successivo.

EMANAZIONE ESPANSA

Prerequisiti: 11° livello

Beneficio: Gli attacchi di emanazione ravvicinata ed emanazione ad area del personaggio ignorano la copertura, ma non la copertura superiore.

FARDELLO DELLA LIBERTÀ

Prerequisiti: 11° livello, wilden, tratto razziale Aspetto della Natura

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere razziale da wilden, un alleato entro 5 quadretti da lui può teletrasportarsi in un quadretto a lui adiacente come azione gratuita.

FEROCIA SPIETATA

Prerequisiti: 11° livello, minotauro, tratto razziale Ferocia

Beneficio: Ogni volta che il personaggio dovrebbe effettuare l'attacco basilare in mischia concessogli dalla sua Ferocia, può sostituire quell'attacco con qualsiasi attacco a volontà che conosca.

FORZA BERSAGLIANTE

Prerequisiti: 11° livello, psion

Beneficio: Quando il personaggio immobilizza o trattiene un bersaglio con un potere psionico, ottiene un bonus di +2 al prossimo tiro per colpire che effettua con un potere da forza contro quel bersaglio prima della fine del proprio turno successivo.

FRAMMENTI CURATIVI

Prerequisiti: 11° livello, frammentale, tratto razziale Telepatia

Beneficio: Ogni volta che il personaggio spende un impulso curativo, ogni alleato entro la gittata della sua telepatia recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Saggezza del personaggio.



FRAMMENTI ESPANSI

Prerequisiti: 11° livello, frammentale, tratto razziale Telepatia

Beneficio: Finché il personaggio non è sanguinante, la gittata della sua telepatia sale a 15.

FUOCO IMPAVIDO

Prerequisiti: 11° livello, psicombattente, potere *resilienza da battaglia*

Beneficio: La prima volta in cui il personaggio è reso sanguinante nel corso di un incontro, ottiene un uso di *resilienza da battaglia* che può impiegare soltanto la volta successiva in cui viene colpito o mancato durante l'incontro.

IMPULSO ARDENTE MIGLIORATO

Prerequisiti: 11° livello, ardente, potere *impulso ardente*

Beneficio: Il bersaglio dell'*impulso ardente* del personaggio recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Carisma del personaggio.

INCORNATA SANGUINARIA

Prerequisiti: 11° livello, minotauro, potere razziale *carica incornante*

Beneficio: La prima volta in cui il personaggio è reso sanguinante nel corso di un incontro, recupera l'uso della sua *carica incornante*.

LUCE IMPAVIDA

Prerequisiti: 11° livello, runista, privilegio di classe *Parola Impavida*

Beneficio: Il personaggio ottiene resistenza 5 ai danni necrotici e resistenza 5 ai danni radiosi. Ottiene inoltre un bonus di +1 ai tiri per colpire dei poteri da runista contro i bersagli vulnerabili ai danni radiosi.

MAESTRIA NEGLI SCUDI

Prerequisiti: 11° livello, competenza negli scudi leggeri o negli scudi pesanti

Beneficio: Finché il personaggio impugna uno scudo in cui è competente, il bonus dello scudo si applica anche alla sua *Tempra*.

MANI DI FERRO

Prerequisiti: 11° livello, Sag 13, githzerai, potere razziale *mente di ferro*

Beneficio: Finché la *mente di ferro* del personaggio ha effetto, il personaggio ottiene un bonus pari al suo modificatore di Saggezza da applicare ai tiri dei danni in mischia.

MANTO AMPLIATO

Prerequisiti: 11° livello, ardente, privilegio di classe *Manto Ardente*

Beneficio: Il raggio del *Manto Ardente* del personaggio sale a 10.

MENTE DOMINANTE

Prerequisiti: 11° livello, psion

Beneficio: Ogni volta che il personaggio rende una creatura dominata, frastornata o stordita tramite un effetto psionico a cui un tiro salvezza può porre termine, quella creatura subisce una penalità di -2 al primo tiro salvezza che esegue contro quell'effetto.

MENTE PROTETTA

Prerequisiti: 11° livello, frammentale, tratto razziale *Mente Cristallina*

Beneficio: Il personaggio somma il proprio modificatore di Intelligenza o di Saggezza alla resistenza concessa dalla sua *Mente Cristallina*.

MOVIMENTO FACILITATO

Prerequisiti: 11° livello, monaco

Beneficio: Ogni volta che il personaggio usa una tecnica di movimento relativa a un potere a volontà da monaco, ottiene un bonus di +1 alla CA fino alla fine del suo turno successivo.

NUOVO VIGORE PSIONICO

Prerequisiti: 11° livello, frammentale, privilegio di classe *Aumento Psionico*

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, recupera anche 1 punto potere.

OCCHIO PRIMEVO

Prerequisiti: 11° livello, cercatore

Beneficio: Il personaggio somma il suo modificatore di Destrezza o Intelligenza ai tiri dei danni quando effettua attacchi basilari a distanza.

OCCHI DIETRO LA TESTA

Prerequisiti: 11° livello

Beneficio: Quando il personaggio è attaccato ai fianchi, non concede vantaggio in combattimento.

PORTATA DEL COMANDO

Prerequisiti: 11° livello, psicombattente, potere *comando dello psicombattente*

Beneficio: L'emanazione del *comando dello psicombattente* del personaggio aumenta a 5.

PRECISIONE DEI SEMPLICI

Prerequisiti: 11° livello, monaco

Beneficio: Ogni volta che il personaggio colpisce con un potere di attacco a volontà o un attacco basilare in mischia da monaco, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire delle tecniche di attacco dei suoi poteri a volontà da monaco fino alla fine del suo turno successivo.

RAFFICA BRUTALE

Prerequisiti: 11° livello, monaco, privilegio di classe *Raffica di Colpi*

Beneficio: Ogni volta che il personaggio bersaglia una sola creatura con il suo potere di *Raffica di Colpi*, quella creatura subisce 2 danni extra. I danni extra salgono a 4 al 21° livello.

RAFFICA DELLA LAMA STELLARE

Prerequisiti: 11° livello, monaco, privilegio di classe *Raffica di Colpi*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *Raffica di Colpi*, può aggiungere un singolo bersaglio entro 5 quadretti da lui scagliando un pugnale o uno shuriken che tiene in mano. Nel farlo, non provoca attacchi di opportunità.

RESPINGERE CARICA

Prerequisiti: 11° livello

Beneficio: Ogni volta che un nemico effettua un attacco in carica contro il personaggio, questi può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione di opportunità.

RINNOVAMENTO DISPERATO

Prerequisiti: 11° livello, psion

Beneficio: Se il personaggio usa l'azione di recuperare energie quando è sanguinante, può spendere l'impulso curativo per recuperare 2 punti potere anziché per recuperare punti ferita.

RISERVE CRITICHE

Prerequisiti: 11° livello, privilegio di classe
Aumento Psionico

Beneficio: Una volta per incontro, quando il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere psionico a volontà che non sia stato aumentato, recupera 1 punto potere.

RISVEGLIARE ASPETTO

Prerequisiti: 11° livello, wilden, tratto razziale
Aspetto della Natura

Beneficio: Quando il personaggio completa un riposo breve, può cambiare il suo attuale aspetto della natura con un altro.

RITIRATA OPPORTUNISTICA

Prerequisiti: 11° livello

Beneficio: Finché il personaggio è adiacente a un nemico che gli concede vantaggio in combattimento, il movimento del personaggio non provoca attacchi di opportunità da parte di quel nemico.

RUNA DELLA FUGA [RUNICO]

Prerequisiti: 11° livello, runista

Beneficio: Ogni volta che un alleato entro 5 quadretti dal personaggio usa la sua azione di recuperare energie, quell'alleato può usare un'azione gratuita per scattare di un numero di quadretti pari al numero di talenti runici che il personaggio possiede.

RUNA DEL TORMENTO [RUNICO]

Prerequisiti: 11° livello, runista

Beneficio: Ogni volta che un nemico entro 5 quadretti dal personaggio fallisce un tiro salvezza contro un effetto causato da un potere da runista del personaggio, quel nemico subisce un ammontare di danni pari al numero di talenti runici che il personaggio possiede.

SALVA INEVITABILE

Prerequisiti: 11° livello, cercatore, potere *tiro inevitabile*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo *tiro inevitabile*, può effettuare due attacchi basilari a distanza invece di uno, ognuno indirizzato a un bersaglio differente.

SCARTO OPPORTUNISTICO

Prerequisiti: 11° livello

Beneficio: Quando il personaggio colpisce con un attacco di opportunità, può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

SEGRETO DELLA FUGA

Prerequisiti: 11° livello, wilden

Beneficio: Una volta al giorno, quando il personaggio scende a 0 punti ferita o meno e non muore, può teletrasportarsi in un quadretto adiacente a un alleato entro 10 quadretti da lui.

SENSO DEL PERICOLO CONDIVISO

Prerequisiti: 11° livello, githzerai

Beneficio: Gli alleati entro 5 quadretti dal personaggio ottengono un bonus di razza +2 alle prove di iniziativa.

SFONDARE LE LINEE NEMICHE

Prerequisiti: 11° livello, psicombattente, potere *velocità del pensiero*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *velocità del pensiero*, può entrare nello spazio di un nemico. Così facendo, il suo movimento ha termine. Deve allora fare scorrere il nemico di 1 quadretto.

TELETRASPORTO LIBERATORE

Prerequisiti: 11° livello

Beneficio: Se il personaggio si teletrasporta nel suo turno, ottiene un bonus di talento +2 ai tiri salvezza alla fine di quel turno.

VENTI DELLA SORTE

Prerequisiti: 11° livello, githzerai, tratto razziale
Sorte Sfuggente

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua Sorte Sfuggente, può invece teletrasportarsi del numero di quadretti di cui sarebbe scattato.

VIANDANTE PLANARE GITHZERAI

Prerequisiti: 11° livello, githzerai

Beneficio: Quando il personaggio celebra i rituali Portale Collegato, Portale Planare o Portale Puro, dimezza il tempo richiesto per celebrarlo e ottiene un bonus di +5 a qualsiasi prova di abilità richiesta. Inoltre, può padroneggiare quei rituali anche se non possiede il talento Incantatore Rituale.

TALENTI DI RANGO EPICO

I talenti di questa sezione sono disponibili per i personaggi di livello pari o superiore al 21° che soddisfano gli altri prerequisiti del talento.

ACCURATEZZA INEVITABILE

Prerequisiti: 21° livello, cercatore, potere *tiro inevitabile*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo *tiro inevitabile* e non colpisce il bersaglio, recupera l'uso del potere.

ACULEO DELLA VENDETTA

Prerequisiti: 21° livello, psicombattente, potere *aculeo mentale*

Beneficio: Quando il personaggio provoca danni a un bersaglio con il suo *aculeo mentale*, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro quel bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.



ASCIA INCALZANTE

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: Una volta per round, quando il personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita con un'ascia, può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

BASTIONE PSICHICO

Prerequisiti: 21° livello, psion

Beneficio: Ogni volta che il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere psichico psionico, ottiene un bonus di +4 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

CAMPIONE DELLA NATURA

Prerequisiti: 21° livello, wilden, tratto razziale
Aspetto della Natura

Beneficio: Ogni volta che il personaggio raggiunge una pietra miliare, sceglie un aspetto della natura per lui disponibile e che non stia manifestando al momento. Il personaggio può usare il potere razziale di quell'aspetto e anche il potere del suo aspetto attuale. Non può usare questo talento per scegliere lo stesso aspetto più di una volta prima del suo successivo riposo esteso.

CELERITÀ EPICA

Prerequisiti: 21° livello, ardente, potere *celerità ardente*

Beneficio: Ogni alleato sotto l'effetto della *celerità ardente* del personaggio può scattare di metà della sua velocità anziché di 1 quadretto.

COMANDO DIVORANTE

Prerequisiti: 21° livello, psicombattente, potere *comando dello psicombattente*

Beneficio: Quando il personaggio aumenta il suo *comando dello psicombattente* può bersagliare fino a tre creature entro l'emanazione.

CORPO DI FERRO

Prerequisiti: 21° livello, Sag 13, githzerai, potere *razziale mente di ferro*

Beneficio: Finché la sua *mente di ferro* ha effetto, il personaggio ottiene resistenza a tutti i danni pari al proprio modificatore di Saggezza.

FARDELLO DELLA VISIONE

Prerequisiti: 21° livello, wilden, tratto razziale
Aspetto della Natura

Beneficio: Ogni volta che il personaggio usa un potere razziale da wilden ottiene vista cieca 10 fino alla fine del proprio turno successivo.

INIZIATIVA SUPERIORE

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +8 alle prove di iniziativa.

MAESTRIA SENZA ARMI

Prerequisiti: 21° livello, monaco, privilegio di classe Combattente Senza Armi

Beneficio: Ogni volta che il personaggio effettua un attacco in mischia con il suo colpo senza armi del monaco, può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 19-20.

MAESTRO DI CONCENTRAZIONE

Prerequisiti: 21° livello, monaco, potere *raffica di colpi concentrata*

Beneficio: La *raffica di colpi concentrata* del personaggio può fare scorrere ogni bersaglio di 2 quadretti anziché di 1.

MAESTRO DEL PUGNO DI PIETRA

Prerequisiti: 21° livello, monaco, potere *raffica di colpi del pugno di pietra*

Beneficio: Ogni bersaglio della *raffica di colpi del pugno di pietra* del personaggio concede vantaggio in combattimento per il prossimo attacco che subisce prima della fine del turno successivo del personaggio.

MENTE ADAMANTINA

Prerequisiti: 21° livello, githzerai, potere *razziale mente di ferro*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *mente di ferro*, ottiene un bonus di +4 a tutte le difese, anziché di +2.

MIRA SVELTA

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: Ogni volta che il personaggio usa un arco o una balestra per effettuare un attacco basilare a distanza contro la CA, può invece effettuare l'attacco contro i Riflessi.

OLFATTO STRAORDINARIO

Prerequisiti: 21° livello, minotauro, Percezione come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio ignora l'occultamento e l'occultamento totale quando attacca delle creature che si trovano entro 2 quadretti da lui. Inoltre, il personaggio non ha bisogno di effettuare delle prove di Percezione per determinare l'ubicazione delle creature invisibili situate entro 2 quadretti da lui.

OLTRAGGIO DEL LEGAME SPIRITUALE

Prerequisiti: 21° livello, cercatore, potere *castigo degli spiriti*

Beneficio: I bersagli danneggiati dal *castigo degli spiriti* del personaggio cadono anche a terra proni.

OLTRAGGIO PERICOLOSO

Prerequisiti: 21° livello, ardente, potere *oltraggio ardente*

Beneficio: Ogni nemico sotto l'effetto dell'*oltraggio ardente* del personaggio riceve vulnerabilità a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio. La vulnerabilità è pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

PASSO LUNGO

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: Ogni volta che il personaggio scatta, può scattare di 1 quadretto aggiuntivo.

PRESENZA CHIARIFICATRICE

Prerequisiti: 21° livello, frammentale, tratto razziale di Telepatia

Beneficio: Quando qualsiasi alleato entro la gittata della telepatia del personaggio effettua un tiro salvezza contro un effetto che frastorna o stordisce, tale alleato può tirare due volte e scegliere il risultato che preferisce.

TALENTI DI RANGO EPICO

Qualsiasi classe	Prerequisiti	Beneficio
Ascia Incalzante	–	Il personaggio effettua un attacco basilare in mischia gratuito dopo aver ridotto un nemico a 0 pf con l'ascia
Campione della Natura	Wilden, Aspetto della Natura	Il personaggio ottiene un potere aggiuntivo di aspetto una volta raggiunta una pietra miliare
Corpo di Ferro	Githzerai, mente di ferro	Il personaggio ottiene resistenza a tutti i danni quando usa mente di ferro
Fardello della Visione	Wilden, Aspetto della Natura	Il personaggio ottiene vista cieca dopo avere usato il potere razziale
Iniziativa Superiore	–	Bonus di +8 alle prove di iniziativa
Mente Adamantina	Githzerai, mente di ferro	+4 alle difese anziché +2 quando il personaggio usa mente di ferro
Mira Svelta	–	Gli attacchi basilari effettuati con archi e balestre bersagliano i Riflessi anziché la CA
Olfatto Straordinario	Minotauro, Percezione come abilità con addestramento	Il personaggio ignora tutti gli occultamenti delle creature entro 2 quadretti e individua le creature invisibili senza prove di Percezione
Passo Lungo	–	Il personaggio aggiunge 1 quadretto a ogni scatto che effettua
Presenza Chiarificatrice	Frammentale, Telepatia	Un alleato frastornato o stordito entro la gittata della telepatia effettua due volte il tiro salvezza
Reazione Impareggiabile	Githzerai, mente di ferro	Il personaggio può spendere mente di ferro per usare recuperare energie dopo che è stato colpito
Rigenerazione Rapida	–	Il personaggio somma il proprio modificatore di Cos all'eventuale rigenerazione che possiede
Sciame di Frammenti Rinvigorente	Frammentale, sciame di frammenti	Il personaggio spende anche un impulso curativo quando usa sciame di frammenti
Segreto del Vigore Persistente	Wilden	1 volta al giorno, il personaggio può spendere un impulso curativo quando scende a 0 pf o meno
Sensi Mitici	Minotauro	Il personaggio sostituisce la sua prova di Percezione alla prova di iniziativa
Sostentamento Telepatico	Frammentale, Telepatia	Gli alleati entro la gittata di telepatia non hanno bisogno di respirare
Travolgimento Spietato	Minotauro, carica incornante	Concede un attacco basilare in mischia gratuito contro un avversario buttato a terra prono da carica incornante
Ardente	Altri prerequisiti	Beneficio
Celerità Epica	Celerità ardente	Celerità ardente consente agli alleati di scattare di metà della loro velocità
Oltraggio Pericoloso	Oltraggio ardente	Oltraggio ardente infligge ai nemici una vulnerabilità ai danni
Cercatore	Altri prerequisiti	Beneficio
Accuratezza Inevitabile	Tiro inevitabile	Il personaggio recupera l'uso del potere dopo aver mancato con l'attacco di tiro inevitabile
Oltraggio del Legame Spirituale	Castigo degli spiriti	I bersagli danneggiati da castigo degli spiriti vengono anche buttati a terra proni
Prezzo Spietato	Spiriti catturatori	Spiriti catturatori immobilizza i bersagli anziché rallentarli
Monaco	Altri prerequisiti	Beneficio
Maestria Senza Armi	Combattente Senza Armi	Critico con un risultato di 19-20 quando il personaggio effettua attacchi in mischia con colpo senza armi
Maestro di Concentrazione	Raffica di colpi concentrata	Il personaggio fa scorrere i bersagli di 2 quadretti anziché di 1 con raffica di colpi concentrata
Maestro del Pugno di Pietra	Raffica di colpi del pugno di pietra	I bersagli di raffica di colpi del pugno di pietra concedono vantaggio in combattimento per il prossimo attacco
Psicombattente	Altri prerequisiti	Beneficio
Aculeo della Vendetta	Aculeo mentale	+2 agli attacchi aggiuntivi contro il bersaglio danneggiato da aculeo mentale
Comando Divorante	Comando dello psicombattente	Il personaggio bersaglia tre creature con comando dello psicombattente aumentato
Psion	Altri prerequisiti	Beneficio
Bastione Psicico	–	+4 alle difese dopo che il personaggio ha messo a segno un critico con un potere psichico psionico
Scudo Resiliente	–	Conferisce resistenza 10 a tutti i danni dopo che il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere psionico da forza
Runista	Altri prerequisiti	Beneficio
Runa della Battaglia	–	Un alleato adiacente ottiene un attacco gratuito quando il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere da runista
Runa della Salute	Runa del risanamento	Gli altri alleati entro l'emanazione di runa del risanamento recuperano punti ferita



PREZZO SPIETATO

Prerequisiti: 21° livello, cercatore, potere spiriti catturatori

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere spiriti catturatori, può immobilizzare qualsiasi bersaglio invece di rallentarlo.

REAZIONE IMPAREGGIABILE

Prerequisiti: 21° livello, githzerai, potere razziale mente di ferro

Beneficio: Quando il personaggio viene colpito da un attacco, può spendere l'uso della sua mente di ferro come interruzione immediata per usare l'azione di recuperare energie invece di ottenere il normale effetto di mente di ferro.

RIGENERAZIONE RAPIDA

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: Finché il personaggio possiede rigenerazione, il valore della rigenerazione aumenta di un ammontare pari al suo modificatore di Costituzione.

RUNA DELLA BATTAGLIA [RUNICO]

Prerequisiti: 21° livello, runista

Beneficio: Ogni volta che il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere da runista, un alleato adiacente al bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita. L'alleato ottiene un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al numero di talenti runici posseduti dal personaggio.

RUNA DELLA SALUTE [RUNICO]

Prerequisiti: 21° livello, runista, potere runa del risanamento

Beneficio: Ogni alleato entro l'emanazione della runa del risanamento del personaggio (a eccezione del bersaglio) recupera un ammontare di punti ferita pari a 3 + il numero di talenti runici posseduti dal personaggio.

SCIAME DI FRAMMENTI

RINVIGORENTE

Prerequisiti: 21° livello, frammentale, potere razziale sciame di frammenti

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo sciame di frammenti, può anche spendere un impulso curativo.

SCUDO RESILIENTE

Prerequisiti: 21° livello, psion

Beneficio: Ogni volta che il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere da forza psionico, ottiene resistenza 10 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo.

SEGRETO DEL VIGORE PERSISTENTE

Prerequisiti: 21° livello, wilden

Beneficio: Una volta al giorno, quando scende a 0 punti ferita o meno, il personaggio può spendere un impulso curativo come interruzione immediata.

SENSI MITICI

Prerequisiti: 21° livello, minotauro

Beneficio: Quando il personaggio tira per l'iniziativa, può sostituire una prova di Percezione alla sua prova di iniziativa.

TALENTI MULTICLASSE

Nome	Prerequisito	Beneficio
Complemento Psionico	Vedi testo	Consente di scambiare un potere a volontà aumentabile e i punti potere con un potere a incontro
Dilettante Psionico	Vedi testo	Consente di scambiare un potere a incontro con un potere a volontà aumentabile, fornisce punti potere
Formalista Psionico	Vedi testo	Consente di scambiare un potere a volontà aumentabile con un potere a volontà aumentabile di una nuova classe
Discepolo Monastico	Des 13	Monaco: Un'abilità con addestramento, un potere di Raffica di Colpi 1 volta per incontro
Dote del Comando	Cos 13	Psicombattente: Un'abilità con addestramento, <i>comando dello psicombattente</i> 1 volta a incontro
Dote Disciplinata	Int 13	Psion: Un'abilità con addestramento, un potere a volontà di 1° livello 1 volta al giorno
Dote Fervente	Car 13	Ardente: Un'abilità con addestramento, <i>impulso ardente</i> 1 volta al giorno
Studente delle Rune Divine	For 13	Runista: Abilità Religione, <i>runa del risanamento</i> 1 volta al giorno
Tiratore Scelto Primevo	Sag 13	Cercatore: Abilità Natura, <i>tiro inevitabile</i> 1 volta al giorno, un potere a volontà di 1° livello 1 volta per incontro



SOSTENTAMENTO TELEPATICO

Prerequisiti: 21° livello, frammentale, tratto raziale Telepatia

Beneficio: Gli alleati entro la gittata della telepatia del personaggio non hanno bisogno di respirare.

TRAVOLGIMENTO SPIETATO

Prerequisiti: 21° livello, minotauro, potere razziale carica incornante

Beneficio: Quando il personaggio butta un bersaglio a terra prono con *carica incornante*, effettua un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita.

TALENTI MULTICLASSE

I seguenti talenti multiclasse consentono a un personaggio di esplorare le classi presentate in questo volume. Vedi le pagine 208 e 209 del *Manuale del Giocatore* per le regole relative ai personaggi multiclasse.

TALENTI DI CLASSE SPECIFICA

Se un personaggio acquisisce un talento multiclasse di classe specifica, è considerato un membro di quella classe ai fini di soddisfare eventuali prerequisiti.

DISCEPOLO MONASTICO
[MONACO MULTICLASSE]

Prerequisito: Des 13

Beneficio: Il personaggio ottiene un'abilità con addestramento tratta dalla lista delle abilità di classe del monaco.

Il personaggio sceglie un potere della Raffica di Colpi del monaco. Può usare quel potere una volta per incontro.

Inoltre, può impugnare gli strumenti da monaco quando usa i poteri da monaco e quelli dei cammini leggendari del monaco.

DOTE DEL COMANDO
[PSICOMBATTENTE MULTICLASSE]

Prerequisito: Cos 13

Beneficio: Il personaggio ottiene un'abilità con addestramento tratta dalla lista delle abilità di classe dello psicombattente.

Una volta per incontro, il personaggio può usare il potere *comando dello psicombattente*, ma il marchio perdura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DOTE DISCIPLINATA
[PSION MULTICLASSE]

Prerequisito: Int 13

Beneficio: Il personaggio ottiene un'abilità con addestramento tratta dalla lista delle abilità di classe dello psion.

Il personaggio sceglie un potere di attacco a volontà di 1° livello dello psion. Può usare quel potere una volta per incontro e non può aumentarlo.

Inoltre, il personaggio può impugnare gli strumenti da psion quando usa i poteri da psion e di un cammino leggendario dello psion.

DOTE FERVENTE
[ARDEnte MULTICLASSE]

Prerequisito: Car 13

Beneficio: Il personaggio ottiene un'abilità con addestramento tratta dalla lista delle abilità di classe dell'ardente. Una volta al giorno, può usare il potere *impulso ardente*.

STUDENTE DELLE RUNE DIVINE
[RUNISTA MULTICLASSE]

Prerequisito: For 13

Beneficio: Il personaggio ottiene Religione come abilità con addestramento.

Una volta al giorno, può usare il potere da runista *runa del risanamento*.

TIRATORE SCELTO PRIMEVO
[CERCATORE MULTICLASSE]

Prerequisito: Sag 13

Beneficio: Il personaggio ottiene Natura come abilità con addestramento.

Una volta al giorno, il personaggio può usare il potere da cercatore *tiro inevitabile*. Non recupera l'uso di quel potere quando spende un punto azione.

Il personaggio sceglie un potere di attacco a volontà di 1° livello da cercatore. Può usare quel potere una volta per incontro.

TALENTI DI SCAMBIO POTERE

Dal momento che l'ardente, lo psicombattente e lo psion non possiedono poteri di attacco a incontro, il talento di scambio potere presentato nel *Manuale del Giocatore*, Potere da Novizio, non serve a nulla se applicato a queste classi. I seguenti talenti di scambio potere fungono da alternative per i personaggi che vogliono diventare multiclasse in quelle classi che possiedono il privilegio classe Aumento Psionico.

COMPLEMENTO PSIONICO [MULTICLASSE A INCONTRO]

Prerequisito: 4° livello, qualsiasi talento multiclasse di classe specifica che possieda il privilegio di classe Aumento Psionico, privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Il personaggio può scambiare uno dei suoi poteri di attacco a volontà aumentabili con un potere di attacco a volontà di livello pari o inferiore e appartenente alla classe a cui ha aderito come multiclasse. Il personaggio può usare quel potere una volta per incontro.

DILETTANTE PSIONICO [MULTICLASSE A INCONTRO]

Prerequisito: 4° livello, qualsiasi classe che non possieda il privilegio di classe Aumento Psionico, qualsiasi talento multiclasse di classe specifica relativo a una classe che possieda il privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Il personaggio può scambiare uno dei suoi poteri di attacco a incontro con un potere di attacco a volontà aumentabile di livello pari o inferiore e appartenente alla classe a cui ha aderito come multiclasse. Il personaggio può usare quel potere una volta per incontro. Il personaggio ottiene un numero di punti potere basati sul livello del potere di attacco a volontà: livello 1-10, 2 punti potere; livello 11-20, 4 punti potere; livello 21-30, 6 punti potere.

FORMALISTA PSIONICO [MULTICLASSE A INCONTRO]

Prerequisito: 4° livello, qualsiasi talento multiclasse di classe specifica che non possieda il privilegio di classe Aumento Psionico, privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Il personaggio può scambiare uno dei suoi poteri di attacco a volontà aumentabili con un potere di attacco a incontro di livello pari o inferiore e appartenente alla classe a cui ha aderito come multiclasse. Perde un numero di punti potere basati sul livello del potere di attacco a volontà: livello 1-10, 2 punti potere; livello 11-20, 4 punti potere; livello 21-30, 6 punti potere.



MULTICLASSE LEGGENDARI

Questa sezione amplia le regole relative ai multiclasse leggendari contenute a pagina 209 del *Manuale del Giocatore*.

Qualificazione: Per qualificarsi come multiclasse leggendario, il personaggio deve possedere un talento multiclasse a incontro, un talento multiclasse di utilità e un talento multiclasse giornaliero, a prescindere dai nomi di quei talenti. I tre talenti devono essere relativi alla stessa classe.

Aumento Psionico: Se una delle classi del personaggio possiede il privilegio di classe Aumento Psionico e il personaggio sceglie di diventare un multiclasse leggendario, i benefici che egli ottiene all'11° livello sono diversi da quelli elencati nel *Manuale del Giocatore*, mentre i benefici che ottiene al 12° e al 20° livello restano gli stessi.

Se sia la sua prima che la sua seconda classe possiedono entrambe il privilegio di classe Aumento Psionico, all'11° livello ottiene 2 punti potere e un potere di attacco a volontà di livello pari o inferiore al 7° appartenente alla sua seconda classe.

Se la prima classe del personaggio possiede il privilegio di classe Aumento Psionico e la sua seconda classe non lo possiede, all'11° livello il personaggio ottiene un potere di attacco a volontà dalla sua seconda classe e anche un potere di attacco a incontro di livello pari o inferiore al 7° appartenente a quella classe.

Se la prima classe del personaggio non possiede il privilegio di classe Aumento Psionico e la sua seconda classe lo possiede, all'11° livello il personaggio perde un potere di attacco a volontà dalla sua prima classe ma ottiene 2 punti potere e un potere di attacco a volontà di livello pari o inferiore al 7° appartenente alla sua seconda classe.

Gli strumenti superiori, composti da materiali esotici e creati usando tecniche di fabbricazione magiche, possono potenziare la magia di chi li impugna. Nonostante le loro origini magiche, gli strumenti superiori non sono oggetti magici veri e propri, ma come gli strumenti di altro tipo, possono essere incantati tramite il rituale Incantare Oggetto Magico. Ogni tipo di strumento superiore possiede una o più proprietà che potenziano i poteri di attacco di chi lo impugna, ad esempio fornendogli maggiore accuratezza o movimenti forzati superiori. Queste proprietà sono comparabili alle proprietà possedute da molte armi.

IMPUGNARE UNO STRUMENTO SUPERIORE

Un personaggio deve possedere il talento Addestramento nello Strumento Superiore (pagina 177) per ottenere i benefici di un determinato strumento superiore. Se impugna uno strumento superiore ma non possiede il relativo talento, non ottiene i benefici delle sue proprietà, ma può usarlo come normale strumento del suo tipo, presumendo che sia in grado di usare gli strumenti di quel tipo.

STRUMENTI SUPERIORI

Bacchette	Prezzo	Peso	Proprietà
Bacchetta accurata	20	-	Accurato
Bacchetta di brace	18	-	Critico potenziato, energizzato (fuoco)
Bacchetta di sorbo	15	-	Distante, energizzato (fulmine)
Bacchetta zanna di drago	18	-	Letale, infallibile

Bastoni	Prezzo	Peso	Proprietà
Bastone accurato	20	2	Accurato
Bastone alteramente	16	2	Distante, energizzato (psichico)
Bastone guardiano	13	2	Energizzato (forza), schermante
Bastone sveltolampo	15	2	Energizzato (tuono), forte

Globi	Prezzo	Peso	Proprietà
Globo accurato	30	1	Accurato
Globo di cristallo	27	1	Energizzato (psichico), innegabile
Globo di pietra verde	27	1	Energizzato (acido), inarrestabile
Globo pietrificato	25	1	Energizzato (forza), forte

Simboli Sacri	Prezzo	Peso	Proprietà
Simbolo accurato	25	0,5	Accurato
Simbolo astrale	18	0,5	Distante, energizzato (radioso)
Simbolo collerico	23	0,5	Critico potenziato, innegabile
Simbolo di interdizione	21	0,5	Schermante, inarrestabile

Tomi	Prezzo	Peso	Proprietà
Tomo dell'eco	15	1,5	Distante, infallibile
Tomo indicibile	15	1,5	Critico potenziato, innegabile
Tomo proibito	15	1,5	Letale, inarrestabile

Totem	Prezzo	Peso	Proprietà
Totem accurato	20	1	Accurato
Totem del ghiacciolo	15	1	Critico potenziato, energizzato (freddo)
Totem della tempesta	18	1	Energizzato (tuono), inarrestabile
Totem visionario	14	1	Letale, distante

Verghe	Prezzo	Peso	Proprietà
Verga accurata	25	1	Accurato
Verga cinerea	22	1	Energizzato (fuoco), infallibile
Verga impavida	18	1	Energizzato (radioso), schermante
Verga di ossomorto	22	1	Energizzato (necrotico), innegabile

CONSULTARE LA TABELLA

Ogni voce nella tabella "Strumenti superiori" contiene le seguenti informazioni.

Nome: Il nome dello strumento superiore compare nella colonna di sinistra.

Prezzo: Il costo dello strumento superiore indicato in monete d'oro. Gli strumenti magici superiori comprendono questo costo.

Peso: Il peso dello strumento superiore è indicato in chilogrammi.

Proprietà: Le proprietà dello strumento superiore.

PROPRIETÀ DEGLI STRUMENTI SUPERIORI

Le proprietà di uno strumento superiore vanno applicate soltanto agli attacchi effettuati con lo strumento. Influenzano soltanto i poteri da strumento, anche se uno strumento può essere usato per sferrare attacchi con armi.

Accurato: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire effettuati con uno strumento accurato.

Critico Potenziato: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico con uno strumento a critico potenziato, l'attacco infligge 1d10 danni extra. I danni extra salgono a 2d10 all'11° livello e a 3d10 al 21° livello.

Distante: La gittata dei poteri di attacco a distanza e ad area del personaggio aumenta di 2 quando vengono usati tramite uno strumento distante.

Energizzato: Quando il personaggio usa un potere di attacco attraverso uno strumento energizzato, ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni se il potere possiede la parola chiave corrispondente al tipo di danno dello strumento. Il bonus sale a +3 all'11° livello e a +4 al 21° livello.

Forte: Ogni volta che il personaggio tira, spinge o fa scorrere un bersaglio con un potere di attacco usando uno strumento forte, la distanza del movimento forzato aumenta di 1 quadretto.

Inarrestabile: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro la Tempra quando attacca con uno strumento inarrestabile.

Infallibile: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro i Riflessi quando attacca con uno strumento infallibile.

Innegabile: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro la Volontà quando attacca con uno strumento innegabile.

Letale: Il personaggio ottiene a un bonus di +1 ai tiri dei danni effettuati con uno strumento letale. Il bonus sale a +2 all'11° livello e a +3 al 21° livello.

Schermante: Ogni volta che il personaggio colpisce almeno un bersaglio con un potere di attacco usando uno strumento schermante, ottiene un bonus di scudo +1 a CA e Riflessi fino all'inizio del proprio turno successivo.



DESCRIZIONI DEGLI STRUMENTI SUPERIORI

Bacchette: Una bacchetta accurata è un'asta di legno leggera, liscia e lineare, con un'estremità rastremata fino a diventare una punta. Una bacchetta di brace, al contrario, è annerita, contorta e calda al tocco. Una bacchetta di sorbo è fatta di legno levigato su cui sono stati incisi i simboli del fulmine. Una bacchetta zanna di drago è fatta di avorio liscio ed è stretta da fasce dorate.

Bastoni: Un bastone accurato è liscio e lineare, equilibrato per la massima maneggevolezza e fatto di legno duro levigato. Un bastone alteramente è fatto di legno robusto, leggero, levigato e lucido ed è sormontato da un cristallo sfaccettato. Un bastone guardiano è ricavato da un ramo intero di un albero osservatore, una varietà di quercia che cresce soltanto nella Selva Fatata. Un bastone di sveltolampo è fatto di legno di sorbo prelevato da un albero colpito dal fulmine.

Globi: Un globo accurato è fatto di vetro marrone chiaro ed è decorato di minuscole rune lungo l'equatore. Un globo di cristallo ha un aspetto simile, ma ha una superficie sfaccettata e può presentarsi in qualsiasi colore. Un globo di pietra verde è ricavato da una massiccia pietra metallica che possiede un'affinità per le magie da acido. Un globo pietrificato è fatto di legno pietrificato.

Simboli sacri: Un simbolo accurato è ricoperto di incisioni che raffigurano contrassegni di potere in grado di incanalare l'energia divina con maggiore precisione. Un simbolo astrale viene forgiato o scolpito dalla nebbia astrale solidificata e risplende di una debole luce argentata. Un simbolo collerico è fatto di ferro nero estratto a Chernoggar e istoriato con rune di furia divina. Un simbolo di interdizione è ricoperto di geroglifici protettivi incisi sulla superficie di adamantio.

Tomi: La copertina di un tomo dell'eco è una lastra di ferro placcata d'argento e le sue pagine sono sottili lamine di mithral su cui sono stati incisi innumerevoli segreti arcani. Un tomo indicibile è rilegato con fasce di ferro che ne impediscono l'apertura, ma impartisce le conoscenze che contiene attraverso una serie di sinistri sussurri nella notte. Un tomo proibito ha una copertina e una rilegatura robuste e una serratura per tenerlo chiuso e al sicuro da occhi indiscreti.

Totem: Un totem accurato è una corta asta fatta di legno leggero e ricoperta di pelle di serpente. Un totem del ghiacciolo è un'asta di ghiaccio che non si scioglie mai, gelido al tocco ma avvolto in una pelliccia bianca per proteggere la mano del proprietario. Un totem della tempesta è fatto di legno bruciato dal fulmine e decorato con la piuma di un falco tonante. Un totem visionario è un osso di roc decorato con un ciuffo di piume d'aquila a un'estremità.

Verghe: Una verga accurata è realizzata con un'asta d'argento orlata di fasce dorate. Una verga cinerea è fatta di legno duro annerito dal fuoco e attraversato da venature di linfa rossa cristallizzata. Una verga impavida è fatta d'oro bianco ed è tempestata di cristalli e gemme. Una verga di ossomorto è fatta con le ossa di una creatura non morta che non è più animata.

OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici presentati in questo capitolo usano le stesse regole già definite nel *Manuale del Giocatore* e nel *Manuale del Giocatore 2*. Questo capitolo presenta inoltre un nuovo tipo di strumento magico: il focus ki (pagina 206), utilizzato dai monaci.

ARMATURE

Le armature magiche incrementano la Classe Armatura del personaggio aggiungendo un bonus di potenziamento al bonus di armatura che già possiedono. Vedi il *Manuale del Giocatore* e il *Manuale del Giocatore 2* per ulteriori informazioni sulle armature perfette.

ARMATURE MAGICHE

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
2	Armatura elusiva +1	520	Stoffa, cuoio
2	Armatura degli occhi +1	520	Scaglie, piastre
2	Armatura risplendente +1	520	Cotta, scaglie
2	Armatura del risveglio +1	520	Pelle, cotta
3	Armatura difensiva +1	680	Qualsiasi
3	Armatura divorapensieri +1	680	Cuoio, pelle
3	Armatura del ferro cingente +1	680	Scaglie, piastre
4	Armatura ectoplasmatica +1	840	Cuoio, pelle
4	Armatura della forma fluente +1	840	Stoffa, cuoio
4	Armatura gioiosa +1	840	Cotta, scaglie
4	Armatura della reazione immediata +1	840	Stoffa, cuoio
5	Armatura di argento vivo +1	1.000	Cotta
7	Armatura elusiva +2	2.600	Stoffa, cuoio
7	Armatura degli occhi +2	2.600	Scaglie, piastre
7	Armatura risplendente +2	2.600	Cotta, scaglie
7	Armatura del risveglio +2	2.600	Pelle, cotta
8	Armatura difensiva +2	3.400	Qualsiasi
8	Armatura divorapensieri +2	3.400	Cuoio, pelle
8	Armatura del ferro cingente +2	3.400	Scaglie, piastre
9	Armatura ectoplasmatica +2	4.200	Cuoio, pelle
9	Armatura della forma fluente +2	4.200	Stoffa, cuoio
9	Armatura gioiosa +2	4.200	Cotta, scaglie
9	Armatura della reazione immediata +2	4.200	Stoffa, cuoio
10	Armatura di argento vivo +2	5.000	Cotta
10	Armatura del trasporto +2	5.000	Cotta, scaglie
12	Armatura elusiva +3	13.000	Stoffa, cuoio
12	Armatura degli occhi +3	13.000	Scaglie, piastre
12	Armatura risplendente +3	13.000	Cotta, scaglie
12	Armatura del risveglio +3	13.000	Pelle, cotta
13	Armatura difensiva +3	17.000	Qualsiasi
13	Armatura divorapensieri +3	17.000	Cuoio, pelle
13	Armatura del ferro cingente +3	17.000	Scaglie, piastre
14	Armatura ectoplasmatica +3	21.000	Cuoio, pelle
14	Armatura della forma fluente +3	21.000	Stoffa, cuoio
14	Armatura gioiosa +3	21.000	Cotta, scaglie
14	Armatura della reazione immediata +3	21.000	Stoffa, cuoio
15	Armatura di argento vivo +3	25.000	Cotta
15	Armatura del trasporto +3	25.000	Cotta, scaglie
17	Armatura elusiva +4	65.000	Stoffa, cuoio
17	Armatura degli occhi +4	65.000	Scaglie, piastre
17	Armatura risplendente +4	65.000	Cotta, scaglie

ARMATURE MAGICHE CONTINUA

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
17	Armatura del risveglio +4	65.000	Pelle, cotta
18	Armatura difensiva +4	85.000	Qualsiasi
18	Armatura divorapensieri +4	85.000	Cuoio, pelle
18	Armatura del ferro cingente +4	85.000	Scaglie, piastre
19	Armatura ectoplasmatica +4	105.000	Cuoio, pelle
19	Armatura della forma fluente +4	105.000	Stoffa, cuoio
19	Armatura gioiosa +4	105.000	Cotta, scaglie
19	Armatura della reazione immediata +4	105.000	Stoffa, cuoio
20	Armatura di argento vivo +4	125.000	Cotta
20	Armatura temporale +4	125.000	Stoffa
20	Armatura del trasporto +4	125.000	Cotta, scaglie
22	Armatura elusiva +5	325.000	Stoffa, cuoio
22	Armatura degli occhi +5	325.000	Scaglie, piastre
22	Armatura risplendente +5	325.000	Cotta, scaglie
22	Armatura del risveglio +5	325.000	Pelle, cotta
23	Armatura difensiva +5	425.000	Qualsiasi
23	Armatura divorapensieri +5	425.000	Cuoio, pelle
23	Armatura del ferro cingente +5	425.000	Scaglie, piastre
24	Armatura ectoplasmatica +5	525.000	Cuoio, pelle
24	Armatura della forma fluente +5	525.000	Stoffa, cuoio
24	Armatura gioiosa +5	525.000	Cotta, scaglie
24	Armatura della reazione immediata +5	525.000	Stoffa, cuoio
25	Armatura di argento vivo +5	625.000	Cotta
25	Armatura temporale +5	625.000	Stoffa
25	Armatura del trasporto +5	625.000	Cotta, scaglie
27	Armatura elusiva +6	1.625.000	Stoffa, cuoio
27	Armatura degli occhi +6	1.625.000	Scaglie, piastre
27	Armatura risplendente +6	1.625.000	Cotta, scaglie
27	Armatura del risveglio +6	1.625.000	Pelle, cotta
28	Armatura difensiva +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Armatura divorapensieri +6	2.125.000	Cuoio, pelle
28	Armatura del ferro cingente +6	2.125.000	Scaglie, piastre
29	Armatura ectoplasmatica +6	2.625.000	Cuoio, pelle
29	Armatura della forma fluente +6	2.625.000	Stoffa, cuoio
29	Armatura gioiosa +6	2.625.000	Cotta, scaglie
29	Armatura della reazione immediata +6	2.625.000	Stoffa, cuoio
30	Armatura di argento vivo +6	3.125.000	Cotta
30	Armatura temporale +6	3.125.000	Stoffa
30	Armatura del trasporto +6	3.125.000	Cotta, scaglie

Armatura di Argento Vivo

Livello 5+

Gli anelli di questa cotta sono leggeri come la stoffa ma solidi come l'acciaio e fanno in modo che quest'armatura argentata non appesantisca in alcun modo il portatore.

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: Cotta

Potenziamento: CA

Proprietà: Finché il personaggio possiede almeno 1 punto potere, ottiene un bonus di oggetto +1 alla velocità.

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio scatta di 1 quadretto.



Armatura Difensiva

Livello 3+

Questa solida armatura reagisce ai pensieri del portatore e si rinforza per proteggerlo meglio.

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: Qualsiasi

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Interruzione immediata. **Attivazione:** Un nemico colpisce il personaggio. **Effetto:** Fino all'inizio del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di +2 alla difesa colpita dal nemico che ha attivato il potere.

Aumento 1: Il bonus sale a +5.

Armatura Divorapensieri

Livello 3+

Lo sguardo dei nemici scivola via sulla superficie di questa anima armatura, che fa quasi sembrare che il portatore non si trovi in quel punto.

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: Cuoio, pelle

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Furtività.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile, Illusione): Azione minore. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio beneficia di occultamento contro i nemici che si trovano a più di 2 quadretti di distanza da lui.

Aumento 1: Il personaggio beneficia di occultamento totale anziché di occultamento.

Armatura Ectoplasmatica

Livello 4+

Questa armatura, ricoperta di disegni maculati che cambiano in base all'umore del portatore, consente a chi la indossa di assumere la forma di uno spirito.

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, pelle

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 5 ai danni psichici.

Livello 14 o 19: Resistenza 10 ai danni psichici.

Livello 24 o 29: Resistenza 15 ai danni psichici.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Interruzione immediata.

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio. **Effetto:** Il personaggio diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo.

Aumento 1: Il personaggio diventa anche intangibile fino alla fine del suo turno successivo.

Armatura Elusiva

Livello 2+

Questa armatura non offre appigli a quegli avversari che cercano di immobilizzare il portatore.

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, cuoio

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove per sfuggire.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Reazione immediata.

Attivazione: Il personaggio è immobilizzato da un attacco.

Effetto: Il personaggio non è più immobilizzato e scatta di 1 quadretto.

Aumento 1: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari a metà della propria velocità.

Armatura del Ferro Cingente

Livello 3+

Quando il nemico attacca, questa armatura sviluppa sporgenze e aculei rigidi che lo feriscono.

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: Scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione gratuita.

Attivazione: Un nemico manca il personaggio con un attacco in mischia. **Effetto:** Il nemico che attiva il potere subisce 1d6 danni per punto di potenziamento.

Aumento 2: I danni sono pari a 1d10 per punto di potenziamento.

Armatura della Forma Fluente

Livello 4+

Questa armatura si adatta rapidamente ai cambiamenti ambientali, proteggendo il portatore dagli effetti nocivi.

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: Stoffa, cuoio

Potenziamento: CA

Potere (Incontro ♦ Aumentabile): Nessuna azione.

Attivazione: Il personaggio è soggetto a un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine. **Effetto:** Il personaggio effettua un tiro salvezza contro l'effetto.

Aumento 1: Il personaggio ottiene un bonus al tiro salvezza pari al bonus di potenziamento dell'armatura.

Armatura Gioiosa Livello 4+

La filigrana dorata su questa armatura risplende quando il portatore si guarisce, rinnovando il vigore dei suoi alleati.

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, scaglie

Potenzamento: CA

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio spende un impulso curativo.

Effetto: Ogni alleato adiacente al personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al doppio del bonus di potenziamento dell'armatura.

Aumento 1: Il numero di punti ferita temporanei è pari al triplo del bonus di potenziamento dell'armatura.

Armatura degli Occhi Livello 2+

Gli occhi scolpiti su questa armatura pesante vigilano costantemente in cerca di attacchi in arrivo.

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: Scaglie, piastre

Potenzamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Percezione.

Potere (Incontro): Azione gratuita. **Attivazione:** Un nemico bersaglia il personaggio con un attacco e il personaggio gli concede vantaggio in combattimento. **Effetto:** Per questo attacco, il personaggio non concede vantaggio in combattimento al nemico che attiva il potere.

Armatura della Reazione Immediata Livello 4+

Un flusso di energia psichica crepitante avvolge il portatore dell'armatura, sprigionando un'ondata quando il portatore effettua un attacco mentale contro un avversario.

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: Stoffa, cuoio

Potenzamento: CA

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile, Psichico): Azione gratuita. **Attivazione:** Il personaggio usa un potere psichico. **Effetto:** Ogni creatura adiacente al personaggio subisce 1d6 danni psichici e viene spinta di 1 quadretto.

Aumento 2: I danni psichici aumentano a 2d6.

Aumento 4: I danni psichici aumentano a 3d6.

Armatura Risplendente Livello 2+

Quando il portatore di questa armatura viene ferito, l'energia infusa nella corazza cristallina emette un lampo che abbaglia momentaneamente i suoi nemici.

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, scaglie

Potenzamento: CA

Potere (Incontro ♦ Aumentabile): Reazione immediata.

Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco.

Effetto: Il personaggio ottiene occultamento fino alla fine del suo turno successivo.

Aumento 1: Il personaggio recupera l'uso di questo potere.

Armatura del Risveglio Livello 2+

Questa armatura dall'aspetto semplice consente al portatore di prevedere le imboscate.

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, cotta

Potenzamento: CA

Proprietà: Quando è sanguinante, il personaggio ottiene un bonus di +1 alla Volontà.

Potere (Giornaliero): Nessuna azione. **Attivazione:** Il personaggio è sorpreso. **Effetto:** Il personaggio non è più sorpreso.

Armatura Temporale Livello 20+

Questa armatura sottrae alcuni momenti dal futuro per aiutare il portatore nel presente.

Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
Liv 25	+5	625.000 mo			

Armatura: Stoffa

Potenzamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di iniziativa.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio esegue un'azione standard extra durante questo turno. Il personaggio non può usare questo potere e spendere un punto azione durante lo stesso incontro.

Armatura del Trasporto Livello 10+

I cristalli intessuti in questa armatura risplendono quando il portatore viene attaccato, teletrasportandolo di una breve distanza. Incanalando ulteriore potere nei cristalli, chi la indossa può portare gli amici con sé.

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: Cotta, scaglie

Potenzamento: CA

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile, Teletrasporto): Interruzione immediata. **Attivazione:** Un nemico colpisce il personaggio. **Effetto:** Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti.

Aumento 1: Il personaggio teletrasporta anche ogni alleato adiacente al suo punto di partenza in quadretti diversi adiacenti al suo spazio di destinazione.

ARMI

Per ulteriori informazioni sul funzionamento delle armi magiche e il modo di usarle assieme ai poteri di un personaggio, vedi la voce "Arma," pagina 219.

ARMI MAGICHE

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
2	Arma della collera +1 condivisa	520	Qualsiasi in mischia
2	Arma manifestante +1	520	Qualsiasi
2	Arma psicocinetica +1	520	Qualsiasi in mischia
3	Arma anatema +1	680	Qualsiasi
3	Arma inerziale +1	680	Martello, mazza, mazzafrusto
3	Arma ki +1	680	Qualsiasi
4	Arma disgregante +1	840	Arco, lancia

ARMI MAGICHE CONTINUA

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
4	Arma dislocante +1	840	Lama leggera, lama pesante
4	Arma della ritorsione +1	840	Arco, lancia
4	Arma della soppressione +1	840	Qualsiasi a distanza
5	Arma dell'aculeo del pensiero +1	1.000	Lama leggera, lama pesante, lancia
5	Arma dello stritolamento mentale +1	1.000	Martello, mazza
7	Arma della collera condivisa +2	2.600	Qualsiasi in mischia
7	Arma manifestante +2	2.600	Qualsiasi
7	Arma psicocinetica +2	2.600	Qualsiasi in mischia
8	Arma anatema +2	3.400	Qualsiasi
8	Arma inerziale +2	3.400	Martello, mazza, mazzafrusto
8	Arma ki +2	3.400	Qualsiasi
9	Arma disgregante +2	4.200	Arco, lancia
9	Arma dislocante +2	4.200	Lama leggera, lama pesante
9	Arma della ritorsione +2	4.200	Arco, lancia
9	Arma della soppressione +2	4.200	Qualsiasi a distanza
10	Arma dell'aculeo del pensiero +2	5.000	Lama leggera, lama pesante, lancia
10	Arma dello stritolamento mentale +2	5.000	Martello, mazza
10	Arma vigilante +2	5.000	Qualsiasi in mischia
12	Arma della collera condivisa +3	13.000	Qualsiasi in mischia
12	Arma manifestante +3	13.000	Qualsiasi
12	Arma psicocinetica +3	13.000	Qualsiasi in mischia
13	Arma anatema +3	17.000	Qualsiasi
13	Arma inerziale +3	17.000	Martello, mazza, mazzafrusto
13	Arma ki +3	17.000	Qualsiasi
14	Arma disgregante +3	21.000	Arco, lancia
14	Arma dislocante +3	21.000	Lama leggera, lama pesante
14	Arma della ritorsione +3	21.000	Arco, lancia
14	Arma della soppressione +3	21.000	Qualsiasi a distanza
15	Arma dell'aculeo del pensiero +3	25.000	Lama leggera, lama pesante, lancia
15	Arma dello stritolamento mentale +3	25.000	Martello, mazza
15	Arma vigilante +3	25.000	Qualsiasi in mischia
17	Arma della collera condivisa +4	65.000	Qualsiasi in mischia
17	Arma manifestante +4	65.000	Qualsiasi
17	Arma psicocinetica +4	65.000	Qualsiasi in mischia
18	Arma anatema +4	85.000	Qualsiasi

ARMI MAGICHE CONTINUA

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
18	Arma inerziale +4	85.000	Martello, mazza, mazzafrusto
18	Arma ki +4	85.000	Qualsiasi
19	Arma disgregante +4	105.000	Arco, lancia
19	Arma dislocante +4	105.000	Lama leggera, lama pesante
19	Arma della ritorsione +4	105.000	Arco, lancia
19	Arma della soppressione +4	105.000	Qualsiasi a distanza
20	Arma dell'aculeo del pensiero +4	125.000	Lama leggera, lama pesante, lancia
20	Arma dello stritolamento mentale +4	125.000	Martello, mazza
20	Arma vigilante +4	125.000	Qualsiasi in mischia
22	Arma della collera condivisa +5	325.000	Qualsiasi in mischia
22	Arma manifestante +5	325.000	Qualsiasi
22	Arma psicocinetica +5	325.000	Qualsiasi in mischia
23	Arma anatema +5	425.000	Qualsiasi
23	Arma inerziale +5	425.000	Martello, mazza, mazzafrusto
23	Arma ki +5	425.000	Qualsiasi
24	Arma disgregante +5	525.000	Arco, lancia
24	Arma dislocante +5	525.000	Lama leggera, lama pesante
24	Arma della ritorsione +5	525.000	Arco, lancia
24	Arma della soppressione +5	525.000	Qualsiasi a distanza
25	Arma dell'aculeo del pensiero +5	625.000	Lama leggera, lama pesante, lancia
25	Arma dello stritolamento mentale +5	625.000	Martello, mazza
25	Arma vigilante +5	625.000	Qualsiasi in mischia
27	Arma della collera condivisa +6	1.625.000	Qualsiasi in mischia
27	Arma manifestante +6	1.625.000	Qualsiasi
27	Arma psicocinetica +6	1.625.000	Qualsiasi in mischia
28	Arma anatema +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Arma inerziale +6	2.125.000	Martello, mazza, mazzafrusto
28	Arma ki +6	2.125.000	Qualsiasi
29	Arma disgregante +6	2.625.000	Arco, lancia
29	Arma dislocante +6	2.625.000	Lama leggera, lama pesante
29	Arma della ritorsione +6	2.625.000	Arco, lancia
29	Arma della soppressione +6	2.625.000	Qualsiasi a distanza
30	Arma dell'aculeo del pensiero +6	3.125.000	Lama leggera, lama pesante, lancia
30	Arma dello stritolamento mentale +6	3.125.000	Martello, mazza
30	Arma vigilante +6	3.125.000	Qualsiasi in mischia

Arma dell'Aculeo del Pensiero

Livello 5+

Quando quest'arma colpisce il bersaglio, scaglia degli aculei di energia mentale contro ogni avversario che concentra l'attenzione sul suo portatore.

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: Lama leggera, lama pesante, lancia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni psichici per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile, Psichico): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco usando quest'arma. **Effetto:** Ogni nemico marchiato dal personaggio subisce danni psichici pari al bonus di potenziamento dell'arma.

Aumento 2: I danni psichici sono pari a 1d10 + il bonus di potenziamento dell'arma.

Arma Anatomia

Livello 3+

Quest'arma risplende in presenza di una minaccia aberrante e infligge ulteriori danni a questi nemici.

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: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento o +1d8 danni per punto di potenziamento contro le creature aberranti

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione minore.

Prima della fine dell'incontro, l'attacco successivo di quest'arma che colpisce una creatura aberrante infligge 1[A] danni extra a quella creatura.

Aumento 2: Danni extra pari a 2[A].

**Arma della Collera Condivisa**

Livello 2+

Quando il portatore viene ferito, quest'arma trasferisce la sua collera a un alleato, ispirandolo ad attaccare un nemico.

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: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Attivazione:

Un nemico rende sanguinante il personaggio. **Effetto:** Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può effettuare un attacco basilare come azione gratuita.

Arma Disgregante

Livello 4+

Gli antichi giuramenti incisi su quest'arma risplendono di luce scarlatta quando il portatore li invoca, annullando le protezioni del 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: Arco, lancia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Ogni volta che il personaggio rende un nemico sanguinante con un attacco a distanza da cacciatore usando quest'arma, può scattare di 1 quadretto.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco da cacciatore. **Effetto:** L'attacco ignora le immunità e le resistenze del nemico.

Arma Dislocante

Livello 4+

Quest'arma emette un lampo di luce quando colpisce, trasportando il nemico in una posizione svantaggiosa in mezzo agli alleati del suo detentore.

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: Lama leggera, lama pesante

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile, Teletrasporto):

Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco usando quest'arma. **Effetto:** Il personaggio teletrasporta il nemico in un quadretto adiacente a uno dei suoi alleati.

Aumento 2: Il nemico concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma Inerziale

Livello 3+

Quando il detentore dell'arma costringe un avversario a muoversi contro la sua volontà, l'energia solidificata che avvolge quest'arma si sprigiona con un sonoro schiocco e scaraventa via i nemici.

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: Martello, mazza, mazzafrusto

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d10 danni da forza per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio spinge o fa scorrere un nemico con un attacco usando quest'arma. **Effetto:** Il personaggio spinge di 1 quadretto ogni nemico a lui adiacente, a eccezione del nemico che ha spinto o fatto scorrere.

Aumento 2 (Forza): L'attacco del personaggio infligge 1d10 danni da forza extra.

Arma Ki

Livello 3+

Quest'arma sembra diventare un tutt'uno con il corpo del detentore, consentendogli di infliggere più danni quando sferra più di un colpo.

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: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Una volta per turno, quando il personaggio usa il suo potere di Raffica di Colpi, infligge 2 danni extra ai suoi bersagli.

Arma Manifestante

Livello 2+

Concentrando il proprio pensiero sull'energia psionica immagazzinata in quest'arma, il personaggio può estrapolare una parte del suo potere.

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: Qualsiasi

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene 1 punto potere fino alla fine del suo turno successivo. Il personaggio può usare questo punto potere soltanto per aumentare un potere di attacco psionico.

Arma Psicocinetica

Livello 2+

Un singolo pensiero è sufficiente a proiettare quest'arma attraverso il campo di battaglia, per colpire un avversario lontano.

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: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Incontro ♦ Aumentabile): Azione standard. Il personaggio effettua un attacco basilare a distanza usando quest'arma, anche se non dispone della proprietà di lancio leggero o lancio pesante. L'arma torna in mano al personaggio dopo l'attacco.

Aumento 2: L'attacco infligge 1[A] danni extra.

Arma della Ritorsione

Livello 4+

Gli spiriti dei possenti guerrieri vincolati a quest'arma si infuriano quando qualcuno attacca il portatore e infondono la loro forza nel colpo che egli sferra per scaraventare via un 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: Arco, lancia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. **Attivazione:** Un nemico colpisce il personaggio con un attacco in mischia o ravvicinato. **Effetto:** Il personaggio effettua un attacco basilare a distanza usando quest'arma contro il nemico che attiva il potere. Questo attacco non provoca attacchi di opportunità. Se colpisce, il personaggio spinge anche il bersaglio di 2 quadretti.

Arma della Soppressione

Livello 4+

Su comando del portatore, quest'arma crea attorno all'avversario un campo di energia scintillante che ostacola gli attacchi dei nemici.

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: Qualsiasi a distanza

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 attacco a distanza usando quest'arma. **Effetto:** Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i nemici entro 3 quadretti dal nemico colpito non possono effettuare attacchi a distanza o ad area contro le creature più distanti di 3 quadretti da quel nemico.

Arma dello Stritolamento Mentale

Livello 5+

Quest'arma incanala l'energia psichica e potenzia gli attacchi mentali del portatore, che riverberano negli avversari anche dopo che il colpo è stato sferrato.

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: Martello, mazza

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni psichici per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri dei danni degli attacchi psichici sferrati con quest'arma.

Potere (Giornaliero ♦ Psicico): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco psichico usando quest'arma. **Effetto:** Il nemico subisce 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).
Livello 15 o 20: 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Livello 25 o 30: 15 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Arma Vigilante

Livello 10+

Quest'arma, ricoperta di simboli a forma di scudo, esige un caro prezzo da quei nemici che ignorano il detentore per attaccare i suoi amici.

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: Qualsiasi in mischia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento o +1d12 danni per punto di potenziamento negli attacchi di opportunità

Proprietà: Finché sono adiacenti al personaggio, gli alleati ottengono un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco di opportunità usando quest'arma. **Effetto:** Il nemico resta anche frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 4: Il nemico è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio, anziché frastornato.

BASTONI

Numerose classi, tra cui lo psion, usano i bastoni come strumenti. Spesso sono fatti di legno, ma possono essere anche realizzati in metallo e altri materiali. Molti bastoni portano delle gemme o dei cristalli incastonati per focalizzare l'energia magica proveniente da varie fonti.

Se il personaggio può usare un bastone come strumento, segue le normali regole relative all'uso degli strumenti (vedi "Strumento," pagina 219).

Un personaggio può usare i poteri in mischia da arma tramite un bastone. Quando lo fa, il bastone funziona come un bastone ferrato magico (vedi "Arma," pagina 219).

BASTONI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
2	Bastone dell'avversione +1	520
2	Bastone della dote infallibile +1	520
2	Bastone dell'individuazione intuitiva +1	520
2	Bastone delle lingue +1	520
2	Bastone dell'osservatore discernente +1	520
3	Bastone dell'elusivo +1	680
3	Bastone della mente inespugnabile +1	680
4	Bastone del castigo energico +1	840
4	Bastone dei coltelli psichici +1	840
4	Bastone del giocoliere temporale +1	840
4	Bastone della mente adattabile +1	840
4	Bastone del terzo occhio +1	840
5	Bastone dell'arte psionica +1	1.000
5	Bastone della fonte rinnovatrice +1	1.000
5	Bastone del mietitore +1	1.000
5	Bastone del viaggiatore +1	1.000
7	Bastone dell'avversione +2	2.600
7	Bastone della dote infallibile +2	2.600
7	Bastone dell'individuazione intuitiva +2	2.600
7	Bastone delle lingue +2	2.600
7	Bastone dell'osservatore discernente +2	2.600
8	Bastone dell'elusivo +2	3.400
8	Bastone della mente inespugnabile +2	3.400
9	Bastone del castigo energico +2	4.200
9	Bastone dei coltelli psichici +2	4.200
9	Bastone del giocoliere temporale +2	4.200
9	Bastone della mente adattabile +2	4.200
9	Bastone del terzo occhio +2	4.200
10	Bastone dell'arte psionica +2	5.000
10	Bastone della fonte rinnovatrice +2	5.000
10	Bastone del mietitore +2	5.000
10	Bastone del viaggiatore +2	5.000
12	Bastone dell'avversione +3	13.000
12	Bastone della dote infallibile +3	13.000
12	Bastone dell'individuazione intuitiva +3	13.000
12	Bastone delle lingue +3	13.000
12	Bastone dell'osservatore discernente +3	13.000
13	Bastone dell'elusivo +3	17.000
13	Bastone della mente inespugnabile +3	17.000
14	Bastone del castigo energico +3	21.000
14	Bastone dei coltelli psichici +3	21.000
14	Bastone del giocoliere temporale +3	21.000

BASTONI CONTINUA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
14	Bastone della mente adattabile +3	21.000
14	Bastone del terzo occhio +3	21.000
15	Bastone dell'arte psionica +3	25.000
15	Bastone della fonte rinnovatrice +3	25.000
15	Bastone del mietitore +3	25.000
15	Bastone del viaggiatore +3	25.000
17	Bastone dell'avversione +4	65.000
17	Bastone della dote infallibile +4	65.000
17	Bastone dell'individuazione intuitiva +4	65.000
17	Bastone delle lingue +4	65.000
17	Bastone dell'osservatore discernente +4	65.000
18	Bastone dell'elusivo +4	85.000
18	Bastone della mente inespugnabile +4	85.000
19	Bastone del castigo energico +4	105.000
19	Bastone dei coltelli psichici +4	105.000
19	Bastone del giocoliere temporale +4	105.000
19	Bastone della mente adattabile +4	105.000
19	Bastone del terzo occhio +4	105.000
20	Bastone dell'arte psionica +4	125.000
20	Bastone della fonte rinnovatrice +4	125.000
20	Bastone del mietitore +4	125.000
20	Bastone del viaggiatore +4	125.000
22	Bastone dell'avversione +5	325.000
22	Bastone della dote infallibile +5	325.000
22	Bastone dell'individuazione intuitiva +5	325.000
22	Bastone delle lingue +5	325.000
22	Bastone dell'osservatore discernente +5	325.000
23	Bastone dell'elusivo +5	425.000
23	Bastone della mente inespugnabile +5	425.000
24	Bastone del castigo energico +5	525.000
24	Bastone dei coltelli psichici +5	525.000
24	Bastone del giocoliere temporale +5	525.000
24	Bastone della mente adattabile +5	525.000
24	Bastone del terzo occhio +5	525.000
25	Bastone dell'arte psionica +5	625.000
25	Bastone della fonte rinnovatrice +5	625.000
25	Bastone del mietitore +5	625.000
25	Bastone del viaggiatore +5	625.000
27	Bastone dell'avversione +6	1.625.000
27	Bastone della dote infallibile +6	1.625.000
27	Bastone dell'individuazione intuitiva +6	1.625.000
27	Bastone delle lingue +6	1.625.000
27	Bastone dell'osservatore discernente +6	1.625.000
28	Bastone dell'elusivo +6	2.125.000
28	Bastone della mente inespugnabile +6	2.125.000
29	Bastone del castigo energico +6	2.625.000
29	Bastone dei coltelli psichici +6	2.625.000
29	Bastone del giocoliere temporale +6	2.625.000
29	Bastone della mente adattabile +6	2.625.000
29	Bastone del terzo occhio +6	2.625.000
30	Bastone dell'arte psionica +6	3.125.000
30	Bastone della fonte rinnovatrice +6	3.125.000
30	Bastone del mietitore +6	3.125.000
30	Bastone del viaggiatore +6	3.125.000

Bastone dell'Arte Psionica

Livello 5+

Questo bastone di cristallo plasma l'energia psionica e rivela i segreti arcani. Incanalando energia nel bastone, il proprietario può recuperare l'energia psionica che ha già consumato.

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 (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di Arcano.

Livello 15 o 20: Bonus di oggetto +2.

Livello 25 o 30: Bonus di oggetto +3.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio effettua un attacco psionico

ad area o ravvicinato usando questo bastone. **Effetto:**

L'area dell'emanazione o della propagazione dell'attacco aumenta di 1.

Aumento 2: Il personaggio recupera l'uso di questo potere.

Bastone dell'Avversione

Livello 2+

Chi impugna questo bastone rende l'avversario soggetto ai suoi poteri riluttante ad attaccarlo.

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 (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro gli attacchi sferrati da quei nemici che sono soggetti agli effetti da lui causati.



Bastone del Castigo Energico

Livello 4+

Gli avversari del possessore di questo bastone sormontato da un cristallo non possono resistere al suo potere quando vengono spostati contro la loro volontà.

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 (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni da forza per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio tira o spinge una creatura con un potere usando questo bastone, il movimento forzato aumenta di 1 quadretto.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. **Attivazione:** Il personaggio colpisce un nemico con un attacco da forza usando questo bastone. **Effetto:** Il nemico cade a terra prono.

Bastone dei Coltelli Psichici

Livello 4+

Questo leggero bastone di metallo consente al personaggio di formare un legame mentale con il suo avversario. Attraverso questo legame, egli può disorientare l'avversario inviando nella sua mente una scarica di dolore.

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 (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di Intimidire.

Livello 14 o 19: Bonus di oggetto +2.

Livello 24 o 29: Bonus di oggetto +3.

Potere (Giornaliero ♦ Paura): Azione gratuita. **Attivazione:** Il personaggio colpisce un nemico con un attacco psionico usando questo bastone. **Effetto:** Il personaggio fa scorrere il nemico di 1 quadretto. Fino alla fine del suo turno successivo del personaggio, ogni volta che il nemico subisce danni da un attacco, il personaggio può farlo scorrere di 1 quadretto come azione gratuita.

Bastone della Dote Infallibile

Livello 2+

Questo bastone si carica di energia psichica fintanto che rimane in contatto con il detentore e questi possiede una riserva di energia psichica.

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 (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento, o +1d10 danni psichici per punto di potenziamento se il personaggio possiede almeno 1 punto potere

Bastone dell'Elusivo

Livello 3+

Questo bastone di legno verde garantisce al proprietario di poter sgusciare via dai pericoli quando qualcuno o qualcosa vorrebbe bloccarlo sul posto.

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 (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza per non rimanere immobilizzato o rallentato.

Potere (Giornaliero ♦ Teletrasporto): Reazione immediata.

Attivazione: Il personaggio è immobilizzato da un attacco.

Effetto: L'effetto che ha immobilizzato il personaggio ha termine e il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti.

Bastone della Fonte Rinnovatrice Livello 5+

Questo bastone attinge ai residui di energia psionica, consentendo al proprietario di consumare meno energia quando colpisce un avversario.

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 (Bastone)

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 d'attacco psionico aumentato. **Effetto:** Il personaggio recupera 2 punti potere.

Livello dal 15 al 20: Il personaggio recupera 4 punti potere.

Livello dal 25 al 30: Il personaggio recupera 6 punti potere.

Bastone del Giocoliere Temporale Livello 4+

Questo bastone multicolore consente al detentore di sottrarre frammenti di tempo ai suoi nemici per compiere più azioni di quanto potrebbe normalmente fare.

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 (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di Storia.

Livello 14 o 19: Bonus di oggetto +2.

Livello 24 o 29: Bonus di oggetto +3.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. **Attivazione:** Il personaggio frastorna o stordisce un nemico con un attacco psionico usando questo bastone. **Effetto:** Il personaggio può eseguire un'azione di movimento aggiuntiva o un'azione minore aggiuntiva durante questo turno.

**Bastone dell'Individuazione Intuitiva** Livello 2+

Chi è armato di questo elegante bastone può intuire molti segreti e percepire ciò che gli altri desiderano mantenere nascosto.

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 (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di Intuizione.

Livello 12 o 17: Bonus di oggetto +2.

Livello 22 o 27: Bonus di oggetto +3.

Potere (Incontro): Azione minore. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i nemici non beneficiano di occultamento o di occultamento totale contro gli attacchi del personaggio.

Mantenere minore: L'effetto permane se il personaggio spende 1 punto potere.

Bastone delle Lingue Livello 2+

Le lingue non sono un ostacolo per chi impugna questo bastone.

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 (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d10 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di Diplomazia.

Livello 12 o 17: Bonus di oggetto +2.

Livello 22 o 27: Bonus di oggetto +3.

Proprietà: Il personaggio può parlare, leggere e scrivere il Supernal.

Bastone della Mente Adattabile Livello 4+

Questo bastone consente al corpo del suo detentore di reagire all'istante non appena percepisce una minaccia, consentendo sia al proprietario che ai suoi amici di evitare di essere feriti.

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 (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di Percezione.

Livello 14 o 19: Bonus di oggetto +2.

Livello 24 o 29: Bonus di oggetto +3.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Interruzione immediata. **Attivazione:** Un nemico colpisce il personaggio. **Effetto:** Il personaggio ottiene resistenza a tutti i danni pari a 5 + il bonus di potenziamento del bastone fino all'inizio del suo turno successivo.

Aumento 1: Anche ogni alleato adiacente al personaggio ottiene la resistenza fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Bastone della Mente Inespugnabile Livello 3+

Questo bastone di adamantio protegge il detentore dagli attacchi mentali. Incanalando potere al suo interno, il proprietario può incrementare la protezione che esso offre fino a includere tutti gli attacchi.

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 (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni psichici per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 5 ai danni psichici.

Livello 13 o 18: Resistenza 10 ai danni psichici.

Livello 23 o 28: Resistenza 15 ai danni psichici.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Interruzione immediata. Attivazione: Un nemico bersaglia il personaggio con un attacco contro la Volontà. Effetto: Fino all'inizio del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus alla Volontà pari al bonus di potenziamento del bastone.

Aumento 1: Il personaggio applica invece il bonus a tutte le difese.

Bastone del Mietitore Livello 5+

Questo bastone d'osso converte in energia psionica l'energia vitale dei compagni del detentore.

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 (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d10 danni necrotici per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 alle prove di Intimidire.

Potere (Giornaliero): Azione standard. Un alleato adiacente al personaggio perde un impulso curativo e il personaggio recupera 2 punti potere.

Livello 15 o 20: Il personaggio recupera 4 punti potere.

Livello 25 o 30: Il personaggio recupera 6 punti potere.

Bastone dell'Osservatore Discernente Livello 2+

Questo bastone cristallino acuisce i sensi del proprietario per consentirgli di percepire meglio l'ambiente circostante.

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 (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio tira per l'iniziativa. Effetto: Il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui possono prendere 10 alla prova di iniziativa.

Bastone del Terzo Occhio Livello 4+

Questo bastone è sormontato da una pietra che sembra un occhio chiuso. L'occhio si apre quando il detentore incanala un potere attraverso la posizione di un alleato.

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 (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Incontro): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio effettua un attacco a distanza usando questo bastone. Effetto: Il personaggio sceglie un alleato entro 5 quadretti da lui. Può usare un quadretto nello spazio di quell'alleato come quadretto di origine.

Bastone del Viaggiatore Livello 5+

Questo bastone rossastro sembra avere visto molte terre e molti anni, e offre al possessore altrettante opportunità di viaggiare.

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 (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: Il personaggio teletrasporta il bersaglio di 2 quadretti per punto di potenziamento

Proprietà: Ogni volta che il personaggio scatta, può invece teletrasportarsi del numero di quadretti di cui ha scattato.

Potere (Incontro ♦ Teletrasporto): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio si teletrasporta usando un potere psionico di teletrasporto. Effetto: Il personaggio si teletrasporta dello stesso numero di quadretti di cui si è teletrasportato usando il potere di attivazione.

Focus ki

Un focus ki è uno strumento che certe classi usano come focus per la loro energia magica interiore, nota come "ki". Un focus ki potrebbe avere la forma di un manuale di addestramento, una pergamena contenente antichi segreti o un'arma da allenamento con la punta smussata. Per usare un focus ki, un personaggio deve entrare in sintonia con esso. Alcuni personaggi studiano il loro focus ki per farlo; altri meditano accanto a esso o lo impugnano quando si addestrano nelle loro tecniche di combattimento. Una volta che un personaggio è entrato in sintonia con un focus ki, per usarlo come strumento dovrà impugnare o indossare tale focus.

Quando il personaggio entra in sintonia con un focus ki, attinge alla magia in esso contenuta per dare forma al suo ki. Questa sintonia è temporanea e svanisce se il personaggio entra in sintonia con un focus ki diverso o muore. Il focus ki con cui il personaggio entra in sintonia occupa la zona oggetto del suo focus ki.

Per entrare in sintonia con un focus ki, il personaggio deve tenere l'oggetto sulla sua persona durante un riposo breve o esteso. Ogni volta che il personaggio si sottopone a un riposo, può entrare in sintonia con un unico focus ki alla volta. Inoltre, soltanto una creatura alla volta può entrare in sintonia con un determinato focus ki. Una volta che un personaggio è entrato in sintonia con un focus ki, nessun altro può entrarvi in sintonia fintanto che la sintonia del personaggio permane.

Se un personaggio può usare un focus ki come strumento, segue le normali regole relative all'uso degli strumenti (vedi "Strumento," pagina 219).

Riuscire a utilizzare un focus ki come strumento significa che il personaggio può anche adoperarlo nei suoi attacchi con armi. Un personaggio può sommare il bonus di potenziamento del focus ki ai tiri per colpire e ai tiri dei danni degli attacchi con armi che effettua usando un'arma in cui è competente. Tuttavia, il personaggio deve scegliere di usare il bonus di potenziamento, le proprietà e i poteri del focus ki al posto di quelli dell'arma che impugna, o viceversa. Non può impiegarli entrambi quando usa un potere.

FOCUS KI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
1	Focus ki magico +1	360
2	Focus ki del colpo del cobra +1	520
2	Focus ki del colpo fantasma +1	520
3	Focus ki dell'arco fiammeggiante +1	680
3	Focus ki del colpo mortale +1	680
3	Focus ki ostacolante +1	680
3	Focus ki del vento dell'anima +1	680
4	Focus ki dell'azione elusiva +1	840
4	Focus ki del colpo possente +1	840
4	Focus ki del colpo rapido +1	840
4	Focus ki del rapimento +1	840
5	Focus ki del colpo sfocato +1	1.000
6	Focus ki magico +2	1.800
7	Focus ki del colpo del cobra +2	2.600
7	Focus ki del colpo fantasma +2	2.600
8	Focus ki dell'arco fiammeggiante +2	3.400
8	Focus ki del colpo mortale +2	3.400
8	Focus ki ostacolante +2	3.400
8	Focus ki del vento dell'anima +2	3.400
9	Focus ki dell'azione elusiva +2	4.200
9	Focus ki del colpo possente +2	4.200
9	Focus ki del colpo rapido +2	4.200
9	Focus ki del rapimento +2	4.200
10	Focus ki del colpo sfocato +2	5.000
11	Focus ki magico +3	9.000
12	Focus ki del colpo del cobra +3	13.000
12	Focus ki del colpo fantasma +3	13.000
13	Focus ki dell'arco fiammeggiante +3	17.000
13	Focus ki del colpo mortale +3	17.000
13	Focus ki ostacolante +3	17.000
13	Focus ki del vento dell'anima +3	17.000
14	Focus ki dell'azione elusiva +3	21.000
14	Focus ki del colpo possente +3	21.000
14	Focus ki del colpo rapido +3	21.000
14	Focus ki del rapimento +3	21.000
15	Focus ki del colpo sfocato +3	25.000
16	Focus ki magico +4	45.000
17	Focus ki del colpo del cobra +4	65.000
17	Focus ki del colpo fantasma +4	65.000
18	Focus ki dell'arco fiammeggiante +4	85.000
18	Focus ki del colpo mortale +4	85.000
18	Focus ki ostacolante +4	85.000
18	Focus ki del vento dell'anima +4	85.000
19	Focus ki dell'azione elusiva +4	105.000
19	Focus ki del colpo possente +4	105.000
19	Focus ki del colpo rapido +4	105.000
19	Focus ki del rapimento +4	105.000
20	Focus ki del colpo sfocato +4	125.000
21	Focus ki magico +5	225.000
22	Focus ki del colpo del cobra +5	325.000
22	Focus ki del colpo fantasma +5	325.000
23	Focus ki dell'arco fiammeggiante +5	425.000
23	Focus ki del colpo mortale +5	425.000
23	Focus ki ostacolante +5	425.000
23	Focus ki del vento dell'anima +5	425.000
24	Focus ki dell'azione elusiva +5	525.000
24	Focus ki del colpo possente +5	525.000
24	Focus ki del colpo rapido +5	525.000

FOCUS KI CONTINUA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
24	Focus ki del rapimento +5	525.000
25	Focus ki del colpo sfocato +5	625.000
26	Focus ki magico +6	1.125.000
27	Focus ki del colpo del cobra +6	1.625.000
27	Focus ki del colpo fantasma +6	1.625.000
28	Focus ki dell'arco fiammeggiante +6	2.125.000
28	Focus ki del colpo mortale +6	2.125.000
28	Focus ki ostacolante +6	2.125.000
28	Focus ki del vento dell'anima +6	2.125.000
29	Focus ki dell'azione elusiva +6	2.625.000
29	Focus ki del colpo possente +6	2.625.000
29	Focus ki del colpo rapido +6	2.625.000
29	Focus ki del rapimento +6	2.625.000
30	Focus ki del colpo sfocato +6	3.125.000

Focus Ki dell'Arco Fiammeggiante Livello 3+

Quando il possessore afferra questa pietra bianca e si concentra sul suo potere sopportando il calore rovente che essa contiene, riesce a impartire al suo ki una forma infuocata.

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 (Focus ki)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni da fuoco per punto di potenziamento

Potere (A volontà ♦ Fuoco): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio effettua un attacco in mischia usando questo focus ki. Effetto: L'attacco infligge danni da fuoco invece di infliggere danni di altro tipo.

Focus Ki dell'Azione Elusiva Livello 4+

Quando il detentore si allena con questa spada corta finta, apprende misticamente nuove tecniche di difesa.

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 (Focus ki)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità.

Potere (Incontro): Azione gratuita. Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio con un attacco di opportunità. Effetto: Il personaggio usa il suo potere di Raffica di Colpi, anche se lo ha già utilizzato in questo round.



Focus Ki del Colpo del Cobra

Livello 2+

Questo serpente d'argilla trasuda uno strano veleno. Premendo un dito sulle sue zanne, il suo proprietario ne svela i misteri.

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 (Focus ki)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni da veleno per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza contro il veleno.

Potere (Giornaliero ♦ Veleno): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia usando questo focus ki. **Effetto:** Il nemico subisce anche danni da veleno continuati pari a 2 + il modificatore di Forza o di Saggezza del personaggio (tiro salvezza termina).

Livello 12 o 17: Danni da veleno continuati pari a 5 + il modificatore di Forza o di Saggezza del personaggio (tiro salvezza termina).

Livello 22 o 27: Danni da veleno continuati pari a 10 + il modificatore di Forza o di Saggezza del personaggio (tiro salvezza termina).

Focus Ki del Colpo Fantasma

Livello 2+

Questo globo bianco sembra poco più di un gingillo senza valore, ma quando il detentore si concentra su di esso, riesce a vedere i sentieri percorsi dai morti.

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 (Focus ki)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Ogni volta che il personaggio effettua un attacco in mischia contro una creatura evanescente che gli concede vantaggio in combattimento, l'attacco ignora la qualità evanescente della creatura.

Focus Ki del Colpo Mortale

Livello 3+

Questa piccola scatola di legno contiene del terriccio grigio.

Quando il possessore fa scorrere il terriccio tra le dita, il suo ki si concentra sui concetti dell'aldilà.

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 (Focus ki)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni necrotici per punto di potenziamento

Potere (A volontà ♦ Necrotico): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio effettua un attacco in mischia usando questo focus ki. **Effetto:** L'attacco infligge danni necrotici anziché infliggere danni di altro tipo.

Focus Ki del Colpo Possente

Livello 4+

Questo sacchetto di cuoio contiene una piastra di metallo ricoperta di rune incise. Quando il detentore concentra il suo ki per colpire la piastra, la frantuma in mille pezzi che svaniscono in fumo. La piastra ricompare allora nel suo sacchetto, di nuovo integra.

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 (Focus ki)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il potere di Raffica di Colpi del personaggio infligge 1 danno extra quando è attivato da un attacco che fa uso di questo focus ki.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia usando questo focus ki. **Effetto:** Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ignora le immunità e le resistenze del nemico.

Focus Ki del Colpo Rapido

Livello 4+

Questa lunga corda si avvolge attorno alle mani e ai piedi del detentore, insegnandogli a colpire all'unisono con le mai e con i piedi.

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 (Focus ki)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento e il personaggio scatta di 1 quadretto per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio provoca danni a un nemico con il suo potere di Raffica di Colpi. **Effetto:** Il personaggio effettua un attacco basilare in mischia contro quel nemico.

Focus Ki del Colpo Sfocato

Livello 5+

Il detentore può padroneggiare il segreto della velocità quando stringe tra le mani questa piccola mosca meccanica.

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 (Focus ki)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio può usare il suo potere di Raffica di Colpi una volta in più durante il suo turno, ma i due usi di quel potere devono essere attivati da due attacchi diversi che il personaggio effettua con questo focus ki.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio si muove di almeno metà della sua velocità durante questo turno. **Effetto:** Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.



Focus Ki Magico

Livello 1+

Questa antica pergamena sembra sul punto di sbriciolarsi in polvere, ma la magia al suo interno la mantiene intatta. Studiando le scritte che contiene, il detentore può trasformare il suo ki in un'arma potente.

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 (Focus ki)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Focus Ki Ostacolante

Livello 3+

Questa statuetta di giada è un ottimo bersaglio per le sessioni di addestramento e consente al detentore di concentrare il suo ki per sfruttare al meglio le vulnerabilità di un avversario.

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 (Focus ki)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni usando questo focus ki con gli attacchi in mischia contro i nemici frastornati o storditi.

Livello 13 o 18: bonus di +4 ai tiri dei danni.

Livello 23 o 28: bonus di +6 ai tiri dei danni.

Potere (Incontro): Azione gratuita. **Attivazione:** Il personaggio usa il suo potere di Raffica di Colpi. **Effetto:** Durante questo turno, ogni nemico sanguinante che il personaggio danneggia con il suo potere di Raffica di Colpi non può recuperare punti ferita fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Focus Ki del Rapimento

Livello 4+

Questo focus è costituito da un paio di catene di adamantio che si chiudono l'una attorno all'altra. Disticando il nodo, il detentore concentra il suo ki sui sentieri dello spazio e del tempo.

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 (Focus ki)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Ogni volta che colpisce un nemico con un attacco basilare in mischia usando questo focus ki, il personaggio può fare scorrere il bersaglio di 1 quadretto come azione gratuita.

Potere (Giornaliero ♦ Teletrasporto): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia usando questo focus ki. **Effetto:** Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti e teletrasporta il nemico di 5 quadretti fino a un quadretto a lui adiacente.

Focus Ki del Vento dell'Anima

Livello 3+

Questo sacchetto di cuoio contiene un vortice irrequieto di vento, disposto a insegnare i suoi segreti al detentore.

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 (Focus ki)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto per punto di potenziamento

Proprietà: Finché vola, il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri dei danni degli attacchi in mischia usando questo focus ki.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. **Attivazione:** Il personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia usando questo focus ki. **Effetto:** Il personaggio spinge inoltre il nemico di un numero di quadretti pari al bonus di potenziamento del focus ki.

GLOBI

Sebbene i globi siano uno strumento preferito dai fruitori del potere arcano, anche alcuni personaggi psionici possono usare queste sfere magiche. Molti globi sono caratterizzati dalla capacità di manipolare le creature.

Se un personaggio può usare un globo come strumento, segue le normali regole relative all'uso degli strumenti (vedi "Strumento," pagina 219). Altrimenti, il personaggio non trae alcun beneficio da un globo.

GLOBI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
3	Globo degli agili pensieri +1	680
3	Globo della conversione psichica +1	680
3	Globo della costituzione mentale +1	680
3	Globo del recupero impedito +1	680
4	Globo dell'artista ineguagliabile +1	840
4	Globo del declino inarrestabile +1	840
4	Globo dell'impulso minaccioso +1	840
4	Globo della mente furtiva +1	840
4	Globo del negoziatore provetto +1	840
4	Globo dell'occhio solidale +1	840
4	Globo del recupero psionico +1	840
4	Globo dello scaltro bugiardo +1	840
5	Globo della concentrazione infallibile +1	1.000
5	Globo della conversione vitale +1	1.000
8	Globo degli agili pensieri +2	3.400
8	Globo della conversione psichica +2	3.400
8	Globo della costituzione mentale +2	3.400
8	Globo del recupero impedito +2	3.400
9	Globo dell'artista ineguagliabile +2	4.200
9	Globo del declino inarrestabile +2	4.200
9	Globo dell'impulso minaccioso +2	4.200
9	Globo della mente furtiva +2	4.200
9	Globo del negoziatore provetto +2	4.200
9	Globo dell'occhio solidale +2	4.200
9	Globo del recupero psionico +2	4.200
9	Globo dello scaltro bugiardo +2	4.200
10	Globo della concentrazione infallibile +2	5.000
10	Globo della conversione vitale +2	5.000
13	Globo degli agili pensieri +3	17.000
13	Globo della conversione psichica +3	17.000

GLOBI CONTINUA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
13	Globo della costituzione mentale +3	17.000
13	Globo del recupero impedito +3	17.000
14	Globo dell'artista ineguagliabile +3	21.000
14	Globo del declino inarrestabile +3	21.000
14	Globo dell'impulso minaccioso +3	21.000
14	Globo della mente furtiva +3	21.000
14	Globo del negoziatore provetto +3	21.000
14	Globo dell'occhio solidale +3	21.000
14	Globo del recupero psionico +3	21.000
14	Globo dello scaltro bugiardo +3	21.000
15	Globo della concentrazione infallibile +3	25.000
15	Globo della conversione vitale +3	25.000
18	Globo degli agili pensieri +4	85.000
18	Globo della conversione psichica +4	85.000
18	Globo della costituzione mentale +4	85.000
18	Globo del recupero impedito +4	85.000
19	Globo dell'artista ineguagliabile +4	105.000
19	Globo del declino inarrestabile +4	105.000
19	Globo dell'impulso minaccioso +4	105.000
19	Globo della mente furtiva +4	105.000
19	Globo del negoziatore provetto +4	105.000
19	Globo dell'occhio solidale +4	105.000
19	Globo del recupero psionico +4	105.000
19	Globo dello scaltro bugiardo +4	105.000
20	Globo della concentrazione infallibile +4	125.000
20	Globo della conversione vitale +4	125.000
23	Globo degli agili pensieri +5	425.000
23	Globo della conversione psichica +5	425.000
23	Globo della costituzione mentale +5	425.000
23	Globo del recupero impedito +5	425.000
24	Globo dell'artista ineguagliabile +5	525.000
24	Globo del declino inarrestabile +5	525.000
24	Globo dell'impulso minaccioso +5	525.000
24	Globo della mente furtiva +5	525.000
24	Globo del negoziatore provetto +5	525.000
24	Globo dell'occhio solidale +5	525.000
24	Globo del recupero psionico +5	525.000
24	Globo dello scaltro bugiardo +5	525.000
25	Globo della concentrazione infallibile +5	625.000
25	Globo della conversione vitale +5	625.000
28	Globo degli agili pensieri +6	2.125.000
28	Globo della conversione psichica +6	2.125.000
28	Globo della costituzione mentale +6	2.125.000
28	Globo del recupero impedito +6	2.125.000
29	Globo dell'artista ineguagliabile +6	2.625.000
29	Globo del declino inarrestabile +6	2.625.000
29	Globo dell'impulso minaccioso +6	2.625.000
29	Globo della mente furtiva +6	2.625.000
29	Globo del negoziatore provetto +6	2.625.000
29	Globo dell'occhio solidale +6	2.625.000
29	Globo del recupero psionico +6	2.625.000
29	Globo dello scaltro bugiardo +6	2.625.000
30	Globo della concentrazione infallibile +6	3.125.000
30	Globo della conversione vitale +6	3.125.000

Globo degli Agili Pensieri

Livello 3+

Questo cristallo scarlatto consente al possessore di attraversare il campo di battaglia alla velocità del pensiero e di evitare gli attacchi dei suoi nemici.

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 (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di iniziativa pari al suo modificatore di Intelligenza.

Potere (Incontro ♦ Aumentabile): Azione di movimento. Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Intelligenza.

Aumento 1: Il personaggio recupera l'uso di questo potere.

Globo dell'Artista Ineguagliabile

Livello 4+

Questa pietra azzurra consente al suo detentore di plasmare la magia psionica a suo piacimento.

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 (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di intuizione pari al bonus di potenziamento del globo.

Potere (Incontro ♦ Aumentabile): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio effettua un attacco ad area o ravvicinato con un potere psionico usando questo globo.

Effetto: Il personaggio può escludere dalla propagazione o dall'emanazione dell'attacco un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza.

Aumento 2 (Psichico): Se colpito, un bersaglio subisce 2 danni psichici extra per ogni quadretto escluso.

Globo della Concentrazione Infalibile

Livello 5+

Questo globo ovale consente al personaggio di mantenere alta la concentrazione, assorbendo ogni traccia di energia psionica che andrebbe perduta quando egli perde la concentrazione.

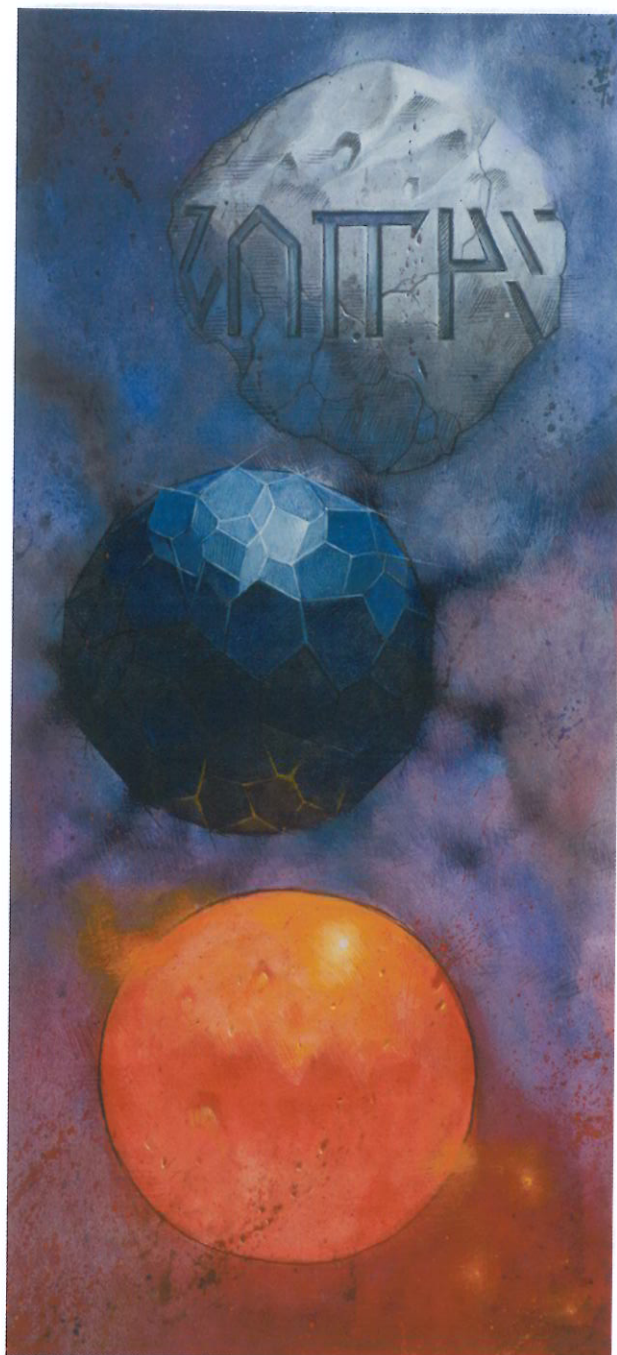
Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Potere (Incontro): Azione gratuita. **Attivazione:** Il personaggio manca con un potere di attacco aumentato e utilizzato tramite questo globo. **Effetto:** Il personaggio recupera i punti potere che ha speso per aumentare il potere.



Globo della Conversione Psichica Livello 3+

Questo globo di cristallo trasparente infonde l'energia psichica negli attacchi del proprietario e incanala il dolore dei danni psichici che egli subisce, ritorcendolo contro i suoi nemici.

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 (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Potere (Incontro ♦ Psichico): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio effettua un attacco usando questo globo. **Effetto:** L'attacco infligge danni psichici anziché infliggere danni di altro tipo.

Potere (Giornaliero ♦ Psichico): Reazione immediata. Attivazione: Il personaggio subisce danni psichici da un attacco. **Effetto:** Ogni nemico influenzato da un effetto del personaggio a cui un tiro salvezza può porre termine subisce 5 danni psichici.

Globo della Conversione Vitale Livello 5+

Questo globo nero si alimenta dell'energia vitale del detentore anziché delle sue riserve psioniche quando deve aumentare i suoi poteri.

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 (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni necrotici per punto di potenziamento

Potere (Incontro): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio usa un potere psionico attraverso questo globo. **Effetto:** Il personaggio perde un impulso curativo invece di spendere i punti potere per aumentare il potere. L'aumento ottenuto non può costare più di 2 punti potere.

Livello 15 o 20: Non più di 4 punti potere.

Livello 25 o 30: Non più di 6 punti potere.

Globo della Costituzione Mentale Livello 3+

Questa rozza pietra marrone rinforza la robustezza del detentore tramite la sua rigidità mentale.

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 (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 alle prove di Tenacia.

Potere (Incontro ♦ Aumentabile): Interruzione immediata. Attivazione: Un attacco nemico bersaglia la CA o la Tempra del personaggio. **Effetto:** L'attacco bersaglia invece la Volontà del personaggio.

Aumento 1: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alla Volontà fino alla fine del suo turno successivo.

Globo del Declino Inarrestabile Livello 4+

Il possessore di questo cristallo purpureo può usarlo per catturare l'immagine di un avversario e sottoporla a un assalto psichico quando il nemico non riesce a riscuotersi da qualche effetto nocivo.

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 (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni psichici per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero ♦ Psichico): Azione gratuita. Attivazione:

Il personaggio colpisce un nemico con un attacco psichico usando questo globo. **Effetto:** Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il nemico fallisce un tiro salvezza, subisce danni psichici pari al bonus di potenziamento del globo.

Aumento 2: I danni psichici sono pari a 1d10 + il bonus di potenziamento di questo globo.

Globo dell'Impulso Minaccioso

Livello 4+

Questa pietra rossa trasmette sensazioni di disagio nei nemici del suo proprietario, costringendoli ad allontanarsi da 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 (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Intuizione pari al bonus di potenziamento del globo.

Potere (Giornaliero ♦ Paura): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco usando questo globo. **Effetto:** Il nemico si allontana dal personaggio muovendosi della sua velocità come azione gratuita.

Globo della Mente Furtiva

Livello 4+

Il possessore può usare questo cristallo nero per occultarsi dopo avere sferrato un attacco.

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 (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Furtività pari al bonus di potenziamento del globo.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile, Illusione): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco usando questo globo. **Effetto:** Il personaggio diventa invisibile al nemico fino alla fine del suo turno successivo.

Aumento 1: Il personaggio è invisibile a tutti i nemici fino alla fine del suo turno successivo.



Globo del Negoziatore Provetto

Livello 4+

Questa pallida pietra bianca emette sensazioni di calma e di benevolenza, inducendo i nemici del personaggio ad attaccare coloro che egli indica.

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 (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Diplomazia pari al bonus di potenziamento del globo.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile, Charme): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco usando questo globo. **Effetto:** Il nemico effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro una creatura a esso adiacente scelta dal personaggio.

Aumento 2: Il nemico ottiene un bonus di potere al tiro per colpire pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Globo dell'Occhio Solidale

Livello 4+

Questo globo di cristallo, che cambia colore per adattarsi all'umore dei soggetti circostanti, consente al suo detentore di trasmettere il dolore di un nemico a un altro 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

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Intuizione pari al bonus di potenziamento del globo.

Potere (Giornaliero ♦ Psichico): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco usando questo globo. **Effetto:** Una creatura che sia adiacente a quel nemico e non sia stata inclusa tra i bersagli dell'attacco del personaggio subisce danni psichici pari ai danni che il personaggio ha inferto al nemico.

Globo del Recupero Impedito

Livello 3+

Questa sfera scarlatta risplende di una luce interiore quando il proprietario la usa per impedire che il nemico riesca a riprendersi dal suo attacco.

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 (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio supera un tiro salvezza contro danni continuati. **Effetto:** Il nemico che attiva il potere fallisce invece il tiro salvezza.

Globo del Recupero Psionico

Livello 4+

Questa sfera rosea assorbe l'energia psionica latente e la mette a disposizione del detentore.

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 (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio manca con un potere di attacco psionico aumentato. **Effetto:** Il personaggio recupera 2 punti potere.

Livello 14 o 19: Il personaggio recupera 4 punti potere.

Livello 24 o 29: Il personaggio recupera 6 punti potere.

Globo dello Scaltro Bugiardo

Livello 4+

Questo globo color grigio fumo potenzia le doti di inganno del proprietario, rendendo il suo avversario più vulnerabile agli attacchi improvvisi.

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 (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni psichici per punto di potenziamento

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Raggiare pari al bonus di potenziamento del globo.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco usando questo globo. **Effetto:** Il nemico concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2: Il nemico è anche frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

ANELLI

Questi anelli funzionano meglio su quei personaggi che possiedono il privilegio di classe Aumento Psionico.

ANELLI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
12	Anello del medium	13.000
14	Anello del potere mentale	21.000

Anello del Medium

Livello 12

Questo anello di cristallo risplende di energia psionica e consente al portatore di comunicare telepaticamente.

Zona oggetto: Anello 13.000 mo

Potere (Incontro): Azione gratuita. Il personaggio può usare il potere dello psionico proiettare pensieri (pagina 100).

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare nel corso della giornata, i messaggi che il personaggio e il bersaglio si scambiano possono essere lunghi fino a 50 parole.

Anello del Potere Mentale

Livello 14

Questo semplice anello d'argento levigato pulsa e funge da catalizzatore per le menti psioniche, consentendo al portatore di spendere energia anche quando le sue riserve sono esaurite.

Zona oggetto: Anello 21.000 mo

Potere (Incontro): Azione gratuita. **Attivazione:** Al personaggio non rimangono punti potere. **Effetto:** Il personaggio recupera 1 punto potere.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. **Attivazione:** Il personaggio manca con un potere di attacco psionico aumentato. **Effetto:** Il personaggio recupera i punti potere che ha speso per aumentare il potere. Se ha raggiunto almeno una pietra miliare nel corso della giornata, può invece ripetere il tiro per colpire e scegliere quale risultato usare.

OGGETTI CONSUMABILI

In aggiunta agli oggetti consumabili presentati nel *Manuale del Giocatore*, molti avventurieri psionici utilizzano oggetti consumabili insoliti per mantenere alta la loro concentrazione e rafforzare i loro poteri. Gli oggetti sono considerati altri oggetti consumabili ai fini di catalogazione.

OGGETTI CONSUMABILI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
3	Frammento della dote	30
4	Cristallo cognitivo	40
8	Frammento della dote	125
13	Frammento della dote	650
14	Cristallo cognitivo	800
18	Frammento della dote	3.400
23	Frammento della dote	17.000
24	Cristallo cognitivo	21.000
28	Frammento della dote	85.000

Cristallo Cognitivo

Livello 4+

Questo cristallo multicolore cattura il potere psionico che non viene consumato. Si sbriciola in polvere non appena libera l'energia che custodiva.

Liv 4 40 mo Liv 24 21.000 mo

Liv 14 800 mo

Altro consumabile

Potere (Consumabile): Azione gratuita. **Attivazione:** Il personaggio manca tutti i bersagli con un potere di attacco psionico aumentato. **Effetto:** Il personaggio recupera 1 punto potere.

Livello 14: Il personaggio recupera 2 punti potere.

Livello 24: Il personaggio recupera 4 punti potere.

Frammento della Dote

Livello 3+

Questo frammento di cristallo contiene l'essenza di una dote specifica. Quando il possessore lo estrae, sviluppa ulteriori conoscenze relative a quella dote per un breve periodo di tempo.

Liv 3 30 mo Liv 18 3.400 mo

Liv 8 125 mo Liv 23 17.000 mo

Liv 13 650 mo Liv 28 85.000 mo

Altro consumabile

Potere (Consumabile): Azione minore. Il personaggio sceglie un'abilità. Ottiene un bonus di +1 alle prove di quell'abilità fino alla fine dell'incontro.

Livello 8: Bonus di +2.

Livello 13: Bonus di +3.

Livello 18: Bonus di +4.

Livello 23: Bonus di +5.

Livello 28: Bonus di +6.

APPENDICE: COME LEGGERE UN POTERE

Il *Manuale del Giocatore* spiega come leggere un potere, a partire da pagina 54 di quel volume. Quest'appendice riassume quelle informazioni e definisce le parole chiave presentate in questo libro.

IL FORMATO DEI POTERI

I poteri dei personaggi giocanti sono concepiti per essere facilmente consultati durante il gioco.

Sequenza: L'ordine delle informazioni nella descrizione di un potere è una guida generale alla sequenza nella quale si verificano i vari effetti di quel potere. Per esempio, se nella descrizione di un potere appare una voce "Effetto" sopra le informazioni relative all'attacco, significa che succede qualcosa prima che l'attacco si verifichi.

Capoverso rientrato: Quando nella descrizione di un potere c'è un paragrafo di informazioni che inizia con un capoverso rientrato, significa che quella informazione è contingente all'informazione direttamente sopra di essa. Ad esempio, una voce "Attacco secondario" in capoverso rientrato sotto una voce "Colpito" serve a ricordare che l'attacco secondario può essere effettuato solo se il potere colpisce con il suo attacco primario.

LA DESCRIZIONE DEI POTERI

La descrizione di un potere consta di diverse voci, alcune delle quali appaiono in tutte le descrizioni dei poteri, mentre altre appaiono solo quando un particolare potere le richiede. Di seguito è fornita la spiegazione delle varie voci, presentate nel loro ordine tipico.

Nome e livello del potere: Il nome di un potere e il suo livello appaiono in una barra colorata nella prima riga della descrizione di quel potere. Il colore della barra indica con quale frequenza il potere può essere utilizzato: il verde significa che è un potere a volontà, il rosso indica che è un potere a incontro, e il nero indica che è un potere giornaliero.

Testo descrittivo: La riga successiva, in corsivo, descrive brevemente gli effetti del potere dal punto di vista del personaggio nel mondo di gioco. Il resto della descrizione del potere sono regole di gioco, ma questa frase ha lo scopo di aiutare il giocatore e il DM a capire che cosa sta facendo il personaggio.

Uso: La prima parola della riga successiva specifica quanto spesso può essere usato il potere, vale a dire se è un potere a volontà, a incontro o giornaliero.

Parole chiave: Subito dopo appaiono le parole chiave. Le parole chiave definiscono la fonte di potere, gli eventuali tipi di danno associati al potere, gli accessori che possono essere utilizzati con esso e altri eventuali effetti associati. Se tra le parole chiave appare il termine "Variabile" significa che il potere ha delle parole chiave variabili, che vengono determinate dal giocatore o dalle circostanze. Vedi la voce "Parole chiave," più sotto, per la definizione delle parole chiave.

Tipo di azione: La riga successiva inizia con il tipo di azione richiesta per usare il potere: standard, movimento, minore, gratuita, reazione immediata, interruzione immediata o opportunità. Alcuni poteri non richiedono alcuna

azione per essere utilizzati. Per ulteriori informazioni sui tipi di azione vedi il *Manuale del Giocatore*, pagina 267.

Tipo e gittata dell'attacco: Il tipo di attacco e la gittata del potere appaiono nella stessa riga del tipo di azione. I tipi di attacco sono: in mischia, a distanza, ad area e ravvicinato. Ogni tipo di attacco possiede regole per la gittata e la scelta dei bersagli, delineate alle pagine 270-273 del *Manuale del Giocatore*.

Attivazione: I poteri che sono azioni immediate (interruzioni o reazioni) o azioni di opportunità definiscono una condizione di attivazione, che specifica quando il personaggio può usarli. Anche alcuni poteri che sono azioni gratuite o che non richiedono azioni per essere utilizzati possono specificare un'attivazione.

Prerequisito o requisito: Alcuni poteri sono utilizzabili solo se il personaggio soddisfa una determinata condizione. Per acquisire la conoscenza di un potere, è necessario soddisfare un *prerequisito*. Per usare un potere, è necessario soddisfare un *requisito*.

Bersaglio: Se un potere influenza direttamente una o più creature o oggetti, la sua descrizione include una voce "Bersaglio" che specifica chi e che cosa influenza il potere.

Attacco: La voce relativa all'attacco di un potere specifica il punteggio di caratteristica usato dal personaggio per compiere l'attacco, eventuali modificatori speciali che si applicano al tiro per colpire e quale delle difese del bersaglio viene utilizzata per determinare l'esito dell'attacco.

Colpito: Questa voce descrive cosa accade a ogni bersaglio che viene colpito dall'attacco del potere.

Mancato: Questa voce descrive cosa accade a ogni bersaglio che viene mancato dall'attacco del potere. A differenza del *Manuale del Giocatore*, in questo libro la voce "Mancato" specifica solo quello che succede quando il potere manca, non quello che non succede.

L'espressione "Danni dimezzati" in questa voce si riferisce al risultato del tiro dei danni. Si effettua il tiro dei danni specificato alla voce "Colpito", e si applica metà del risultato a ogni bersaglio che viene mancato dal potere. "Danni dimezzati" non si applica ai danni continuati o a qualsiasi altro tipo di effetto che provoca danni descritto alla voce "Colpito".

Effetto: Qualsiasi cosa sia indicata in una voce "Effetto" si verifica quando un personaggio usa il potere, a prescindere dal fatto che colpisca il bersaglio se si tratta di un potere di attacco.

Bersaglio secondario e attacco secondario: Alcuni poteri permettono a un personaggio di effettuare attacchi secondari (o addirittura terziari). Una voce "Colpito," "Mancato," o "Effetto" indica quando un attacco secondario può essere effettuato. A meno che non sia specificato diversamente, il tipo di attacco e la gittata di un attacco secondario sono gli stessi del potere, e l'attacco secondario non richiede un'azione separata.

Alcuni poteri concedono al personaggio la capacità di effettuare un attacco secondario in un secondo momento di un incontro, dopo che ha avuto luogo l'effetto iniziale. Questi poteri includono le informazioni riguardo il tipo di azione, il tipo di attacco, la gittata e gli effetti dell'attacco secondario.

PAROLE CHIAVE

Questo libro fa uso di parole chiave relative a quattro categorie standard: fonte di potere, tipo di danno, tipo di effetto e accessorio.

FONTE DI POTERE

L'origine dell'energia che alimenta un potere è definita dalla parola chiave della fonte di potere: arcana, divina, marziale, ombra, primeva o psionica. Se un potere contiene più di una parola chiave relativa alle fonti di potere, il potere è considerato appartenente a ognuna di quelle fonti di potere.

TIPO DI DANNO

Molti attacchi infliggono un tipo di danno specifico: acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, radio, veleno o tuono. Ognuno di questi tipi di danni è associato alla relativa parola chiave. Se un potere contiene tale parola chiave, il potere infligge quel tipo di danni (a eccezione del veleno, la cui parola chiave può riferirsi ai danni, a un effetto che non infligge danni o a entrambe le cose).

Cambiare tipo di danno: Se il tipo di danno di un potere cambia, il potere perde la parola chiave relativa al tipo di danno rimosso e acquisisce la parola chiave relativa al tipo di danno aggiunto (la parola chiave veleno è rimossa da un potere soltanto se quel potere non infligge danni da veleno e non prevede nemmeno altri effetti diversi dai danni).

Ad esempio, se uno stregone lancia *brina di drago* attraverso un *pugnale fiammeggiante* e usa la capacità del pugnale di cambiare i danni in danni da fuoco, *brina di drago* acquisisce la parola chiave "Fuoco" e perde la parola

Mantenere: Se un potere include la voce "Mantenere," un personaggio può mantenere attivo quel potere eseguendo una specifica azione durante il suo turno. Per ulteriori informazioni su come mantenere un potere, vedi "Durate," pagina 278 del *Manuale del Giocatore*.

Nomi dei privilegi di classe: Quando nella scheda di un potere appare il nome di un privilegio di classe, la relativa voce descrive un effetto aggiuntivo o sostitutivo che si applica se un personaggio possiede quel privilegio di classe.

Effetto secondario: Un effetto secondario si verifica automaticamente dopo il termine di un altro effetto. Una voce "Effetto secondario" è riportata sotto l'effetto a cui si applica, che tipicamente si trova in una voce "Colpito" o "Effetto".

Un bersaglio è talvolta soggetto a un effetto secondario dopo avere superato un tiro salvezza. Se quel tiro salvezza si verifica quando il bersaglio sta effettuando più tiri salvezza, l'effetto secondario si verifica dopo che il bersaglio ha effettuato tutti i tiri.

Tiro salvezza fallito: A volte un effetto cambia qualora un bersaglio fallisca un tiro salvezza contro di esso. Il nuovo effetto, specificato nella voce "Tiro salvezza fallito," si verifica dopo che il bersaglio ha fallito un tiro salvezza contro l'effetto precedente alla fine del suo turno. L'effetto non cambia se la creatura fallisce un tiro salvezza contro di esso in un momento diverso dalla fine del suo turno.

Livello: Questa voce specifica se una parte del potere (di solito i danni che provoca) aumenta quando il personaggio raggiunge uno specifico livello.

Speciale: Questa voce specifica ogni eventuale informazione insolita riguardante l'uso di un potere. Per esempio, alcuni poteri possono essere utilizzati come attacchi basilari, e questa informazione è riportata alla voce "Speciale".



chiave "Freddo" per quell'uso, dal momento che il potere infligge danni da fuoco anziché danni da freddo. Quell'uso del potere può quindi trarre beneficio dagli effetti, come ad esempio certi talenti, che influenzano i poteri da fuoco, ma non dagli effetti che influenzano i poteri da freddo.

TIPO DI EFFETTO

Le parole chiave relative ai tipi di effetto stanno a indicare la presenza di particolari effetti nei poteri, e molte di queste parole chiave seguono regole speciali che definiscono il modo corretto di usare i loro poteri. Che una parola chiave relativa al tipo di effetto preveda o meno delle regole speciali, possono sempre esistere altri effetti nel gioco che si riferiscono a quella parola. Ad esempio, la parola chiave "Charme" non prevede nessuna regola speciale, ma alcune creature ottengono un bonus ai tiri salvezza contro i poteri di charme.

In questo libro vengono presentate tre parole chiave relative al tipo di effetto: aumentabile, disciplina completa e runico. Questa sezione contiene le definizioni di tutte le parole chiave relative al tipo di effetto usate in questo libro.

AUMENTABILE

Un potere contenente la parola chiave "Aumentabile" prevede degli aumenti facoltativi, che il personaggio può utilizzare al costo di alcuni punti potere. I personaggi ottengono punti potere da fonti come Aumento Psionico, un privilegio di classe degli ardenti, psicombattenti e psion.

AUMENTABILE

Quando un personaggio usa un potere aumentabile, segue queste regole.

- ◆ **Decidere prima:** Il personaggio deve decidere se e come aumentare un potere aumentabile quando sceglie di usare il potere, prima di effettuare qualsiasi tiro per colpire o applicare qualsiasi effetto del potere.
- ◆ **Costo in punti potere:** Ogni aumento specifica il costo in punti potere. Ad esempio, "Aumento 1" significa che il personaggio deve spendere 1 punto potere per usare un aumento. Il personaggio deve spendere i punti potere richiesti quando decide di usare l'aumento.
- ◆ **Uno alla volta:** Un personaggio può usare soltanto un aumento alla volta su un potere; pertanto non può, ad esempio, spendere 3 punti potere per usare sia l'aumento da 1 punto che un aumento da 2 punti su un singolo potere.
- ◆ **Sostituire effetti base:** Quando un personaggio aumenta un potere, i cambiamenti relativi al potere sono annotati nell'aumento. Se un aumento comprende una voce specifica del potere, come ad esempio "Colpito" o "Effetto," quella voce si sostituisce alla voce del potere base che ha lo stesso nome. Sotto ogni altro aspetto, una versione aumentata del potere è identica al potere base.
- ◆ **Non aumentato:** Quando un personaggio utilizza un potere aumentabile senza aumentarlo, quel potere si considera non aumentato per quell'uso (alcuni effetti si applicano soltanto quando un potere non è aumentato). Un potere che non contiene la parola chiave "Aumentabile" non si considera mai non aumentato.

- ◆ **Poteri di attacco a volontà:** Quando un potere o un qualche altro effetto consente al personaggio di utilizzare un potere di attacco a volontà, il personaggio può scegliere di usare uno dei suoi poteri di attacco a volontà aumentabili, ma deve usarlo in versione non aumentata.

Quando un tratto razziale concede al personaggio un potere di attacco a volontà aumentabile, il potere perde sia la parola chiave "Aumentabile" che i suoi aumenti.

CHARME

Un potere di charme controlla le azioni di una creatura in qualche modo. Questo controllo spesso si esplicita nel costringere la creatura ad attaccare un alleato o nell'assoggettarla alla condizione di dominato.

CONVOCAZIONE

I poteri che contengono la parola chiave "Convocazione" richiamano magicamente delle creature da altrove (spesso da altri piani) per servire il personaggio.

CREATURA CONVOCATA

Una creatura convocata da un personaggio segue queste regole, a meno che la descrizione di un potere non specifichi altrimenti.

- ◆ **Creatura alleata:** Quando il personaggio usa un potere di convocazione, crea una creatura che agisce come alleato nei suoi confronti e in quelli dei suoi alleati. Il potere indica dove può apparire la creatura evocata.
- ◆ **Difese del personaggio:** Le difese della creatura convocata sono pari a quelle del personaggio nel momento in cui l'ha evocata, senza tenere conto di eventuali bonus o penalità temporanee alle sue statistiche.
- ◆ **Punti ferita:** Il valore massimo dei punti ferita della creatura convocata è pari al valore di sanguinante del personaggio. Quando la creatura evocata scende a 0 punti ferita, viene distrutta e il personaggio perde un impulso curativo. Se al personaggio non rimane più alcun impulso curativo, subisce invece danni pari a metà del suo valore di sanguinante.
- ◆ **Nessun impulso curativo:** La creatura convocata è priva di impulsi curativi, ma se un potere le consente di usare un impulso curativo, il personaggio può spendere un suo impulso curativo a suo beneficio. Sarà la creatura evocata a ottenere il beneficio dell'impulso curativo al posto del personaggio.
- ◆ **Velocità:** Il potere di convocazione definisce la velocità della creatura evocata.
- ◆ **Comandare la creatura:** La creatura convocata non esegue nessuna azione di volontà propria; il personaggio deve usare le proprie azioni per comandarla mentalmente. Il personaggio può comandare la creatura soltanto se dispone di linea di visuale fino a essa. Quando il personaggio comanda la creatura, condivide con essa le conoscenze, ma non i sensi.

Come azione minore, il personaggio può ordinare alla creatura evocata di eseguire una delle seguenti azioni, a patto che sia fisicamente capace di eseguire quell'azione: aprire o chiudere una porta o un contenitore, camminare, correre, raccogliere o lasciar cadere un oggetto, rialzarsi, sfuggire, strisciare o volare.

Il potere di convocazione determina gli eventuali comandi speciali che il personaggio può impartire alla creatura evocata e assegna un tipo di azione a ogni comando. Se un comando speciale è un'azione minore, il personaggio può impartire quel comando soltanto una volta durante ogni suo turno.

- ♦ **Attacchi e prove:** Se un potere di convocazione consente alla creatura convocata di attaccare, il personaggio può attaccare attraverso la creatura, come specificato nella descrizione del potere. Se la creatura convocata può effettuare una prova di abilità o di caratteristica, è il personaggio a effettuare la prova. I tiri per colpire e le prove effettuate attraverso la creatura non comprendono le eventuali penalità o i bonus temporanei che influenzano le statistiche di gioco del personaggio.
- ♦ **Durata:** A meno che il potere di convocazione non specifichi altrimenti, la creatura convocata permane fino alla fine dell'incontro e poi scompare. Come azione minore, il personaggio può congedare la creatura convocata.

DISCIPLINA COMPLETA

Un potere di disciplina completa contiene quelli che sono a tutti gli effetti due mini-poteri, una tecnica di attacco e una tecnica di movimento.

DISCIPLINA COMPLETA

Quando usa un potere di disciplina completa, un personaggio utilizza le seguenti regole.

- ♦ **Uno per round:** Un personaggio può usare soltanto un potere di disciplina completa per round, a meno che non spenda un punto azione. Se il personaggio spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può passare a un diverso potere di una disciplina completa.
- ♦ **Azioni separate:** Ogni tecnica di un potere di disciplina completa richiede un'azione separata per poter essere utilizzata. I tipi di azione sono specificati nel potere in questione. Il personaggio può usare le tecniche nell'ordine che preferisce all'interno di un round, e l'uso di una tecnica previene l'uso dell'altra all'interno dello stesso round.

Il numero di volte in cui il personaggio può usare una tecnica in un round è determinato dal tipo di potere (a volontà o a incontro) e dalle azioni che il personaggio ha a disposizione in quel round. Ad esempio, un personaggio può usare le tecniche di un potere di disciplina completa a volontà tutte le volte che vuole nel corso di un round, purché disponga di azioni a sufficienza del tipo richiesto. Se utilizza un potere di disciplina completa a incontro, può usare entrambe le tecniche, ma ogni tecnica soltanto una volta durante quel round.

EVOCAZIONE

Un potere di evocazione crea una evocazione, vale a dire un'entità di energia magica che assomiglia a una creatura o a un oggetto. Anche se una evocazione può assomigliare a una creatura o mostrare una parvenza di volontà propria, non si considera una creatura.

EVOCAZIONE

Le evocazioni create dal personaggio seguono queste regole, a meno che la descrizione di un potere non specifichi diversamente.

- ♦ **Non occupa quadretti:** L'evocazione non occupa alcun quadretto.
- ♦ **Non è influenzata dall'ambiente:** Il terreno e i fenomeni ambientali non hanno effetto sull'evocazione. Ad esempio, una evocazione che appaia come una mano gelida può agire nel bel mezzo di un incendio senza subire penalità. L'evocazione non ha bisogno di poggiare su una superficie solida, quindi può fluttuare nell'aria.
- ♦ **Difese del personaggio:** Normalmente, una evocazione non può essere attaccata o influenzata fisicamente. Se l'evocazione del personaggio può essere attaccata o influenzata fisicamente, essa usa le difese del personaggio. A meno che un attacco non abbia come specifico bersaglio le evocazioni, l'evocazione è influenzata unicamente dai danni dell'attacco (esclusi i danni continuati).
- ♦ **Attaccare con una evocazione:** Normalmente, una evocazione non può effettuare attacchi. Se l'evocazione di un personaggio può attaccare, è il personaggio a effettuare l'attacco. Il personaggio determina la linea di visuale normalmente, ma determina la linea d'effetto a partire dall'evocazione, come se si trovasse nel suo spazio.
- ♦ **Evocazioni mobili:** Se il potere che il personaggio utilizza per creare una evocazione gli consente di muoverla, l'evocazione si considera una evocazione mobile. Alla fine del turno del personaggio, l'evocazione mobile ha termine se il personaggio non si trova entro gittata almeno di 1 dei quadretti in cui si trova l'evocazione (usando la gittata del potere), o se il personaggio non possiede una linea di effetto verso almeno 1 dei quadretti in cui si trova l'evocazione.
Quando il personaggio muove una evocazione, non può muoverla attraverso il terreno bloccante.
- ♦ **Termina con la morte:** Se il personaggio muore, l'evocazione termina immediatamente.

GUARIGIONE

Un potere di guarigione restituisce punti ferita a una creatura, in genere ripristinando immediatamente i punti ferita o conferendole un valore di rigenerazione.

ILLUSIONE

Un potere di illusione inganna la mente o i sensi. Le illusioni spesso ostruiscono la visione o deviano gli attacchi. Se un potere di illusione infligge danni, i danni in questione non sono un'illusione.

METAMORFOSI

I poteri di metamorfosi cambiano in qualche modo la forma fisica di una creatura.

METAMORFOSI

Quando un personaggio è influenzato da un potere di metamorfosi, utilizza le regole seguenti.

- ♦ **Una metamorfosi alla volta:** Se il personaggio è influenzato da più di un potere di metamorfosi, soltanto quello più recente ha effetto. Gli effetti degli altri poteri rimangono sul personaggio e le loro durate si esauriscono come di consueto, ma tali effetti non si applicano. Tuttavia, quando l'effetto più recente ha termine, il successivo effetto più recente che è ancora attivo si applica su di lui. Ad esempio, se un personaggio è un druido sotto l'effetto di *forma selvaggia* e un mostro usa un potere di metamorfosi su di lui, il suo effetto di *forma selvaggia* è soppresso finché l'effetto di metamorfosi del mostro non ha termine su di lui.
- ♦ **Cambio di taglia:** Se un potere di metamorfosi riduce lo spazio del personaggio, il personaggio in questione non provoca attacchi di opportunità per essere uscito dai quadretti quando si rimpicciolisce. Se un effetto di metamorfosi renderebbe il personaggio troppo grosso per entrare nello spazio disponibile, l'effetto sul personaggio fallisce, ma il personaggio è stordito (tiro salvezza termina). Ad esempio, se un personaggio striscia attraverso uno stretto condotto e un effetto di metamorfosi cerca di trasformarlo in una creatura troppo larga per quel condotto, l'effetto fallisce, ma il personaggio è stordito finché non supera un tiro salvezza.
- ♦ **Termina con la morte:** Se il personaggio muore, gli effetti di metamorfosi attivi su di lui terminano immediatamente.

PAURA

Un potere di paura suscita terrore. Questa forma di terrore in genere costringe una creatura a muoversi, le infligge una penalità ai tiri per colpire o la costringe a concedere vantaggio in combattimento.

RECUPERABILE

Se un personaggio manca ogni bersaglio con un potere recuperabile, non spende l'uso di quel potere.

RUNICO

Un potere runico incanala la magia delle rune specificata nel potere in questione.

RUNICO

Un personaggio segue queste regole quando utilizza un potere runico.

- ♦ **Scegliere prima:** Quando un personaggio sta per utilizzare un potere runico, sceglie prima una delle rune del potere in questione e poi usa il potere, applicando gli effetti della runa che ha scelto.
- ♦ **Stato runico:** Il personaggio entra allora nello stato runico associato alla runa selezionata, rimanendovi finché non entra in un nuovo stato runico o fino alla fine dell'incontro. Certi effetti prevedono che il personaggio si trovi in un particolare stato runico.

SONNO

I poteri di sonno rendono le creature svenute. A meno che un potere non specifichi altrimenti, questo stato di incoscienza non è sonno normale, quindi una creatura soggetta alla condizione non può semplicemente essere svegliata; il potere specifica in che modo ha fine lo stato di incoscienza.

STABILE

Quando un personaggio usa un potere stabile, assume una posizione che permane finché il personaggio non usa un altro potere stabile o fino alla fine dell'incontro. Un personaggio non può assumere più di una posizione per turno.

TELETRASPORTO

Un potere di teletrasporto trasporta istantaneamente le creature o gli oggetti da un luogo all'altro.

TELETRASPORTO

Un personaggio segue queste regole quando utilizza un potere di teletrasporto su un bersaglio, che potrebbe essere egli stesso, un'altra creatura o un oggetto.

- ♦ **Istantaneo:** Il teletrasporto è istantaneo. Il bersaglio scompare e riappare immediatamente nello spazio di destinazione scelto dal personaggio. Il movimento non è ostacolato dalle creature, dagli oggetti o dal terreno frapposto.
- ♦ **Spazio di destinazione:** La destinazione del teletrasporto deve essere uno spazio non occupato che il bersaglio possa occupare senza stringersi. Se arrivando nello spazio di destinazione il bersaglio cadrebbe o se quello spazio è terreno ostacolante, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza. Se lo supera, il teletrasporto è negato.
- ♦ **Linea di visuale:** Un personaggio deve disporre di linea di visuale fino allo spazio di destinazione.
- ♦ **Linea di effetto non necessaria:** Né il personaggio né il bersaglio necessitano di avere una linea di effetto fino allo spazio di destinazione.
- ♦ **Nessuna azione di opportunità:** Il bersaglio non provoca azioni di opportunità quando esce dalla sua posizione di partenza.
- ♦ **Immobilizzato o trattenuto:** Essere immobilizzato o trattenuto non impedisce a un bersaglio di teletrasportarsi. Se un bersaglio si teletrasporta da una costrizione fisica, come la stretta di un mostro o un altro effetto immobilizzante situato in uno spazio specifico, tale bersaglio non è più immobilizzato o trattenuto. In caso contrario, il bersaglio si teletrasporta ma è ancora immobilizzato o trattenuto quando raggiunge lo spazio di destinazione.

VELENO

Un potere di veleno infligge effetti velenosi diversi dai danni, infligge danni da veleno (vedi "Tipo di danno," sopra) o entrambe le cose.

ZONA

I poteri che possiedono la parola chiave "Zona" creano delle zone, aree magiche che durano per un round o più.

ZONA

Una zona creata dal personaggio usa le regole seguenti, a meno che la descrizione di un potere non specifichi diversamente.

- ◆ **Riempie un'area di effetto:** La zona viene creata entro un'area di effetto e riempie ciascun quadretto nell'area che sia entro la linea di effetto dal quadretto di origine.
- ◆ **Non è influenzata dagli attacchi e dall'ambiente:** La zona non può essere attaccata o influenzata fisicamente, e il terreno e i fenomeni ambientali non hanno effetto su di essa. Ad esempio, una zona che infligge danni da fuoco non viene influenzata dai danni da freddo.
- ◆ **Zone mobili:** Se il potere che il personaggio usa per creare una zona consente al personaggio di muoverla, la zona si considera una zona mobile. Alla fine del turno del personaggio, la zona mobile termina se il personaggio non si trova entro gittata di almeno 1 dei quadretti che occupa la zona (usando la gittata del potere) o se non dispone di una linea di effetto verso almeno 1 dei quadretti che occupa. Quando un personaggio muove una zona, non può muoverla attraverso terreno bloccante.
- ◆ **Zone sovrapposte:** Se le zone si sovrappongono e impongono delle penalità allo stesso tiro o alla stessa statistica di gioco, una creatura influenzata dalle zone sovrapposte è soggetta alla penalità peggiore. Analogamente, una creatura nell'area sovrapposta subisce danni soltanto dalla zona che infligge i danni maggiori, a prescindere dal tipo di danni.
- ◆ **Termina con la morte:** Se il personaggio muore, la zona termina immediatamente.

ACCESSORIO

Le due parole chiave di accessorio ("Arma" e "Strumento") indicano se un potere può essere usato con un'arma o con uno strumento.

ARMA

La parola chiave "Arma" identifica un potere che va usato con un'arma, compresa un'arma improvvisata come può essere un colpo senza armi (vedi "Armi," *Manuale del Giocatore*, pagina 215). La gittata e i danni di un potere da arma vengono di solito determinati dall'arma che il personaggio utilizza con il potere. La dicitura [A] alla voce dei danni di un potere indica il dado di danno dell'arma (vedi "Danni," *Manuale del Giocatore*, pagina 276).

Se il personaggio usa un potere da arma con un'arma in cui è competente, può aggiungere il bonus di competenza dell'arma ai tiri per colpire di quel potere. La classe e i talenti di un personaggio determinano le sue competenze nelle armi.

Armi magiche: Se il personaggio usa un potere da arma con un'arma magica, può sommare il bonus di potenziamento dell'arma magica ai tiri per colpire

e ai tiri dei danni del potere. Vedi "Oggetti magici," a partire da pagina 223 del *Manuale del Giocatore* per ulteriori informazioni sulle armi magiche.

Usare uno strumento come arma: Molti strumenti non possono essere usati come armi. Tuttavia, alcuni strumenti come i bastoni sono esplicitamente utilizzabili come strumenti e armi. Quando il personaggio impugna uno strumento del genere come un'arma, segue le normali regole previste per l'uso di un'arma.

Quando il personaggio usa una versione magica dello strumento come arma, può usare il bonus di potenziamento e gli effetti di colpo critico dello strumento magico. Per utilizzare le sue proprietà e i suoi poteri, deve essere in grado di impugnarlo come strumento (vedi "Strumento," di seguito). Inoltre, certi strumenti magici dispongono di proprietà e poteri formulati in modo da funzionare soltanto con gli attacchi da strumento.

STRUMENTO

Gli strumenti sono oggetti impugnati da certi personaggi per incanalare i loro poteri. La descrizione della classe di un personaggio indica quali strumenti può impugnare, se ve ne sono.

La parola chiave "Strumento" identifica un potere che può essere utilizzato tramite uno strumento, e lo strumento deve essere di un tipo impugnabile dalla classe o dal cammino leggendario che possiede quel potere. Ad esempio, per usare uno strumento con un potere da mago, lo strumento deve essere di un tipo utilizzato dai maghi, come ad esempio un globo o una bacchetta, e il personaggio deve essere in grado di impugnarlo. Se un potere, come ad esempio uno appartenente a un cammino leggendario razziale, contiene questa parola chiave ma non è associato a una classe o a un cammino leggendario di classe, il personaggio può utilizzare qualsiasi strumento con quel potere, a patto che sia in grado di impugnare lo strumento.

Strumenti magici: Per usare uno strumento magico (comprese le sue proprietà e i suoi poteri) il personaggio deve essere in grado di impugnare quel tipo di strumento. Se il personaggio può impugnare uno strumento magico, può sommare il bonus di potenziamento di quello strumento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei poteri da strumento che usa tramite esso. Vedi "Oggetti magici," a partire da pagina 223 del *Manuale del Giocatore* per ulteriori informazioni sugli oggetti magici.

Usare un'arma come strumento: Se il personaggio è in grado di utilizzare un'arma come strumento, l'arma funziona come un normale strumento per lui, ma il personaggio non usa né il bonus di competenza dell'arma né le sue proprietà non magiche da arma con i suoi poteri da strumento.

Quando il personaggio usa come strumento una versione magica dell'arma, può usare il bonus di potenziamento dell'arma magica, gli effetti dei colpi critici, le sue proprietà e i suoi poteri. Tuttavia, alcune armi magiche hanno proprietà e poteri formulati in modo da funzionare unicamente negli attacchi con armi. Inoltre, la gittata e i dadi dei danni di un'arma sono solitamente irrilevanti per i poteri da strumento, dal momento che tali poteri dispongono di una loro gittata e una loro voce separata per i danni.

Questo glossario definisce alcuni dei termini di gioco usati nel libro, nonché gli altri termini a essi correlati. Il materiale di questa sezione presume che il lettore abbia familiarità i capitoli delle abilità e del combattimento nel *Manuale del Giocatore*. Le voci nel glossario aggiornano le versioni precedenti e incorporano chiarimenti e nuove regole.

aberrante [origine]: Le creature aberranti sono originarie del Reame Remoto o sono state deformate da esso.

accecato [condizione]: Un personaggio accecato non è in grado di vedere, il che significa che i suoi bersagli beneficiano di occultamento nei suoi confronti e che subisce una penalità di -10 alle prove di Percezione. Inoltre, il personaggio concede vantaggio in combattimento e non può attaccare ai fianchi.

acido [parola chiave]: Un tipo di danno (pagina 215).

afferrare: Vedi "Afferrare" e "Sfuggire", *Manuale del Giocatore*, pagine 286 e 292.

arma [parola chiave]: Un tipo di accessorio. Vedi anche pagina 219.

assordato [condizione]: Un personaggio assordato non può sentire e subisce una penalità di -10 alle prove di Percezione.

Aumentabile [parola chiave]: Un tipo di effetto. Vedi anche pagina 216.

bonus: Vedi "Bonus e penalità", *Manuale del Giocatore*, pagina 275, e **bonus generico**.

bonus generico: Un bonus che non appartiene ad alcun tipo. I bonus generici sono cumulativi tra loro. Tuttavia, se un personaggio ottiene più bonus generici dallo stesso elemento di gioco con un nome proprio (un potere, un talento, un privilegio di classe e così via), si applica soltanto il bonus più alto, a meno che non sia specificato diversamente. Ad esempio, se un personaggio spende un punto azione ed è in grado di vedere due condottieri dotati del privilegio di classe Presenza Tattica, ottiene il bonus ai tiri per colpire soltanto da uno dei condottieri, e più precisamente da quello che gli fornisce il bonus più alto. Vedi anche "Bonus e penalità", *Manuale del Giocatore*, pagina 275.

charme [parola chiave]: Un tipo di effetto. Vedi anche pagina 216.

convocazione [parola chiave]: Un tipo di effetto. Vedi anche pagina 216.

danni dimezzati: Quando un potere o un altro effetto infligge danni dimezzati, si applicano tutti i modificatori ai danni, comprese le resistenze e le vulnerabilità, e poi si dividono i danni a metà.

danni extra: Molti poteri e altri effetti concedono la capacità di infliggere danni extra. I danni extra

sono sempre aggiuntivi ad altri danni. Questo significa che se un attacco non infligge danni, come ad esempio il potere da mago *sonno*, quel potere non può infliggere danni extra.

disciplina completa [parola chiave]: Un tipo di effetto. Vedi anche pagina 217.

dominato [condizione]: Un personaggio dominato non può eseguire azioni. È invece la creatura dominante a scegliere una singola azione che il personaggio esegue in quel turno: un'azione standard, un'azione di movimento o un'azione minore. La creatura dominante può utilizzare unicamente i poteri a volontà del personaggio. Inoltre, un personaggio dominato concede vantaggio in combattimento e non può attaccare ai fianchi.

elementale [origine]: Le creature elementali sono originarie del Caos Elementale.

evanescente: Quando un personaggio è evanescente, subisce danni dimezzati da qualsiasi fonte di danno, compresi i danni continuati. Vedi anche **danni dimezzati**.

evocazione [parola chiave]: Un tipo di effetto. Vedi anche pagina 216.

fatato [origine]: Le creature fatate sono originarie della Selva Fatata.

fluttuare: Se un personaggio è in grado di fluttuare, può rimanere sospeso in aria senza muoversi durante il suo turno. Inoltre può scattare ed effettuare attacchi di opportunità quando vola. Vedi anche **velocità di volo**.

forza [parola chiave]: Un tipo di danno (pagina 215).

frastornato [condizione]: Un personaggio frastornato può eseguire soltanto un'azione standard, un'azione di movimento o un'azione minore al proprio turno. Può ancora eseguire le azioni gratuite, ma non le azioni immediate o di opportunità. Inoltre, un personaggio frastornato concede vantaggio in combattimento e non può attaccare ai fianchi.

freddo [parola chiave]: Un tipo di danno (pagina 215).

fulmine [parola chiave]: Un tipo di danno (pagina 215).

fuoco [parola chiave]: Un tipo di danno (pagina 215).

guarigione [parola chiave]: Un tipo di effetto. Vedi anche pagina 217.

illusione [parola chiave]: Un tipo di effetto. Vedi anche pagina 217.

immobilizzato [condizione]: Quando un personaggio è immobilizzato, non può muoversi a meno che non si teletrasporti o non venga tirato, spinto o fatto scorrere.

immortale [origine]: Le creature immortali sono originarie del Mare Astrale. A meno che non vengano uccise, possono vivere per sempre.

immune: Se un personaggio è immune a un tipo di danni (come ad esempio freddo o fuoco), non subisce quel tipo di danni. Se è immune a una condizione o a un altro effetto (come ad esempio alla condizione di frastornato o al movimento forzato), non subisce tali effetti. Se è immune a charme, illusione, paura, sonno o veleno, non subisce gli effetti diversi dai danni di quei poteri che contengono tale parola chiave.

L'immunità a una parte del potere non rende un personaggio immune alle altre parti del potere. Ad esempio, se un personaggio è immune al tuono, un potere non può infliggere danni da tuono su di lui, ma potrebbe sempre spingerlo.

indebolito [condizione]: Quando un personaggio è indebolito, i suoi attacchi infliggono danni dimezzati, ma i danni continuati che infligge non sono soggetti a questo effetto. Vedi anche **danni dimezzati**.

indifeso [condizione]: Un personaggio indifeso concede vantaggio in combattimento e può essere soggetto a un colpo di grazia (*Manuale del Giocatore*, pagina 288).

intangibile: Un personaggio intangibile ignora il terreno difficile e può passare attraverso gli oggetti e le altre creature, ma deve terminare il suo movimento in uno spazio non occupato.

invisibile: Se un personaggio è invisibile, ottiene vari vantaggi contro le creature che non sono in grado di vederlo: dispone di occultamento totale nei loro

confronti, non provoca attacchi di opportunità da loro e ottiene vantaggio in combattimento nei loro confronti.

leggermente oscurato: Una misura di visibilità e un tipo di terreno oscurato. Un personaggio beneficia di occultamento quando si trova in un quadretto leggermente oscurato. *Esempi:* luce fioca, foglie, nebbia, fumo, pioggia fitta o nevicata. Contrasta con **pesantemente oscurato** e **totalmente oscurato**.

limite di altitudine: Se un personaggio possiede uno specifico limite di altitudine quando vola, precipita alla fine del proprio turno se vola a un'altitudine superiore a quel limite. Vedi anche **velocità di volo**.

marchiato [condizione]: Quando un personaggio marchia una creatura, quella creatura subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire di qualsiasi attacco che non includa il personaggio tra i bersagli. Una creatura può essere soggetta soltanto a un marchio alla volta, e un nuovo marchio si sostituisce sempre a quello vecchio.

metamorfosi [parola chiave]: Un tipo di effetto. Vedi anche pagina 217.

minaccia con portata: Se un personaggio è dotato di minaccia con portata, può effettuare un attacco di opportunità contro qualsiasi nemico entro la sua portata che provochi attacchi di opportunità.

morente [condizione]: Quando un personaggio scende a 0 punti ferita o meno, entra in questa condizione, che ha termine quando il personaggio recupera dei punti ferita. Finché è morente, un personaggio è svenuto e deve effettuare dei tiri



salvezza contro la morte. Vedi anche "Personaggi morenti e morte," *Manuale del Giocatore*, pagina 295. Vedi anche **svenuto**.

movimento: Quando una creatura, un oggetto o un effetto esce da un quadretto per entrare in un altro, significa che si sta muovendo, che il movimento sia volontario o forzato. Ad esempio, ciò significa che scattare, teletrasportarsi ed essere spinti sono tutte forme di movimento.

Se un potere specifica la distanza di cui il personaggio o un alleato si muovono volontariamente (ad esempio, "il personaggio scatta di 2 quadretti"), il personaggio che ha diritto a muoversi può decidere di muoversi di tutta quella distanza, di parte di essa, o di non muoversi. Analogamente, se un potere impone un movimento forzato a un nemico (ad esempio, "il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti"), chi impone il movimento decide se muovere il nemico di tutta quella distanza, di parte di essa o di non muoverlo affatto.

Se un potere specifica la destinazione del movimento del personaggio o di un alleato (ad esempio, "un quadretto adiacente al bersaglio"), il personaggio che ha diritto di muoversi decide se muoversi fino a quella destinazione oppure no. Non può muoversi soltanto in parte. Analogamente, se un potere specifica il punto in cui un nemico è costretto a muoversi, il personaggio decide se muovere il nemico in quella destinazione oppure no. Vedi anche "Movimento e posizione," *Manuale del Giocatore*, pagina 282.

nascosto: Quando un personaggio è nascosto rispetto a un nemico, è silenzioso e invisibile nei confronti di quel nemico. Normalmente si usa l'abilità Furtività per diventare nascosti. Vedi anche **invisibile**.

naturale [origine]: Le creature naturali sono originarie del mondo naturale.

necrotico [parola chiave]: Un tipo di danno (pagina 215).

ombra [origine]: Le creature ombra sono originarie della Coltre Oscura.

ostacolo solido: Vedi **terreno bloccante**.

paura [parola chiave]: Un tipo di effetto. Vedi anche pagina 218.

penalità: Vedi "Bonus e penalità," *Manuale del Giocatore*, pagina 275.

percezione tellurica: Se un personaggio è dotato di percezione tellurica, può vedere chiaramente le creature e gli oggetti entro una gittata specifica, anche se sono invisibili, oscurati o fuori dalle linee di effetto, ma sia il personaggio che tali creature o oggetti devono essere in contatto con il suolo o la medesima sostanza, come ad esempio l'acqua o una ragnatela. Negli altri casi, il personaggio si affida alla sua vista normale.

pesantemente oscurato: Una misura di visibilità e un tipo di terreno oscurato. Quando un personaggio

si trova in un quadretto pesantemente oscurato, beneficia di occultamento totale, ma possiede soltanto un occultamento semplice nei confronti di un nemico a lui adiacente. *Esempi:* nebbia fitta, fumo, fogliame. Contrasta con **leggermente oscurato** e **totalmente oscurato**.

prono [condizione]: Quando un personaggio è prono, giace steso a terra. Subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e l'unico modo che ha per muoversi è strisciare, teletrasportarsi o essere tirato, spinto o fatto scorrere. Inoltre, il personaggio concede vantaggio in combattimento ai nemici che effettuano attacchi in mischia contro di lui, ma ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro gli attacchi a distanza di quei nemici che non gli sono adiacenti. Se il personaggio sta volando quando cade a terra prono, scende senza pericoli di una distanza pari alla sua velocità di volo. Se non raggiunge una superficie solida, precipita.

Un personaggio può gettarsi a terra prono con un'azione minore.

psichico [parola chiave]: Un tipo di danno (pagina 215).

prova di conoscenze: Una prova di abilità usata per ricordare varie informazioni riguardo a un settore specifico di conoscenze. Arcano, Dungeon, Natura, Religione e Storia sono le abilità più comunemente usate per effettuare prove di conoscenze. Vedi anche "Prove di conoscenze," *Manuale del Giocatore*, pagina 179.

radioso [parola chiave]: Un tipo di danno (pagina 215).

rallentato [condizione]: Quando un personaggio è rallentato, la sua velocità diventa pari a 2, se era superiore. Questa velocità si applica a tutte le sue modalità di movimento (camminare, volare, e così via), ma non si applica né ai movimenti forzati né al teletrasporto. Inoltre, un personaggio rallentato non può beneficiare di bonus alla velocità, anche se può sempre eseguire delle azioni, come ad esempio l'azione di correre, che gli consentano di muoversi a una velocità superiore alla propria. Se il personaggio diventa soggetto a questa condizione mentre si muove, deve fermarsi se si è già mosso di almeno 2 quadretti.

recuperabile [parola chiave]: Un tipo di effetto. Vedi anche pagina 218.

resistenza: Se un personaggio è dotato di resistenza, subisce meno danni di un determinato tipo. Ad esempio, se possiede resistenza 10 al fuoco, subisce 10 danni in meno quando un attacco gli infligge danni da fuoco o quando subisce danni da fuoco continuati. Vedi anche "Tipo di danno," pagina 215.

Contro tipi di danno combinati: La resistenza del personaggio è inefficace contro i tipi di danno combinati, a meno che non possieda resistenza a ognuno di quei tipi di danno, e in ogni caso si applica soltanto la più debole delle resistenze. Ad esempio, se un personaggio ha resistenza 10 al

fulmine e resistenza 5 al tuono e un attacco gli infligge 15 danni da fulmine e da tuono, il personaggio subisce 10 danni, in quanto la resistenza ai tipi di danno combinati si limita alla minore delle due resistenze.

Non cumulativa: Le resistenze contro lo stesso tipo di danni non sono cumulative, e si applica soltanto la resistenza più alta. Ad esempio, se il personaggio possiede resistenza 5 al freddo e successivamente ottiene resistenza 10 al freddo, avrà da allora in poi resistenza 10 al freddo e non resistenza 15 al freddo. Analogamente, se un personaggio possiede resistenza 5 al freddo e poi ottiene resistenza 2 a tutti i danni, avrà ancora resistenza 5 al freddo e non resistenza 7 al freddo.

rigenerazione: Vedi il *Manuale del Giocatore*, pagina 293.

rimosso dal gioco: Alcuni effetti possono temporaneamente rimuovere il personaggio dal gioco. Finché il personaggio è rimosso dal gioco, i suoi turni iniziano e terminano normalmente, ma il personaggio non può compiere azioni, a meno che non sia specificato diversamente. Inoltre, il personaggio non dispone né di linea di visuale né di linea di effetto verso alcunché, e nessuno può disporre di linea di visuale o linea di effetto fino a lui.

runico [parola chiave]: Un tipo di effetto. Vedi anche pagina 218.

scurovisione: Se il personaggio è dotato di scurovisione, può vedere nella luce fioca e nell'oscurità senza penalità. Questo significa che ignora la penalità di -2 ai tiri per colpire quando attacca un bersaglio che dispone di occultamento a causa della luce fioca e la penalità di -5 ai tiri per colpire quando attacca un bersaglio che dispone di occultamento totale a causa dell'oscurità.

sonno [parola chiave]: Un tipo di effetto. Vedi anche pagina 218.

sorpreso [condizione]: Un personaggio sorpreso non può eseguire azioni. Inoltre, concede vantaggio in combattimento e non può attaccare ai fianchi.

stabile [parola chiave]: Un tipo di effetto. Vedi anche pagina 218.

stordito [condizione]: Un personaggio stordito non può eseguire azioni. Inoltre, concede vantaggio in combattimento e non può attaccare ai fianchi.

strumento [parola chiave]: Un tipo di accessorio. Vedi anche pagina 219.

svenuto [condizione]: Un personaggio svenuto è indifeso, non può eseguire azioni e subisce una penalità di -5 a tutte le difese. Inoltre, non può attaccare ai fianchi. Quando è soggetto a questa condizione, il personaggio cade a terra prono se è possibile. Vedi anche **indifeso** e **prono**.

teletrasporto [parola chiave]: Un tipo di effetto. Vedi anche pagina 218.

terreno bloccante: Un tipo di terreno che blocca i quadretti, spesso riempiendoli. *Esempi:* pareti,

porte e colonne grandi. Il terreno bloccante fornisce copertura, interferisce con il movimento attorno a esso e blocca le linee di effetto. Blocca anche le linee di visuale, a meno che non sia trasparente. Vedi anche "Terreno e ostacoli," *Manuale del Giocatore*, pagina 283.

terreno ostacolante: Un tipo di terreno che ostacola le creature, spesso provocando loro dei danni. *Esempi:* fosse, lava e acqua profonda. Un personaggio può effettuare un tiro salvezza quando viene tirato, spinto o fatto scorrere su terreno ostacolante. Vedi anche "Teletrasporto," pagina 218 e "Cadute," *Manuale del Giocatore*, pagina 284.

tiro salvezza superato: Un tiro salvezza effettuato con successo. Un tiro salvezza superato pone termine a un effetto che comprende una delle seguenti annotazioni tra parentesi: "Tiro salvezza termina," "tiro salvezza termina entrambi," o "tiro salvezza termina tutto." Vedi anche "Tiri salvezza," *Manuale del Giocatore*, pagina 279.

Effetti identici a cui un tiro salvezza può porre termine: Se un personaggio è soggetto a più effetti identici a cui un tiro salvezza può porre termine, compresi i danni continuati, ignora tutti quegli effetti tranne uno. Ad esempio, se è frastornato (tiro salvezza termina) e poi viene attaccato e frastornato di nuovo (tiro salvezza termina), ignora il secondo effetto, dal momento che è identico all'effetto a cui è già soggetto.

Un personaggio non deve mai effettuare più tiri salvezza contro degli effetti identici. Deve invece effettuare tiri salvezza separati contro gli effetti che non sono identici, anche se contengono la stessa condizione. Ad esempio, frastornato (tiro salvezza termina) e frastornato e immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi) non sono effetti identici, quindi un personaggio deve effettuare tiri salvezza separati contro di essi. Vedi anche "Danni continuati," *Manuale del Giocatore*, pagina 278.

Durate sovrapposte: Quando un personaggio è soggetto a effetti identici che terminano in momenti diversi, ignora tutti gli effetti tranne quello che ha durata maggiore. Gli effetti a cui un tiro salvezza può porre termine funzionano in modo diverso, dal momento che non si sa quando avranno termine. Quindi un personaggio deve tenere traccia degli effetti a cui un tiro salvezza può porre termine separatamente dagli effetti che terminano in un momento specifico. Vedi anche "Durate," *Manuale del Giocatore*, pagina 278.

Totalmente oscurato: Una misura di visibilità e un tipo di terreno oscurato. Un personaggio beneficia di occultamento totale quando si trova in un quadretto totalmente oscurato. *Esempio:* Oscurità totale. Contrasta con **pesantemente oscurato** e **leggermente oscurato**.

trattenuto [condizione]: Un personaggio trattenuto è immobilizzato e non può essere tirato, spinto o fatto scorrere. Subisce inoltre una penalità di -2 ai tiri per colpire e concede vantaggio in combattimento. Vedi anche **immobilizzato**.

tuono [parola chiave]: Un tipo di danno (pagina 215).

una volta per round: Alcuni effetti sono utilizzabili soltanto una volta per round. Se il personaggio usa un effetto del genere, non può usarlo di nuovo fino all'inizio del suo turno successivo.

veleno [parola chiave]: Un tipo di danno e un tipo di effetto. Vedi anche pagina 218.

velocità di volo: Se un personaggio è dotato di velocità di volo, può volare di un numero massimo di quadretti pari a quella velocità come azione di movimento. Per rimanere in aria, deve muoversi almeno di 2 quadretti durante il proprio turno, altrimenti precipita alla fine del suo turno. Finché vola, non può scattare o effettuare attacchi di opportunità, e precipita se viene buttato a terra prono. Vedi anche "Volare," *Guida del Dungeon Master*, pagina 47.

visione crepuscolare: Se un personaggio dispone di visione crepuscolare, può vedere nella luce fioca senza penalità. Questo significa che ignora la penalità di -2 ai tiri per colpire quando attacca un bersaglio dotato di occultamento a causa della luce fioca.

vista cieca: Se il personaggio dispone di vista cieca, può vedere chiaramente le creature o gli oggetti entro una gittata specifica ed entro le linee di

effetto, anche se sono invisibili od oscurati. In ogni altra occasione, si affida alla sua vista normale.

vulnerabilità: Se un personaggio è vulnerabile a un tipo di danni in particolare, subisce un ammontare specifico di danni extra quando subisce danni di quel tipo. Ad esempio, se un personaggio possiede vulnerabilità 10 ai danni radiosi, subisce 10 danni radiosi extra quando un attacco gli infligge danni radiosi o quando subisce danni radiosi continuati. Vedi anche "Tipo di danno," pagina 215.

Contro tipi di danni combinati: La vulnerabilità a un tipo di danno specifico si applica anche quando il tipo di danno è combinato a un altro tipo. Ad esempio, se un personaggio riceve vulnerabilità 5 al fuoco, subisce 5 danni extra quando subisce danni da fuoco e danni radiosi continuati.

Non cumulativa: Le vulnerabilità allo stesso tipo di danni non sono cumulative. Si applica soltanto la vulnerabilità più alta. Ad esempio, se un personaggio è influenzato da vulnerabilità 5 ai danni psichici e successivamente riceve vulnerabilità 10 allo stesso tipo di danni, da quel momento in poi avrà vulnerabilità 10 ai danni psichici e non vulnerabilità 15 a quel tipo di danni.

zona [parola chiave]: Un tipo di effetto. Vedi anche pagina 219.

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





PENSI DI AVER VISTO TUTTO? RIPENSACI!

Giunsero dal Reame Remoto: creature di orrore e di follia. Tutte le divinità unirono le forze contro quell'incursione e gli eroi più coraggiosi levarono le armi brandendo i nuovi poteri che avevano scoperto di avere. Insieme, respinsero quella minaccia aliena... e ancora oggi si ergono vigili.

Questo volume gemello dei libri base *Manuale del Giocatore*[®] e del *Manuale del Giocatore 2* presenta la fonte di potere psionica: i poteri della volontà che gli eroi possono brandire contro la follia del male. Il *Manuale del Giocatore 3* presenta quattro classi collegate alla fonte di potere psionica: l'ardente, lo psicombattente, il monaco e lo psion. Presenta inoltre una nuova classe divina (il runista) e una nuova classe primeva (il cercatore).

Questo volume essenziale per tutti i giocatori di DUNGEONS & DRAGONS[®] contiene molte altre opzioni emozionanti: nuove razze, poteri (compresi i poteri di abilità utilizzabili da tutte le classi), talenti, cammini leggendari, destini epici, equipaggiamento, strumenti superiori e regole per i personaggi ibridi.

Da utilizzarsi con questi prodotti base di DUNGEONS & DRAGONS[®] 4a Edizione:

Serie Manuale del Giocatore[®]

Serie Guida del Dungeon Master[®]

Serie Manuale dei Mostri[®]

Miniature di D&D[®] *Dungeon Tiles di D&D*[™]



TWENTY FIVE EDITION
Visita il sito web: www.25edition.it



I GIOCHI DEI GRANDI
Via San Nicolò, 5/B - 37121 VERONA
Tel. 045/8000319 - Fax 045/8011659
www.igiochideigrandi.it

TSR 60007
MANUALE DEL GIOCATORE 3

34,95



17879 34,95