



PERFETTO AVVENTURIERO

Guida alle abilità per tutte le classi



Jesse Decker



PERFETTO AVVENTURIERO

Guida alle abilità per tutte le classi

Jesse Decker

C R E D I T I

A U T O R E
JESSE DECKER

SVILUPPATORI AGGIUNTI
RICHARD BAKER, MICHELLE LYONS,
DAVID NOONAN, STAN!

TEAM DI SVILUPPO
RICHARD BAKER, ANDY COLLINS,
ANDREW J. FINCH

REVISORI
JOHN D. RATELIFF, GARY SARLI

SVILUPPO AGGIUNTIVO
JENNIFER CLARKE WILKES, CHRIS THOMASSON

ORGANIZZATORE REVISORI
KIM MOHAN

DIRETTORE CREATIVO
ED STARK, CHRISTOPHER PERKINS

DIRETTORE DELLO SVILUPPO
ANDREW J. FINCH

DIRETTORE ARTISTICO GPR
STACY LONGSTREET

RESPONSABILE DI CATEGORIA
PER I GIOCHI DI RUOLO
BILL SLAVICSEK

DIRETTORE ARTISTICO
DAWN MURIN

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA
MATT CAVOTTA

TAVOLE INTERNE
STEVE BELLEDIN, MITCH COTIE, ED COX, STEVE
ELLIS, WAYNE ENGLAND, DAVID HUDNUT,
JEREMY JARVIS, DOUG KOVACS, CHUCK
LUKACS, JEFF MIRACOLA, MONTE MOORE,
WILLIAM O'CONNOR, MICHAEL PHILLIPPI, RON
SPENCER, FRANZ VOHWINKEL

GRAFICI
DEE BARNETT, DAWN MURIN

CARTOGRAFO
TODD GAMBLE

EFFETTI SPECIALI GRAFICI
ANGELIKA LOKOTZ

TECNICO DELLE IMMAGINI
CANDICE BAKER

DIRETTORE DI PRODUZIONE
JOSH FISCHER, RANDALL CREWS

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

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

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

TRADUZIONE
CHIARA BATTISTINI

IMPAGINAZIONE
GIORGIA CALANDRONI E PIERMARIO REMERI

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



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



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

DOMANDE? 0521-630320

VISITA IL SITO INTERNET www.25edition.it

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

© 2006 Wizards of the Coast, Inc.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

Indice

Introduzione	4	Sopravvivenza	103	Capitolo 4: Arnesi ed equipaggiamento ..	115
Ognuno possiede abilità	4	Utilizzare Corde	103	Nuove armi	115
Cosa c'è all'interno	4	Valutare	103	Equipaggiamento	117
Cosa è necessario per giocare	4	Talenti	103	Oggetti magici	127
Capitolo 1: Classi	5	Agile Opportunista	103	Capitolo 5: Incantesimi	137
Esploratore	5	Attacco in Salto	105	Azioni veloci e azioni immediate	137
Informazioni sulle regole di gioco	7	Cacciatore Ascetico	105	Nuovi incantesimi da bardo	138
Modello iniziale mezzelfo esploratore ..	9	Canto Persistente	106	Nuovi incantesimi da chierico	139
Ladro magico	9	Cavaliere Ascetico	106	Nuovi incantesimi da druido	140
Informazioni sulle regole di gioco	10	Cercatrappole Tattile	106	Nuovi incantesimi da mago	
Modello iniziale halfling ladro magico ..	16	Colpo Barcollante	106	e da stregone	140
Ninja	16	Colpo Dirompente	106	Nuovi incantesimi da paladino	141
Informazioni sulle regole di gioco	17	Colpo Doppio	106	Nuovi incantesimi da ranger	141
Modello iniziale ninja umano	20	Colpo Lesto	107	Nuovi incantesimi	142
Capitolo 2: Classi di prestigio	21	Colpo Letale	107	Capitolo 6: Organizzazioni	159
Scegliere una classe di prestigio	21	Combattere con Due Armi		Nome dell'organizzazione	159
Ammaestratore	22	Sovrabbondanti	107	Cercatori Sapianti di Blacklock	160
Artista	24	Concentrazione Straordinaria	107	Clan Ninja della Lama del Drago	162
Avanguardia delle pianure selvagge	28	Conoscenza Oscura	107	Collegio del Sapere Concrecente	164
Cacciatore anatema delle ombre	30	Diversivo Migliorato	107	Gilda del Canto Notturno	167
Druido dei pugnali incantati	33	Esperto Tattico	107	Gilda delle Ombre Mentali	168
Esemplare	38	Factotum	108	Guardiani dei Pugnali Incantati	170
Esploratore di dungeon	40	Forte Personalità	108	Investigatori del Covo Grigio	172
Flagello dei mari	43	Incantatore Mobile	108	Lega dello Stivale e del Sentiero	174
Guerriero di strada	46	Incantesimi Camuffati	108	Lega dei Tessitori di Storie	176
Infiltrato del canto notturno	48	Incantesimi Mirati Straordinari	108	Occhi del Sommo Re	178
Inquisitore anatema delle ombre	51	Inquisitore Devoto	108	Ordine dell'Illuminazione	180
Inquisitori caduti	53	Intrattenitore Devoto	109	Segugi	182
Ladro-acrobata	54	Intrattenitore Versatile	109	Creare un'organizzazione	185
Liristadi Fochlucan	57	Intuizione in Combattimento	109	Punto 1: Tipo	185
Maestro dalle molte forme	61	Ladro Ascetico	110	Punto 2: Allineamento	185
Mago dei pugnali incantati	63	Lancio Brutale	110	Punto 3: Dimensioni	186
Mastro artigiano	66	Lancio Poderoso	110	Punto 4: Popolazione e risorse	186
Militante del canto notturno	68	Legame Naturale	110	Punto 5: Demografia	187
Ollam	70	Mago Ascetico	110	Punto 6: Arricchire di dettagli	189
Ombra mentale	72	Mente Aperta	110	Appendice: L'avventuriero epico	189
Predatore delle montagne	74	Movimento Brachiale	110	Diventare un avventuriero	
Segugio	77	Musica Extra	111	di livello epico	189
Signore degli animali	80	Musica Inconscia	111	Personaggi con classi di prestigio	
Spia	83	Nuotare Migliorato	111	di livello epico	190
Tempesta	86	Orecchio Verde	111	Esempio di progressione di classe	
Uccisore dal volto spettrale	88	Ricognizione Rapida	111	di prestigio epica:	
Vigilante	90	Riflessi Intuitivi	111	Esploratore di dungeon	191
Capitolo 3: Abilità e talenti	95	Segugio Devoto	111	Talenti epici	191
Abilità	95	Senso del Pericolo	111	Riquadri	
Combinare tentativi di abilità	95	Sentire l'Invisibile	111	Ladro magico e poteri psionici	16
Descrizioni ampliate delle abilità	97	Stuzzicare	112	Colpo improvviso e attacco furtivo	18
Acrobazia	97	Tuffarsi in Copertura	112	Il codice dei pirati	45
Addestrare Animali	97	Valutare Valore Magico	112	Collegio di Fochlucan	57
Artigianato	98	Volare Migliorato	112	Bandorra di Fochlucan	58
Artista della Fuga	98	Talenti di musica bardica	113	Numero di comandi	98
Decifrare Scritture	99	Canto della Pelle Ferrea	113	Armi esotiche da <i>Perfetto Combattente</i> ..	116
Diplomazia	100	Canto della Tempra	113	Usare la lama iettatrice	
Disattivare Congegni	100	Canto della Tempra	113	con il <i>Perfetto Avventuriero</i>	139
Equilibrio	100	Incantesimi Lirici	113	Enfatizzare un'organizzazione all'interno	
Falsificare	101	Talenti Selvatici	113	di una campagna	160
Guarire	101	Lotta Selvaggia	114	Avventurieri e la Lega	174
Nascondersi	101	Olfatto Acuto	114	Opzione: Creare le statistiche di	
Nuotare	102	Percezione Cieca	114	un'organizzazione	188
Percepire Intenzioni	102	Scalare Come un Gorilla	114	Dietro il sipario: Livelli epici e classi di	
Scalare	102	Visione del Falco	114	prestigio	190
Scassinare Serrature	103	Visione del Puma	114		

Introduzione

Perfetto Avventuriero è un supplemento di regole per il gioco di DUNGEONS & DRAGONS®. Si tratta essenzialmente di un manuale dedicato ai giocatori e focalizzato sulle abilità e su altri elementi di gioco che possono usare i personaggi di qualsiasi classe. Contempla praticamente ogni aspetto del gioco di D&D che concerne le abilità, e consente ai personaggi con il numero appropriato di gradi di abilità di accedere a nuove opzioni di combattimento, nuovi incantesimi, nuovi oggetti di equipaggiamento e nuove classi. Il DM può anche utilizzare questo volume come fonte per creare od ottimizzare singole creature o perfino interi mondi per le campagne.

OGNUNO POSSIEDE ABILITÀ

Cosa significa essere un personaggio abile? In realtà, il termine è solo una questione di grado. Perfino un personaggio che ottiene un miserabile 1 punto abilità per ogni nuovo livello che raggiunge può diventare migliore in un'abilità particolare rispetto ad altri personaggi che potrebbe incontrare (o con cui viaggiare). La maggior parte di questo volume è potenzialmente importante per qualsiasi personaggio: da nuovi utilizzi delle abilità a nuovi oggetti di equipaggiamento che possono aiutare anche un personaggio senza abilità a effettuare una prova di abilità cruciale, *Perfetto Avventuriero* fornisce opzioni interessanti perfino per personaggi con livelli molto bassi o con pochi punti abilità.

COSA C'È ALL'INTERNO

Perfetto Avventuriero è strutturato in modo simile ai volumi *Perfetto Combattente*, *Perfetto Sacerdote* e *Perfetto Arcanista*. Fornisce gli stessi tipi di informazioni di gioco, enfatizzando certi argomenti nel modo che meglio si adatta alla tematica del volume.

Ad esempio, un intero capitolo del *Perfetto Avventuriero* è dedicato ad abilità e talenti, partendo da un'esauriente presentazione di nuove applicazioni per le abilità già esistenti: si tratta della più grande espansione singola delle regole nel Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* che sia mai stata pubblicata. Il capitolo, inoltre, include un lungo elenco di nuovi talenti, molti dei quali sono adatti a personaggi con parecchi punti abilità per livello o molti gradi in una singola abilità.

FONTI

Questo volume include materiale da altre fonti, compresi la rivista *Dragon* e pubblicazioni precedenti come *Difensori della Fede e Il Canto e il Silenzio*. Questo materiale è stato scelto e revisionato nella versione 3.5 in base alle risposte e ai commenti forniti da migliaia di giocatori di D&D che hanno confrontato e dibattuto sui punti di forza e sulle debolezze dei personaggi e delle regole opzionali durante le convention di gioco, nelle mailing list e nei negozi locali di giochi.

Tre nuove classi di personaggio standard (l'agile esploratore, il versatile ladro magico e il letale ninja) garantiscono ai giocatori nuovi modi per avvicinarsi a personaggi decisamente abili, e ogni classe ha anche un approccio unico al combattimento.

L'alto numero di classi di prestigio di questo manuale è voluto. Viene rappresentata ogni classe del personaggio (e quasi ogni concetto di personaggio), ciascuna con una focalizzazione sull'utilizzo delle abilità. Che il personaggio sia un incantatore con pochi livelli da ladro o ninja, un guerriero che sente la mancanza di punti abilità oppure un personaggio decisamente abile che vuole specializzarsi ulteriormente, troverà interessanti opzioni e classi in tutte queste descrizioni.

Molti degli incantesimi presentati in questo volume interagiscono con le abilità, suggerendo nuovi utilizzi, fornendo bonus speciali o producendo effetti potenti per personaggi con le abilità giuste. Inoltre, molti degli incantesimi si focalizzano sull'uso di capacità esistenti in modi insoliti e interessanti. Questi incantesimi permettono agli incantatori di occupare un posto significativo nelle campagne che enfatizzano l'uso delle abilità e avvantaggiano quei personaggi con un gran numero di gradi in molte abilità.

L'ultimo capitolo del volume presenta informazioni su diverse organizzazioni aperte ai personaggi giocanti. Alcune sono legate alle classi di prestigio introdotte in precedenza, mentre altre sono indipendenti. Ogni organizzazione ha linee guida per i membri, i benefici dell'associazione e motivazioni realistiche perché gli avventurieri vi facciano parte. Una qualsiasi di queste organizzazioni potrebbe diventare il punto focale di una campagna, siccome ognuna ammette membri da una diversa selezione di classi e concezioni di personaggio.

COSA È NECESSARIO PER GIOCARE

Perfetto Avventuriero utilizza le informazioni contenute nei tre manuali base di D&D: *Manuale del Giocatore*, *Guida del Dungeon Master* e *Manuale dei Mostri*. In aggiunta, comprende vari riferimenti al materiale presentato nel *Manuale dei Livelli Epici*, nel *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, nel *Perfetto Combattente* e nel *Perfetto Arcanista*. Sebbene il possesso di uno o tutti questi supplementi sia fortemente consigliato per apprezzare meglio questo volume, nessuno di questi è strettamente necessario.

I cambiamenti che abbiamo apportato al materiale pubblicato in precedenza sono intesi a creare una versione migliorata, rendendo più accattivanti classi di prestigio che prima erano scelte non proprio ottimali, modificando talenti o incantesimi che erano semplicemente troppo potenti, oppure adeguando alla versione 3.5 qualsiasi singola classe, talento, incantesimo od oggetto. Ovviamente, se si sta giocando con una versione più vecchia e ci si sta divertendo, non ci si deve sentire obbligati ad apportare alcun cambiamento.



Illustrazione di D. Kovacs

L'ultima edizione del gioco di ruolo di DUNGEONS & DRAGONS è stata orientata fin da subito alle opzioni, non alle restrizioni. *Perfetto Avventuriero* porta avanti quel tema, introducendo nuovi usi per vecchie abilità, nuovi talenti ed equipaggiamento e nuove classi del personaggio presentate in questo capitolo. Sebbene tutte le classi partecipino alle avventure e siano degne del titolo di "avventuriero", le classi qui presentate sottolineano l'uso delle abilità e la capacità inventiva, rendendole particolarmente appropriate per l'enfasi di questo volume sulle abilità e avventure.

Le tre classi descritte in questo capitolo (esploratore, ladro magico e ninja) hanno accesso a un'ampia varietà di abilità di classe e ottengono 6 o più punti abilità per livello. Più importante, tuttavia, è il modo in cui queste abilità e le capacità uniche a ogni classe cambiano il modo in cui si vive un'avventura. Sia l'esploratore che il ninja eguagliano la furtività e la capacità di trovare e superare le trappole del ladro, ma ognuna di queste classi ha un nuovo modo di affrontare il combattimento. Il ladro magico aggiunge una modesta progressione di incantesimi arcani. Sebbene queste capacità siano potenti, l'aspetto più intrigante di un ladro magico è la sua capacità di rubare e duplicare le capacità dei suoi nemici.

Ognuna di queste classi ha una serie unica di capacità, e ciascuna presenta un nuovo approccio a una vasta gamma di situazioni di avventura. Le classi di esplo-

ratore, ladro magico e ninja sono particolarmente interessanti per i gruppi che vogliono giocare in una campagna focalizzata sullo spionaggio, sulla politica o sugli intrighi.

ESPLORATORE

Qualsiasi forza in movimento, che sia un esercito o un gruppo di avventurieri, ha bisogno di informazioni su cosa si trovi sul fronte, in retroguardia e, ancora più importante, di tempo per prepararsi alla battaglia. Un esploratore può percorrere terreni impervi ad alta velocità, e si specializza nell'avvistare i nemici prima che gli avversari individuino la sua presenza. In un dungeon o nelle zone selvagge, un esploratore viene avvistato solo quando lo vuole lui.

Avventure: Gli esploratori vanno all'avventura per parecchi motivi. Molti hanno un ruolo in un'organizzazione militare. Servendo come avanguardia per un grande esercito oppure come guardie forestali per un piccolo fortino di frontiera, questi esploratori si avventurano nelle zone più selvagge con degli ordini. Anche se più comuni degli altri esploratori, quelli legati all'esercito molto probabilmente non avranno il tempo o il permesso necessario a intraprendere avventure regolari. Invece, gli esploratori che vanno all'avventura provengono da villaggi

rurali, avendo affinato le loro abilità durante un'intera vita passata a vagare nei boschi. Altri si sono lasciati alle spalle il servizio militare e si ritrovano attratti dallo stile di vita dell'avventuriero. Molti esploratori avventurieri cominciano la carriera come guide ingaggiate per guidare altri avventurieri attraverso le zone selvagge. Quelli che scoprono l'emozione e lo stimolo dell'andare all'avventura allora cercano un gruppo a cui unirsi.

Peculiarità: Un esploratore ha un po' di addestramento nell'uso delle armi e uno stile di combattimento unico che favorisce il movimento veloce e attacchi devastanti. Eccelle nell'esecuzione durante le battaglie in corsa, che gli permettono di massimizzare le sue tecniche di combattimento speciali e l'alto ritmo di movimento. Sebbene un esploratore possa mantenere la propria posizione in un combattimento, è al meglio delle sue possibilità prima che inizi lo scontro, quando può usare i poteri di furtività e osservazione per trovare un nemico e fornire ai compagni informazioni accurate su cosa devono affrontare. L'esploratore è un esperto di zone desolate, superando perfino la capacità del ranger di percorrere terreni accidentati e guidare un gruppo di compagni attraverso le zone selvagge.

L'esploratore eccelle anche in un ambiente di dungeon, e può trovare e disattivare trappole come qualsiasi ladro. Mentre un esploratore avanza di livello, i suoi sensi diventano sorprendentemente affinati, e alla fine può agire normalmente anche nell'oscurità più completa.

Allineamento: Gli esploratori possono essere di qualsiasi allineamento, e l'allineamento di un esploratore spesso è determinato più dal suo background personale che dall'addestramento. Le eccezioni rilevanti a questo sono i molti esploratori che ricevono il loro addestramento in un'organizzazione militare: a tali esploratori viene insegnato con attenzione e rigore, e sono quasi sempre di allineamento legale. Al di fuori di organizzazioni militari, ci sono più esploratori neutrali che di qualsiasi altro allineamento, ma all'interno della classe è rappresentato qualsiasi allineamento e filosofia.

Religione: Gli esploratori hanno risposte varie e individuali alla religione, e non c'è una singola religione che si identifichi come tipica della classe. Di tanto in tanto gli esploratori rendono omaggio a divinità della natura, ma questa devozione è più una scelta personale da parte di un individuo che una conseguenza del loro addestramento. Gli esploratori non vedono la natura come una forza nel proprio diritto, e questa credenza è una delle differenze più profonde tra le classi dell'esploratore e del ranger. Dove il ranger vede la natura come qualcosa da venerare e proteggere, l'esploratore la vede come il terreno in cui deve fare il proprio lavoro. Sebbene un esploratore possa amare la natura per la sua bellezza o per la solitudine che trova al suo interno, non trarrà mai potere dalla natura come fa il ranger.

Background: Molti esploratori ricevono un addestramento militare e servono per un certo periodo come avanguardia di un esercito. Perfezionano le loro tecniche mentre tentano di avvistare e nascondersi da

grandi gruppi di nemici. La prova del servizio militare si rivela estremamente difficile, poiché gli esploratori sono abituati a lavorare da soli o in piccoli gruppi. Questi individui affidabili sono grandi acquisti per i gruppi di avventurieri, e la loro esperienza è spesso ricercata dai membri di altre classi.

Altri esploratori provengono da un'ampia varietà di background. Alcuni si addestrano con guardie forestali e ranger al servizio di un signore rurale, e altri semplicemente crescono tra la gente comune di campagna, trascorrendo mesi e mesi in esplorazione delle zone selvagge nel tempo libero. Gli esploratori da background così diversi spesso iniziano ad andare all'avventura per lasciarsi alle spalle le loro comunità di origine. Avendo esaurito il potenziale di esplorazione della loro regione, cercano una più ampia varietà di esperienze e desiderano vedere una più vasta porzione di mondo.

Razze: Gli umani sono esploratori eccellenti. La loro natura versatile permette loro di perfezionare una varietà di abilità più ampia di molte altre razze, e sfruttano al meglio le molte capacità dell'esploratore. Elfi e halfling sono gli esploratori naturalmente più dotati; entrambe le razze hanno prodotto agili esploratori con sorprendenti capacità di furtività e osservazione. Mentre gli halfling hanno un talento più innato per introdursi furtivamente degli elfi, la velocità superiore degli elfi esploratori fornisce loro un grande vantaggio.

Nani e gnomi sono esploratori sotterranei rispettabili, e i bonus dell'esploratore alla velocità controbilancia una delle più grandi debolezze di queste razze. Combinato con l'attitudine del nano a operare in aree di terra e pietra, l'addestramento dell'esploratore può trasformare i nani in impressionanti esploratori sotterranei, anche se molti nani preferiscono un approccio più diretto allo scontro e disdegnano lo stile di combattimento da schermaglia dell'esploratore.

Altre classi: Gli esploratori lavorano bene con i membri di praticamente qualsiasi altra classe. Abili e versatili, possono fungere da complemento per un gruppo di avventurieri o di soldati più lento e più rumoroso. Gli esploratori si spostano davanti a un tale gruppo per brevi periodi, controllando di soppiatto la successiva stanza o radura di foresta in cerca di nemici, e poi ritornando indietro seguendo un cerchio per assicurarsi che i nemici non si stiano avvicinando al gruppo di nascosto da dietro. Quando inizia il combattimento, però, il gruppo rimane una base stabile in cui l'esploratore può ritirarsi quando sotto pressione. Chierici, maghi e altri personaggi predisposti a lanciare incantesimi che potenzino la mobilità o la furtività dell'esploratore rendono più facile il suo lavoro, e sono anche compagni ben accettati in combattimento.

Di contro, un esploratore accetta volentieri anche un gruppo formato interamente da personaggi furtivi quali ladri, ranger, ninja e altri esploratori. Questo gruppo si muove molto più silenziosamente di un normale gruppo di avventurieri, e raramente viene sorpreso.

Ruolo: Un esploratore gioca diversi ruoli nella maggior parte dei gruppi di avventurieri. Innanzitutto, un esploratore eccelle nell'individuare un nemico o una creatura prima di essere a sua volta individuato. Che si sposti molto più avanti del gruppo o che sorvegli la retroguardia, un esploratore è il personaggio con più probabilità di scoprire una potenziale minaccia ed essere pronto ad agire in combattimento. Servendo come combattente in mischia di riserva o esperto a distanza in battaglia, fornisce sostegno per guerrieri più diretti nel gruppo e confonde e distrae il nemico. La furtività e la capacità di scoprire trappole di un esploratore lo rendono la scelta naturale per entrare ed effettuare ricerche in aree pericolose.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Gli esploratori hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Destrezza aiuta gli esploratori a diventare furtivi e a superare la loro mancanza di accesso ad armature pesanti.

Anche la Saggezza è importante poiché influenza molte abilità, in particolare Ascoltare e Osservare, che molti esploratori considerano vitali alla loro capacità di sopravvivere nelle zone selvagge e di individuare con efficienza i nemici.

Allineamento: Qualsiasi. Gli esploratori in servizio militare di solito sono legali.

Dado Vita: d8.

Denaro iniziale: 5d4x10 mo.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'esploratore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Corde (Des).

Punti abilità al 1° livello: (8 + modificatore Int) x 4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 8 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'esploratore.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli esploratori sono competenti nelle armi semplici, più arco corto, ascia, ascia da lancio e spada corta. Gli esploratori sono competenti nelle armature leggere, ma non negli scudi.

Schermaglia (Str): Un esploratore si affida alla mobilità per infliggere danni extra e migliorare le proprie difese. Infligge 1d6 danni extra con tutti gli attacchi che compie durante qualsiasi round in cui si muove di almeno 3 metri rispetto alla posizione in cui ha cominciato il turno. I danni extra si applicano solo agli attacchi compiuti dopo che l'esploratore si è mosso di almeno 3 metri. La capacità di schermaglia non può essere usata in sella a una cavalcatura. Questi danni extra aumentano di 1d6 per ogni quattro livelli ottenuti oltre il 1° (2d6 al 5°, 3d6 al 9°, 4d6 al 13° e 5d6 al 17° livello).

I danni extra si applicano solo contro creature viventi che abbiano un'anatomia distinguibile. Non morti, costrutti, melme, vegetali, creature incorporee e creature immuni a danni extra da colpi critici non sono vulnerabili a questi danni aggiuntivi.

L'esploratore deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da individuare un punto vitale e deve essere in grado di raggiungere tale punto. Gli esploratori possono applicare questi danni extra ad attacchi a distanza compiuti mentre eseguono una schermaglia, ma solo se il bersaglio è entro 9 metri. Al 3° livello, un esploratore ottiene un bonus di competenza +1 alla Classe Armatura durante qualsiasi round in cui si muove almeno di 3 metri.

Il bonus si applica non appena l'esploratore si è mosso di 3 metri, e dura fino all'inizio del suo turno successivo. Questo bonus aumenta di 1 per ogni quattro livelli ottenuti oltre il 3° (+2 al 7°, +3 all'11°, +4 al 15° e +5 al 19° livello).

Un esploratore perde questa capacità quando indossa un'armatura media o pesante oppure quando trasporta un carico medio o pesante. Se ottiene la capacità di schermaglia da un'altra classe, i bonus si sommano.

Scoprire trappole (Str): Un esploratore può usare l'abilità Cercare per localizzare trappole con una CD maggiore



Un'esploratrice

TABELLA 1-1: ESPLORATORE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Schermaglia (+1d6), scoprire trappole
2°	+1	+0	+3	+0	Schivare prodigioso, tempra da battaglia +1
3°	+2	+1	+3	+1	Movimento veloce +3 m, passo senza tracce, schermaglia (+1d6, +1 CA)
4°	+3	+1	+4	+1	Talento bonus
5°	+3	+1	+4	+1	Eludere, schermaglia (+2d6, +1 CA)
6°	+4	+2	+5	+2	Andatura impeccabile
7°	+5	+2	+5	+2	Schermaglia (+2d6, +2 CA)
8°	+6/+1	+2	+6	+2	Mimetismo, talento bonus
9°	+6/+1	+3	+6	+3	Schermaglia (+3d6, +2 CA)
10°	+7/+2	+3	+7	+3	Percezione cieca 9 m
11°	+8/+3	+3	+7	+3	Movimento veloce +6 m, schermaglia (+3d6, +3 CA), tempra da battaglia +2
12°	+9/+4	+4	+8	+4	Talento bonus
13°	+9/+4	+4	+8	+4	Schermaglia (+4d6, +3 CA)
14°	+10/+5	+4	+9	+4	Nascondersi in piena vista
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Schermaglia (+4d6, +4 CA)
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Talento bonus
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Schermaglia (+5d6, +4 CA)
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Movimento libero
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Schermaglia (+5d6, +5 CA)
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Talento bonus, tempra da battaglia +3, vista cieca 9 m

di 20, e può usare Disattivare Congegni per superare una trappola o disarmare trappole magiche. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*.

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 2° livello, un esploratore non può essere colto alla sprovvista e reagisce al pericolo prima di quanto i suoi sensi non gli permetterebbero normalmente di fare. Vedi il privilegio di classe del barbaro, pagina 26 del *Manuale del Giocatore*.

Tempra da battaglia (Str): Al 2° livello, un esploratore ottiene un bonus di competenza +1 ai tiri salvezza sulla Tempra e alle prove di iniziativa. Questo bonus aumenta a +2 all'11° livello e a +3 al 20° livello. Un esploratore perde questo bonus quando indossa un'armatura media o pesante oppure quando trasporta un carico medio o pesante.

Movimento veloce (Str): A partire dal 3° livello, un esploratore ottiene un bonus di potenziamento di +3 metri alla sua velocità base sul terreno. All'11° livello, questo bonus aumenta a +6 metri. Vedi il privilegio di classe del monaco, pagina 47 del *Manuale del Giocatore*. Un esploratore perde questo beneficio quando indossa un'armatura media o pesante oppure quando trasporta un carico medio o pesante.

Passo senza tracce (Str): A partire dal 3° livello, un esploratore non può essere rintracciato in ambienti naturali. Vedi il privilegio di classe del druido, pagina 36 del *Manuale del Giocatore*.

Talenti bonus: Al 4° livello e ogni quattro livelli successivi (8°, 12°, 16° e 20° livello), un esploratore ottiene un talento bonus, che deve essere selezionato dal seguente elenco: Abilità Focalizzata, Acrobatico, Agile, Allerta, Atletico, Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Movimento Brachiale†, Nuotare Migliorato†, Resistenza Fisica, Ricarica Rapida, Ricognizione Rapida†, Riflessi Fulminei, Schivare, Seguire Tracce, Senso del

Pericolo†, Sentire l'Invisibile†, Tempra Possente, Tiro Lontano, Tiro in Movimento, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro. Deve soddisfare tutti i prerequisiti per il talento.

†Nuovo talento descritto nel Capitolo 3.

Eludere (Str): A partire dal 5° livello, un esploratore può evitare i danni da certi attacchi con un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo. Vedi il privilegio di classe del monaco, pagina 47 del *Manuale del Giocatore*.

Andatura impeccabile (Str): A partire dal 6° livello, un esploratore può muoversi attraverso qualsiasi tipo di terreno che rallenti il movimento (come sottobosco, detriti e terreni simili) alla sua normale velocità e senza subire danni né nessun altro impedimento.

Questa capacità non gli permette di muoversi più velocemente su un terreno che richiede una prova di Nuotare o Scalare per essere attraversato, né può muoversi più velocemente su un terreno o sotterraneo che sia stato manipolato magicamente per ostacolare il movimento.

Un esploratore perde questo beneficio quando indossa un'armatura media o pesante oppure quando trasporta un carico medio o pesante.

Mimetismo (Str): A partire dall'8° livello, un esploratore può usare l'abilità Nascondersi in qualsiasi tipo di terreno naturale. Vedi il privilegio di classe del ranger, pagina 54 del *Manuale del Giocatore*. Perde questo beneficio quando indossa un'armatura media o pesante oppure quando trasporta un carico medio o pesante.

Percezione cieca (Str): Al 10° livello, un esploratore ottiene la capacità di percezione cieca fino a una distanza di 9 metri. Questa capacità funziona come descritto a pagina 309 del *Manuale dei Mostri*.

Nascondersi in piena vista (Str): A partire dal 14° livello, un esploratore può usare l'abilità Nascondersi in un terreno naturale anche mentre è osservato. Vedi il

privilegio di classe del ranger, pagina 54 del *Manuale del Giocatore*. Un esploratore perde questo beneficio quando indossa un'armatura media o pesante oppure quando trasporta un carico medio o pesante.

Movimento libero (Str): Al 18° livello e oltre, un esploratore può sgusciare fuori facilmente da legacci, lotte e anche dagli effetti di incantesimi imprigionanti. Questa capacità replica l'effetto dell'incantesimo *libertà di movimento*, con la differenza che è sempre attivo. Un esploratore perde questo beneficio quando indossa un'armatura media o pesante oppure quando trasporta un carico medio o pesante.

Vista cieca (Str): Un esploratore di 20° livello ottiene la capacità di vista cieca fino a una distanza di 9 metri. I suoi sensi diventano così affinati che può manovrare e combattere in modo impeccabile anche nell'oscurità più totale. Invisibilità, oscurità e molti tipi di occultamento sono irrilevanti, anche se l'esploratore deve avere una linea di effetto fino alla creatura od oggetto per individuarla.

MODELLO INIZIALE MEZZELFO ESPLORATORE

Armatura: Cuoio borchiato (+2 CA, penalità di armatura alla prova -1, velocità 9 m, 10 kg).

Armi: Spada corta (1d6, crit 19-20/x2, 0,5 kg, leggera, perforante).

Arco corto (1d6, crit x3, incr. gittata 18 m, 1 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 8 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Ascoltare	4	Sag	-
Cercare	4	Int	-
Conoscenze (natura)	4	Int	-
Equilibrio	4	Des	-1
Muoversi Silenziosamente	4	Des	-1
Nascondersi	4	Des	-1
Nuotare	4	For	-2
Osservare	4	Sag	-
Saltare	4	For	-1
Scalare	4	For	-1
Sopravvivenza	4	Sag	-

Talento: Seguire Tracce.

Attrezzatura: Zaino con otre, razioni da viaggio per 1 giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Lanterna schermabile, 1,5 litri d'olio. Faretta con 20 frecce.

Denaro: 5d4 mo.

LADRO MAGICO

I ladri magici sfruttano le abilità e la magia arcana per risucchiare le capacità degli avversari e rivoltare contro i nemici i loro stessi poteri. I ladri magici amano le imprese avventurose, e si divertono a trovare modi unici e inventivi di utilizzare le loro capacità. Siccome hanno una tale ampia varietà di capacità, i ladri magici possono adattarsi

per superare praticamente qualsiasi sfida, ma non hanno la soverchiante potenza arcana dei maghi né la forza bruta dei guerrieri. I ladri magici non lanciano mai due incantesimi quando ne basta uno ed eccellono nell'utilizzare la dissimulazione e l'inganno per sconfiggere avversari apparentemente più forti.

I ladri magici buoni sfruttano le loro abilità e la magia per divertirsi, proteggere quelli meno fortunati di loro e ogni tanto servire una causa o una nazione come spie. I ladri magici malvagi usano le loro abilità versatili per ingannare e imbrogliare o per affliggere grandi città come audaci ladri acrobati.

Avventure: I ladri magici vanno all'avventura poiché amano le sfide. Vedono ogni intrigo, trappola o mostro come un nuovo modo per mettere alla prova le loro abilità. Questo non significa affatto che sono presuntuosi. Alcuni lo sono, ma molti semplicemente hanno una sana dose di curiosità e un acuto interesse a testare la loro stessa maestria. Siccome hanno capacità così versatili, sanno di avere una possibilità di superare quasi ogni genere di sfida. Quando ha di fronte un nemico fisicamente potente, un ladro magico spesso non può fare a meno di verificare se la propria furtività e astuzia possano battere la forza bruta del nemico. Quando si trova davanti a una trappola intelligente, un ladro magico non può fare a meno di domandarsi se la propria velocità e abilità possano battere l'ingegnosità e la preparazione di chi ha costruito la trappola. Come altri personaggi, i ladri magici sono attratti dalle ricchezze che offrono le avventure. Avere uno stile di vita aperto e appariscente (e quindi costoso) piace a molti ladri magici e le avventure offrono ricompense pronte sia in denaro che in notorietà.

Peculiarità: I ladri magici usano una forma intuitiva di magia arcana per potenziare le loro doti versatili. Hanno un'ampia selezione di abilità e sono in grado di sviluppare parecchi gruppi di abilità. Molti ladri magici enfatizzano la furtività e le capacità sociali, perfezionando la capacità di sorprendere e imbrogliare gli avversari.

In combattimento, i ladri magici usano una combinazione di attacchi precisi e incantesimi per sottrarre le capacità agli avversari. Ai livelli più bassi, un ladro magico si concentra sull'attaccare ai fianchi i nemici e infliggere attacchi furtivi. Man mano che un ladro magico avanza di livello, la capacità di lanciare incantesimi diventa sempre più forte, permettendogli di aumentare magicamente le sue modeste capacità di combattimento. La più potente capacità di un ladro magico gli consente di rubare temporaneamente agli avversari incantesimi, effetti di incantesimo e perfino resistenze all'energia.

Allineamento: La maggior parte dei ladri magici è di allineamento neutrale. I ladri magici vedono il mondo come un luogo pieno di sfide e opportunità interessanti e raramente si preoccupano molto della moralità. Anche i ladri magici con buone intenzioni innate di tanto in tanto vengono travolti dall'eccitazione dell'avventura e non riescono a vedere (o decidono volontariamente di lasciarsi sfuggire) le implicazioni morali delle loro azioni.

I ladri magici malvagi sono senza cuore e crudeli, e sfruttano le loro capacità per ingannare, ricattare o distruggere chiunque abbia qualcosa che loro desiderano o che si ritrovi a intralciare il loro cammino.

Religione: Molti ladri magici preferiscono affidarsi alle loro intuizioni e abilità piuttosto che rendere omaggio a un potere superiore. Ogni tanto, quando pianifica un'incursione particolarmente temeraria, un ladro magico fa un'offerta o preghiera singola a una divinità con potere sulla notte o sui ladri. Altri a volte cercano la protezione divina prima di tentare di rubare o saccheggiare un tempio, ma anche queste pratiche per un ladro magico sono più un tentativo di bilanciare i pronostici che non una vera dimostrazione di devozione. Alcuni ladri magici particolarmente malvagi si consacrano a Vecna (il dio dei segreti), utilizzando le loro capacità di sottrarre con la forza informazioni agli avversari e di sfruttarle per ricatti o crimini più gravi.

Background: I ladri magici provengono da una vasta gamma di background. Anche se ben pochi posti sono dedicati all'addestramento formale dei ladri magici, quelli che esistono (di solito accademie militari che addestrano un corpo capace di agenti di spionaggio) producono ladri magici particolarmente capaci e leali. Questi agenti della corona sono l'eccezione più che la regola, comunque; molti ladri magici acquisiscono il loro addestramento da uno o più mentori solitari.

Questi mentori sono spesso ladri magici di vari background che desiderano trasmettere le loro doti a un possibile protetto. Altri sono ladri o stregoni che comprendono solo parzialmente la mescolanza di abilità più unica che rara del loro discepolo, ma che comunque forniscono sufficiente guida e incoraggiamento perché un giovane ladro magico sviluppi le proprie abilità. I ladri magici provenienti da questi diversi background spesso sono orgogliosi del loro miscuglio di abilità e magia. Raramente acquisiscono livelli in altre classi, considerando la loro mescolanza di capacità come qualcosa di particolarmente adatto alle loro doti e personalità.

Razze: Gli umani sono più propensi rispetto ai membri di altre razze a diventare ladri magici. La natura flessibile e gli interessi più svariati li rendono molto adatti alle specialità del ladro magico. Anche gli elfi sono eccellenti ladri magici, traendo beneficio dalla loro grazia naturale e affinità per la magia arcana. Gli halfling e gli gnomi considerano la combinazione di capacità da incantatore e selezione di abilità del ladro magico decisamente idonea alla loro piccola taglia. Molti gnomi, con la loro affinità per la magia di illusione, apprezzano la versatilità offerta dalla classe del ladro magico, e spesso sfruttano la combinazione di furtività e lancio degli incantesimi per sviluppare un formidabile repertorio di scherzi pratici. Gli halfling, d'altra parte, di solito traggono vantaggio dalla selezione di abilità e dalle capacità di furtività della classe, considerando gli incantesimi come un modo per incrementare la loro capacità di sgusciare oltre trappole pericolose e mostri.

Né i nani né gli orchi sono ladri magici particolarmente bravi, siccome molti membri di quelle razze preferiscono il potere fisico al posto dell'abilità o del sotterfugio. I nani che diventano ladri magici spesso danno rilievo alla capacità di trovare e disattivare trappole a esclusione di altre abilità.

Altre classi: I ladri magici lavorano bene con i membri di praticamente qualunque altra classe. I loro incantesimi e abilità di classe li aiutano a interpretare una certa varietà di ruoli in un gruppo di avventurieri. Siccome non sono adatti ad agire come combattenti in mischia in prima fila, amano collaborare con guerrieri e barbari più che con altre classi.

Ruolo: I ladri magici possono ricoprire qualsiasi numero di ruoli differenti in un gruppo di avventurieri, a seconda delle abilità e capacità degli altri membri del gruppo. A volte possono funzionare come esperti di magia arcana in un gruppo. Con la giusta selezione di abilità, un ladro magico può funzionare come esploratore principale e maestro di furtività del gruppo. Dal momento che le sue capacità si sovrappongono a quelle di incantatori arcani e ladri, un ladro magico potrebbe avere grosse difficoltà a ricavarsi una nicchia in un gruppo che comprende già un personaggio di ogni tipo. In tal caso, un ladro magico generalmente si concentra sull'utilizzo degli incantesimi per aumentare le sue capacità di classe e il valore in combattimento e finisce col fare coppia con il ladro in molte imprese. I due possono esplorare quasi ovunque con scarse probabilità di essere individuati, e la loro capacità di attaccare ai fianchi un avversario ed entrambi infliggere danni da attacco furtivo li rende una coppia letale in combattimento.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I ladri magici hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Il Carisma determina quali incantesimi può lanciare un ladro magico e quanto sia difficile resistere a quegli incantesimi. La Destrezza lo aiuta a evitare i colpi in combattimento nonostante l'armatura leggera. I ladri magici che preferiscono il combattimento in mischia traggono beneficio da alti punteggi di Forza o Costituzione.

Allineamento: Qualsiasi, sebbene molti ladri magici tendano verso la neutralità.

Dado Vita: d6.

Denaro iniziale: 4d4x10 mo.

Abilità di classe

Le abilità di classe del ladro magico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Decifrare Scritture (Int), Disattivare Congegni (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Raccogliere Informazioni (Car),

Raggiare (Car), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int).

Punti abilità al 1° livello: (6 + modificatore Int) x 4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 6 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del ladro magico.

Competenza nelle armi e nelle armature: I ladri magici sono competenti nelle armi semplici e nelle armature leggere, ma non negli scudi. Siccome le componenti somatiche richieste per gli incantesimi da ladro magico sono semplici, un ladro magico può lanciare incantesimi da ladro magico mentre indossa un'armatura leggera senza incorrere nella normale probabilità di fallimento incantesimi arcani. Tuttavia, un ladro magico che indossa un'armatura media o pesante oppure che usa uno scudo incorre in una probabilità di fallimento incantesimi arcani (vedi pagina 123 del *Manuale del Giocatore*) se l'incantesimo in questione ha una componente somatica (molti ce l'hanno). Un ladro magico multiclasse incorre comunque nella normale probabilità di fallimento incantesimi arcani per gli incantesimi arcani ricevuti da altre classi, compresi quelli rubati agli incantatori arcani (vedi la capacità di rubare incantesimi, sotto).

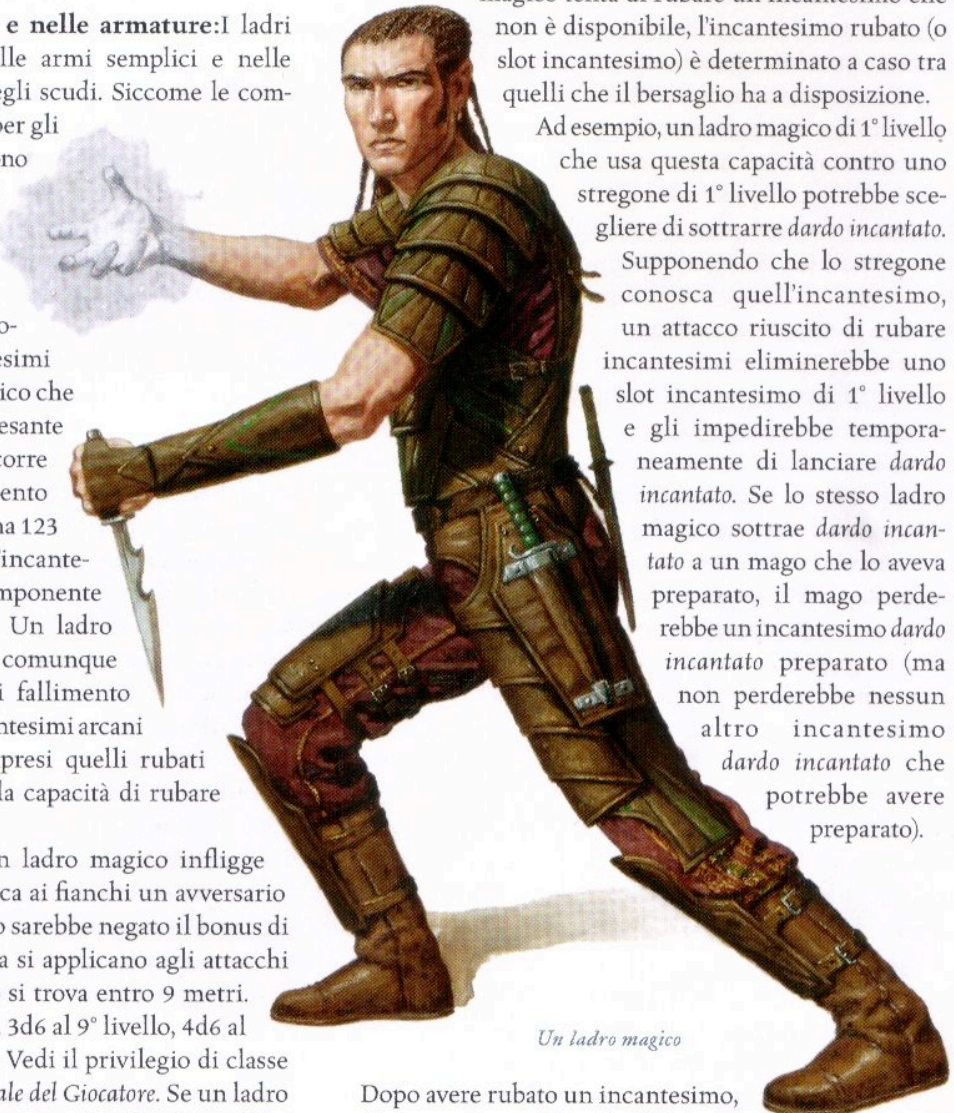
Attacco furtivo (Str): Un ladro magico infligge 1d6 danni extra quando attacca ai fianchi un avversario o tutte le volte che al bersaglio sarebbe negato il bonus di Destrezza. Questi danni extra si applicano agli attacchi a distanza solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Aumentano a 2d6 al 5° livello, 3d6 al 9° livello, 4d6 al 13° livello e 5d6 al 17° livello. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*. Se un ladro magico ottiene un bonus da attacco furtivo da un'altra fonte (per esempio, livelli da ladro), i bonus ai danni si sommano.

Rubare incantesimi (Sop): Un ladro magico può sottrarre a un bersaglio l'energia degli incantesimi per usarla lui stesso. Un ladro magico che colpisce un avversario con un attacco furtivo riuscito può scegliere di rinunciare a infliggere 1d6 danni da attacco furtivo e invece rubare al bersaglio un incantesimo, o il potenziale di lanciare uno specifico incantesimo conosciuto. Se il bersaglio è consenziente, un ladro magico può rubare un incantesimo con un contatto come azione standard.

Il bersaglio di un attacco per rubare incantesimi perde un incantesimo di livello 0 o di 1° livello dalla memoria

se prepara in anticipo gli incantesimi, oppure uno slot incantesimo di livello 0 o di 1° livello se è un incantatore spontaneo. Un incantatore spontaneo perde anche la capacità di lanciare l'incantesimo rubato per 1 minuto. Se il bersaglio non ha incantesimi preparati (oppure non ha slot incantesimo rimanenti, se è un incantatore spontaneo), questa capacità non ha effetto. Un ladro magico può scegliere quale incantesimo rubare; in alternativa, il DM determina a caso l'incantesimo rubato. Se un ladro magico tenta di rubare un incantesimo che non è disponibile, l'incantesimo rubato (o slot incantesimo) è determinato a caso tra quelli che il bersaglio ha a disposizione.

Ad esempio, un ladro magico di 1° livello che usa questa capacità contro uno stregone di 1° livello potrebbe scegliere di sottrarre *dardo incantato*. Supponendo che lo stregone conosca quell'incantesimo, un attacco riuscito di rubare incantesimi eliminerebbe uno slot incantesimo di 1° livello e gli impedirebbe temporaneamente di lanciare *dardo incantato*. Se lo stesso ladro magico sottrae *dardo incantato* a un mago che lo aveva preparato, il mago perderebbe un incantesimo *dardo incantato* preparato (ma non perderebbe nessun altro incantesimo *dardo incantato* che potrebbe avere preparato).



Un ladro magico

Dopo avere rubato un incantesimo, un ladro magico può lanciare lui stesso l'incantesimo in un turno successivo. Considerare l'incantesimo come se fosse lanciato dal possessore originale al fine di determinare il livello dell'incantatore, la CD del tiro salvezza ecc. Un ladro magico può lanciare questo incantesimo anche se non ha il punteggio di caratteristica minimo normalmente richiesto per lanciare un incantesimo di quel livello. Il ladro magico deve fornire le stesse componenti (comprese verbali, somatiche, materiali, in PE e qualsiasi focus) richieste per l'incantesimo rubato. In alternativa, un ladro magico di 4° livello o superiore può usare il potere dell'incantesimo rubato per lanciare qualsiasi incantesimo da ladro magico che conosca dello stesso livello o inferiore (in pratica, questo dà al ladro magico un

lancio gratuito di un incantesimo conosciuto). Un ladro magico deve lanciare un incantesimo rubato (o usare la sua energia per lanciare uno dei propri incantesimi) entro 1 ora dal furto; altrimenti, l'energia di incantesimo extra svanisce senza danni.

Mentre un ladro magico guadagna livelli, può scegliere di rubare incantesimi di livello più alto. Al 4° livello, può rubare incantesimi fino al 2° livello, e per ogni due livelli acquisiti dopo il 4°, il massimo livello di incantesimo rubato aumenta di uno (fino a un massimo di incantesimi di 9° livello al 18° livello).

In un qualsiasi momento, un ladro magico può possedere un numero massimo di livelli di incantesimo rubati pari al livello di classe (considerare gli incantesimi di livello 0 come metà livello a questo scopo). Per esempio, un ladro magico di 4° livello può avere due incantesimi di 2° livello rubati, o un incantesimo di 2° livello e due di 1° livello o qualsiasi altra combinazione di incantesimi di livello 0, 1° livello e 2° livello che abbiano come totale quattro livelli. Se ruba un incantesimo che gli farebbe superare questo limite, deve scegliere di perdere incantesimi rubati sufficienti a ridurre il numero totale di livelli di incantesimo rubati a non più del suo massimo.

Un ladro magico non può applicare talenti di metamagia o altri effetti all'incantesimo rubato, a meno che l'incantesimo rubato specifico non fosse preparato con un tale effetto. Per esempio, un ladro magico di 6° livello o superiore potrebbe rubare il *dardo incantato* potenziato di un mago, ma solo se ha scelto specificamente di sottrarre un *dardo incantato* potenziato. Se ha scelto di rubare un *dardo incantato* non modificato, non può sottrarre un *dardo incantato* potenziato, né un *dardo incantato* silenzioso né qualsiasi altra forma di metamagia dell'incantesimo. Un ladro magico non potrebbe rubare un *dardo incantato* potenziato da uno stregone, poiché lo stregone applica gli effetti di metamagia quando lancia e quindi non ha incantesimi *dardo incantato* potenziati già preparati.

Questa capacità funziona solo contro gli incantesimi. Non ha effetto su poteri psionici né capacità magiche (ma vedi il privilegio di classe "rubare capacità magiche", più avanti).

Scoprire trappole (Str): Un ladro magico può usare l'abilità Cercare per localizzare trappole con una CD maggiore di 20, e può usare Disattivare Congegni per superare una trappola o disarmare trappole magiche. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*.

Grazia magica (Sop): Un ladro magico di 2° livello o superiore ottiene un bonus di competenza +1 ai tiri salvezza contro incantesimi. Questo bonus aumenta a +2 all'11° livello e a +3 al 20° livello.

Individuazione del magico (Mag): Un ladro magico di 2° livello o superiore può usare *individuazione del magico* un numero di volte al giorno pari al bonus di Carisma, se ne ha uno (minimo 1). Il suo livello dell'incantatore è pari al livello di classe da ladro magico.

Rubare effetti di incantesimo (Sop): A partire dal 2° livello, un ladro magico può sottrarre a un'altra creatura un effetto di incantesimo attivo. Un ladro magico che colpisce un avversario con un attacco furtivo può scegliere di rinunciare a infliggere 1d6 danni da attacco furtivo e invece acquisire l'effetto di un singolo incantesimo a cui è soggetto il bersaglio. Se il bersaglio è consenziente, un ladro magico può rubare un effetto di incantesimo con un contatto come azione standard.

Il ladro magico può scegliere quale effetto di incantesimo rubare; in alternativa, il DM determina a caso l'effetto di incantesimo rubato. Se un ladro magico tenta di rubare un effetto di incantesimo che non è presente, l'effetto di incantesimo rubato è determinato a caso tra quelli a cui è soggetto il bersaglio al momento. Un ladro magico non può rubare un effetto di incantesimo il cui livello dell'incantatore superi il livello di classe del ladro magico + il modificatore di Carisma del ladro magico.

Dopo avere rubato un effetto di incantesimo, un ladro magico ottiene l'effetto rubato (e la creatura originale perde quell'effetto) per 1 minuto per livello di classe (o finché non termina la durata dell'incantesimo, quale delle due avviene prima). Se la durata dell'effetto di incantesimo a quel punto non è ancora terminata, l'effetto di incantesimo ritorna alla creatura che ne aveva in origine il beneficio.

Un ladro magico può rubare l'effetto di un incantesimo solo se l'incantesimo potesse essere lanciato su di lui dall'incantatore originario. Ad esempio, un ladro magico non potrebbe ottenere l'effetto di un incantesimo *crescita animale* (a meno che il ladro magico non sia del tipo animale) né l'effetto di un incantesimo *scudo* (siccome il raggio di azione di quell'incantesimo è personale). Se un ladro magico tenta di sottrarre l'effetto di un incantesimo che non gli è concesso, l'effetto è comunque soppresso sul bersaglio originale dell'incantesimo per 1 minuto per livello di classe da ladro magico.

Questa capacità non funziona su effetti di incantesimi che sono immuni a *dissolvi magie* (come, ad esempio, *scagliare maledizione*).

Rubare resistenza all'energia (Sop): A partire dal 3° livello, un ladro magico può sottrarre a un bersaglio una parte o tutta la sua resistenza a un tipo di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco o suono). Un ladro magico che colpisce un avversario con un attacco furtivo riuscito può scegliere di rinunciare a infliggere 1d6 danni da attacco furtivo e invece ottenere temporaneamente resistenza 10 a un tipo di energia a cui il bersaglio è resistente (o immune). Se il bersaglio è consenziente, un ladro magico può rubare la resistenza all'energia con un contatto come azione standard.

Contemporaneamente, la resistenza della creatura bersaglio a quel tipo di energia è ridotta di 10 (fino a un minimo di 0). Una creatura con immunità a un tipo di energia mantiene quell'immunità.

Se il bersaglio ha più di un tipo di resistenza all'energia, un ladro magico può scegliere quale tipo rubare; in alternativa, il DM determina a caso la resistenza rubata



Tre avventurieri si alleano per avere migliori possibilità di sconfiggere un avversario poderoso

TABELLA 1-2: LADRO MAGICO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	— Incantesimi al giorno —			
						1°	2°	3°	4°
1°	+0	+0	+0	+2	Attacco furtivo +1d6, rubare incantesimi (0 o 1°), scoprire trappole	—	—	—	—
2°	+1	+0	+0	+3	Grazia magica +1, individuazione del magico rubare effetti di incantesimo	—	—	—	—
3°	+2	+1	+1	+3	Rubare resistenza all'energia 10	—	—	—	—
4°	+3	+1	+1	+4	Rubare incantesimi (2°)	0	—	—	—
5°	+3	+1	+1	+4	Attacco furtivo +2d6, rubare capacità magiche	0	—	—	—
6°	+4	+2	+2	+5	Rubare incantesimi (3°)	1	—	—	—
7°	+5	+2	+2	+5	Assorbire incantesimi	1	—	—	—
8°	+6/+1	+2	+2	+6	Rubare incantesimi (4°)	1	0	—	—
9°	+6/+1	+3	+3	+6	Attacco furtivo +3d6, vista arcana	1	0	—	—
10°	+7/+2	+3	+3	+7	Rubare incantesimi (5°)	1	1	—	—
11°	+8/+3	+3	+3	+7	Grazia magica +2, rubare resistenza all'energia 20	1	1	0	—
12°	+9/+4	+4	+4	+8	Rubare incantesimi (6°)	1	1	1	—
13°	+9/+4	+4	+4	+8	Attacco furtivo +4d6, scoprire incantesimi	1	1	1	—
14°	+10/+5	+4	+4	+9	Rubare incantesimi (7°)	2	1	1	0
15°	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Rubare resistenza agli incantesimi	2	1	1	1
16°	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Rubare incantesimi (8°)	2	2	1	1
17°	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Attacco furtivo +5d6	2	2	2	1
18°	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Rubare incantesimi (9°)	3	2	2	1
19°	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Rubare resistenza all'energia 30	3	3	3	2
20°	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Assorbire incantesimi (lancio immediato), grazia magica +3	3	3	3	3

tra quelle possedute dal bersaglio. Se un ladro magico sceglie di rubare un tipo di resistenza che il bersaglio non possiede, il tipo di resistenza rubato è determinato a caso tra quelli posseduti dal bersaglio.

La resistenza che un ladro magico ottiene dall'utilizzare questa capacità dura 1 minuto. Se la resistenza deriva da un effetto temporaneo (come un incantesimo), la resistenza rubata sparisce quando termina l'effetto.

Un ladro magico può usare questa capacità più volte, ma gli effetti non sono cumulativi, a meno non si applichino a diversi tipi di energia. Ad esempio, per la durata di un lungo combattimento, un ladro magico potrebbe usare questa capacità per ottenere la resistenza al fuoco e la resistenza al freddo, ma non potrebbe usarla due volte su una creatura che è resistente al fuoco per ottenere il doppio della resistenza al fuoco (né ridurre del doppio la resistenza al fuoco della creatura).

All'11° livello, un ladro magico può rubare resistenza 20 a un tipo di energia usando questa capacità e al 19° livello può rubare resistenza 30 a un tipo di energia.

Incantesimi: A partire dal 4° livello, un ladro magico ottiene la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi arcani, che sono tratti da un sottogruppo della lista degli incantesimi da mago e da stregone (vedi sotto). Può lanciare qualsiasi incantesimo conosca senza prepararlo in anticipo, proprio come uno stregone (vedi pagina 54 del *Manuale del Giocatore*).

Per imparare o lanciare un incantesimo, un ladro magico deve avere un punteggio di Carisma pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo (Car 11 per incantesimi di 1° livello, Car 12 per incantesimi di 2° livello ecc.). La CD per un tiro salvezza contro un incantesimo del ladro magico è 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Car del ladro magico.

Come altri incantatori, un ladro magico può lanciare solo un certo numero di incantesimi di ogni livello di incantesimo al giorno. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi base è indicata nella Tabella 1-2: "Ladro magico". Inoltre, riceve incantesimi bonus al giorno se ha un alto punteggio di Carisma (vedi Tabella 1-1, pagina 8 del *Manuale del Giocatore*). Quando la Tabella 1-2 indica che un ladro magico ottiene 0 incantesimi al giorno di un certo livello di incantesimo (ad esempio, incantesimi di 1° livello per un ladro magico di 4° livello), ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Carisma per quel livello di incantesimo.

La selezione di incantesimi di un ladro magico è estremamente limitata. Un ladro magico inizia a giocare senza conoscere alcun incantesimo ma ottiene uno o più nuovi incantesimi a certi livelli, come indicato nella Tabella 1-3: "Incantesimi da ladro magico conosciuti". (A differenza degli incantesimi al giorno, il Carisma non influenza il numero di incantesimi che conosce; i numeri della Tabella 1-3 sono fissi.) Un ladro magico può imparare qualsiasi incantesimo da mago/stregone dalle seguenti scuole: abiurazione, ammalimento, divinazione, illusione e trasmutazione. Nessun altro incantesimo da mago/stregone è nella lista degli incantesimi della classe del ladro magico.

Quando raggiunge il 12° livello, e ogni terzo livello da ladro magico dopo quello (15° e 18°), un ladro magico può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di uno che conosce già. In effetti, il ladro magico "perde" il vecchio incantesimo in cambio di uno nuovo. Il livello del nuovo incantesimo deve essere lo stesso di quello dell'incantesimo scambiato, e deve essere almeno due livelli più basso dell'incantesimo da ladro magico del livello più

alto che può lanciare. Ad esempio, quando raggiunge il 12° livello, un ladro magico potrebbe scambiare un singolo incantesimo di 1° livello per un diverso incantesimo di 1° livello. Un ladro magico può barattare solo un singolo incantesimo a un certo livello, e deve scegliere se scambiare o no l'incantesimo nello stesso momento in cui ottiene nuovi incantesimi conosciuti per quel livello.

Al 4° livello e oltre, il livello dell'incantatore di un ladro magico per gli incantesimi è metà del suo livello da ladro magico.

TABELLA 1-3: INCANTESIMI DA LADRO MAGICO CONOSCIUTI

Livello	Incantesimi conosciuti			
	1°	2°	3°	4°
1°	–	–	–	–
2°	–	–	–	–
3°	–	–	–	–
4°	2 ¹	–	–	–
5°	2	–	–	–
6°	3	–	–	–
7°	3	–	–	–
8°	4	2 ¹	–	–
9°	4	2	–	–
10°	4	3	–	–
11°	4	3	2 ¹	–
12°	4	4	3	–
13°	4	4	3	–
14°	4	4	4	2 ¹
15°	4	4	4	3
16°	4	4	4	3
17°	5	4	4	4
18°	5	5	4	4
19°	5	5	5	4
20°	5	5	5	5

¹ Purché il ladro magico abbia Carisma sufficiente per avere un incantesimo bonus di questo livello.

Rubare capacità magiche (Sop): Al 5° livello e oltre, un ladro magico può usare un attacco furtivo per rubare temporaneamente una capacità magica di una creatura. Un ladro magico che colpisce un avversario con un attacco furtivo può scegliere di rinunciare a infliggere 1d6 danni da attacco furtivo e invece ottenere un utilizzo di una delle capacità magiche del bersaglio. Se il bersaglio è consenziente, un ladro magico può rubare una capacità magica con un contatto come azione standard.

Questa capacità magica può avere origine dalla classe, razza, archetipo o qualsiasi altra fonte del bersaglio, e può essere di qualsiasi livello fino a un massimo di un terzo del livello di classe del ladro magico. Un ladro magico può selezionare una specifica capacità magica da rubare; in alternativa, il DM sceglie la capacità a caso. Se la capacità ha un numero limitato di utilizzi al giorno, il bersaglio deve avere almeno un utilizzo rimanente, o il ladro magico non può sottrarre la capacità. Se il bersaglio al momento attuale non può usare la sua capacità (come per la capacità di evocare di un demone evocato), il ladro magico non può rubarla.

Un ladro magico può usare una volta una capacità magica rubata. Per tutti gli scopi (livello dell'incantatore, CD del tiro salvezza ecc.), considerare la capacità magica come se

fosse stata usata dal possessore originale della capacità. Un ladro magico deve usare la capacità magica rubata entro 1 minuto da quando l'ha acquisita, o viene persa senza alcun danno. Finché il ladro magico non utilizza la capacità (o finché non termina il minuto), il bersaglio non può usare la capacità rubata.

Assorbire incantesimi (Sop): A partire dal 7° livello, se un ladro magico effettua con successo un tiro salvezza contro un incantesimo di cui è il bersaglio, può tentare di assorbire l'energia dell'incantesimo per un uso successivo. Questa capacità ha effetto solo su incantesimi che abbiano il ladro magico come bersaglio, non gli incantesimi ad effetto o ad area. Un ladro magico non può assorbire un incantesimo di un livello di incantesimo più alto di quanto potrebbe rubare con la sua capacità di rubare incantesimi (vedi sopra).

Per assorbire un incantesimo di cui è il bersaglio, un ladro magico deve effettuare con successo una prova di livello (1d20 + livello di classe da ladro magico) contro una CD di 10 + livello dell'incantatore dell'incantesimo. Il fallimento indica che l'incantesimo ha il suo effetto normale. Il successo significa che il ladro magico non subisce l'effetto dell'incantesimo e può lanciare l'incantesimo più tardi (o usare la sua energia per lanciare uno dei suoi incantesimi conosciuti) come se avesse rubato l'incantesimo con la capacità di rubare incantesimi. Il suo limite normale di livelli di incantesimo totali rubati si applica comunque.

Al 20° livello e oltre, un ladro magico può scegliere di usare l'energia di incantesimo rubata come azione immediata (vedi pagina 137), per rilanciare l'incantesimo originale oppure per lanciare uno dei suoi incantesimi conosciuti sfruttando l'energia di incantesimo rubata.

Vista arcana (Mag): A partire dal 9° livello, un ladro magico può usare *vista arcana* come azione veloce (vedi pagina 137) un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Carisma (minimo 1). Il livello dell'incantatore è pari al livello di classe da ladro magico.

Scoprire incantesimi (Str): Un ladro magico di 13° livello o superiore che ruba un incantesimo con la capacità di rubare incantesimi a un incantatore impara automaticamente i nomi di tutti gli altri incantesimi preparati o conosciuti dall'incantatore che sono dello stesso livello di incantesimo dell'incantesimo rubato. Questa conoscenza consente al ladro magico di scegliere meglio quali incantesimi rubare in attacchi successivi.

Per esempio, un ladro magico di 13° livello che ruba *disintegrazione* a uno stregone nemico scoprirebbe anche i nomi di tutti gli altri incantesimi di 6° livello conosciuti da quello stregone.

Rubare resistenza agli incantesimi (Sop): A partire dal 15° livello, un ladro magico può usare un attacco furtivo per rubare temporaneamente una parte o tutta la resistenza agli incantesimi di una creatura. Un ladro magico che colpisce un avversario con un attacco furtivo può scegliere di rinunciare a 3d6 danni da attacco furtivo e invece ridurre di 5 la resistenza

agli incantesimi del bersaglio. Il ladro magico ottiene anche una resistenza agli incantesimi pari a 5 + il suo livello di classe (fino a un valore massimo pari alla resistenza agli incantesimi originale del bersaglio). Se il bersaglio è consenziente, un ladro magico può sottrarre la resistenza agli incantesimi con il contatto come azione standard.

La resistenza agli incantesimi rubata avvantaggia il ladro magico per un numero di round pari al modificatore di Carisma del ladro magico (minimo 1 round) e poi ritorna alla creatura bersaglio. Se la resistenza agli incantesimi deriva da un effetto temporaneo (come un incantesimo), la resistenza agli incantesimi rubata svanisce quando termina l'effetto. Un ladro magico non può usare di nuovo questa capacità sulla stessa creatura fino a che la resistenza agli incantesimi rubata della creatura non è ritornata.

MODELLO INIZIALE HALFLING LADRO MAGICO

Armatura: Cuoio borchiato (+2 CA, penalità di armatura alla prova -1, velocità 6 m, 5 kg).

Armi: Balestra leggera (1d6, crit 19-20/x2, incr. gittata 24 m, 1 kg, perforante).

Lancia (1d6, crit x3, incr. gittata 6 m, 1,5 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 6 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Acrobazia	4	Des	-1
Ascoltare	4	Sag	-
Cercare	4	Int	-
Concentrazione	4	Cos	-
Conoscenze (una qualsiasi)	4	Int	-
Disattivare Congegni	4	Int	-
Muoversi Silenziosamente	4	Des	-1
Nascondersi	4	Des	-1
Osservare	4	Sag	-
Sapienza Magica	4	Int	-
Scassinare Serrature	4	Des	-

Talento: Iniziativa Migliorata.

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

Denaro: 4d4 mo.

LADRO MAGICO E POTERI PSIONICI

Una campagna che comprende personaggi psionici, come descritto nel *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, logicamente avrebbe spazio per ladri magici di tema psionico.

Se nel gioco sono comuni i poteri psionici, il DM ha due opzioni. La prima è di permettere che i ladri magici influenzino sia gli incantesimi che i poteri psionici. La seconda è di creare una nuova classe, il ladro psionico, che funziona in modo identico al ladro magico con la differenza che le sue capacità speciali

NINJA

I ninja si muovono tra le ombre, colpendo i nemici incauti e svanendo di nuovo con facilità. I ninja camminano dove gli altri non possono. Mescolano il loro addestramento nella furtività e nell'assassinio con una mente focalizzata. La preparazione rigorosa affila la mente e il corpo, fornendo ai ninja capacità soprannaturali di furtività e rendendoli fantasmi agli occhi di molti. Anche se in battaglia sono carenti della capacità di resistenza dei personaggi propensi al combattimento quali guerrieri o barbari, i ninja eccellono nel far svolgere il combattimento nei loro termini: apparendo e scomparendo a loro piacimento.

Storicamente, i ninja provenivano da clan di assassini e guerriglieri nel Giappone feudale. In un'ambientazione fantasy, mescolano doti di furtività e infiltrazione con devastanti attacchi a sorpresa e metodi soprannaturali di evitare i colpi. Sebbene le specifiche capacità della classe differiscano da quelle attribuite al ninja storico, rispecchiano la spaventosa reputazione del ninja come spia, assassino ed esperto di arti marziali.

Avventure: I ninja vanno all'avventura per una varietà di ragioni. Un ninja leale potrebbe andare all'avventura su comando del suo signore, sfruttando le proprie capacità di furtività e sotterfugio per scovare i nemici o recuperare tesori potenti da usare al suo servizio. Molti ninja preferiscono l'anonimato alla fama, e fanno ogni sforzo per celare la loro professione e le loro capacità. Alcuni, però, trovano diletto nella misteriosa reputazione che li circonda e sull'addestramento, facendo conoscere le loro capacità e il loro ruolo in un famoso gruppo di avventurieri. Man mano che i ninja crescono in ricchezza e potere, i loro scopi spesso cambiano e la loro capacità di scoprire segreti e uccidere furtivamente possono modellare i piani di intere nazioni. I governanti temono e insieme bramano le abilità del ninja, e i ninja di alto livello di cui si conosce l'identità spesso scoprono che sono le avventure che vanno da loro e non il contrario.

Peculiarità: Spie e assassini decisamente abili, i ninja possono padroneggiare un'ampia gamma di abilità e tecniche di combattimento. Quasi ogni ninja perfeziona le arti di muoversi silenziosamente e rimanere nascosto, e le sue abilità secondarie ne definiscono il ruolo in un gruppo di avventurieri o in una comunità. Molti ninja affinano le abilità che li aiutano a diventare spie migliori, acquisendo la padronanza delle arti dell'interazione sociale e del camuffamento. Altri preferiscono il ruolo di ladri

influenzano solo i poteri psionici.

In entrambi i casi, un ladro magico che possa influenzare i poteri psionici considera i poteri psionici come se fossero incantesimi dello stesso livello, consentendogli di rubare, assorbire o scoprire poteri psionici conosciuti come normale per gli incantesimi. Un ladro magico non può aumentare un potere rubato, anche se ha punti potere disponibili per conto suo. Considerare le capacità psioniche come capacità magiche per la possibilità di un ladro magico di rubare queste capacità.

acrobati, sviluppando la pratica delle abilità che li aiutano a trovare e superare trappole e serrature.

In combattimento, un ninja può distribuire colpi devastanti se l'avversario non sa che si trova lì, ma non è esperto come un ladro nell'eseguire tali attacchi in uno scontro prolungato.

I ninja saltano e si arrampicano più in alto e più rapidamente dei membri di molte altre classi, e sono anche acrobati esperti. I ninja, inoltre, ricevono un addestramento speciale nell'uso dei veleni, e molti ninja in combattimento utilizzano armi velenose.

Anche con queste abilità impressionanti, i poteri più pericolosi e notevoli di un ninja implicano la capacità di penetrare brevemente nel Piano Etereo. Focalizzando il proprio *ki*, un ninja può scomparire alla vista, attraversare pareti solide e infliggere attacchi devastanti anche quando non è fisicamente presente sulla scena. Man mano che un ninja avanza di livello, può volgere questa capacità sulla difensiva, facendo in modo che i colpi che altrimenti lo colpirebbero attraversino il suo corpo senza danni.

Allineamento: Sebbene i ninja abbiano una reputazione da assassini pericolosi e spie ingannevoli, seguono molte filosofie e ideali differenti e possono essere di qualsiasi allineamento. Per ogni mercenario pericoloso che sfrutta il proprio addestramento da ninja per uccidere per denaro, un ninja onesto e leale sorveglia e protegge un solo signore. Molti ninja seguono i loro credi piuttosto che i dettami di un nobile o magistrato, e quindi la maggior parte dei ninja è di allineamento caotico piuttosto che legale.

Religione: La fede religiosa di un ninja segue quella del suo clan. In un gioco fantasy, i ninja possono adorare qualsiasi divinità, sebbene molti clan si consacrino a divinità di furtività o inganno. I ninja neutrali o mercenari potrebbero essere dediti a Olidammara (il dio dei ladri). I ninja malvagi potrebbero venerare Nerull (il dio della morte) o Erythnul (il dio del massacro).

I ninja che hanno abbandonato o perso il clan seguono una divinità qualsiasi e spesso scelgono di non venerarne alcuna.

Background: Molti ninja vengono da clan isolati che si addestrano in segreto. Trascorrono anni perfezionando le arti della furtività e del sotterfugio in villaggi lontani e campi di addestramento nascosti. Questi combattenti, che siano inviati al servizio di un onorevole signore o mandati a servire come assassini mercenari, nascondono con attenzione le loro identità e origini. Questi ninja tessono tele complicate di camuffamenti, colpiscono solo di nascosto e trattano con intermediari ogni volta che è possibile. A causa dei forti legami al loro clan, questi ninja devono spesso mettere da parte le preferenze o gli scopi personali per servire il loro signore o clan, ma in cambio ottengono il sostegno di una potente forza politica e accesso alle molte case sicure e nascondigli del clan.

Anche se molti ninja vengono da clan così isolati, ad ogni angolo esistono eccezioni. Alcuni ninja ricevono un addestramento specializzato da un singolo mentore, magari anche un avventuriero in pensione che desidera

trasmettere le proprie abilità. Altri si addestrano insieme a monaci e altri asceti in un monastero tranquillo. In alcuni posti, nobili lungimiranti costruiscono i loro centri di addestramento per ninja. Uno di questi centri potrebbe essere semplicemente costituito da un singolo insegnante con una manciata di studenti; un altro potrebbe essere una scuola di ninja nel suo pieno sviluppo che fa progredire gli studenti attraverso una rigida serie di esami, ranghi e prove.

Razze: Umani, halfling, mezzelfi e mezzorchi spesso hanno la combinazione di adattabilità e ambizione necessaria a padroneggiare le tecniche del ninja. Gli elfi, sia agili che letali, raramente diventano ninja, ma quelli che lo fanno spesso ottengono una grande fama o notorietà. Tali elfi ninja spesso raggiungono la sommità del valore ninja, modellando la storia di molte generazioni umane grazie alle loro imprese temerarie. Nani e gnomi raramente si addestrano come ninja. Non solo la loro struttura sociale è troppo aperta per accogliere clan nascosti di ninja, ma i loro istinti marziali volgono verso forme più dirette di combattimento.

Altre classi: I ninja lavorano meglio con ladri, esploratori o ranger. Sebbene apprezzino il potere curativo dei chierici e la grezza potenza offensiva di guerrieri e barbari, i ninja fanno fin troppo affidamento sulla furtività per accogliere completamente l'idea di andare all'avventura con altre classi. Di contro, quando viaggiano o non sono attivamente all'avventura, i ninja che desiderano non essere notati beneficiano decisamente dalla presenza di altre classi. Meno elusivi e più visibili sono i suoi compagni avventurieri, più facile è per un ninja rimanere in seconda fila e celare le proprie capacità.

Ruolo: A seconda della selezione di abilità di un ninja e della missione che intraprende il suo gruppo, il ruolo del personaggio nel gruppo può variare decisamente. Un ninja pratico di camuffamenti e diplomazia potrebbe assumere una falsa identità e agire come capo del gruppo e referente. Un ninja furtivo che ha perfezionato le arti dell'infiltrazione potrebbe agire come esploratore o ricognitore, mentre un ninja più cauto potrebbe rimanere indietro, per coprire le spalle al gruppo. Qualunque sia il suo ruolo durante una semplice esplorazione di dungeon o nel corso di altre avventure, un ninja è un combattente pericoloso e imprevedibile che può rendere inabili i nemici con il veleno, apparentemente senza colpire, e sfuggendo praticamente a qualsiasi situazione grazie alle proprie capacità soprannaturali.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I ninja hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: I ninja traggono beneficio da un alto punteggio di Destrezza, siccome influenza le loro abilità più importanti, e molte delle loro capacità richiedono che essi non indossino armatura. Inoltre, un alto punteggio di Destrezza aiuta un ninja ad agire per primo nell'iniziativa e avvantaggiarsi della sua capacità di colpo improvviso. Un

ninja apprezza anche un alto punteggio di Saggezza, che migliora la Classe Armatura, garantisce usi addizionali dei suoi poteri *ki* e lo aiuta a localizzare i nemici con abilità quali Ascoltare e Osservare.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d6.

Denaro iniziale: 4d4x10 mo.

Abilità di classe

Le abilità di classe del ninja (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percipire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Scalare (For) e Scassinare Serrature (Des).

Punti abilità al 1° livello: (6 + modificatore Int) x 4.

Punti abilità ad ogni livello aggiuntivo: 6 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del ninja.

Competenza nelle armi e nelle armature: I ninja sono competenti nelle armi semplici, più arco corto, balestra a mano, kama, kukri, nunchaku, sai, shuriken, siangham e spada corta. Non sono competenti nelle armature o negli scudi.

Bonus alla CA (Str): Un ninja è molto ben addestrato a schivare i colpi, e ha un sesto senso che gli permette di evitare anche gli attacchi inaspettati. Quando privo di armatura e di ingombro, un ninja aggiunge il bonus di Saggezza (se ne ha uno) alla Classe Armatura. Questa capacità non si somma alla capacità di bonus alla CA del monaco (un ninja con livelli da monaco non aggiunge due volte il bonus). Inoltre, un ninja ottiene un bonus di +1 alla CA al 5° livello. Questo bonus aumenta di 1 per ogni cinque livelli da ninja successivi (+2 al 10°, +3 al 15° e +4 al 20° livello).

Questi bonus alla CA si applicano anche contro gli attacchi di contatto o quando un ninja è colto alla sprovvista. Il personaggio perde questi bonus quando è immobilizzato o indifeso, quando indossa un'armatura, quando porta uno scudo o quando trasporta un carico medio o pesante.

Colpo improvviso (Str): Se un ninja può sorprendere un avversario mentre non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, può colpire un punto vitale per

infliggere danni extra. Ogni volta che al bersaglio di un ninja è negato un bonus di Destrezza alla Classe Armatura (a prescindere che il bersaglio abbia o meno un bonus di Destrezza), il ninja infligge 1d6 danni extra con il suo attacco. Questi danni extra aumentano di 1d6 danni per ogni due livelli da ninja successivi. Un ninja non può usare colpo improvviso quando attacca ai fianchi un avversario a meno che all'avversario non venga negato il bonus di Destrezza alla CA.

Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a una distanza di 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra derivanti da colpi critici sono tutte immuni ai colpi improvvisi. Un ninja non può compiere un colpo improvviso mentre colpisce gli arti di una creatura i cui punti vitali siano fuori portata.

Un ninja non può usare colpo improvviso per infliggere danni non letali. Le armi in grado di infliggere solo danni non letali non infliggono danni extra quando usate come parte di un colpo improvviso.

I danni extra derivanti dalla capacità di colpo improvviso si sommano ai danni extra derivanti da attacco furtivo ogniquale volta si applichino entrambi allo stesso bersaglio.

Potere *ki* (Sop): Un ninja può incanalare il suo *ki* per manifestare speciali poteri di furtività e mobilità. Può usare i suoi poteri *ki* un numero di volte al giorno pari a metà del livello di classe (minimo 1) più il bonus di Saggezza (se ne ha uno). I poteri *ki* possono essere usati solo se un ninja non sta indossando alcuna armatura e non ha alcun ingombro.

Finché la fonte di *ki* di un ninja non è vuota (cioè, purché abbia almeno un utilizzo rimanente per quel giorno), ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà.

I poteri *ki* di un ninja sono passo fantasma, *ki* per schivare, colpo fantasma, *ki* per schivare superiore e cammino fantasma. Ogni potere è descritto in un paragrafo separato più avanti.

Scoprire trappole (Str): Un ninja può usare l'abilità Cercare per localizzare trappole con una CD maggiore di 20, e può usare Disattivare Congegni per superare una trappola o disarmare trappole magiche. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*.

Passo fantasma (Sop): A partire dal 2° livello, un ninja può spendere un uso giornaliero del suo potere *ki* per diventare invisibile per 1 round. Usare questa capacità è un'azione veloce (vedi "Azioni veloci e azioni immediate", pagina 137) che non provoca attacchi di opportunità.

Al 10° livello, quando usa passo fantasma un ninja può diventare etereo invece di diventare invisibile.

Uso dei veleni (Str): Al 3° livello e oltre, un ninja non rischia mai di avvelenarsi accidentalmente quando applica il veleno a un'arma.

Gran salto (Sop): Al 4° livello e oltre, un ninja effettua sempre prove di Saltare come se stesse correndo e avesse il talento Correre, cosa che gli permette di fare lunghi salti

COLPO IMPROVVISO E ATTACCO FURTIVO

Al fine di qualificarsi per talenti, classi di prestigio e opzioni simili che richiedono un numero minimo di dadi di danni extra da attacco furtivo, considerare la capacità di colpo improvviso del ninja come l'equivalente dell'attacco furtivo.



Una ninja

senza una rincorsa e gli garantisce un bonus di +4 al salto (vedi la descrizione dell'abilità, pagina 77 del *Manuale del Giocatore*). Questa capacità può essere usata solo se non sta indossando alcuna armatura e non trasporta più di un carico leggero.

Acrobazie (Str): A partire dal 6° livello, un ninja ottiene un bonus di +2 alle prove di Acrobazia, Saltare e Scalare. Questo bonus aumenta a +4 al 12° livello e +6 al 18° livello.

Ki per schivare (Sop): Al 6° livello e oltre, un ninja può spendere un uso giornaliero del suo potere *ki* per far sì che un attacco contro di lui manchi il bersaglio quando potrebbe altrimenti colpire. Quando un ninja attiva questa capacità, il suo profilo si sposta e oscilla, garantendogli occultamento (probabilità del 20% di mancare il bersaglio) contro tutti gli attacchi per 1 round. Usare questa capacità è un'azione veloce che non provoca attacchi di opportunità.

Vedere invisibilità non ha effetto sull'occultamento garantito dalla capacità di *ki* per schivare, ma *visione del vero* nega la probabilità di mancare il bersaglio. Questo occultamento non si somma con quello provocato da altri effetti che garantiscono occultamento o da incantesimi quali *intermittenza* o *distorsione*.

Velocità di scalare (Str): Un ninja di 7° livello o superiore può arrampicarsi su o giù da pareti e dirupi con grande velocità. Può scalare alla sua velocità come azione di movimento senza penalità; tuttavia, deve iniziare e termi-

nare il round su una superficie orizzontale (come il terreno o la cima di un tetto). Se non conclude il suo movimento su una superficie orizzontale, cade, subendo danni da caduta come appropriato per la sua distanza da terra.

Un ninja ha bisogno solo di una mano libera per usare questa capacità. Questa capacità può essere usata solo se un ninja non sta indossando alcuna armatura e trasporta non più di un carico leggero.

Colpo fantasma (Sop): All'8° livello e oltre, un ninja può spendere un uso giornaliero del suo potere *ki* per colpire creature incorporee ed eteree come se fossero corporee. Può anche usare questa capacità per colpire nemici sul Piano Materiale normalmente mentre è etereo (ad esempio, mentre usa la capacità di passo fantasma).

Attivare la capacità di colpo fantasma è un'azione di movimento che non provoca attacchi di opportunità. Ha effetto sul prossimo attacco compiuto dal ninja, purché quell'attacco sia compiuto prima della fine del suo turno successivo.

Uso dei veleni migliorato (Str): A partire dal 9° livello, un ninja può applicare il veleno a un'arma come azione di movimento. (Normalmente, applicare un veleno è un'azione standard, come applicare un olio.)

Eludere (Str): A partire dal 12° livello, un ninja può evitare i danni da certi attacchi con un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo. (Vedi il privilegio di classe del monaco, pagina 47 del *Manuale del Giocatore*.) L'uso di eludere di un ninja differisce di poco dall'uso di

TABELLA 1-4: NINJA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Bonus CA	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	+0	Colpo improvviso +1d6, potere <i>ki</i> , scoprire trappole
2°	+1	+0	+3	+0	+0	Passo fantasma (invisibile)
3°	+2	+1	+3	+1	+0	Colpo improvviso +2d6, uso dei veleni
4°	+3	+1	+4	+1	+0	Gran salto
5°	+3	+1	+4	+1	+1	Colpo improvviso +3d6
6°	+4	+2	+5	+2	+1	Acrobazie +2, <i>ki</i> per schivare
7°	+5	+2	+5	+2	+1	Colpo improvviso +4d6, velocità di scalare
8°	+6/+1	+2	+6	+2	+1	Colpo fantasma
9°	+6/+1	+3	+6	+3	+1	Colpo improvviso +5d6, uso dei veleni migliorato
10°	+7/+2	+3	+7	+3	+2	Passo fantasma (etero)
11°	+8/+3	+3	+7	+3	+2	Colpo improvviso +6d6
12°	+9/+4	+4	+8	+4	+2	Acrobazie +4, eludere
13°	+9/+4	+4	+8	+4	+2	Colpo improvviso +7d6
14°	+10/+5	+4	+9	+4	+2	Mente fantasma
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+5	+3	Colpo improvviso +8d6
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	+3	Vista fantasma
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	+3	Colpo improvviso +9d6
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+6	+3	Acrobazie +6, <i>ki</i> per schivare superiore
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+6	+3	Colpo improvviso +10d6
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+6	+4	Cammino fantasma

un monaco in quanto un ninja può usare eludere solo se non sta indossando alcuna armatura e trasporta non più di un carico leggero.

Mente fantasma (Sop): Al 14° livello, un ninja ottiene una speciale resistenza agli incantesimi della sottoscuola di scrutamento. Per individuare o vedere un ninja con un tale incantesimo, l'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (CD 20 + livello di classe del ninja). Nel caso di incantesimi di scrutamento (come *occhio arcano*) che scandagliano l'area del ninja, una prova fallita indica che l'incantesimo funziona ma il ninja semplicemente non viene individuato. I tentativi di scrutare con il ninja come bersaglio specifico non funzionano per nulla nel caso fallisca la prova.

Vista fantasma (Sop): Al 16° livello e oltre, un ninja può vedere le creature invisibili ed etero con la stessa facilità con cui vede le creature e gli oggetti materiali.

Ki per schivare superiore (Sop): A partire dal 18° livello, la capacità di *ki* per schivare di un ninja gli garantisce occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio).

Cammino fantasma (Sop): Un ninja di 20° livello può spendere due usi giornalieri del suo potere *ki* per entrare nel Piano Etereo per un esteso periodo di tempo. Questa capacità funziona come l'incantesimo *transizione etero* con un livello dell'incantatore pari al livello di classe del ninja.

MODELLO INIZIALE NINJA UMANO

Armatura: Nessuna (velocità 9 m).

Armi: Kama (1d4, 1 kg, leggera, tagliente).

Arco corto (1d6, crit x3, incr. gittata 18 m, 1 kg, perforante).

20 shuriken (1d2, incr. gittata 3 m, 1 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 7 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica alla prova	Penalità di armatura
Acrobazia	4	Des	+0
Ascoltare	4	Sag	-
Cercare	4	Int	-
Disattivare Congegni	4	Int	+0
Equilibrio	4	Des	+0
Muoversi Silenziosamente	4	Des	+0
Nascondersi	4	Des	+0
Osservare	4	Sag	-
Scassinare Serrature	4	Des	-

Talento: Tiro Ravvicinato.

Talento bonus: Tiro Preciso.

Attrezzatura: Zaino con otre, razioni da viaggio per 1 giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Lanterna schermabile, 1,5 litri d'olio. Faretra con 20 frecce.

Denaro: 4d4 mo.



Questo capitolo presenta una schiera di nuove classi di prestigio che forniscono scelte di carriera dotate di abilità e spesso furtive per personaggi di ogni classe. Gli incantatori troveranno classi di prestigio che permettono di fondere i loro incantesimi e abilità in nuove capacità letali. I guerrieri e altri personaggi orientati al combattimento troveranno il modo di usare le loro abilità già esistenti per migliorare la loro prodezza marziale. I ladri e altri personaggi focalizzati sull'uso delle abilità troveranno il modo di fondere le loro capacità già impressionanti con quelle di altre classi. Parecchie di queste classi di prestigio favoriscono i personaggi multiclasse, accentuando le idee di versatilità e avventura che pervadono questo volume.

SCEGLIERE UNA CLASSE DI PRESTIGIO

La parte più facile del cercare una classe di prestigio riguarda il confronto dei requisiti di ogni classe con le capacità e i talenti che il personaggio già possiede. Leggere questo capitolo e confrontare le classi presentate qui all'attuale personaggio o PNG che si sta creando è un buon modo per concretizzare la concezione del personaggio mentre si cercano nuove opzioni. La parte più difficile del trovare una classe di prestigio adatta riguarda l'assicurarsi che la nuova serie di capacità del personaggio soddisfi un ruolo necessario nel gruppo. Se il personaggio

è il principale scopri-trappole o esploratore, bisogna assicurarsi che la classe di prestigio non riduca quelle capacità pur fornendo comunque interessanti opzioni in combattimento.

Bravi ragazzi/Cattivi ragazzi: I membri di questi gruppi si differenziano per prima cosa per il loro allineamento e la loro visione del mondo, poi per le loro altre capacità. I loro punti di forza riflettono le scelte di allineamento, e interpretare uno di questi personaggi significa esprimere per primo l'atteggiamento.

In mischia: Un personaggio che appartiene a una di queste classi di prestigio è molto abile nel combattere a ranghi serrati. Per attenersi alle tematiche di abilità e furtività di questo volume, le classi di prestigio in mischia qui descritte generalmente dipendono dalla capacità di attacco furtivo per infliggere il genere di danni trovati nel gioco di alto livello. Molti controbilanciano un buon Dado Vita con la selezione dell'armatura o un'alta progressione di bonus di attacco base, facendo in modo che il loro utilizzo nel gioco implichi più che semplicemente brandire un'arma contro il più robusto nemico presente.

Natura: Questi personaggi sono nel loro elemento quando si trovano all'aperto nelle zone selvagge. Di solito hanno una buona selezione di abilità di classe orientate alla sopravvivenza nelle terre selvagge e possono provvedere a se stessi piuttosto bene.

TABELLA 2-1: RAGGRUPPAMENTI DELLE CLASSI DI PRESTIGIO DA AVVENTURIERO

Gruppo	Classi di prestigio
Cattivi ragazzi	Flagello dei mari, uccisore dal volto spettrale
Bravi ragazzi	Cacciatore anatema delle ombre, flagello dei mari, inquisitore anatema delle ombre, vigilante
In mischia	Avanguardia delle pianure selvagge, druido dei pugnali incantati, flagello dei mari, guerriero di strada, inquisitore anatema delle ombre, militante del canto notturno, signore degli animali, tempesta, uccisore dal volto spettrale
Natura	Ammaestratore, avanguardia delle pianure selvagge, lirista di Fochlucan, maestro dalle molte forme, predatore delle montagne, segugio, signore degli animali
Capacità speciale	Ammaestratore, artista, esemplare, maestro dalle molte forme, ollam, segugio, signore degli animali
Incantare/Psionico	Cacciatore anatema delle ombre, druido dei pugnali incantati, lirista di Fochlucan, mago dei pugnali incantati, mastro artigiano, ombra mentale, vigilante
Furtivo	Cacciatore anatema delle ombre, esploratore di dungeon, infiltrato del canto notturno, ladro-acrobata, mago dei pugnali incantati, militante del canto notturno, ombra mentale, predatore delle montagne, spia, uccisore dal volto spettrale

Capacità speciale: I membri di queste classi di prestigio spingono fino al potere estremo una capacità speciale: come la musica bardica, la capacità di forma selvatica del druido o la capacità di legarsi con un compagno animale. Specializzate ed estremamente efficienti, queste classi forniscono tipi di capacità completamente nuove e modi innovativi per utilizzare le capacità esistenti di un personaggio.

Incantatore/Psionico: Gli incantatori raramente sono conosciuti per la loro selezione di abilità, siccome spesso dipendono dagli incantesimi per riuscire a superare le sfide che affrontano. Le classi qui descritte, però, sono un'eccezione. Molte di queste classi di prestigio non solo enfatizzano l'uso delle abilità ma forniscono anche nuove e interessanti opzioni per incantatori multiclasse. Una classe di prestigio, l'ombra mentale, amplia le opzioni per i personaggi psionici (vedi il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*).

Furtivo: Le più simili al ladro tra le classi di prestigio in questo volume, le classi di prestigio furtive non solo forniscono Muoversi Silenziosamente e Nascondersi come abilità di classe, ma mettono in rilievo i benefici del muoversi inosservati attraverso il territorio nemico o del compiere attacchi a sorpresa.

AMMAESTRATORE

Un ammaestratore si sente più a suo agio in mezzo agli animali naturali che non tra i suoi simili esseri senzienti. Col passare del tempo, questi vagabondi familiarizzano con un'ampia varietà di animali, dai possenti leoni crudeli alle minuscole donnole. Alla fine, un ammaestratore assume gli aspetti dei suoi compagni animali, diventando tanto animale quasi quanto umanoide.

Druidi e ranger sono i più comuni ammaestratori, grazie al legame naturale di quei personaggi con il mondo animale. Anche alcuni barbari, guerrieri o esploratori diventano ammaestratori, soprattutto quelli dotati di una forte affinità con la natura (come gli elfi o gli halfling). I personaggi di altre classi raramente seguono questo cammino.

I PNG ammaestratori di solito sono individui solitari, che si affidano ai loro compagni animali per l'amicizia durante i loro viaggi. Gli ammaestratori di allineamento buono potrebbero usare i loro poteri per raddrizzare le ingiustizie, perfino allearsi con villaggi rurali per un certo periodo. Gli ammaestratori di allineamento malvagio sono spesso apertamente ostili verso la civiltà, diventando xenofobi eremiti.

Adattamento: Gli ammaestratori potrebbero appartenere a una diffusa organizzazione di individui con inclinazioni simili, ognuno dedito al legame tra umanoide e animale. Le fazioni rivali potrebbero sorgere lungo sfumature di allineamento, o essere divise dalla scelta dei compagni animali.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

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

Abilità: Addestrare Animali 8 gradi, Sopravvivenza 4 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Addestrare Animali).



Leena delle Strade Meschine, un'ammaestratrice

TABELLA 2-2: AMMAESTRATORE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	Compagno animale, empatia selvatica
2°	+2	+3	+3	+0	Allerta
3°	+3	+3	+3	+1	<i>Parlare con gli animali</i> 1 volta al giorno
4°	+4	+4	+4	+1	Compagno animale extra (-3)
5°	+5	+4	+4	+1	Visione crepuscolare
6°	+6	+5	+5	+2	<i>Parlare con gli animali</i> 2 volte al giorno
7°	+7	+5	+5	+2	Compagno animale extra (-6)
8°	+8	+6	+6	+2	Olfatto acuto
9°	+9	+6	+6	+3	<i>Parlare con gli animali</i> 3 volte al giorno
10°	+10	+7	+7	+3	Compagno animale extra (-9)

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'ammaestratore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

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

Compagno animale (Str): Un ammaestratore ottiene il servizio di un leale compagno animale. Vedi il privilegio di classe del druido, pagina 35 del *Manuale del Giocatore*. Considerare l'ammaestratore come un druido il cui livello sia pari al livello di classe dell'ammaestratore +3. Un ammaestratore può selezionare uno degli animali a disposizione di un druido di 1° livello e poi applicare le modifiche come appropriato per un compagno animale di un druido di 4° livello, oppure può selezionare una tipica versione di uno degli animali a disposizione di un druido di 4° livello.

Man mano che un ammaestratore acquisisce livelli di classe, il suo compagno animale ottiene Dadi Vita e altre capacità speciali proprio come il compagno animale di un druido. Utilizzare il livello di classe dell'ammaestratore +3 per determinare le capacità speciali del compagno animale.

Se un ammaestratore ha già un compagno animale da un'altra classe, i suoi livelli di classe da ammaestratore si sommano ai livelli di classe da tutte le altre classi che garantiscono un compagno animale. Ad esempio, un druido di 5° livello/ammaestratore di 2° livello sarebbe considerato come un druido di 10° livello al fine di migliorare le statistiche del suo compagno animale (e quali compagni animali alternativi potrebbe selezionare).

Empatia selvatica (Str): Un ammaestratore può migliorare l'atteggiamento di un animale. Vedi il privilegio di classe del druido, pagina 35 del *Manuale del Giocatore*. Se un ammaestratore ha empatia selvatica da un'altra classe, i livelli si sommano per determinare il bonus.

Allerta: I sensi di un ammaestratore diventano sempre più affinati mentre impara alcuni dei trucchi del regno animale. Quindi, ottiene Allerta come talento bonus al 2° livello.

Parlare con gli animali (Mag): A partire dal 3° livello, un ammaestratore può usare *parlare con gli animali* una volta al giorno come per l'incantesimo lanciato da un incantatore del suo livello di classe. Può usare questa capacità due volte al giorno al 6° livello e tre volte al giorno al 9° livello.

Compagno animale extra (Str): Al 4° livello, un ammaestratore ottiene un secondo compagno animale, scelto dall'elenco dei compagni animali a disposizione di un druido di 1° livello. Considerare l'ammaestratore come un druido il cui livello è pari al livello di classe dell'ammaestratore -3 al fine di migliorare le statistiche del compagno animale (o di selezionare un compagno animale alternativo a livelli superiori).

Al 7° livello, un ammaestratore ottiene un terzo compagno animale, scelto dall'elenco dei compagni animali a disposizione di un druido di 1° livello. Considerare l'ammaestratore come un druido il cui livello è pari al livello di classe dell'ammaestratore -6 al fine di migliorare le statistiche del compagno animale (o di selezionare un compagno animale alternativo a livelli superiori).

Al 10° livello, un ammaestratore ottiene un quarto compagno animale, scelto dall'elenco dei compagni animali a disposizione di un druido di 1° livello. Considerare l'ammaestratore come un druido il cui livello è pari al livello di classe dell'ammaestratore -9 al fine di migliorare le statistiche del compagno animale (o di selezionare un compagno animale alternativo a livelli superiori).

Altri livelli di classe in classi che offrono un compagno animale non si sommano al fine di determinare il potere dei compagni animali di un ammaestratore, né gli consentono di scegliere compagni animali aggiuntivi dagli elenchi alternativi.

Visione crepuscolare (Str): Al 5° livello, un ammaestratore ottiene la visione crepuscolare, che gli consente di vedere due volte meglio di un umano alla luce di stelle, luna, torcia e in simili condizioni di penombra. Conserva la capacità di distinguere i colori e i dettagli in queste condizioni.

Se ha già la visione crepuscolare da un'altra fonte (come la sua razza), la visione crepuscolare migliora, consenten-

dogli di vedere tre volte meglio di un umano in condizioni di penombra.

Olfatto acuto (Str): All'8° livello, un ammaestratore ottiene la capacità di olfatto acuto (vedi pagina 308 del *Manuale dei Mostri*).

ESEMPIO DI AMMAESTRATORE

Leena delle Strade Meschine: Umana ranger 5/ammaestratrice 2; GS 7; umanoide Medio; DV 5d8+15 più 2d10+6; pf 58; Iniz +5; Vel 9 m; CA 17, contatto 11, colto alla sprovvista 16; Att base +7; Lotta +11; Att +12 in mischia (1d6+5/18-20, *scimitarra*+1); Att comp +10/+5 in mischia (1d6+5/18-20, *scimitarra*+1) e +10 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta perfetta); AS nemico prescelto aberrazioni +2, nemico prescelto umanoidi (umani) +4; QS compagno animale (topo crudele), benefici del compagno animale, empatia selvatica +8 (+4 bestie magiche); AL NB; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +2; For 18, Des 13, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +12, Ascoltare +12, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +12, Scalare +9, Sopravvivenza +9; Abilità Focalizzata (Addestrare Animali), Allerta^B, Combattere con Due Armi^B, Difendere con Due Armi, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B.

Linguaggi: Comune.

Compagno animale (Str): Leena ha un topo crudele di nome Manster come compagno animale. Le caratteristiche e le peculiarità di Manster sono riassunte sotto.

Benefici del compagno animale: Leena e Manster usufruiscono delle qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Leena può gestire Manster come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo al suo topo crudele.

Condividere incantesimi (Str): Leena può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su se stessa abbia effetto anche sul suo compagno animale se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con un bersaglio di "Incantatore" sul suo topo crudele.

Nemico prescelto (Str): Leena ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiurare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro le aberrazioni. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni delle armi.

Contro gli umani, ottiene un bonus di +4 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni delle armi.

Incantesimo da ranger preparato (2° livello dell'incantatore): 1° - passo veloce.

Proprietà: Giaco di maglia+1, *scimitarra*+1, spada corta perfetta, *guanti del potere orchesco*.

Manster, topo crudele compagno: GS -; animale Piccolo; DV 5d8+5; pf 27; Iniz +4; Vel 12 m, scalare 6 m; CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 16; Att base +3; Lotta +0;

Att o Att comp +8 in mischia (1d4+1 più malattia, morso); AS malattia; QS comandi bonus (2), devozione, eludere, visione crepuscolare, olfatto acuto; AL N; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +4; For 12, Des 19, Cos 12, Int 1, Sag 12, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +11, Nuotare +12, Osservare +4, Scalare +12; Allerta, Arma Accurata^B, Furtivo.

Malattia (Str): Febbre lurida - morso, Tempra CD 11, periodo di incubazione 1d3 giorni, danni 1d3 Des e 1d3 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Devozione (Str): La devozione di Manster a Leena è così completa che ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti di ammalimento.

Eludere (Str): Se Manster è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Comandi: Attacca, cerca, fermo.

Abilità: bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare; bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se incalzato o minacciato. Manster usa il proprio modificatore di Destrezza per prove di Scalare e Nuotare.

ARTISTA

Il clamore della folla, l'apprezzamento degli spettatori dopo un'esibizione veramente straordinaria, la pioggia di regali da attraenti ammiratori: perché qualcuno dovrebbe rinunciare a tutto questo per dormire nei boschi o curiosare all'interno di puzzolenti dungeon antichi? L'artista lascia che siano gli altri a strisciare in bui corridoi e a provare la propria intelligenza contro trappole mortali. Il suo posto è sul palcoscenico, circondato da ammiratori in adorazione. Per sua fortuna, ogni posto in cui si reca diventa un palcoscenico, e finché intorno a lui c'è qualcuno da stupire, è al centro dell'attenzione.

Il tipico artista è estroverso, carismatico e decisamente socievole. Ama essere in mezzo alla gente ed è rapido nel farsi degli amici con i suoi modi affascinanti. Alcuni potrebbero chiamarlo un egocentrico capriccioso, però stanno tutti meglio in sua presenza. Molti artisti sono musicisti; altri sono esperti danzatori o attori. Altri ancora scelgono di specializzarsi in forme oscure e insolite di intrattenimento, come la magia da palcoscenico o la prestidigitazione.

I bardi sono molto spesso attirati da questa classe di prestigio, sebbene anche i multiclasse ladri/stregoni o ladri/chierici possano eccellere in essa. I bardi hanno la tendenza a esibirsi come musicisti o attori, i ladri come danzatori o artisti con una spiccata rapidità di mano, gli stregoni come maghi da palcoscenico e i chierici come oratori. I personaggi di molte altre classi o non sono abbastanza espansivi da godersi il fatto di essere artisti o trovano altri sfoghi per la loro tendenza ad essere estroversi.

Siccome gli intrattenitori sono spesso per strada, un PNG artista può essere incontrato ovunque, mentre incorpora nei suoi viaggi qualsiasi grado di avventura desideri. Grazie alla sua dote di trovare degli ammiratori, di solito rimane fuori da ogni sospetto nel caso si verifichi qualcosa di clandestino in una città che sta visitando con il suo tour.

Adattamento: La classe di prestigio dell'artista può svolgere molti ruoli differenti in una campagna. In un certo mondo, i membri di uno specifico collegio bardico potrebbero essere tutti membri di quella classe. In un altro mondo,

gli artisti potrebbero essere dediti alla magia, invece che alla musica.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

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

Abilità: Diplomazia 4 gradi, Intimidire 4 gradi, Intrattenere (qualsiasi) 10 gradi.

Incantesimi: Incantatore arcano di 1° livello.



*Mastro Flautista
Tevaldo Mordani
un artista*

TABELLA 2-3: ARTISTA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Esecuzione artistica (canto di persuasione), musica bardica (<i>affascinare</i>),	–
2°	+1	+0	+0	+3	–	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Esecuzione artistica (canto di sostegno)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	–	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Esecuzione artistica (canto discordante)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+2	+2	+5	–	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Esecuzione artistica (canto dell'ira)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+2	+2	+6	–	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Esecuzione artistica (<i>melodia dominante</i>)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Esecuzione artistica (<i>melodia rivelatrice</i>)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'artista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiungere (Car), Saltare (For) e Sapienza Magica (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

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

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

Esecuzione artistica (Sop): Un artista può sfruttare l'abilità Intrattenere per creare effetti magici su quanti lo circondano. Può usare questa capacità una volta al giorno per livello da artista. Può usare qualsiasi forma di intrattenimento come parte di questa capacità. Sebbene molti dei nomi si riferiscano a esecuzioni musicali, un artista in realtà non è così limitato: ad esempio, un attore potrebbe esibirsi in un "monologo di sostegno" o in una "danza di sostegno" invece che in un canto di sostegno. Ogni capacità richiede sia un livello da artista minimo che un numero minimo di gradi in una qualsiasi abilità Intrattenere per qualificarsi. Se l'artista non ha il numero di gradi richiesto in almeno un'abilità Intrattenere, non ottiene la capacità di esecuzione artistica finché non acquisisce i gradi necessari.

Cominciare un effetto di esecuzione artistica è un'azione standard. Alcune capacità di esecuzione artistica richiedono concentrazione, che significa che l'artista deve compiere un'azione standard ogni round per mantenere la capacità.

A differenza della musica bardica, esecuzione artistica non limita il lancio degli incantesimi o l'attivazione di oggetti

magici di un artista. Se l'esecuzione artistica richiede il suono, un artista sordo ha una probabilità del 20% di fallire quando tenta di usare esecuzione artistica. Se fallisce, il tentativo conta comunque nel suo limite giornaliero.

Se un artista ha il privilegio di classe di musica bardica, può spendere due usi giornalieri di musica bardica per compiere un'esecuzione artistica.

Canto di persuasione (Str): Un artista con almeno 11 gradi in un'abilità Intrattenere può compiere un'esibizione che influenza l'atteggiamento del pubblico. Considerarla come una prova di Diplomazia effettuata per influenzare l'atteggiamento dei PNG (vedi pagina 74 del *Manuale del Giocatore*), ma sostituire la prova di Diplomazia con una prova di Intrattenere. Gli spettatori devono trovarsi entro 9 metri dall'artista, essere in grado di vederlo e sentirlo distintamente ed essere disposti a prestare attenzione alle sue azioni. Questa capacità richiede almeno 10 round consecutivi di concentrazione per avere effetto, e può influenzare una creatura particolare solo una volta al giorno. Gli spettatori ostili non possono essere influenzati con questa capacità.

Canto di sostegno (Sop): Un artista di 3° livello o superiore con almeno 13 gradi in un'abilità Intrattenere può incoraggiare gli alleati morenti, assistendoli nella guarigione. Ogni round in cui continua il canto, tutti gli alleati entro 9 metri da lui diventano automaticamente stabili (se morenti) o ripristinano 1 punto ferita (se stabili e tra -1 e -9 punti ferita). Un canto di sostegno non ha effetto sui nemici né sugli alleati con 0 o più punti ferita. Un artista può continuare il canto di sostegno per 5 minuti. Questa è una capacità di influenza mentale.

Canto discordante (Sop): Un artista di 5° livello o superiore con almeno 15 gradi in un'abilità Intrattenere può inibire il lancio degli incantesimi. Qualunque nemico entro 9 metri che tenti di lanciare un incantesimo durante un canto discordante deve effettuare una prova di Concentrazione con una CD pari alla prova di Intrattenere dell'artista per

evitare di perdere l'incantesimo. Un artista può continuare il canto discordante per 10 round.

Canto dell'ira (Sop): Un artista di 7° livello o superiore con almeno 17 gradi in un'abilità Intrattenere può sfruttare la sua esibizione per trasformare gli alleati in berserker furiosi. Ogni alleato entro 9 metri in grado di vedere e sentire l'artista può scegliere di cadere in preda all'ira nel suo turno. Questo funziona esattamente come l'ira di un barbaro, con la differenza che termina automaticamente se l'artista interrompe l'esibizione. Se l'alleato possiede già la capacità di ira, può scegliere di applicare l'effetto completo della propria ira, senza spendere uno dei suoi usi giornalieri di ira. Un artista non può usare su di sé il canto dell'ira. Questa è una capacità di influenza mentale.

Melodia dominante (Mag): Un artista di 9° livello o superiore con almeno 19 gradi in un'abilità Intrattenere può dominare un umanoide che sia già soggetto al suo affascinare. Questa capacità funziona come un incantesimo *dominare persone* con un livello dell'incantatore pari al livello di classe dell'artista. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello di classe dell'artista + modificatore di Car dell'artista) per negare l'effetto. Una melodia dominante è una capacità di ammaliamento (compulsione), di influenza mentale, dipendente dal linguaggio.

Melodia rivelatrice (Sop): Un artista di 10° livello con almeno 20 gradi in un'abilità Intrattenere può sfruttare la sua esibizione per rivelare tutte le cose per ciò che sono realmente. Tutti gli alleati entro 9 metri in grado di vedere e sentire l'esibizione dell'artista sono influenzati come se fossero soggetti a un incantesimo *visione del vero* con un livello dell'incantatore pari al livello di classe dell'artista. L'effetto dura finché l'artista continua la sua esibizione.

Musica bardica: I livelli da artista si sommano ai livelli da bardo per determinare gli usi giornalieri dell'artista delle sue capacità di musica bardica (se ne ha) e il valore del bonus garantito da ispirare coraggio (se l'artista ha quella capacità di musica bardica). Per esempio, un bardo di 10° livello/artista di 4° livello potrebbe usare musica bardica quattordici volte al giorno, e la sua capacità di ispirare coraggio gli garantirebbe un bonus morale di +3 ai tiri appropriati.

Un artista, inoltre, acquisisce la capacità di musica bardica *affascinare* se non ce l'ha già. Può sfruttare la sua esibizione per rendere una o più creature affascinate da lui. Vedi il privilegio di classe del bardo, pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: A partire dal 2° livello, un artista ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un artista, deve decidere a quale

classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

ESEMPIO DI ARTISTA

Mastro Flautista Tevaldo Mordani: Gnomo bardo 7/artista 3; GS 10; umanoide Piccolo; DV 10d6+30; pf 67; Iniz +2; Vel 6 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 15; Att base +6; Lotta +1; Att +10 in mischia (1d4/18-20, *stocco con tocco fantasma+1*) o +10 a distanza (1d4/x3, arco corto con freccia perfetta); Att comp +10/+5 in mischia (1d4/18-20, *stocco con tocco fantasma+1*) o +10/+5 a distanza (1d4/x3, arco corto con freccia perfetta); AS incantesimi, capacità magiche; QS musica bardica 10 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio +2, suggestione), conoscenze bardiche +10, tratti degli gnomi, visione crepuscolare, Esecuzione artistica 3 volte al giorno (canto di persuasione, canto di sostegno); AL CB; TS Temp +6*, Rifl +8*, Vol +7*; For 8, Des 14, Cos 16, Int 13, Sag 8, Car 18.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Artigianato (alchimia) +8, Ascoltare +6, Camuffare +8 (+10 recitazione), Concentrazione +11, Conoscenze (locali) +6, Conoscenze (storia) +6, Diplomazia +13, Intimidire +10, Intrattenere (canto) +12, Intrattenere (danza) +7, Intrattenere (strumenti a fiato) +17 (+19 con flauto perfetto), Percepire Intenzioni +4, Raggirare +9, Sapienza Magica +4 (+6 decifrare incantesimi su pergamene), Utilizzare Oggetti Magici +9; Arma Accurata, Estrazione Rapida, Fintare Migliorato, Maestria in Combattimento.

Linguaggi: Comune, Gnomesco; Elfico.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti*, *parlare con gli animali* (solo mammiferi da tana, durata 1 minuto), *prestidigitazione*, *suono fantasma* (CD 14).

Musica bardica: Tevaldo può usare musica bardica dieci volte al giorno. Vedi il privilegio di classe del bardo, pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

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

Affascinare (Mag): Usare musica o poesia per affascinare una o più creature.

Ispirare competenza (Sop): Usare musica o poesia per aiutare un alleato a portare a termine un compito.

Ispirare coraggio (Sop): Usare musica o poesia per rafforzare gli alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Ispirare grandezza (Sop): Usare musica o poesia per ispirare grandezza in se stessa o in un alleato, garantendo capacità di combattimento extra.

Suggestione (Mag): Usare musica o poesia per imporre una *suggestione* (come per l'incantesimo) a una creatura che è già stata affascinata.

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

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

Esecuzione artistica (Sop): Tevaldo può compiere un'esecuzione artistica tre volte al giorno. Vedi il privilegio di classe di esecuzione artistica per i dettagli.

Canto di persuasione (Str): Utilizzare l'abilità Intrattenere invece dell'abilità Diplomazia per influenzare l'atteggiamento delle creature entro 9 metri.

Canto di sostegno (Sop): Alleati morenti diventano automaticamente stabili, mentre gli alleati stabili tra -1 e -9 punti ferita ripristinano 1 punto ferita.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/4/3; 9° livello dell'incantatore): 0 - *evoca strumento, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, ninna nanna* (CD 14), *suono fantasma* (CD 14); 1° - *allineamento imperscrutabile, charme su persone* (CD 15), *risata incontenibile di Tasha* (CD 15), *ritirata rapida*; 2° - *blocca persone* (CD 16), *immagine speculare, invisibilità, silenzio* (CD 16); 3° - *buone speranze, confusione* (CD 17), *velocità*.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral, stocco con tocco fantasma+1, arco corto con 16 frecce perfette, mantello del carisma+2, cappello del camuffamento, bacchetta di cura ferite leggera (25 cariche), pergamena con grazia del gatto, flauto perfetto, abiti da intrattenitore, 10 mo.

AVANGUARDIA DELLE PIANURE SELVAGGE

Le pianure selvagge richiedono una costante sorveglianza da parte di coloro che vagano nei loro spazi. Mentre si spostano attraverso tali aree, gruppi di nomadi, avventurieri e perfino eserciti richiedono i servizi di avanguardie addestrate in modo specifico. Questi esploratori e vagabondi lavorano instancabilmente per mantenere le pianure sicure per quanto sia possibile in luoghi così remoti.

I molti pericoli delle pianure necessitano la completa fiducia tra la cavalcatura e il suo cavaliere, e i due devono muoversi in perfetta sintonia: che sia in una spedizione di una settimana che copre centinaia di chilometri o in un breve combattimento sanguinoso contro un gruppo di goblin. Le avanguardie delle pianure selvagge, un gruppo di potenti ranger e druidi che si sono riuniti per proteggere le pianure e quanti le attraversano, lavorano per perfezionare questo profondo legame tra la cavalcatura e il suo cavaliere.

Unirsi alle avanguardie delle pianure selvagge richiede un legame speciale con una cavalcatura di qualche tipo, quindi tutte le avanguardie devono avere almeno qualche livello di druido, ranger o paladino. Oltre a quel requisito, la vita di un'avanguardia richiede abilità di sopravvivenza, per seguire tracce e da combattimento apprezzate più dai ranger che dai membri di altre classi. Sebbene i barbari e gli esploratori debbano diventare multiclasse prima di acquisire livelli nella classe di prestigio dell'avanguardia, spesso trovano la classe allettante. I barbari sono attirati dalla classe per la capacità di un'avanguardia di percorrere grandi distanze con una cavalcatura fidata e per le loro forti abilità di sopravvivenza; gli esploratori trovano che

le abilità e le capacità dell'avanguardia si adattano bene molto bene con la propria esperienza.

Adattamento: La classe di prestigio dell'avanguardia delle pianure selvagge può essere personalizzata facilmente per adattarsi a una specifica campagna, razza, cultura od organizzazione. È sufficiente aggiungere un aspetto minore ai requisiti. Ad esempio, specificare che il compagno animale o la cavalcatura speciale di un'avanguardia debba avere una velocità di volare e cambiando il nome della classe in "avanguardia del tuono celeste" rende la classe più adatta a un'isolata ma potente tribù di goblin chiamata la tribù del Tuono Celeste. Simili modifiche possono rendere la classe adatta a nani ranger su cinghiali crudeli, elfi guardie forestali su lucertole giganti o nomadi umani su cavalli selvaggi.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un'avanguardia delle pianure selvagge, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Cavalcare 9 gradi.

Talenti: Combattere in Sella, Seguire Tracce.

Speciale: Compagno animale abbastanza grande da servire come cavalcatura, o come cavalcatura speciale del paladino.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'avanguardia delle pianure selvagge (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenze (natura) (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare (For) e Sopravvivenza (Sag).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'avanguardia delle pianure selvagge.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le avanguardie delle pianure selvagge non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Bonus a Cavalcare (Str): Un'avanguardia delle pianure selvagge ottiene un bonus di competenza pari a livello di classe a tutte le prove di Cavalcare, oltre che alle prove di Addestrare Animali effettuate insieme al compagno animale o alla cavalcatura speciale.

Compagno animale/Cavalcatura speciale: Un'avanguardia delle pianure selvagge aggiunge i livelli di classe da avanguardia al livello da druido effettivo (il suo reale livello da druido o metà del suo livello da ranger) per determinare le capacità del compagno animale. In alternativa, può aggiungere i livelli di classe da avanguardia al livello da paladino effettivo per determinare le capacità della cavalcatura speciale. Tuttavia, può usare solo una di queste capacità. La scelta deve essere fatta quando il personaggio si qualifica per la classe di avanguardia delle pianure selvagge e non può più essere cambiata.

TABELLA 2-4: AVANGUARDIA DELLE PIANURE SELVAGGE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Bonus a cavalcare, compagno animale/ cavalcatura speciale, predatore delle pianure selvagge
2°	+2	+3	+0	+0	Velocità nelle pianure selvagge
3°	+3	+3	+1	+1	Offensiva nelle pianure selvagge

Predatore delle pianure selvagge (Str): Un'avanguardia delle pianure selvagge sa come far muovere una cavalcatura in modo furtivo su quasi ogni terreno. La cavalcatura sfrutta i gradi di abilità dell'avanguardia, invece che i propri, per effettuare prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. La cavalcatura, però, usa la propria taglia, Destrezza, penalità di armatura alla prova e altri modificatori applicabili quando effettua tali prove.

Velocità nelle pianure selvagge (Str): Un'avanguardia delle pianure selvagge sa come trarre tutta la velocità possibile da una cavalcatura. Al 2° livello e oltre, un'avanguardia delle pianure selvagge (mentre è in sella) aumenta la velocità base della cavalcatura di 3 metri. Questo incremento influenza ogni modalità di movimento che abbia la cavalcatura, comprese velocità di volare, scalare e nuotare.

Offensiva nelle pianure selvagge (Str): A partire dal 3° livello, un'avanguardia delle pianure selvagge può compiere un attacco completo con un'arma da mischia purché la cavalcatura compia solo un singolo movimento.

Nota per i multiclasse: Un paladino può diventare multiclasse come avanguardia delle pianure selvagge senza perdere la capacità di acquisire ulteriori livelli da paladino.

ESEMPIO DI AVANGUARDIA DELLE PIANURE SELVAGGE

Joran Vhask: Umano ranger 6/avanguardia delle pianure selvagge 3; GS 9; umanoide Medio; DV 9d8+9; pf 51; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +9; Lotta +12; Att +13 in mischia (1d8+4/19-20, spada lunga+1) o +13 a distanza (1d6+4/x3, arco corto composito+1 con freccia+1); Att comp +13/+8 in mischia (1d8+4/19-20, spada lunga+1) o +11/+11/+6 a distanza (1d6+4/x3, arco corto composito+1 con freccia+1 e talento Tiro Rapido); AS nemico prescelto goblinoidi +4, nemico prescelto orchi +2, offensiva nelle pianure selvagge; QS compagno animale (cavallo da guerra pesante), benefici del compagno animale, empatia selvatica +5 (+1 bestie magiche), velocità nelle pianure selvagge; AL NB; TS Temp +10, Rifl +9, Vol +6; For 16, Des 14, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +7 (+10 per compagno animale), Ascoltare +9, Cavalcare +19, Cercare +4, Concentrazione +6, Conoscenze (geografia) +5, Conoscenze (natura) +6, Guarire +7, Muoversi Silenziosamente +5, Nuotare +6, Osservare +9, Saltare +5, Sopravvivenza +7 (+9 evitare di perdersi o evitare pericoli, +9 in ambienti naturali non sotterranei), Utilizzare Corde +6; Attacco in Sella, Combattere in Sella, Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Tirare in Sella, Tiro Multiplo^B, Tiro Preciso, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune.

Compagno animale (Str): Joran ha un cavallo da guerra pesante di nome Ji'ikala come compagno animale. Le caratteristiche e le peculiarità di Ji'ikala sono riassunte sotto.

Benefici del compagno animale: Joran e il suo cavallo da guerra usufruiscono delle qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Joran può gestire Ji'ikala come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo al suo cavallo da guerra.

Condividere incantesimi (Str): Joran può fare in modo che qualsiasi



Joran Vhask, un'avanguardia delle pianure selvagge

incantesimo che lancia su se stesso abbia effetto anche sul suo compagno animale se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con un bersaglio di "Incantatore" sul suo compagno animale.

Nemico prescelto (Str): Joran ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro i goblinoidi. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni delle armi.

Contro gli orchi, ottiene un bonus di +2 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni delle armi.

Offensiva nelle pianure selvagge (Str): Purché la sua cavalcatura compia solo un singolo movimento, Joran può compiere un attacco completo con un'arma da mischia.

Velocità nelle pianure selvagge (Str): Mentre è in sella, Joran aumenta la velocità base della sua cavalcatura di 3 metri

Incantesimo da ranger preparato (3° livello dell'incantatore): 1° - passo veloce.

Proprietà: Giaco di maglia+1, spada lunga+1, arco corto composito+1 (bonus For +3 con 50 frecce+1, spada corta perfetta, mantello della resistenza+1, 2 pozioni di cura ferite moderate, piuma di Quaal (uccello), abiti da viaggiatore, abiti invernali, razioni da viaggio (10 giorni), corda di canapa 15 metri, 22 mo.

Ji'ikala, cavallo da guerra pesante compagno: GS -; animale Grande; DV 8d8+24; pf 60; Iniz +2; Vel 10,5 m (13,5 m quando cavalcato da Joran); CA 22, contatto 11, colto alla sprovvista 20; Att base +6; Lotta +15; Att +10 in mischia (1d6+5, zoccolo); Att comp +10 in mischia (1d6+5, 2 zoccoli) e +5 in mischia (1d4+2, morso); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; QS comandi bonus (3), devozione, eludere, visione crepuscolare, olfatto acuto, predatore delle pianure selvagge; AL N; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +2; For 20, Des 15, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +2, Nascondersi -2, Osservare +6; Allerta, Correre, Resistenza Fisica.

Capacità di trasporto: Per un cavallo da guerra pesante un carico leggero è fino 150 kg; un carico medio da 151 kg a 300 kg; e un carico pesante, da 301 kg a 450 kg. Un cavallo da guerra pesante può trascinare 2.250 kg.

Comandi: Attacca, difendi, proteggi, segui.

Devozione (Str): La devozione di Ji'ikala a Joran è così completa che ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti di ammalimento.

Eludere (Str): Se Ji'ikala è soggetto a un attacco che normalmente gli permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Predatore delle pianure selvagge (Str): Ji'ikala sfrutta i gradi di abilità di Joran, invece che i propri, per effettuare prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Proprietà: Bardatura in cotta di maglia perfetta, sella militare, 4 borse da sella, morso e briglie.

CACCIATORE ANATEMA DELLE OMBRE

Quelli che vengono nominati eretici o servitori del male li chiamano zeloti. Quelli che vengono protetti dall'oscurità li chiamano salvatori e difensori della verità. Qualunque sia il nome che viene loro dato, i cacciatori anatema delle ombre sono considerati alcuni degli individui più tenuti ovunque vadano.


Tutti i cacciatori anatema delle ombre appartengono all'Ordine dell'Illuminazione (vedi pagina 180), una confraternita di cavalieri sacri dediti a trovare e sradicare il male nascosto. L'Ordine dell'Illuminazione dà la caccia al male (dai bugiardi e piccoli truffatori alle cabale di mind flayer nascoste nel cuore di un impero decadente) nei suoi più segreti nascondigli, e i cacciatori anatema delle ombre guidano le ricerche.

Sebbene molti lo considerino restrittivo e insensibile, l'Ordine dell'Illuminazione è una potente forza del bene. I cacciatori anatema delle ombre fanno la loro parte per scovare il male nascosto nel bel mezzo delle aree civilizzate così che il braccio armato dell'ordine, guidato dagli inquisitori anatema delle ombre (vedi pagina 51), possa lanciare l'attacco contro la corruzione. I cacciatori anatema delle ombre di solito lavorano da soli o con piccoli gruppi di avventurieri indipendenti, ma è anche comune per un inquisitore e un cacciatore andare insieme all'avventura in coppia. Le loro abilità e capacità si completano a vicenda, ed essi sanno che gli altri membri dell'ordine sono alcuni dei pochissimi esseri di cui si possono fidare ciecamente.

Quasi tutti i cacciatori anatema delle ombre sono chierici che hanno acquisito qualche livello da ladro. Questa carriera non ortodossa fornisce a un personaggio il potere di lanciare incantesimi divini e l'addestramento marziale necessario ad affrontare malvagi potenti e astuti, oltre che fornirgli la vasta esperienza in abilità e furtività richiesta per trovare e fare imboscate contro i malvagi nascosti che sta cercando.

Adattamento: L'Ordine dell'Illuminazione potrebbe essere troppo zelante per alcune campagne. I suoi membri sono talmente consacrati al bene che a volte possono spingersi fino all'intolleranza o ad accuse infondate. Ma lasciando immutate le meccaniche di gioco e semplicemente eliminando gli elementi saporiti di fanatismo e sospetto, i cacciatori anatema delle ombre diventano un piccolo gruppo di chierici/ladri consacrati estremamente abili nello scovare i mostri malvagi. Questo ordine probabilmente sarebbe composto da chierici provenienti da diverse chiese e diventerebbero personaggi che hanno le abilità giuste. In alternativa, un singolo cacciatore anatema delle ombre potrebbe incappare in qualcosa di troppo grande per poterlo affrontare da solo nel corso di un'indagine e quindi rivolgersi ai PG per chiedere aiuto. In questo modo, i cacciatori anatema delle ombre potrebbero diventare una fonte fissa di agganci per avventura e fedeli alleati man mano che la campagna progredisce.

Dado Vita: d8.



*Kalva,
un inquisitore
anatema
delle ombre*

*Farsi, una cacciatrice
anatema delle ombre*

TABELLA 2-5: CACCIATORE ANATEMA DELLE OMBRE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+2	+2	Furtività sacra +4, <i>individuazione del male</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+0	+3	+3	Scoprire sotterfugi +2	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+1	+3	+3	Attacco furtivo +1d6	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+1	+4	+4	Difesa sacra	–
5°	+3	+1	+4	+4	Scoprire sotterfugi +4	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+4	+2	+5	+5	Attacco furtivo +2d6	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+5	+2	+5	+5	Furtività sacra +8	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+6	+2	+6	+6	Scoprire sotterfugi +6	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+3	+6	+6	Attacco furtivo +3d6	–
10°	+7	+3	+7	+7	Colpo sacro	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

REQUISITI

Per diventare un cacciatore anatema delle ombre, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Abilità: Cercare 4 gradi, Percepire Intenzioni 4 gradi, Raccogliere Informazioni 8 gradi.

Speciale: Privilegio di classe di individuazione del male o capacità di lanciare *individuazione del male* come incantesimo divino.

Speciale: Attacco furtivo +1d6.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cacciatore anatema delle ombre (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Decifrare Scritture (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cacciatore anatema delle ombre.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cacciatori anatema delle ombre non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Un cacciatore anatema delle ombre continua l'addestramento da incantatore divino oltre che l'apprendimento. Ad ogni livello

acquisito nella classe del cacciatore anatema delle ombre ad eccezione del 4° e del 9°, ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se aveva più di una classe di incantatore divino prima di diventare un cacciatore anatema delle ombre, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Furtività sacra (Sop): Un cacciatore anatema delle ombre può incanalare parte del suo potere di incantesimo divino per diventare più furtivo. Per farlo, deve perdere un incantesimo divino preparato dalla memoria (o rinunciare a uno slot incantesimo potenziale per quel giorno se lancia incantesimi come uno stregone). Ottiene un bonus sacro di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi per un numero di minuti pari al bonus di Carisma (se ne ha uno) più il livello dell'incantesimo ceduto in questo modo.

Al 7° livello, il bonus aumenta a +8.

Utilizzare questa capacità è un'azione veloce che non provoca attacchi di opportunità.

Individuazione del male (Mag): Un cacciatore anatema delle ombre può usare *individuazione del male* a volontà. Vedi l'incantesimo, pagina 244 del *Manuale del Giocatore*.

Scoprire sotterfugi (Str): Un cacciatore anatema delle ombre si addestra in modo diligente a individuare i sotterfugi e le dissimulazioni altrui. Al 2° livello e oltre, ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Cercare e Percepire Intenzioni. Questo bonus aumenta a +4 al 5° livello e +6 all'8° livello.

Attacco furtivo (Str): A partire dal 3° livello, un cacciatore anatema delle ombre infligge 1d6 danni extra quando attacca ai fianchi un avversario o tutte le volte che al bersaglio sarebbe negato il bonus di Destrezza. Questi danni extra si applicano agli attacchi a distanza solo se il

bersaglio si trova entro 9 metri. Aumentano a 2d6 al 6° livello e a 3d6 al 9° livello. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*. Se un cacciatore anatema delle ombre ottiene un bonus da attacco furtivo da un'altra fonte (per esempio, livelli da ladro), i bonus ai danni si sommano.

Difesa sacra (Sop): Al 4° livello e oltre, un cacciatore anatema delle ombre può incanalare parte del suo potere di incantesimo divino per evitare gli attacchi dei nemici. Per farlo, deve perdere un incantesimo divino preparato dalla memoria (o rinunciare a uno slot incantesimo potenziale per quel giorno se lancia incantesimi come uno stregone). Il cacciatore ottiene un bonus sacro di +4 alla Classe Armatura per un numero di round pari al livello dell'incantesimo divino ceduto in questo modo.

Utilizzare questa capacità è un'azione veloce che non provoca attacchi di opportunità.

Colpo sacro (Sop): Al 10° livello, un cacciatore anatema delle ombre può incanalare parte del suo potere di incantesimo divino per infliggere danni extra. Per farlo, deve perdere un incantesimo divino preparato dalla memoria (o rinunciare a uno slot incantesimo potenziale per quel giorno se lancia incantesimi come uno stregone). Il cacciatore può aggiungere 1d6 danni extra per livello dell'incantesimo perso, fino al numero dei suoi dadi di danni da attacco furtivo. Questa capacità influenza l'attacco successivo che compie nello stesso round in cui usa la capacità.

Le creature immuni agli attacchi furtivi sono immuni ai danni extra di questa capacità. Se l'attacco influenzato manca il bersaglio, il colpo sacro è sprecato senza alcun effetto.

Utilizzare questa capacità è un'azione veloce che non provoca attacchi di opportunità.

ESEMPIO DI CACCIATORE ANATEMA DELLE OMBRE

Farsi: Umana ladra 3/chierica 2/cacciatrice anatema delle ombre 3; GS 8; umanoide Medio; DV 3d6+3 più 4d8+4; pf 43; Iniz +7; Vel 9 m; CA 21, contatto 13, colto alla sprovvista 18; Att base +5; Lotta +7; Att o Att comp +9 in mischia (1d8+3, mazza pesante+1); AS attacco furtivo +3d6, scacciare non morti 3 volte al giorno; QS aura di bene, aura della legge, *individuazione del male*, scoprire sotterfugi +2, eludere, furtività sacra, percepire trappole +1, scoprire trappole, scacciare non morti 3 volte al giorno (+0, 2d6+2, 2°); AL LB; TS Temp +6, Rifl +9, Vol +9; For 14, Des 16, Cos 12, Int 8, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Cercare +6, Conoscenze (religioni) +4, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +13, Percepire Intenzioni +8, Raccogliere Informazioni +8, Raggiungere +4; Arma Focalizzata (mazza pesante), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare.

Linguaggi: Comune.

Attacco furtivo (Str): Farsi infligge 3d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla

sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Farsi può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Individuazione del male (Mag): Farsi può usare *individuazione del male* a volontà. Vedi l'incantesimo, pagina 244 del *Manuale del Giocatore*.

Eludere (Str): Se Farsi è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Furtività sacra (Sop): Farsi può perdere un incantesimo divino preparato dalla memoria per ottenere un bonus sacro di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi per un numero di minuti pari al livello dell'incantesimo ceduto in questo modo.

Scoprire trappole (Str): Farsi può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità attivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Incantesimi da chierico preparati (5° livello dell'incantatore): 0 - creare acqua, individuazione del magico, luce, resistenza, riparare; 1° - benedizione, devastazione (CD 13), individuazione del caos, protezione dal caos^{DL}, scudo della fede; 2° - allineare arma, blocca persone (CD 14), frantumare^D (CD 13), silenzio (CD 13); 3° - cerchio magico contro il caos^{DL}, evoca mostri III.

D: Incantesimo di dominio. **Domini:** Distruzione (punire 1 volta al giorno, +4 per colpire, 2 danni extra), Legge (lancia incantesimi della legge [L] al 6° livello dell'incantatore).

Proprietà: Corazza di piastre in mithral+1, scudo leggero+1, mazza pesante+1, triplo involucro per capsule da arma†, capsula di influenza fantasma†, capsula di scintilla veloce†.

†Nuovo equipaggiamento descritto in dettaglio nel Capitolo 4.

DRUIDO DEI PUGNALI INCANTATI

In un solitario monastero nel cuore di un'antica foresta, un gruppo variegato di druidi e incantatori arcani si addestrano insieme. I membri di questo monastero lavorano per perfezionare uno stile unico di combattimento e lancio degli incantesimi che fa affidamento sull'impugnare sempre un paio di pugnali. Alcuni di questi studenti (conosciuti come druidi dei pugnali incantati) fondono lo stile del combattimento con la magia druidica, tessendo una letale ragnatela di acciaio davanti a loro mentre eseguono

TABELLA 2-6: DRUIDO DEI PUGNALI INCANTATI

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+2	+2	Forma selvatica (+1 volta al giorno), incantare con pugnali	-
2°	+1	+0	+3	+3	Artigli dei pugnali, forma selvatica (Minuscolo)	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+1	+3	+3	Attacco furtivo +1d6	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+1	+4	+4	Forma selvatica (Grande)	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+1	+4	+4	Forma selvatica (+2 volte al giorno)	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+4	+2	+5	+5	Attacco furtivo +2d6	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+5	+2	+5	+5	Forma selvatica veloce	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+6	+2	+6	+6	Forma selvatica potenziata	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+3	+6	+6	Attacco furtivo +3d6	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10°	+7	+3	+7	+7	Forma selvatica (+3 volte al giorno), raffica di pugnali incantati	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

potenti gesta di magia naturale, oppure fondendo i loro pugnali in artigli e speroni delle loro forme selvatiche.

I druidi dei pugnali incantati considerano i precisi poteri marziali del loro stile a due pugnali e della loro magia come un'estensione di una filosofia potente. I druidi cercano la verità in ogni cosa, credendo che sia possibile separare ciò che è giusto da ciò che è sbagliato e la natura dalla corruzione con il taglio netto di una lama. Sebbene non siano mai numerosi, i druidi sono rispettati come giudici, combattenti e difensori dei deboli.

I druidi dei pugnali incantati sono strettamente legati all'altra metà della gilda, i maghi dei pugnali incantati. Entrambi proteggono il lavoro della brava gente e riequilibrano le preoccupazioni delle comunità civilizzate contro la santità della natura, ma mentre un mago è selvaggio e impulsivo, un druido è calmo e calcolatore. Le due metà dell'organizzazione dei Guardiani dei Pugnali Incantati (vedi pagina 170) collaborano amabilmente, ma hanno approcci decisamente differenti alla maggior parte dei problemi.

Quasi ogni druido dei pugnali incantati inizia la propria carriera come druido, acquisendo uno o due livelli da ladro o da esploratore dopo qualche avventura di successo. Questi individui sono attirati dall'esotico stile di combattimento e dalle idee equilibrate della gilda. Sebbene molti druidi dei pugnali incantati siano principalmente incantatori, alcuni hanno cammini da multiclasse più complicati che includono livelli da ranger o da barbaro. Questi druidi seguono tutti i precetti della gilda, ma sono più propensi a difendere la natura con le punte affilate dei loro pugnali che non con i loro incantesimi.

Adattamento: I druidi dei pugnali incantati e i loro colleghi, i maghi dei pugnali incantati, formano le due metà dell'organizzazione nota come i Guardiani dei Pugnali Incantati. Anche se normalmente sono legati mediante

la gilda, non è necessario che questi gruppi siano utilizzati insieme in ogni campagna. I druidi, molto adatti a druidi/ladri di qualsiasi allineamento, possono diventare un gruppo decisamente diverso con qualche semplice modifica. Aggiungere neutrale malvagio come requisito di allineamento potrebbe cambiare i druidi in un gruppo di fanatici armati di pugnali dediti alla conservazione della santità della natura mediante l'assassinio di chiunque si intrufoli nelle zone selvagge.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un druido dei pugnali incantati, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Abilità: Concentrazione 8 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (pugnale), Combattere con Due Armi.

Speciale: Privilegio di classe di forma selvatica.

Speciale: Attacco furtivo +1d6 oppure schermaglia +1d6.

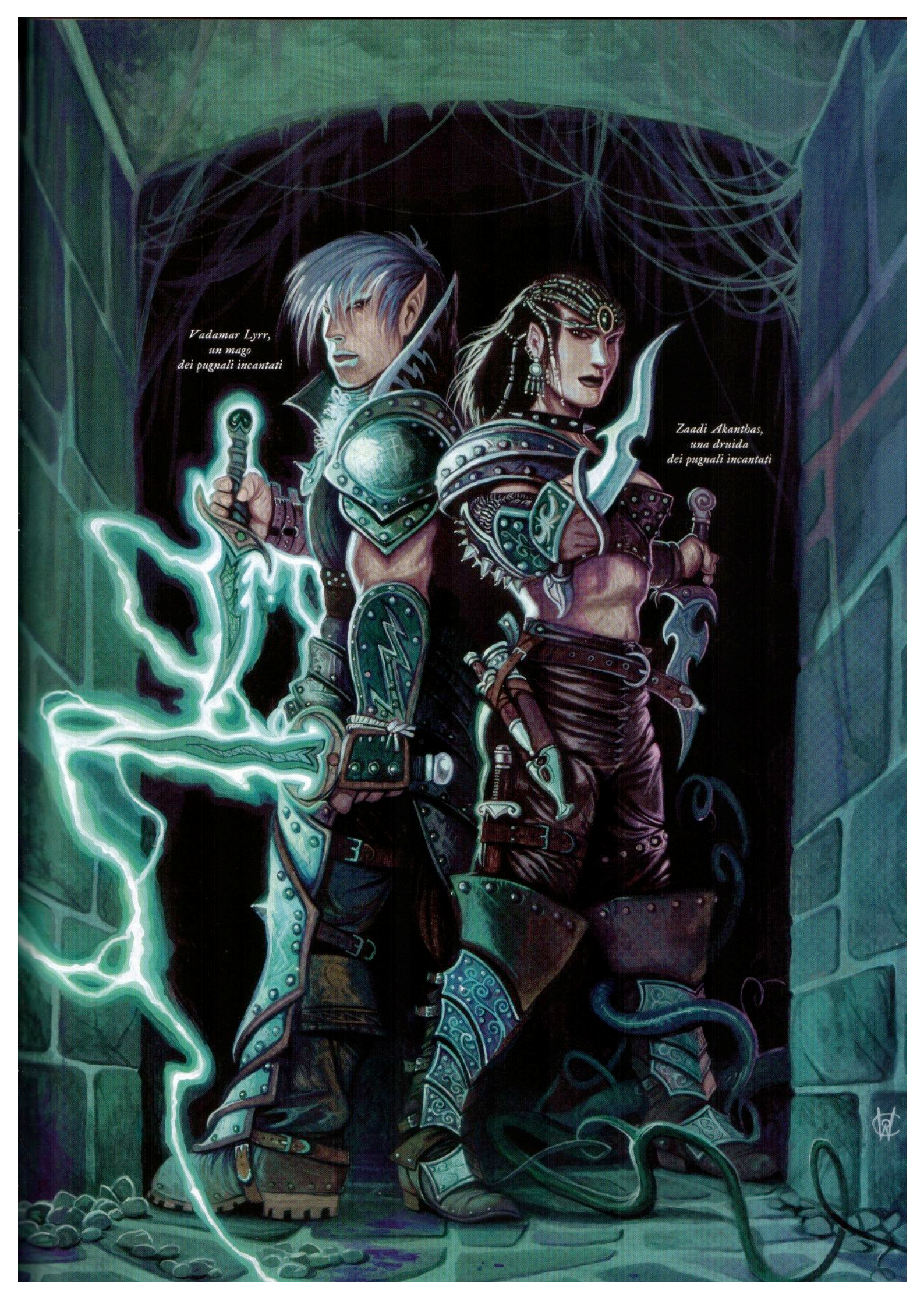
ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del druido dei pugnali incantati (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del druido dei pugnali incantati.



*Vadar Lyrr,
un mago
dei pugnali incantati*

*Zaadi Akanthas,
una druida
dei pugnali incantati*

Competenza nelle armi e nelle armature: I druidi dei pugnali incantati non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Forma selvatica (Sop): Un druido dei pugnali incantati può trasformarsi in un animale Piccolo o Medio e viceversa, e può farlo più spesso di molti altri personaggi con la capacità di forma selvatica. Vedi il privilegio di classe del druido, pagina 37 del *Manuale del Giocatore*. Questa capacità dura 1 ora per livello di classe o finché il druido non ritorna alla sua forma originale. I livelli della classe di prestigio del druido dei pugnali incantati si sommano ai livelli da druido al fine di determinare la durata massima della capacità di forma selvatica; non si sommano per nessun altro scopo (come la taglia e il tipo di creatura che può diventare il druido).

Un druido dei pugnali incantati ottiene un uso al giorno addizionale della capacità di forma selvatica al 1° livello, 5° livello e 10° livello.

Al 2° livello, un druido dei pugnali incantati diventa capace di usare la capacità di forma selvatica per assumere la forma di un animale Minuscolo. Al 4° livello, può usare forma selvatica per assumere la forma di un animale Grande.

Incantare con pugnali (Str): I druidi dei pugnali incantati fondono in perfetta armonia l'uso dei loro pugnali gemelli con potenti capacità da incantatore. Un druido dei pugnali incantati può lanciare un incantesimo con componenti somatiche e materiali anche quando impugna un pugnale in ogni mano. Se un druido dei pugnali incantati tiene in mano qualsiasi cosa diversa da un pugnale, deve avere almeno una mano libera per lanciare un incantesimo con componenti somatiche o materiali. Lanciare un incantesimo in questo modo provoca comunque attacchi di opportunità come di norma.

Inoltre, un druido dei pugnali incantati può trasmettere un incantesimo a contatto con un attacco di pugnale (un attacco di contatto in mischia o un normale attacco in mischia, ma non con un pugnale lanciato).

Artigli dei pugnali (Sop): Quando un druido dei pugnali incantati di 2° livello o superiore usa forma selvatica, aggiunge qualsiasi proprietà magica dei pugnali che ha in ogni mano agli attacchi naturali della nuova forma. La magia di un singolo pugnale influenza solo gli attacchi naturali compiuti con l'arto corrispondente nella forma animale del druido, non tutti i suoi attacchi. Ad esempio, un druido dei pugnali incantati di 2° livello che ha in una mano un *pugnale infuocato+1* e nell'altra mano un *pugnale affilato+2* si trasforma in un leopardo. I pugnali influenzano gli attacchi con gli artigli della nuova forma come segue: uno ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni e ottiene anche la capacità speciale infuocata, e l'altro ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e per i danni e ottiene anche la capacità speciale affilata. Se la forma assunta non ha un attacco con gli artigli o di schianto con un arto che corrisponde agli arti naturali del druido, questa capacità non ha effetto. I bonus da questa capacità perdurano per la durata del-

l'effetto di forma selvatica. Quando un druido usa questa capacità, le armi naturali nella forma animale superano la riduzione del danno esattamente come i pugnali che aveva in mano quando si è trasformato. Nell'esempio soprastante, il druido sarebbe in grado di superare la riduzione del danno di un nemico come se entrambe le sue armi naturali fossero magiche.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: A partire dal 2° livello, un druido dei pugnali incantati ottiene nuovi incantesimi al giorno ad ogni livello (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se aveva più di una classe di incantatore divino prima di diventare un druido dei pugnali incantati, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Attacco furtivo (Str): A partire dal 3° livello, un druido dei pugnali incantati infligge 1d6 danni extra quando attacca ai fianchi un avversario o tutte le volte che al bersaglio sarebbe negato il bonus di Destrezza. Questi danni extra si applicano agli attacchi a distanza solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Aumentano a 2d6 al 6° livello e a 3d6 al 9° livello. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*. Se un druido dei pugnali incantati ottiene un bonus da attacco furtivo da un'altra fonte (per esempio, livelli da ladro), i bonus ai danni si sommano.

Forma selvatica veloce (Str): A partire dal 7° livello, un druido dei pugnali incantati può usare la capacità di forma selvatica come azione di movimento invece che azione standard.

Forma selvatica potenziata (Sop): A partire dall'8° livello, un druido dei pugnali incantati può conservare i potenziamenti fisici garantiti dal suo equipaggiamento anche quando in forma selvatica. Ogni volta che il druido usa forma selvatica, mantiene qualsiasi bonus di potenziamento a Forza, Destrezza o Costituzione garantito da qualsiasi equipaggiamento indossi, anche se l'equipaggiamento non può essere indossato normalmente dalla nuova forma.

Raffica di pugnali incantati (Str): Un druido dei pugnali incantati di 10° livello può fondere il lancio degli incantesimi con una raffica di attacchi con il pugnale. Quando usa questa capacità, il druido dei pugnali incantati può rendere rapido un incantesimo come parte di un attacco completo con i pugnali. Farlo non ha effetto sul livello effettivo dell'incantesimo. Un druido dei pugnali incantati deve compiere almeno un attacco in mischia in qualsiasi round in cui usa questa capacità, e non può compiere un attacco con qualcosa che non sia un pugnale (ma se un incantesimo lanciato insieme a questa capacità richiede un tiro per colpire, può comunque compiere l'attacco dell'incantesimo).

Un druido dei pugnali incantati può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari al suo bonus di Destrezza (minimo 1).

ESEMPIO DI DRUIDO DEI PUGNALI INCANTATI

Zaadi Akanthas: Umana druida 5/ladra 1/druida dei pugnali incantati 4; GS 10; umanoide Medio; DV 5d8 più 5d6; pf 43; Iniz +2; Vel 9 m; CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 13; Att base +6; Lotta +7; Att +9 in mischia (1d4+2/17-20, *pugnale affilato+1*) o +8 a distanza (1d6/x3, arco corto); Att comp +7/+2 in mischia (1d4+2/17-20, *pugnale affilato+1*) e +7 in mischia (1d4+1/19-20, *pugnale+1*) o +8/+3 a distanza (1d6/x3, arco corto); AS incantare con pugnali, artigli dei pugnali, attacco furtivo +2d6, incantesimi; QS compagno animale (ghepardo), benefici del compagno animale, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, scoprire trappole, empatia selvatica +8 (+4 bestie magiche), forma selvatica 2 volte al giorno, andatura nel bosco; AL CN; TS Temp +5, Rifl +9, Vol +11; For 13, Des 15, Cos 10, Int 8, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Acrobazia +6, Addestrare Animali +7, Ascoltare +7, Concentrazione +8, Conoscenze (natura) +9, Guarire +7, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +4, Osservare +7, Sopravvivenza +11 (+13 in terreno naturale); Arma Focalizzata (pugnale), Attacco Rapido, Combattere con Due Armi, Mobilità, Schivare.

Linguaggi: Comune; Druidico.

Compagno animale (Str): Zaadi ha un ghepardo di nome Rula come compagno animale (vedi il *Manuale dei Mostri*, pagina 274). Il comando bonus è "attacca".

Benefici del compagno animale: Zaadi e Rula usufruiscono delle qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Zaadi può gestire Rula come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo al ghepardo.

Condividere incantesimi (Str): Zaadi può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su se stessa abbia effetto anche sul suo compagno animale se Rula si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con un bersaglio di "Incantatore" su Rula.

Incantare con pugnali (Str): Zaadi può lanciare un incantesimo con componenti somatiche e materiali anche quando ha un pugnale in ogni mano. Se tiene in mano qualsiasi cosa diversa da un pugnale, deve avere almeno una mano libera per lanciare un incantesimo con componenti somatiche o materiali. Lanciare un incantesimo in questo modo provoca comunque attacchi di opportunità come di norma. Inoltre, Zaadi può trasmettere un incantesimo a contatto con un attacco di pugnale (un attacco di contatto in mischia o un normale attacco in mischia, ma non con un pugnale lanciato).

Artigli dei pugnali (Sop): Se Zaadi usa la capacità di forma selvatica per assumere una forma animale mentre ha in mano i suoi pugnali magici, incorpora i bonus di

potenziamento e le qualità speciali dei pugnali negli attacchi naturali della forma selvatica. Uno degli attacchi con gli artigli ottiene un bonus di potenziamento +1 e la capacità speciale affilata (dal suo *pugnale affilato+1*) e l'altro artiglio ottiene un bonus di potenziamento +1 (dal suo *pugnale+1*). I benefici perdurano per la durata dell'effetto di forma selvatica.

Resistenza al richiamo della natura (Str): Zaadi ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Attacco furtivo (Str): Zaadi infligge 2d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Zaadi può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Passo senza tracce (Str): Zaadi non lascia alcuna traccia dietro di sé e non può essere rintracciato in ambienti naturali.

Scoprire trappole (Str): Zaadi può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Forma selvatica (Sop): Due volte al giorno, Zaadi può trasformarsi in un animale da Minuscolo a Grande e viceversa, come per l'incantesimo *metamorfosi*. Le sue forme preferite sono quella di un leone e di un ghepardo. Questa capacità dura 9 ore o finché non ritorna alla sua forma originale.

Andatura nel bosco (Str): Zaadi può muoversi attraverso rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni alla sua normale velocità e senza danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e aree infestate che sono manipolate magicamente per impedire il movimento hanno comunque effetto su di lei.

Incantesimi da druido preparati (8° livello dell'incantatore): 0 - cura ferite minori, guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce; 1° - charme su animali (CD 14), intralciare (CD 14), luminescenza, nebbia occultante, passo veloce; 2° - evoca sciame, forza del toro, lama infuocata (+9 contatto in mischia), resistere all'energia; 3° - cura ferite moderate, dominare animali (CD 16), veleno (+9 contatto in mischia, CD 16), zanna magica superiore; 4° - colpo infuocato (Cd 17), libertà di movimento.

Proprietà: Armatura di cuoio della fortificazione leggera+1, pugnale affilato+1, pugnale+1, arco corto con 20 frecce, 2 pozioni di pelle coriacea (+2), pozione di invisibilità, pergamena con resistenza dell'orso, pergamena con grazia del gatto, 5 mo.

ESEMPLARE REQUISITI

Un esemplare vive nella convinzione che molti individui e creature possiedano una fonte perenne di doti e capacità da cui nessuno attinge, e che il multiverso sarebbe un posto migliore se tutti tentassero di vivere secondo il loro potenziale. Nella sua mente, il modo migliore per incoraggiare questo comportamento negli altri è di esserne lui stesso un esempio. Un esemplare focalizza la propria energia nel migliorare le abilità che possiede finché non è in grado di eseguirle con fluidità, grazia e arte. Crede che anche l'azione più semplice (come arrampicarsi su un albero o costruire una sedia) possa essere compiuta con tale abilità e bravura da ispirare ammirazione e stimolare il desiderio di migliorarsi. Non importa in quale area eccelle un esemplare particolare, che sia camminare su una corda, decifrare linguaggi dimenticati o ricordare i nomi di tutti gli arcimondi dell'Abisso, lo esegue con gioia e passione.

I bardi sono i personaggi più propensi a diventare esemplari, ma anche maghi, ladri, ranger e druidi a volte scelgono questo cammino. Tutte queste classi hanno un buon numero di persone che credono che le loro azioni possano essere viste come arte, e come molti artisti vogliono essere di ispirazione per gli altri con le loro capacità. Anche chierici, paladini e monaci scelgono questa classe di prestigio in rare occasioni, ma la loro dedizione a promuovere una filosofia o un potere superiore talvolta è in conflitto con la convinzione dell'esemplare che il modo migliore per ispirare gli altri è di essere un buon modello.

I PNG esemplari spesso sono personaggi eccentrici che viaggiano nel multiverso, fermandosi in qualunque luogo stimoli il loro interesse. Alcuni potrebbero essere nobili o membri di ricche famiglie di mercanti che usano la loro reputazione per aprire porte nelle corti degli individui potenti e influenti, nella speranza che il loro esempio aiuti i loro ospiti a diventare saggi governanti. Altri esemplari sono mendicanti o saggi vagabondi, che viaggiano tra la gente comune nella speranza di stimolare la gente a migliorare la propria vita. La stragrande maggioranza di esemplari sono solo personaggi comuni che si guadagnano da vivere come fornai, fabbri, mercanti o anche avventurieri. Indipendentemente dal loro lavoro, però, nei loro cuori sono tutti educatori, che sperano di migliorare il multiverso dimostrandosi un buon esempio.

Adattamento: Il modo più semplice per personalizzare la classe di prestigio dell'esemplare è di scegliere un'abilità in cui si specializzano parecchi esemplari e descriverli come classe od organizzazione separata. Gli esemplari dell'abilità Osservare, ad esempio, potrebbero diventare i Guardiani di Ordoanai, un gruppo di esploratori e guardie del corpo mercenarie. Gli esemplari dell'abilità Acrobazia potrebbero essere descritti come gli Acrobati del Cerchio Blu, una troupe di intrattenitori che lavorano segretamente come assassini e usano i loro spettacoli come copertura.

Dado Vita: d6.

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

Abilità: Diplomazia 6 gradi, qualsiasi altra abilità 13 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (qualsiasi).

ABILITÀ DI CLASSE

Tutte le abilità sono abilità di classe per un esemplare.

Punti abilità ad ogni livello: 8 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

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

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

Arte dell'abilità (Str): Un esemplare è particolarmente dotato nell'uso di una delle sue abilità. Scegliere una abilità in cui l'esemplare ha almeno 13 gradi. Ottiene un bonus di competenza +4 a tutte le prove che riguardano quell'abilità.

Al 4°, 7° e 10° livello, un esemplare ottiene di nuovo questa capacità. Ogni volta seleziona una diversa abilità per cui riceve il bonus di competenza +4, purché abbia almeno 13 gradi in un'abilità che non ha ancora scelto per beneficiare di questa capacità. Altrimenti, non ottiene alcun beneficio dalla capacità finché non ha 13 gradi in un'altra abilità. Può poi applicare immediatamente il beneficio della capacità a quella abilità.

Padronanza dell'abilità (Str): Un esemplare è così sicuro nell'uso di certe abilità che può usarle in modo affidabile anche in condizioni avverse. Seleziona un numero di abilità pari a 1 + modificatore di Intelligenza. Quando effettua una prova con una di queste abilità, può prendere 10 anche se la tensione e le distrazioni normalmente gli impedirebbero di farlo. Ogni volta che un esemplare acquisisce un livello di classe, può aggiungere un'altra abilità alla lista di abilità di cui ha la padronanza.

Prestare doti (Str): A partire dal 2° livello, un esemplare può prestare parte della sua arte dell'abilità agli alleati, permettendo loro di superare le loro doti normali. Accettando una penalità alle prove che usano l'abilità che ha selezionato per arte dell'abilità, un esemplare garantisce un bonus di competenza alle prove con quella abilità a tutti gli alleati entro 9 metri. La penalità può essere una cifra qualsiasi che non superi il livello di classe dell'esemplare, e il bonus di competenza è pari a metà della penalità. Attivare questa capacità è un'azione di round completo, e l'effetto dura finché l'esemplare rimane cosciente e all'interno del raggio di azione.

Per esempio, un esemplare di 4° livello che ha selezionato per arte dell'abilità Artigianato (fabbricare armature) può accettare una penalità di -4 alle prove di Artigianato (fabbricare armature) per garantire a tutti gli alleati entro 9 metri un bonus di competenza +2 alle prove di Artigianato (fabbricare armature) finché rimane nelle vicinanze.

TABELLA 2-7: ESEMPLARE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+0	+2	Arte dell'abilità, padronanza dell'abilità
2°	+1	+0	+0	+3	Prestare doti (metà penalità)
3°	+2	+1	+1	+3	Talento bonus
4°	+3	+1	+1	+4	Arte dell'abilità, presenza incoraggiante
5°	+3	+1	+1	+4	Esibizione persuasiva
6°	+4	+2	+2	+5	Talento bonus
7°	+5	+2	+2	+5	Arte dell'abilità
8°	+6	+2	+2	+6	Agilità intellettuale, prestare doti (uguale a penalità)
9°	+6	+3	+3	+6	Talento bonus
10°	+7	+3	+3	+7	Arte dell'abilità, perfezione interiore

All'8° livello, il bonus di competenza garantito da questa capacità diventa pari alla penalità accettata dall'esemplare.

Talento bonus: Al 3°, 6° e 9° livello, un esemplare ottiene un talento bonus, che deve essere scelto dal seguente elenco: Abilità Focalizzata, Acrobatico, Affinità Animale, Agile, Allerta, Atletico, Autosufficiente, Combattere alla Cieca, Diligente, Dita Sottili, Furtivo, Incantare in Combattimento, Indagatore, Ingannevole, Iniziativa Migliorata, Intrattenitore Versatile†, Maestria in Combattimento, Manolesta, Mente Aperta†, Negoziatore, Nuotare Migliorato†, Persuasivo, Seguire Tracce, Vocazione Magica. L'esemplare deve soddisfare tutti i requisiti per il talento scelto.

†Nuovo talento descritto nel Capitolo 3.

Presenza incoraggiante (Sop): A partire dal 4° livello, un esemplare sa come richiamare la propria forte personalità perché lo aiuti a mantenersi vivo in situazioni tese o pericolose. Aggiunge il bonus di Carisma (se ne ha uno) alle prove di Concentrazione e ai tiri salvezza sulla Tempra.

Esibizione persuasiva (Str): A partire dal 5° livello, un esemplare può usare l'arte dell'abilità per migliorare gli atteggiamenti dei PNG. Per fare questo, i PNG devono osservarlo mentre usa una delle sue abilità a cui ha applicato l'arte dell'abilità. Considerarlo come una prova di Diplomazia effettuata per influenzare l'atteggiamento dei PNG (vedi pagina 74 del *Manuale del Giocatore*), ma sostituire la prova di Diplomazia con una prova che usa l'abilità scelta.

La dimostrazione deve essere non minacciosa e intesa a intrattenere e divertire il pubblico. Gli spettatori devono essere entro 9 metri dall'esemplare, devono essere in grado di vederlo chiaramente, e devono prestare attenzione volontariamente alle sue azioni. Questa capacità richiede almeno 1 minuto per l'esibizione, e può influenzare una creatura particolare solo una volta ogni 24 ore.

Agilità intellettuale (Sop): A partire dall'8° livello, un esemplare può incanalare il proprio intelletto in bisogni più fisici. Aggiunge il bonus di Intelligenza (se ne ha uno) alle prove di iniziativa e ai tiri salvezza sui Riflessi.

Perfezione interiore: Un esemplare di 10° livello ha reso il proprio corpo in sintonia con le abilità al punto da diventare una creatura magica. Il tipo cambia in esterno (nativo). Vedi il privilegio di classe del monaco, pagina 47 del *Manuale del Giocatore*.

ESEMPIO DI ESEMPLARE

Brieta Oestrow: Gnoma barda 10/ esemplare 4; GS 14; umanoide Piccolo; DV 14d6; pf 51; Iniz +1; Vel 9 m; CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 17; Att base +8; Lotta +3; Att +11 in mischia (1d4/18-20, stocco+1) o +11 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +11/+6 in mischia (1d4/18-20, stocco+1) o +11 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera perfetta); AS incantesimi, capacità magiche; QS conoscenze bardiche +12, musica bardica 10 volte al giorno (controcanto, affascinare, ispirare competenza, ispirare coraggio, ispirare grandezza, suggestione), tratti degli gnomi, prestare doti, visione crepuscolare, padronanza dell'abilità; AL CB; TS Temp +9*, Rifl +6*, Vol +9*; For 8, Des 12, Cos 10, Int 14, Sag 13, Car 22.

Abilità e talenti: Acrobazia^{PA} +22, Ascoltare +3, Concentrazione^{PA} +19, Conoscenze (locali) +8, Diplomazia +23, Equilibrio +16, Intimidire +8, Intrattenere (canto)^{PA} +26, Nascondersi^{PA} +5, Osservare +9, Percepire Intenzioni^{PA} +13, Raccogliere Informazioni +8, Raggiungere^{PA} +23, Saltare +21, Utilizzare Oggetti Magici +23; Abilità Focalizzata (Intrattenere [canto]), Acrobatico^{PA},



Brieta Oestrow, un'esemplare

Arma Accurata, Incantesimi Camuffati†, Intrattenitore Versatile†, Maestria in Combattimento.

†Nuovo talento descritto nel Capitolo 3.

Linguaggi: Comune, Gnomesco; Draconico, Nanico.

Musica bardica: Utilizza musica bardica dieci volte al giorno. Vedi il privilegio di classe del bardo, pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

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

Affascinare (Mag): Usare musica o poesia per affascinare una o più creature.

Inspirare competenza (Sop): Usare musica o poesia per aiutare un alleato a portare a termine un compito.

Inspirare coraggio (Sop): Usare musica o poesia per rafforzare gli alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Inspirare grandezza (Sop): Usare musica o poesia per ispirare grandezza in se stessa o in un alleato, garantendo capacità di combattimento extra.

Suggestione (Mag): Usare musica o poesia per imporre una suggestione (come per l'incantesimo) a una creatura che è già stata affascinata.

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

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

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, parlare con gli animali* (solo mammiferi da tana, durata 1 minuto), *prestidigitazione, suono fantasma* (CD 16).

Prestare doti (Str): Accettando una penalità alle prove di Intrattenere (canto) o Acrobazia, Brieta garantisce un bonus di competenza alle prove con quelle abilità a tutti gli alleati entro 9 metri. La penalità può essere fino a -4, e il bonus di competenza è pari a metà della penalità. Attivare questa capacità è un'azione di round completo, e l'effetto dura finché Brieta rimane cosciente e all'interno del raggio di azione.

Padronanza dell'abilità (Str): Brieta ha acquisito la padronanza delle abilità Acrobazia, Concentrazione, Intrattenere, Nascondersi, Percepire Intenzioni e Raggiungere fino al punto da poter prendere 10 con esse anche se soggetta a tensione. Queste abilità sono contrassegnate da ^{PA} nelle statistiche.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/5/5/3/1; 10° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, ninna nanna* (CD 16), *suono fantasma* (CD 16); 1° - *animare corde, caduta morbida, distorcere discorso†* (CD 17), *movimento accelerato†*; 2° - *silenzio* (CD 18), *suggestione* (CD 18), *trama della lama†* (CD 18), *invisibilità veloce†*; 3° - *collegamento vocale†*, *intermittenza, loquacità, modellare suono*; 4° - *cura ferite critiche, libertà di movimento*.

†Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+1, bracciali dell'armatura+3, anello di protezione+2, stocco+1, balestra leggera

perfetta, 10 quadrelli, 10 quadrelli di ferro freddo, *stivali molleggiati, mantello del carisma+4*, anello d'oro con ametista (1.700 mo), 26 mp.

ESPLORATORE DI DUNGEON

Per molti aspetti, l'esploratore di dungeon è il perfetto ladro avventuriero. È abile a muoversi furtivamente attraverso tutti i tipi di terreni del dungeon, individuando e disarmando trappole pericolose, superando serrature, localizzando tesori e sgraffignando oggetti protetti.

Siccome un esploratore di dungeon molto spesso lavora da solo, deve imparare a pensare e ad agire in modo indipendente, facendo affidamento solo su se stesso. Anche quando esplora un dungeon in compagnia di altri avventurieri, spesso rimane per conto suo: andando avanti in esplorazione, disarmando trappole a distanza di sicurezza dal gruppo oppure cercando tesori mentre gli altri sono distratti.

Il tipico esploratore di dungeon ha rinunciato alle abilità di interazione per concentrarsi sui meccanismi dell'esplorazione dei dungeon e del recupero dei tesori. Ladri ed esploratori diventano eccellenti esploratori di dungeon, così come i rari ninja e ladri magici che scelgono di seguire questo cammino. Anche i ladri/ranger multiclasse che preferiscono il buio delle caverne alla luce del sole sono ottimi esploratori di dungeon.

I migliori PNG esploratori di dungeon diventano leggende e sono ricercati da chiunque debba recuperare un tesoro particolarmente inaccessibile. Alcuni accettano perfino stipendi regolari da vari nobili per stare lontani dai loro tesori. Tuttavia, solo i migliori sopravvivono per essere conosciuti: quelli che mancano dell'abilità e del senso pratico necessari periscono in modo anonimo in spedizioni fallimentari, lasciandosi dietro solo le ossa che scoprirà qualche compatriota più fortunato.

Adattamento: Alcuni degli adattamenti più interessanti per la classe di prestigio dell'esploratore di dungeon implica l'associarla con una certa razza. Sebbene nani e gnomi siano scelte naturali grazie ai loro forti legami con la vita sotterranea, gli esploratori di dungeon di razze meno ovvie quali umani, elfi scuri e halfling sono altrettanto interessanti poiché tali personaggi offrono qualcosa di diverso dalla rappresentazione stereotipata della razza. Anche l'esploratore di dungeon e l'infiltrato del canto notturno (vedi pagina 48) servono come interessanti classi di prestigio simili al ladro che non si affidano sulla capacità di attacco furtivo e potrebbero servire come modello per creare classi di prestigio simili nella propria campagna.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un esploratore di dungeon, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Artigianato (lavori in muratura) 5 gradi, Cercare 10 gradi, Conoscenze (dungeon) 5 gradi, Disattivare

Congegni 10 gradi, Muoversi Silenziosamente 5 gradi, Scalare 10 gradi, Scassinare Serrature 10 gradi.

Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca.

Speciale: Privilegio di classe di scoprire trappole.

Speciale: Il personaggio deve sopravvivere a una grande prova sottoterra. Questa prova di solito prende una delle tre forme:

- Una spedizione in dungeon in solitario che fornisce al personaggio la metà dei punti esperienza necessari per l'avanzamento al livello successivo. (Ad esempio, un personaggio di 7° livello deve guadagnare 3.500 PE in una tale spedizione solitaria.) Il personaggio deve completare l'avventura in una settimana, sebbene possa andarsene dal dungeon e ritornare tutte le volte che vuole durante quel lasso di tempo.
- Sopravvivere a un crollo o altro cedimento (vedi pagina 66 della *Guida del DUNGEON MASTER*).
- Vivere per un anno senza vedere la luce del sole, di solito tra abitanti sotterranei quali nani delle profondità o drow.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'esploratore di dungeon (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (dungeon) (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Sopravvivenza (Sag), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car), Valutare (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 8 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'esploratore di dungeon.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli esploratori di dungeon non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Percepire trappole (Str): Un esploratore di dungeon è esperto nell'evitare gli effetti delle trappole. Vedi il privilegio di classe del barbaro, pagina 26 del *Manuale del Giocatore*. I bonus aumentano di 1 per ogni tre livelli aggiuntivi da esploratore di dungeon ottenuti (+2 al 4°

livello, +3 al 7° livello e +4 al 10° livello) e si sommano a bonus simili garantiti da altre classi.

Scurovisione (Str): La lunga esposizione di un esploratore di dungeon ad ambienti sotterranei neri come la pece gli permette di sviluppare la scurovisione fino a una distanza di 18 metri. Se il personaggio ha già la scurovisione, il raggio di azione aumenta di 9 metri.

Sopravvivenza in profondità (Str): L'esperienza di un esploratore di dungeon in luoghi bui e profondi gli garantisce una grande familiarità con quel mondo. Aggiunge il livello di classe alle prove di Sopravvivenza effettuate in ambienti sotterranei.

Esperto minatore (Str): Al 2° livello, un esploratore di dungeon ottiene la capacità di esperto minatore. Questa funziona esattamente come il tratto razziale dei nani omonimo (vedi pagina 14 del *Manuale del Giocatore*), con la differenza che i modificatori alla prova sono bonus di competenza invece che bonus razziali. Se un esploratore di dungeon ha già esperto minatore grazie alla razza, si applicano entrambe le serie di bonus.

Ridurre (Mag): Un esploratore di dungeon spesso trova necessario sgusciare attraverso stretti crepacci, passaggi parzialmente crollati, sbarre di prigione e altri posti stretti che normalmente bloccherebbero un personaggio della sua taglia e corporatura. A partire dal 2° livello, un esploratore di dungeon può usare *ridurre persone* su di sé tre volte al giorno (indipendentemente dal suo tipo di creatura). Il livello dell'incantatore è pari al livello di classe.

Padronanza dell'abilità (Str):

Al 3° livello, un esploratore di dungeon diventa così sicuro nell'uso di certe abilità che può usarle in modo affidabile anche in condizioni avverse.

Il personaggio seleziona un numero di abilità pari a 3 + modificatore di Intelligenza. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 41 del *Manuale del Giocatore*.

Presagio (Mag): A partire dal 3° livello, un esploratore di dungeon può predire se un'azione particolare avrà buoni o cattivi risultati per lui nell'immediato futuro. Una volta al giorno, può usare *presagio* come azione gratuita; il livello dell'incantatore è pari al livello di classe. Può usare questa capacità una volta al giorno addizionale per ogni tre livelli di classe aggiuntivi ottenuti (2 volte al giorno al 6° livello e 3 volte al giorno al 9° livello).

Eludere (Str): A partire dal 4° livello, un esploratore di dungeon può evitare i danni da certi attacchi con un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo. Vedi il privilegio di classe del monaco, pagina 47 del *Manuale del Giocatore*.

Morzul Darkhunter,
un esploratore
di dungeon



TABELLA 2-8: ESPLORATORE DI DUNGEON

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+0	Percepire trappole +1, scurovisione, sopravvivenza in profondità
2°	+1	+3	+3	+0	Esperto minatore, <i>ridurre</i>
3°	+2	+3	+3	+1	Padronanza dell'abilità, <i>presagio</i> 1 volta al giorno
4°	+3	+4	+4	+1	Eludere, percepire trappole +2
5°	+3	+4	+4	+1	Percezione cieca 1 volta al giorno
6°	+4	+5	+5	+2	<i>Passapareti</i> , <i>presagio</i> 2 volte al giorno
7°	+5	+5	+5	+2	Percepire trappole +3
8°	+6	+6	+6	+2	<i>Scopri il percorso</i>
9°	+6	+6	+6	+3	<i>Porta in fase</i> , <i>presagio</i> 3 volte al giorno
10°	+7	+7	+7	+3	Percepire trappole +4, percezione cieca 2 volte al giorno

Se un esploratore di dungeon ha già eludere, ottiene invece eludere migliorato, che gli permette di evitare i danni da certi attacchi con un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo e subire solo danni dimezzati con un tiro salvezza fallito. Vedi il privilegio di classe del monaco, pagina 47 del *Manuale del Giocatore*.

Percezione cieca (Str): Al 5° livello, un esploratore di dungeon ottiene la capacità di attivare un'affinata sensibilità a suoni, odori, movimento e altre perturbazioni entro 9 metri. Questa funziona come descritto a pagina 309 del *Manuale dei Mostri* e dura 1 minuto per livello di classe. Un esploratore di dungeon può usare percezione cieca una volta al giorno al 5° livello e due volte al giorno al 10° livello.

Passapareti (Mag): A partire dal 6° livello, un esploratore di dungeon può usare *passapareti* una volta al giorno come un incantatore del suo livello di classe. Questa capacità è molto utile per superare piccoli crolli o introdursi furtivamente nelle sale del tesoro.

Scopri il percorso (Mag): A partire dall'8° livello, un esploratore di dungeon può usare *scopri il percorso* due volte al giorno come un incantatore del suo livello di classe. Di solito, un esploratore di dungeon lo usa per trovare la strada dentro o fuori da labirinti o dungeon che confondono. Può solo avere se stesso come bersaglio della capacità.

Porta in fase (Mag): Al 9° livello, un esploratore di dungeon ottiene la capacità di usare *porta in fase* una volta al giorno come un incantatore di 18° livello. Questa capacità gli permette di superare cedimenti, camminare attraverso passaggi chiusi e ostacoli inamovibili, e di fuggire rapidamente attraverso le pareti.

ESEMPIO DI ESPLORATORE DI DUNGEON

Morzul Darkhunter: Nano ladro 7/esploratore di dungeon 3; GS 10; umanoide Medio; DV 10d6+30; pf 67; Iniz +8; Vel 6 m; CA 21, contatto 15, colto alla sprovvista 21; Att base +7; Lotta +9; Att +12 in mischia (1d6+3/19-20, spada corta+1) o +12 a distanza (1d8+1/19-20, balestra leggera perfetta con *quadrello*+1); Att comp +12/+7 in mischia (1d6+3/19-20, spada corta+1) o +12 a distanza (1d8+1/19-20, balestra leggera perfetta con *quadrello*+1); AS attacco furtivo +4d6; QS *presagio* 1 volta al giorno, scurovisione 27 m, sopravvivenza in profondità, tratti dei nani, eludere, *ridurre* 3 volte al giorno, padronanza dell'abilità, percepire

trappole +3, scoprire trappole, schivare prodigioso; ALNB; TS Temp +8* (+10 contro veleni), Rifl +12*, Vol +3*; For 14, Des 18, Cos 16, Int 12, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti: Artigianato (lavori in muratura) +8, Artista della Fuga +9, Ascoltare +2, Cercare^{PA} +14, Conoscenze (dungeon) +6, Disattivare Congegni^{PA} +16, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +17, Nuotare +5, Osservare +15, Saltare -4, Scalare^{PA} +12, Scassinare Serrature^{PA} +16, Sopravvivenza +0 (+5 sottoterra, +2 seguendo tracce), Utilizzare Corde +7 (+9 con legami), Valutare +4 (+6 con lavori in metallo, +8 con lavori in muratura); Allerta, Arma Accurata, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata.

Linguaggi: Comune, Nanico; Sottocomune.

Presagio (Mag): Morzul può usare *presagio* una volta al giorno come azione gratuita. 3° livello dell'incantatore.

Tratti dei nani (Str): I nani hanno "esperto minatore", che garantisce loro un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per notare un lavoro in muratura insolito. Un nano che semplicemente giunge entro 3 metri da esso può effettuare una prova di Cercare come se lo stesse cercando attivamente. Morzul somma i bonus razziali ai bonus di classe da esploratore di dungeon per determinare i bonus totali di esperto minatore.

Quando sono in piedi sul terreno, i nani sono eccezionalmente stabili e hanno un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere all'essere spinti o sbilanciati. Hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi e un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti. La loro razza gli conferisce anche un bonus di +2 alle prove di Artigianato o Valutare che riguardano oggetti di pietra o metallo.

*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Eludere (Str): Se Morzul è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Ridurre (Mag): Morzul può usare *ridurre persone* (solo se stesso) tre volte al giorno. 3° livello dell'incantatore.

Padronanza dell'abilità (Str): Morzul ha acquisito la padronanza delle abilità Scalare, Disattivare Congegni, Scassinare Serrature e Cercare fino al punto da poter prendere 10 con esse anche se soggetto a tensione. Queste abilità sono contrassegnate da ^{PA} nelle statistiche.

Attacco furtivo (Str): Morzul infligge 4d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Morzul può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Scoprire trappole (Str): Morzul può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Morzul conserva il bonus di Destrezza alla CA quando colto alla sprovvista o preso di mira da un nemico inosservato (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+2, anello di protezione+1, spada corta+1, balestra leggera perfetta, 25 quadrelli+1, 10 quadrelli d'argento, 10 quadrelli di ferro freddo, guanti della destrezza+2, zainetto pratico di Heward, 4 pozioni di cura ferite leggere, rotolo di corda di seta da 15 m, rampino, arnesi da scasso perfetti.

FLAGELLO DEI MARI

Masnadierei e tagliagole in ogni porto si arrogano il titolo di "pirata", ma in realtà fare fortuna con la pirateria non è un compito facile. Un flagello dei mari, però, ha acquisito la padronanza di ogni aspetto del ladrocinio in mare aperto. La sua rete di contatti lo avverte quando un carico particolarmente prezioso prende il mare. Dopo un'impeccabile imboscata in mare, si lancia a bordo della nave bersaglio appeso a una corda, con lo stocco in mano. Dopo che lui e i suoi marinai hanno soverchiato l'equipaggio del prezioso vascello, rubano il carico e fuggono. Più tardi, il flagello dei mari incontra rappresentanti del mercato nero in un'insenatura isolata e vende il suo carico appena acquisito per un ottimo profitto.

Alcuni flagelli dei mari raggiungono i loro scopi con la paura, uccidendo indiscriminatamente e governando le loro navi a fil di spada. Altri riducono al minimo gli spargimenti di sangue ed esibiscono una curiosa sorta di cavalleria, forse comprendendo che il capitano e la ciurma di una preziosa nave sono più propensi ad arrendersi se pensano di vivere abbastanza da rivedere la terra ferma. Ogni tanto un flagello dei mari fa un ulteriore passo avanti nella sua cavalleria e attacca solo le navi di nazioni nemiche... o anche soltanto altri pirati.

Lo stile di vita del flagello dei mari è ideale per molti ladri, poiché il lavoro richiede un numero di abilità che

altre classi non hanno il tempo o l'inclinazione di imparare. Tuttavia, la classe attira anche alcuni incantatori, che possono usare la magia per nascondere le loro navi o per rendere inerme l'equipaggio di un ricco vascello.

Adattamento: La classe di prestigio del flagello dei mari può essere usata per rappresentare qualsiasi individuo potente con grandi abilità nautiche. Un famoso ammiraglio e un corsaro spietato ma onesto potrebbero non differire molto come capacità, ma saranno molto diversi per aspetto e comportamento.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un flagello dei mari, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Nuotare 4 gradi, Professione (marinaio) 8 gradi, Utilizzare Corde 4 gradi, Valutare 8 gradi.

Talenti: Arma Accurata, Estrazione Rapida.

Speciale: Il personaggio deve possedere una nave del valore di almeno 10.000 mo. Il metodo di acquisizione (acquisto, forza armata o astuzia) non fa differenza, purché possa agire liberamente in alto mare.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del flagello dei mari (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Racogliere Informazioni (Car), Raggiurare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Scalare (For), Utilizzare Corde (Des) e Valutare (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del flagello dei mari.

Competenza nelle armi e nelle armature: I flagelli dei mari sono competenti nelle armi semplici, nelle armi da guerra leggere e nello stocco. I flagelli dei mari sono competenti nelle armature leggere ma non negli scudi.

Combattere con Due Armi: Un flagello dei mari che indossa un'armatura leggera o nessuna armatura viene considerato come se avesse il talento Combattere con Due Armi, anche se non ha i prerequisiti per il talento.

Nautica (Str): Un flagello dei mari aggiunge i livelli di classe come bonus cognitivo a tutte le prove di Professione (marinaio). Gli alleati che sono in vista o che sentono il flagello dei mari aggiungono un bonus cognitivo pari a metà di questo numero alle prove di Professione (marinaio).

Reputazione temibile (Str): Quando raggiunge il 2° livello, un flagello dei mari ha sviluppato una certa reputazione in alto mare. A questo punto, deve scegliere se coltivare una reputazione come pirata onorevole (evitando inutili spargimenti di sangue, onorando le bandiere

bianche ecc.) o disonorevole (favorendo la distruzione e il trattamento crudele dei prigionieri).

Un flagello dei mari onorevole ottiene un bonus di circostanza +2 alle prove di Diplomazia, mentre uno disonorevole ottiene un bonus di circostanza +2 alle prove di Intimidire. Questo bonus aumenta a +4 al 6° livello e a +6 al 10° livello. Inoltre, un flagello dei mari ottiene altre capacità a livelli più alti in base alla reputazione scelta.

Le reali attività o l'allineamento del flagello dei mari hanno bisogno di concordare perfettamente con la sua reputazione. Tuttavia, una svolta radicale dalla sua reputazione potrebbe negare o perfino ribaltare quella reputazione a scelta del DM. Inoltre, un flagello dei mari in incognito non ottiene alcun effetto garantito dalla sua reputazione (comprese le capacità speciali descritte sotto che dipendono dalla reputazione del flagello dei mari).

Radunare la ciurma (Str): A partire dal 3° livello, un flagello dei mari onorevole può ispirare nei suoi alleati (incluso se stesso) un grande coraggio in combattimento una volta al giorno. Questa ispirazione garantisce loro un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro effetti di charme e paura e un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni delle armi. Per essere influenzato, un alleato deve essere in grado di vedere o sentire il flagello dei mari. L'effetto richiede un'azione gratuita per essere attivato e dura 1 minuto per livello di classe, anche se il flagello dei mari si sposta fuori portata o perde conoscenza. Questa è una capacità di influenza mentale.

Al 7° livello, un flagello dei mari può usare questa capacità due volte al giorno, e il bonus aumenta a +2.

Se un flagello dei mari ha la capacità di musica bardica di ispirare coraggio, può sommare il bonus morale ottenuto da quella capacità al bonus morale ottenuto da questa capacità per determinare il bonus morale totale garantito. Ad esempio, un bardo di 8° livello/flagello dei mari di 3° livello otterrebbe un bonus morale di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni delle armi.



Capitano Daniel
"il Folle" Simone,
un flagello dei mari

Attacco furtivo (Str): A partire dal 3° livello, un flagello dei mari disonorevole infligge 1d6 danni extra quando attacca ai fianchi un avversario o tutte le volte che al bersaglio sarebbe negato il bonus di Destrezza. Questi danni extra si applicano agli attacchi a distanza solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*. La quantità di danni extra inflitti aumenta a 2d6 al 7° livello. Se un flagello dei mari disonorevole ottiene un bonus da attacco furtivo da un'altra fonte (per esempio, livelli da ladro), i bonus ai danni si sommano.

Carica acrobatica (Str): Un flagello dei mari di 4° livello o superiore può caricare su un terreno impervio che normalmente rallenta il movimento o attraverso quadretti occupati da alleati che gli bloccano la strada. Questa capacità gli permette di caricare attraverso il ponte di una nave ingombra di gente, balzare giù da un ponte più alto od oscillare tra due navi adiacenti per raggiungere il bersaglio.

A seconda delle circostanze, potrebbe comunque dover effettuare prove appropriate (quali prove di Acrobazia, Saltare o Utilizzare Corde) per riuscire a muoversi sul terreno.

Posizione stabile (Str): Al 4° livello e oltre, un flagello dei mari rimane stabile quando gli altri hanno difficoltà a stare in piedi. Non è considerato colto alla sprovvista mentre si mantiene in equilibrio o si arrampica, e aggiunge il livello di classe come bonus alle prove di Equilibrio o Scalare per continuare a mantenersi in equilibrio o ad arrampicarsi quando subisce danni.

Vento a favore (Str): Una volta al giorno, un flagello dei mari onorevole di 5° livello o superiore può tirare nuovamente qualsiasi tiro per colpire, prova di abilità, prova di caratteristica o tiro salvezza fallito. Deve prendere il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore del tiro originale.

Terrore dei mari (Str): A partire dal 5° livello, un flagello dei mari disonorevole può instillare paura nei nemici. Quando il personaggio usa Intimidire per demoralizzare gli avversari, il tentativo influenza tutti i nemici entro 9 metri che possono vederlo e sentirlo, e l'effetto dura per un numero di round pari al modificatore di Carisma (minimo 1 round). Più utilizzi di questa capacità non si sommano. Questa è una capacità di influenza mentale.

Padronanza dell'abilità (Str): All'8° livello, un flagello dei mari diventa estremamente sicuro della propria mobi-

TABELLA 2-9: FLAGELLO DEI MARI

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Combattere con due armi, nautica
2°	+2	+0	+3	+0	Reputazione temibile +2
3°	+3	+1	+3	+1	Radunare la ciurma +1 (1 volta al giorno) o attacco furtivo +1d6
4°	+4	+1	+4	+1	Carica acrobatica, posizione stabile
5°	+5	+1	+4	+1	Vento a favore o terrore dei mari
6°	+6	+2	+5	+2	Reputazione temibile +4
7°	+7	+2	+5	+2	Radunare la ciurma +2 (2 volte al giorno) o attacco furtivo +2d6
8°	+8	+2	+6	+2	Padronanza dell'abilità
9°	+9	+3	+6	+3	Combattere fino alla morte o motivare la feccia
10°	+10	+3	+7	+3	Reputazione temibile +6, re dei pirati

lità. Ha acquisito la padronanza delle abilità Acrobazia, Equilibrio, Saltare e Scalare fino al punto da poter prendere 10 con esse anche se soggetto a tensione.

Combattere fino alla morte (Str): Al 9° livello e oltre, un flagello dei mari onorevole può infondere nei suoi alleati la forza di proseguire anche in situazioni di tremendo svantaggio. Ogni alleato soggetto alla capacità di radunare la ciurma del flagello dei mari (vedi sopra) ottiene anche punti ferita temporanei pari a 10 + bonus di Car del flagello dei mari (minimo 10), ottiene un bonus di schivare alla Classe Armatura pari al bonus di Car del flagello dei mari (minimo +1), e viene considerato come se avesse il talento Duro a Morire anche se non soddisfa i prerequisiti. Questi effetti sono persi se il flagello dei mari perde conoscenza.

Motivare la feccia (Str): Una volta al giorno, un flagello dei mari disonorevole di 9° livello o superiore può motivare i propri alleati uccidendo un individuo indifeso. Tutti gli alleati del flagello dei mari che vedono questo gesto ottengono un bonus morale di +2 ai tiri per i danni. Questo effetto dura 24 ore.

A molti flagelli dei mari disonorevoli non interessa se la vittima è un prigioniero o uno del suo equipaggio. Infatti, se l'individuo ucciso è un marinaio dell'equipaggio del flagello dei mari, il bonus morale ai tiri per i danni aumenta a +4, ma gli alleati subiscono anche una penalità di -2 ai tiri salvezza sulla Volontà per la durata dell'effetto.

Re dei pirati (Str): Le gesta di un flagello dei mari di 10° livello diventano così leggendarie che moltissimi

abili marinai sono desiderosi di far parte della sua ciurma senza altra ricompensa se non la divisione del bottino. Considerare questa capacità come l'equivalente del talento Autorità, con la differenza che sono ottenuti solo seguaci (e non gregari).

ESEMPIO DI FLAGELLO DEI MARI

Capitano Daniel "il Folle" Simone: Umano bardo 3/guerriero 2/flagello dei mari onorevole 4; GS 9; umanoide Medio; DV 3d6 più 2d10 più 4d8; pf 42; Iniz +4; Vel 9 m; CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +8; Lotta +9; Att +13 in mischia (1d6+2/18-20, *stocco*+1) o +13 a distanza (1d4+1/19-20, pugnale perfetto); Att comp +11/+6 in mischia (1d6+2/18-20, *stocco*+1) e +11 in mischia (1d4+1/19-20, pugnale perfetto) o +13 a distanza (1d4+1/19-20, pugnale perfetto); AS incantesimi; QS carica acrobatica, conoscenze bardiche +4, musica bardica 3 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio), reputazione temibile +2, radunare la ciurma, nautica +4 (+2 per alleati), posizione stabile; AL CB; TS Temp +5, Rifl +11, Vol +4 (+7 contro effetti di influenza mentale); For 12, Des 19, Cos 10, Int 13, Sag 8, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia +16, Artista della Fuga +10, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +12, Equilibrio +10, Intimidire +4, Intrattenere (oratoria) +8, Nuotare +9, Osservare +7, Professione (marinaio) +11, Raggiare +8, Saltare +13, Scalare +5, Utilizzare Corde +8 (+10 con legami), Valutare +9; Arma Accurata, Combattere con Due Armi^B, Disarmare Migliorato, Esperto Tattico†, Estrazione

IL CODICE DEI PIRATI

Molti codici dei pirati condividono un certo numero di elementi riguardanti la vera e propria "etichetta" della pirateria. Di seguito sono presentate alcune idee che potrebbero essere adatte al codice personale del proprio flagello dei mari:

- Tutti devono obbedire agli ordini.
- Tutti devono avere un voto nelle decisioni più importanti. (Questo punto non è necessariamente limitato a flagelli dei mari onorevoli.)
- Tutti devono avere una parte del cibo e delle bevande conquistate.
- Il bottino sarà diviso come segue: una quota ad ogni componente dell'equipaggio; una quota e mezzo al primo ufficiale, al mastro carpentiere e al nostromo; e due quote al capitano.

(Alcuni capitani onorevoli potrebbero accettare una quota più piccola, ma non prenderanno mai meno di una quota e mezzo.)

- Chiunque non tenga pulite e affilate le proprie armi per uno scontro sarà tagliato fuori dalle quote, e subirà qualsiasi altra punizione che il capitano ritenga giusta.
- Chiunque colpisca un altro membro dell'equipaggio riceverà quaranta sferzate sulla schiena.
- Chiunque tenti di disertare o tenere qualcosa nascosto all'equipaggio sarà abbandonato in alto mare con una bottiglia d'acqua e un'arma.
- Chiunque rubi a un altro membro dell'equipaggio sarà abbandonato in alto mare o trapassato con la spada. (Quest'ultima opzione è più appropriata per flagelli dei mari disonorevoli.)

Rapida, Forte Personalità†, Maestria in Combattimento, Riflessi in Combattimento.

†Nuovo talento descritto nel Capitolo 3.

Linguaggi: Comune; Elfico.

Carica acrobatica (Str): Daniel può caricare su un terreno impervio che normalmente rallenta il movimento o attraverso quadretti occupati da alleati che gli bloccano la strada.

Musica bardica: Utilizza musica bardica tre volte al giorno. Vedi il privilegio di classe del bardo, pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

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

Affascinare (Mag): Usare musica o poesia per affascinare una o più creature.

Inspirare competenza (Sop): Usare musica o poesia per aiutare un alleato a portare a termine un compito.

Inspirare coraggio (Sop): Usare musica o poesia per rafforzare gli alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Radunare la ciurma (Str): Una volta al giorno, Daniel può ispirare nei suoi alleati (incluso se stesso) un grande coraggio in combattimento, garantendo loro un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro effetti di charme e paura e un bonus morale di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni delle armi. Per essere influenzato, un alleato deve essere in grado di vedere o sentire Daniel. L'effetto richiede un'azione gratuita per essere attivato e dura 4 minuti, anche se Daniel si sposta fuori portata o perde conoscenza. Questa è una capacità di influenza mentale.

Posizione stabile (Str): Daniel non è considerato colto alla sprovvista mentre si mantiene in equilibrio o si arrampica, e ottiene un bonus di +4 alle prove di Equilibrio o Scalare per continuare a mantenersi in equilibrio o ad arrampicarsi quando subisce danni.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/2; 3° livello dell'incantatore): 0 - conoscere direzione, frastornare (CD 12), luci danzanti, mano magica, messaggio, suono fantasma (CD 12); 1° - animare corde, rafforzare ispirazione†, sonno (CD 13).

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+2, stocco+1, pugnale perfetto, guanti della destrezza+2, barca a vela, 1.000 mo, 2.000 ma, 5.000 mr.

†Nuovo incantesimo descritto a pagina 152.

GUERRIERO DI STRADA

I guerrieri di strada hanno trovato un posto, e perfino una certa fama, tra le oscure e pericolose regioni delle grandi città del mondo. Alcuni se ne vanno di casa, mettendo alla prova le loro abilità contro mostri pericolosi in tombe dimenticate o combattendo per gioco in presenza della nobiltà, ma ricordano sempre la lezione della vita di strada.

I guerrieri di strada non riposano mai facilmente. Hanno visto tanta violenza e depravazione da rivaleggiare con qualsiasi avventuriero di dungeon, e sono sopravvissuti perché non hanno mai abbassato la guardia. Invece che rendere un guerriero di strada sospettoso o esausto, questa esperienza ha forgiato la sua mente e il suo corpo in quello

di un magro combattente dalla mente rapida in grado di sfruttare qualsiasi vantaggio in battaglia.

Molti guerrieri di strada sono guerrieri/ladri che sono dovuti sopravvivere in pericolosi ambienti urbani per tutta la vita. Forse i guerrieri di strada più strani sono barbari e ranger che adottano come casa ambienti cittadini. Questi uomini e donne selvaggi cercano le sfide dei vicoli nascosti come modo per mettere alla prova se stessi e la loro esperienza nel mondo più vasto contro i teppisti di strada e la parlantina della città. Ben pochi incantatori hanno la tracotanza o l'abilità in mischia per diventare guerrieri di strada.

Adattamento: Con qualche semplice cambiamento, la classe di prestigio del guerriero di strada può essere usata per rappresentare qualsiasi gruppo di guerrieri opportunisti. È sufficiente cambiare la descrizione della classe, e potrebbe essere associata con una scuola di addestramento gladiatorio per le pattuglie urbane d'élite di una città. Aggiungere ai requisiti i talenti Arma Accurata o Arma Focalizzata può comportare un certo cambiamento al tono della classe. Arma Focalizzata (pugnale) trasforma un guerriero di strada in un guerriero dei coltelli, mentre Arma Focalizzata (stocco) rende la classe particolarmente idonea a una classe di schermidori in un ambiente cittadino.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un guerriero di strada, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (locali) 5 gradi, Intimidire 5 gradi, Raggiare 5 gradi.

Talent: Fintare Migliorato, Maestria in Combattimento.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del guerriero di strada (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Conoscenze (locali) (Int), Disattivare Congegni (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For) e Scassinare Serrature (Des).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del guerriero di strada.

Competenza nelle armi e nelle armature: I guerrieri di strada non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Saggezza di strada (Str): Un guerriero di strada sa come sopravvivere in aree urbane pericolose; ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Conoscenze (locali) e Raccogliere Informazioni.

Sempre pronto (Str): Un guerriero di strada sa che un attacco può arrivare da qualsiasi parte, e che un'innocua

TABELLA 2-10: GUERRIERO DI STRADA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Saggezza di strada, sempre pronto +1
2°	+2	+3	+0	+0	Tenere duro 1 volta al giorno
3°	+3	+3	+1	+1	Attacco furtivo +1d6, sempre pronto +2
4°	+4	+4	+1	+1	Tenere duro 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Schivare prodigioso, sempre pronto +3

conversazione può trasformarsi in uno scontro letale in un istante. Di conseguenza, ottiene un bonus di competenza +1 alle prove di iniziativa. Questo bonus aumenta a +2 al 3° livello e a +3 al 5° livello.

Tenere duro (Str): La robustezza di un guerriero di strada si è affinata con anni di vita difficile e combattimenti sporchi. A partire dal 2° livello, un guerriero di strada può tenere duro una volta al giorno. Quando dovrebbe subire danni in combattimento (da un'arma o da qualche altro colpo, ma non da un incantesimo o una capacità speciale), può tentare di scrollare via i danni. Per farlo, deve tentare un tiro salvezza sulla Tempra contro una CD pari al numero di danni inflitti. Se il tiro salvezza ha successo, non subisce danni letali dal colpo, ma invece subisce danni non letali pari alla metà della quantità di danni che il colpo avrebbe inflitto. Se fallisce il tiro salvezza, subisce i danni normalmente. Un guerriero di strada non deve necessariamente essere consapevole dell'attacco imminente per usare questa capacità.

A partire dal 4° livello, un guerriero di strada può usare questa capacità due volte al giorno.

Attacco furtivo (Str): A partire dal 3° livello, un guerriero di strada infligge 1d6 danni extra quando attacca ai fianchi un avversario o tutte le volte che al bersaglio sarebbe negato il bonus di Destrezza. Questi danni extra si applicano agli attacchi a distanza solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*. Se un guerriero di strada ottiene un bonus da attacco furtivo da un'altra fonte (per esempio, livelli da ladro), i bonus ai danni si sommano.

Schivare prodigioso (Str): Al 5° livello, un guerriero di strada non può essere colto alla sprovvista e reagisce ai pericoli prima di quanto i suoi sensi normalmente gli permetterebbero di farlo. Vedi il privilegio di classe del barbaro, pagina 26 del *Manuale del Giocatore*.

Se un guerriero di strada ha già schivare prodigioso da una classe diversa, ottiene invece schivare prodigioso

migliorato. Vedi il privilegio di classe del barbaro, pagina 26 del *Manuale del Giocatore*.

ESEMPIO DI GUERRIERO DI STRADA

Barsh "Il Rosso" Merryweather: Halfling guerriero

3/ladro 3/guerriero di strada 3; GS 9; umanoide

Piccolo; DV 3d10+6 più 3d6+6 più 3d8+6;

pf 63; Iniz +6; Vel 6 m; CA 23, contatto

16, colto alla sprovvista 19; Att base

+8; Lotta +4; Att +14 in mischia

(1d4+1/19-20, spada corta+1) o +15 a

distanza (1d3, fionda perfetta); Att

comp +14/+9 in mischia (1d4+1/19-

20, spada corta+1) o +15 a distanza

(1d3, fionda perfetta); AS attacco

furtivo +3d6; QS sempre pronto +2,

eludere, tenere duro 1 volta al giorno,

saggezza di strada, percepire trappole

+1, scoprire trappole; AL CN; TS

Temp +11, Rifl +11, Vol +6 (+8 contro

paura); For 10, Des 18, Cos 14, Int 13,

Sag 8, Car 11.

Abilità e talenti: Acrobazia +11,

Ascoltare +8, Conoscenze (locali)

+6, Equilibrio +6, Intimidire +14,

Muoversi Silenziosamente +10,

Nascondersi +13, Osservare +6,

Raccogliere Informazioni +4,

Raggiare +13, Saltare +4, Sca-

lare +8; Allerta, Arma Accurata,

Fintare Migliorato^B, Maestria

in Combattimento^B, Persuasivo,

Volontà di Ferro.

Linguaggi: Comune, Halfling;

Goblin.

Sempre pronto (Str): Barsh

ottiene un bonus di competenza

+2 alle prove di iniziativa.

Eludere (Str): Se Barsh è esposto

a qualsiasi effetto che normalmente

gli permette di tentare un tiro sal-

vezza sui Riflessi per dimezzare i danni,

non subisce alcun danno con un tiro

salvezza effettuato con successo.

Attacco furtivo (Str): Barsh infligge 3d6 danni extra

con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti

alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un

bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per



Barsh "Il Rosso" Merryweather,
un guerriero di strada

qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Barsh può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Tenere duro (Str): Una volta al giorno, Barsh può tentare di scrollare via i danni da un singolo colpo. Per farlo, deve tentare un tiro salvezza sulla Tempra contro una CD pari al numero di danni inflitti. Se il tiro salvezza ha successo, non subisce danni letali dal colpo, ma invece subisce danni non letali pari alla metà della quantità di danni che il colpo avrebbe inflitto. Se fallisce il tiro salvezza, subisce i danni normalmente.

Sagezza di strada (Str): Barsh ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di e Conoscenze (locali) e Raccogliere Informazioni.

Scoprire trappole (Str): Barsh può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Proprietà: Cuoio borchiato+1, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, spada corta+1, fianda perfetta, 2 pozioni di resistenza dell'orso, 2 pozioni di grazia del gatto, 3 pozioni di cura ferite leggere, 70 mp.

INFILTRATO DEL CANTO NOTTURNO

Esperto nell'introdursi in aree "sicure", un infiltrato del canto notturno è il ladro perfetto e la spia definitiva. Che si trovi lì per rubare oro, informazioni, gioielli o segreti, un infiltrato della Gilda del Canto Notturmo (vedi pagina 167) è addestrato a eseguire il suo lavoro con rapidità ed efficacia. Fa moltissima pratica con serrature e trappole, concentrandosi sul fare il proprio lavoro sotto pressione e in condizioni sfavorevoli. Ad esempio, gli infiltrati del canto notturno si addestrano a lungo a scalare, siccome spesso devono arrampicarsi lungo le pareti per raggiungere le finestre più alte. Hanno poco tempo per lavorare sull'addestramento da combattimento e lasciano tali preoccupazioni ai loro compagni, i militanti del canto notturno (vedi pagina 68).

I ladri molto spesso e con molta facilità diventano infiltrati del canto notturno. Anche i bardi, ranger urbani e guerrieri intelligenti possono diventare buoni membri della classe. Più rari, ma possibili, sono gli incantatori infiltrati del canto notturno che usano gli incantesimi per entrare e uscire dai posti. Sventura per coloro che desiderano proteggere le loro cose preziose da un membro della Gilda del Canto Notturmo che può diventare invisibile, camminare attraverso i muri o teletrasportarsi.

I membri della Gilda del Canto Notturmo raramente lavorano da soli. Di solito operano in squadre, spesso in coppie formate da un infiltrato del canto notturno e da un militante del canto notturno. (Per un PG infiltrato del canto notturno, l'altro membro della squadra può essere un alleato avventuriero.) Quando lavora come parte di una squadra, un infiltrato del canto notturno lavora meglio come esploratore avanzato e apripista, mentre gli altri membri della squadra si occupano delle minacce che lui non è in grado di trattare (le guardie, principalmente).

Adattamento: Come i loro compagni militanti del canto notturno, gli infiltrati del canto notturno possono facilmente essere usati per rappresentare un gruppo differente. Siccome i suoi membri sono particolarmente efficaci in piccoli gruppi, la classe di prestigio dell'infiltrato del canto notturno è una scelta eccellente per qualsiasi organizzazione che potrebbe formare squadre di elite. Gruppi mercenari, organizzazioni spionistiche (private o governative) o gruppi criminali possono essere rappresentati da questa classe di prestigio con semplici cambiamenti di atmosfera.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

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

Abilità: Cercare 5 gradi, Disattivare Congegni 5 gradi, Scalare 10 gradi, Scassinare Serrature 5 gradi.

Talenti: Allerta.

Speciale: Privilegio di classe di eludere.

Speciale: Il personaggio deve sottoporsi a un addestramento e prove intensive con la Gilda del Canto Notturmo prima di poter ottenere le capacità di classe.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'infiltrato del canto notturno (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiungere (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 8 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'infiltrato del canto notturno.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli infiltrati del canto notturno non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Percepire trappole di squadra (Str): Un infiltrato del canto notturno ha una percezione intuitiva che lo

TABELLA 2-11: INFILTRATO DEL CANTO NOTTURNO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Percepire trappole di squadra +1, scoprire trappole
2°	+1	+0	+3	+0	Infiltrarsi di squadra +2, posizione stabile
3°	+2	+1	+3	+1	Passo senza tracce (se stesso), ripiegare
4°	+3	+1	+4	+1	Attacco furtivo di squadra +1d6, individuazione del magico, percepire trappole di squadra +2
5°	+3	+1	+4	+1	Attutire il colpo, garantire azione di movimento 1 volta al giorno
6°	+4	+2	+5	+2	Arnesi specializzati, eludere migliorato, padronanza dell'abilità
7°	+5	+2	+5	+2	Passo senza tracce (alleati), Percepire trappole di squadra +3
8°	+6	+2	+6	+2	Attacco furtivo di squadra +2d6, infiltrarsi di squadra +4
9°	+6	+3	+6	+3	Garantire azione di movimento 2 volte al giorno
10°	+7	+3	+7	+3	Nascondersi in piena vista, percepire trappole di squadra +4

avverte del pericolo delle trappole, fornendogli un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi effettuati per evitare le trappole e un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura contro gli attacchi da parte delle trappole. Anche tutti gli alleati entro 9 metri dall'infiltrato ottengono questi bonus (anche se hanno già percepire trappole da un altro privilegio di classe).

Questi bonus aumentano a +2 al 4° livello, a +3 al 7° livello e a +4 al 10° livello.

Scoprire trappole (Str): Un infiltrato del canto notturno può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Infiltrarsi di squadra (Str): A partire dal 2° livello, un infiltrato del canto notturno può studiare una piccola area (di solito fino a un quadrato con lato di 3 metri, come un portone o un posto di guar-

dia) allo scopo di prepararsi a infiltrarsi in quell'area. Se l'infiltrato trascorre 1 ora a studiare l'area da una distanza di non più di 18 metri, ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Acrobazia, Cercare, Disattivare Congegni, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Scalare e Scassinare Serrature tentate in quell'area per le successive 24 ore. Tutti gli alleati entro 9 metri dall'infiltrato ottengono lo stesso bonus in quell'area. (Gli alleati non devono necessariamente essere presenti mentre l'infiltrato studia l'area.)

All'8° livello, questo bonus aumenta a +4.

Posizione stabile (Str): Al 2° livello e oltre, un infiltrato del canto notturno rimane stabile quando gli altri hanno difficoltà a stare in piedi. Non è considerato colto alla sprovvista mentre si mantiene in equilibrio o si arrampica,



*Karsta Longfist,
una militante
del canto notturno*

*Raelia Jaessin,
un'infiltrata
del canto notturno*

Illustrazione di J. Miracola

e aggiunge il livello di classe come bonus alle prove di Equilibrio o Scalare per continuare a mantenersi in equilibrio o ad arrampicarsi quando subisce danni.

Passo senza tracce (Str): A partire dal 3° livello, un infiltrato del canto notturno non può essere rintracciato in ambienti naturali. Vedi il privilegio di classe del druido, pagina 36 del *Manuale del Giocatore*.

Al 7° livello e oltre, un infiltrato del canto notturno può condividere questa capacità con fino a un alleato aggiuntivo per livello di classe. Designare un alleato per il passo senza tracce richiede un'azione standard e dura 24 ore o finché l'infiltrato non interrompe l'effetto (un'azione standard).

Ripiegare (Str): Grazie alle sue abilità, un infiltrato del canto notturno è in grado di capire quando è il momento di ritirarsi da uno scontro impossibile da vincere. A partire dal 3° livello, ottiene un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura in qualsiasi round in cui non fa altro che muoversi.

Un infiltrato del canto notturno può garantire questa capacità a un alleato entro 9 metri come azione veloce (vedi "Azioni veloci e azioni immediate", pagina 137). Dura 1 round.

Attacco furtivo di squadra (Str): A partire dal 4° livello, un infiltrato del canto notturno infligge 1d6 danni extra quando attacca ai fianchi un avversario o tutte le volte che al bersaglio sarebbe negato il bonus di Destrezza. Anche qualsiasi alleato dell'infiltrato che sta a sua volta attaccando ai fianchi l'avversario dell'infiltrato infligge questi danni extra. Questi danni extra si applicano agli attacchi a distanza solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Aumentano a 2d6 all'8° livello. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*. Se un infiltrato del canto notturno o il suo alleato ottiene un bonus da attacco furtivo da un'altra fonte (per esempio, livelli da ladro), i bonus ai danni si sommano.

Individuazione del magico (Mag): A partire dal 4° livello, un infiltrato del canto notturno può usare *individuazione del magico* a volontà. Vedi l'incantesimo, pagina 244 del *Manuale del Giocatore*.

Attutire il colpo (Str): A partire dal 5° livello, un infiltrato del canto notturno può tentare di attutire un colpo potenzialmente letale per subire meno danni da esso di quanti non ne subirebbe altrimenti. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 41 del *Manuale del Giocatore*.

Garantire azione di movimento (Str): A partire dal 5° livello, un infiltrato del canto notturno può indirizzare e motivare i suoi alleati ad agire immediatamente. Una volta al giorno, come azione standard, può garantire un'azione di movimento extra a uno qualsiasi o a tutti gli alleati entro 9 metri (ma non se stesso). Ognuno degli alleati influenzati esegue subito questa azione di movimento extra, agendo nel loro attuale ordine di iniziativa. Questa azione extra non ha effetto sul conteggio di iniziativa degli alleati; il round continua normalmente dopo che è finito il turno dell'infiltrato.

A partire dal 9° livello, un infiltrato del canto notturno può usare questa capacità due volte al giorno.

Arnesi specializzati (Str): Dopo avere studiato un'area (vedi sopra, "Infiltrarsi di squadra"), un infiltrato del canto notturno di 6° livello o superiore può preparare un arnese speciale per un certo lavoro. Farlo richiede 1 ora, una prova di Artigianato con CD 15 (il tipo specifico di specialità di Artigianato richiesto è di competenza del DM; metallurgia, lavorare pellami o lavorare legno sono tutti candidati possibili), e un set di arnesi da artigiano per l'abilità Artigianato in questione.

L'arnese preparato dall'infiltrato garantisce un bonus di circostanza +4 a tutte le prove effettuate con una delle seguenti abilità: Artista della Fuga, Camuffare, Cercare, Disattivare Congegni, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Scalare e Scassinare Serrature. Questo bonus non si somma con il bonus di circostanza garantito da qualsiasi altro set di arnesi (come i trucchi per il camuffamento o gli arnesi da scasso perfetti). L'arnese funziona solo nell'area, e funziona solo per 24 ore (sebbene l'infiltrato possa ricostruire l'arnese seguendo lo stesso procedimento).

Eludere migliorato (Str): Se un infiltrato del canto notturno di 6° livello o superiore è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Padronanza dell'abilità (Str): Al 6° livello, un infiltrato del canto notturno è diventato così sicuro nell'uso di certe abilità che può usarle in modo affidabile anche in condizioni avverse. Quando effettua una prova di Cercare, Disattivare Congegni, Scassinare Serrature o Scalare, può prendere 10 anche se la tensione e le distrazioni normalmente gli impedirebbero di farlo.

Nascondersi in piena vista (Str): Un infiltrato del canto notturno di 10° livello può usare l'abilità Nascondersi in un terreno naturale anche mentre è osservato. Vedi il privilegio di classe del ranger, pagina 54 del *Manuale del Giocatore*.

ESEMPIO DI INFILTRATO DEL CANTO NOTTURNO

Raelia Jaessin: Elfa ladra 7/infiltrato del canto notturno 3; GS 10; umanoide Medio; DV 10d6+10; pf 47; Iniz +4; Vel 9 m; CA 23, contatto 15, colto alla sprovvista 23; Att base +7; Lotta +9; Att +13 in mischia (1d4+2/19-20, *pugnale*+1 o 1d4+1/19-20, *pugnale d'argento*+1) o +13 a distanza (1d4+2/19-20, *pugnale*+1 o 1d4+1/19-20, *pugnale d'argento*+1); Att comp +13/+8 in mischia (1d4+2/19-20, *pugnale*+1 o 1d4+1/19-20, *pugnale d'argento*+1) o +13 a distanza (1d4+2/19-20, *pugnale*+1 o 1d4+1/19-20, *pugnale d'argento*+1); AS attacco furtivo +4d6; QS ripiegare, tratti degli elfi, eludere, visione crepuscolare, posizione stabile, infiltrarsi di squadra +2, percepire trappole di squadra +1, passo senza tracce, percepire trappole +2, scoprire trappole, schivare prodigioso; AL LN; TS Temp +5, Rifl +13, Vol +8 (+10 contro ammaliamenti); For 14, Des 18, Cos 12, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +18, Cercare +15, Disattivare Congegni +13, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi

+17, Osservare +18, Scalare +15, Scassinare Serrature +17; Allerta, Arma Accurata, Arma Focalizzata (pugnale), Iniziativa Migliorata.

Linguaggi: Comune, Elfico.

Attacco furtivo (Str): Raelia infligge 4d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Raelia può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Ripiegare (Str): Raelia ottiene un bonus di schivare +4 alla CA in qualsiasi round in cui non fa altro che muoversi. Può garantire questa capacità a un alleato entro 9 metri come azione veloce. Dura 1 round.

Tratti degli elfi (Str): Gli elfi hanno immunità a effetti di sonno magico. Un elfo che passa semplicemente entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

Eludere (Str): Se Raelia è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Posizione stabile (Str): Raelia non è considerata colta alla sprovvista mentre si mantiene in equilibrio o si arrampica, e aggiunge +3 come bonus alle prove di Equilibrio o Scalare per continuare a mantenersi in equilibrio o ad arrampicarsi quando subisce danni.

Infiltrarsi di squadra (Str): Raelia può studiare una piccola area (di solito fino a un quadrato con lato di 3 metri, come un portone o un posto di guardia) allo scopo di prepararsi a infiltrarsi in quell'area. Se trascorre 1 ora a studiare l'area da una distanza di non più di 18 metri, ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Acrobazia, Cercare, Disattivare Congegni, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Scalare e Scassinare Serrature tentate in quell'area per le successive 24 ore. Tutti gli alleati entro 9 metri da Raelia ottengono lo stesso bonus in quell'area. (Gli alleati non devono necessariamente essere presenti mentre studia l'area.)

Percepire trappole di squadra (Str): Raelia ha un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi effettuati per evitare le trappole e aggiunge un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi da parte delle trappole. Anche tutti gli alleati entro 9 metri da Raelia ottengono questi stessi bonus (anche se hanno già percepire trappole da un altro privilegio di classe).

Passo senza tracce (Str): Raelia non lascia alcuna traccia dietro di sé e non può essere rintracciata in ambienti naturali.

Scoprire trappole (Str): Raelia può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare

l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Raelia conserva il bonus di Destrezza alla CA quando colta alla sprovvista o presa di mira da un nemico inosservato (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Proprietà: Cuoio borchiato+2, anello di protezione+1, buckler+2, pugnale+1, pugnale d'argento+1, mantello della resistenza+1.

INQUISITORE ANATEMA DELLE OMBRE

Rivestiti di un'armatura bianca come le ossa e ammantati da una giusta convinzione, gli inquisitori anatema delle ombre combattono incessantemente contro il male in qualsiasi forma esso assuma. Ogni inquisitore anatema delle ombre appartiene a una confraternita di cavalieri religiosi chiamata l'Ordine dell'Illuminazione (vedi pagina 180). L'ordine sostiene l'impietosa aggressione contro il male, e i suoi membri si addestrano per individuare e distruggere creature e individui malvagi. Pieno di fervore, un inquisitore conosce solo una soluzione a una manifestazione del male: la spada. La fiamma purificatrice e il taglio netto di una lama sacra sono i suoi strumenti.

Insieme ai cacciatori anatema delle ombre, gli inquisitori scovano e affrontano il male ovunque si nasconda. A differenza dei cacciatori anatema delle ombre, tuttavia, gli inquisitori enfatizzano l'epurazione del male piuttosto che la sua ricerca. Il loro zelo instancabile e il loro soverchiante credo nella propria rettitudine permettono agli inquisitori anatema delle ombre di sradicare il male in modo nitido, anche se al costo della vita di qualche creatura buona, senza i dubbi morali che potrebbero provare altri cavalieri. L'Ordine dell'Illuminazione sostiene che sia meglio sacrificare un villaggio che nasconde un demone potente piuttosto che rischiare di lasciar scappare il demone o che si diffonda il male. Sebbene gli inquisitori rimangano devoti alla causa del bene, questa convinzione gli consente di usare le loro capacità contro i nemici indipendentemente dal loro allineamento.

Gli inquisitori devono sorvegliare con attenzione i cacciatori anatema delle ombre per assicurarsi che non scivolino nell'oscurità: i cacciatori sono propensi a utilizzare il sotterfugio per trovare il male dove si nasconde, e l'astuzia e la furtività sono strumenti del male. Questa situazione ogni tanto mette in contrasto i due rami dell'Ordine dell'Illuminazione, ma l'ordine nella sua interezza rimane zelantemente dedito al bene.

Quasi tutti gli inquisitori anatema delle ombre un tempo erano paladini che hanno acquisito qualche livello da ladro per meglio comprendere e combattere le astute forze del male. Questa insolita combinazione di classi dà all'inqui-

TABELLA 2-12: INQUISITORE ANATEMA DELLE OMBRE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Convinzione assoluta, perforare ombre
2°	+2	+3	+0	+0	Furtività sacra (+4), punire 1 volta al giorno
3°	+3	+3	+1	+1	Spezzare Migliorato
4°	+4	+4	+1	+1	Attacco furtivo +1d6
5°	+5	+4	+1	+1	Purezza spietata
6°	+6	+5	+2	+2	Punire 2 volte al giorno
7°	+7	+5	+2	+2	Attacco furtivo +2d6, furtività sacra (+8)
8°	+8	+6	+2	+2	Giusto fervore
9°	+9	+6	+3	+3	Luce bruciante
10°	+10	+7	+3	+3	Attacco furtivo +3d6, punire 3 volte al giorno

sitore una notevole capacità di resistere alle manipolazioni delle creature malvagie e di affrontarle senza timore. Alcuni chierici/ladri diventano inquisitori, sacrificando lo studio della magia divina per poter perfezionare le loro capacità di combattimento.

Adattamento: Gli inquisitori anatema delle ombre possono facilmente essere aggiunti a una campagna come parte di un'organizzazione meno estremista dipingendoli come investigatori di allineamento buono con solide capacità di combattimento e distintivi poteri speciali. Sebbene molti personaggi marziali trovino difficile partecipare al lavoro di indagine o agli incontri sociali, gli inquisitori brillano in entrambi i settori. D'altra parte, semplicemente rimuovendo il requisito di allineamento dalla classe e dandole un altro nome per renderla adatta a un ordine di cavalieri neutrali o malvagi rende l'inquisitore molto più appropriato per la classe di prestigio della guardia nera.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un inquisitore anatema delle ombre, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (religioni) 2 gradi, Percepire Intenzioni 8 gradi, Raccogliere Informazioni 4 gradi.

Talenti: Attacco Poderoso.

Speciale: Privilegio di classe di individuazione del male o capacità di lanciare *individuazione del male* come incantesimo divino.

Speciale: Privilegio di classe di scacciare non morti.

Speciale: Privilegio di classe di attacco furtivo.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'inquisitore anatema delle ombre (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Decifrare Scritture (Int), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Saltare (For) e Scalare (For).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'inquisitore anatema delle ombre.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli inquisitori anatema delle ombre sono competenti nelle armi semplici e da guerra, nelle armature e negli scudi (ad eccezione degli scudi torre).

Convinzione assoluta (Str): Se l'allineamento di un inquisitore anatema delle ombre dovesse mai cambiare da legale buono per qualche motivo, non può acquisire livelli aggiuntivi in questa classe di prestigio, ma non perde le capacità di classe derivanti dai livelli già ottenuti.

Perforare ombre (Sop): Un inquisitore anatema delle ombre può spendere uno dei suoi usi giornalieri della capacità di scacciare non morti per emettere una radiosità sacra. Questa luce illumina intensamente un'area in un raggio di 6 metri più 1,5 metri per livello di classe dell'inquisitore. La luce è centrata sull'inquisitore e non proietta alcuna penombra oltre il suo limite. Questa radiosità dura 10 minuti per livello di classe dell'inquisitore.

Furtività sacra (Sop): A partire dal 2° livello, un inquisitore anatema delle ombre può incanalare parte del suo potere di incantesimo divino per diventare più furtivo. Per farlo, deve perdere un incantesimo divino preparato dalla memoria (o rinunciare a uno slot incantesimo potenziale per quel giorno se lancia incantesimi come uno stregone). Ottiene un bonus sacro di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi per un numero di minuti pari al bonus di Carisma (se ne ha uno) più il livello dell'incantesimo ceduto in questo modo.

Al 7° livello, il bonus aumenta a +8.

Utilizzare questa capacità è un'azione veloce che non provoca attacchi di opportunità (vedi "Azioni veloci e azioni immediate", pagina 137).

Punire (Sop): Una volta al giorno, un inquisitore anatema delle ombre di 2° livello o superiore può tentare di punire una creatura che egli giudica essere corrotta con un normale attacco in mischia. Aggiunge il bonus di Carisma (se ne ha uno) al tiro per colpire e infligge 1 danno extra per ogni livello di classe da inquisitore. A differenza della capacità di punire il male di un paladino, un inquisitore si affida solo al proprio giudizio quando determina contro quali creature utilizzare questa capacità. Il modo in cui un inquisitore utilizza questa capacità esemplifica la sua

visione del mondo. Più un inquisitore è sospettoso e intransigente, più è probabile che senta che una creatura debba essere abbattuta.

Un inquisitore può usare questa capacità due volte al giorno al 6° livello e tre volte al giorno al 10° livello.

Spezzare Migliorato: Al 3° livello, un inquisitore anatema delle ombre diventa particolarmente esperto nell'infrangere le armi dei nemici e gli oggetti magici corrotti. Ottiene il talento Spezzare Migliorato come talento bonus.

Attacco furtivo (Str): A partire dal 4° livello, un inquisitore anatema delle ombre infligge 1d6 danni extra quando attacca ai fianchi un avversario o tutte le volte che al bersaglio sarebbe negato il bonus di Destrezza. Questi danni extra si applicano agli attacchi a distanza solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Aumentano a 2d6 al 7° livello e a 3d6 al 10° livello. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*. Se un inquisitore anatema delle ombre ottiene un bonus da attacco furtivo da un'altra fonte (per esempio, livelli da ladro), i bonus ai danni si sommano.

Purezza spietata (Sop): A partire dal 5° livello, un inquisitore anatema delle ombre trae beneficio quando i nemici muoiono. Quando muore una creatura che l'inquisitore ha giudicato corrotta, quest'ultimo ottiene un bonus sacro di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra e sui Riflessi per le successive 24 ore. Un inquisitore giudica corrotta una creatura sfruttando la capacità di punire (vedi sopra) come parte di un attacco in mischia contro la creatura. L'inquisitore non ha bisogno di uccidere la creatura lui stesso. Un inquisitore può beneficiare di questa capacità solo una volta al giorno; morti successive di creature che ha giudicato corrotte non gli garantiscono alcun beneficio speciale.

Giusto fervore (Sop): Quando un inquisitore di 8° livello o superiore giudica corrotta una creatura, ottiene un bonus sacro di +1 ai tiri per colpire e per i danni contro quella creatura per il resto dell'incontro. L'inquisitore giudica corrotta una creatura sfruttando la capacità di punire (vedi sopra) come parte di un attacco in mischia contro la creatura. Questo bonus non si applica al tentativo di punire stesso, solo ai successivi attacchi contro la stessa creatura compiuti durante quell'incontro.

Luce bruciante (Sop): Al 9° livello e oltre, un inquisitore può spendere uno dei suoi usi giornalieri della capacità di scacciare non morti per infliggere danni alle creature che lo circondano. Per farlo, deve avere già attiva la capacità di perforare ombre. Tutte le creature all'interno dell'area illuminata (tranne l'inquisitore) subiscono 4d6 danni. Questi danni risultano direttamente dal potere divino e non sono soggetti a essere ridotti mediante resistenza all'energia. Utilizzare questa capacità richiede un'azione standard.

Nota per i multiclasse: Un paladino può diventare multiclasse come inquisitore anatema delle ombre senza perdere la capacità di acquisire livelli aggiuntivi da paladino. Inoltre, può diventare multiclasse liberamente tra le classi del paladino e del ladro e può perfino acquisire

ulteriori livelli da ladro. Deve comunque rimanere legale buono allo scopo di conservare le capacità da paladino e di acquisire altri livelli da paladino.

INQUISITORI CADUTI

Come i paladini, ogni tanto gli inquisitori anatema delle ombre si lasciano attirare dall'oscurità e dal male. La luce della rettitudine brucia con decisione all'interno dell'inquisitore, ed egli non affronta mai i dubbi interiori o i dilemmi morali con cui devono trattare gli eroi di minor convinzione. Tuttavia, è questa schiacciante sicurezza nella propria capacità di definire cosa è giusto e sbagliato che a volte guida un inquisitore nell'oscurità. Il cammino dell'inquisitore è lungo e pericoloso, e quanti lo seguono fino alla fine sono tra gli avversari del male più potenti e perseveranti. Ma coloro che falliscono, avendo conosciuto l'apice della purezza, diventano malvagi oltre ogni possibile supposizione.

Convinti della loro purezza morale, gli inquisitori caduti perseguono i loro piani malvagi senza mai avere alcun dubbio, e spesso sono abbastanza carismatici da coinvolgere altri nei loro piani perversi. Se un inquisitore che ha anche livelli da paladino dovesse acquisire livelli nella classe della guardia nera, i suoi livelli da inquisitore anatema delle ombre si sommano ai livelli da paladino quando determina il numero di capacità extra che la guardia nera ottiene dall'aver livelli da paladino. Ad esempio, se un paladino di 5° livello/ladro di 1° livello/inquisitore anatema delle ombre di 5° livello acquisisce un livello da guardia nera, ottiene capacità di classe da guardia nera extra come se fosse un paladino caduto di 10° livello.

ESEMPIO DI INQUISITORE ANATEMA DELLE OMBRE

Kalva: Umano ladro 2/paladino 4/inquisitore anatema delle ombre 2; GS 8; umanoide Medio; DV 2d6+4 più 6d10+10; pf 60; Iniz +0; Vel 6 m; CA 20, contatto 10, colto alla sprovvista 20; Att base +7; Lotta +10; Att +12 in mischia (1d10+5/19-20, *spadone*+1); Att comp +12/+7 in mischia (1d10+5/19-20, *spadone*+1); AS punire 1 volta al giorno, punire il male 1 volta al giorno, attacco furtivo +1d6, scacciare non morti 5 volte al giorno (+4, 2d6+3, 1°); QS convinzione assoluta, aura di coraggio, aura di bene, *individuazione del male*, grazia divina, salute divina, eludere, imposizione delle mani 8 volte al giorno, perforare ombre, furtività sacra, scoprire trappole; AL LB; TS Temp +12, Rifl +7, Vol +5; For 16, Des 10, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Cercare +3, Conoscenze (religioni) +4, Diplomazia +4, Disattivare Congegni +3, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Osservare +9, Percepire Intenzioni +9, Raccogliere Informazioni +6; Arma Focalizzata (*spadone*), Attacco Poderoso, Furtivo, Incalzare, Inquisitore Devoto†.

†Nuovo talento descritto a pagina 108.

Linguaggi: Comune.

Punire (Sop): Kalva può tentare di punire una creatura che giudica essere corrotta con un normale attacco in mischia. Aggiunge 2 al tiro per colpire e infligge 2 danni extra.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, Kalva può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge 2 al tiro per colpire e infligge 4 danni extra.

Attacco furtivo (Str): Kalva infligge 1d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Kalva può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Convinzione assoluta (Str): Kalva non perde le capacità di classe da inquisitore anatema delle ombre se cambia allineamento.

Aura di coraggio (Sop): Immune alla paura, e ogni alleato entro 3 metri ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti di paura.

Individuazione del male (Mag): Kalva può usare *individuazione del male* a volontà. Vedi l'incantesimo, pagina 244 del *Manuale del Giocatore*.

Salute divina (Str): Immunità alle malattie.

Eludere (Str): Se Kalva è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Perforare ombre (Sop): Kalva può spendere uno dei suoi usi giornalieri della capacità di scacciare non morti per illuminare intensamente un'area con un raggio di 9 metri centrato su di lui. Questa radiosità dura 20 minuti.

Furtività sacra (Sop): Kalva può perdere un incantesimo divino preparato dalla memoria per ottenere un bonus sacro di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi per un numero di minuti pari a 2 più il livello dell'incantesimo ceduto in questo modo.

Scoprire trappole (Str): Kalva può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Incantesimo da paladino preparato (2° livello dell'incantesimo): 1° - *benedire un'arma*.

Proprietà: Armatura completa+2, spadone+1, mantello della resistenza+1, pergamena con *benedire un'arma*, 2 pergamene con *silenzio di ferro*, pergamena con *ristorare inferiore*.

†Nuovo incantesimo descritto a pagina 155.

LADRO-ACROBATA

Un ladro-acrobata eccelle nelle entrate e nelle uscite. Se tutti gli ingressi alla Gilda dei Gioiellieri a livello della strada sono chiusi a chiave e ben sorvegliati, un ladro-

acrobata semplicemente salta sopra l'edificio dal tetto di una taverna vicina, lancia un uncino sul minareto più alto, corre sulla corda tesa fino a una finestra con le imposte chiuse e rapidamente apre la serratura. Se la fuga di un ladro-acrobata dovesse andare storta una volta che ha "prelevato" il bottino, il suo stile di combattimento ginnico gli permette di evitare i danni.

Molti ladri-acrobati sono ladri che si sono fatti strada tra i ranghi della locale gilda prima di imparare la scappatoia del secondo piano da scassinatori più esperti. I personaggi di altre classi (in particolare barbari e illusionisti) spesso trovano che le doti acrobatiche e le abilità da scalatore della classe di prestigio del ladro-acrobata sono un perfetto complemento delle loro capacità.

I gruppi di avventurieri spesso incontrano un PNG ladro-acrobata mentre sta commettendo un crimine. Talvolta, però, i ladri-acrobati ingaggiano gli avventurieri per farsi aiutare con missioni acrobatiche particolarmente rischiose o perfino per creare diversivi mentre lavorano.

Adattamento: Gilde di ladri grandi e piccole potrebbero avere una schiera d'élite di scassinatori ed esperti svaligiatori. Cambiare leggermente il nome della classe può avere un grande impatto su come viene vista la classe di prestigio nel gioco. Nonostante il nome, i membri della classe del ladro-acrobata potrebbero non aver nulla a che fare con l'arte del furto. Chiamando la classe "avventuriero acrobata" o qualcosa di simile dà alla classe una ragione di esistere che abbia ben poco a che fare con gli scassinatori di alto livello.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un ladro-acrobata, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Acrobazia 8 gradi, Equilibrio 8 gradi, Saltare 8 gradi, Scalare 8 gradi.

Speciale: Privilegio di classe di eludere.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del ladro-acrobata (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Cercare (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des) e Valutare (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del ladro-acrobata.

Competenza nelle armi e nelle armature: I ladri-acrobati sono competenti nelle armi semplici.

Acrobazie veloci (Str): Un ladro-acrobata può evitare le normali penalità per movimento accelerato mentre usa le sue doti acrobatiche. Ignora la normale penalità di -5 quando effettua una prova di Equilibrio mentre si muove

TABELLA 2-13: LADRO-ACROBATA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Acrobazie veloci, manovra di kippe, posizione stabile
2°	+1	+0	+3	+0	Caduta lenta 6 m, combattimento agile +1/+2
3°	+2	+1	+3	+1	Attutire il colpo 1 volta al giorno, carica acrobatica
4°	+3	+1	+4	+1	Caduta lenta 9 m, combattimento agile +2/+3, padronanza dell'abilità
5°	+3	+1	+4	+1	Attutire il colpo 2 volte al giorno, eludere migliorato

alla sua normale velocità totale. Può arrampicarsi a velocità dimezzata come azione di movimento senza subire una penalità di -5 alla prova di Scalare. Infine, può compiere acrobazie a velocità totale senza subire la normale penalità di -10 alla prova di Acrobazia.

Manovra di kippe (Str): Un ladro-acrobata può mettersi in piedi da una posizione prona come azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Questa capacità funziona solo se il ladro-acrobata indossa un'armatura leggera o nessuna armatura e trasporta un carico non superiore a leggero.

Posizione stabile (Str): Un ladro-acrobata rimane stabile quando gli altri hanno difficoltà a stare in piedi. Non è considerato colto alla sprovvista mentre si mantiene in equilibrio o si arrampica, e aggiunge il livello di classe come bonus alle prove di Equilibrio o Scalare per continuare a mantenersi in equilibrio o ad arrampicarsi quando subisce danni.

Combattimento agile (Str): Un ladro-acrobata che ruota e piroetta è un bersaglio diabolicamente difficile. A partire dal 2° livello, un ladro-acrobata ottiene un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura. Quando combatte sulla difensiva o usa la difesa totale, questo bonus diventa +2. Al 4° livello, questi bonus aumentano di 1 (a +2 e +3 rispettivamente).

Inoltre, un ladro-acrobata non subisce penalità alla Classe Armatura né ai tiri per colpire in mischia quando in ginocchio, seduto o prono.

Questa capacità funziona solo se il ladro-acrobata indossa un'armatura leggera o nessuna armatura e trasporta un carico non superiore a leggero.

Caduta lenta (Str): A partire dal 2° livello, un ladro-acrobata riduce la distanza effettiva delle cadute di 6 metri. Al 4° livello, questo aumenta fino a ridurre la distanza effettiva delle cadute di 9 metri. Vedi il privilegio di classe del monaco, pagina 47 del *Manuale del Giocatore*. Se un ladro-acrobata ha questa capacità da un'altra classe, le distanze si sommano per determinare l'effettiva riduzione della distanza di caduta.

Carica acrobatica (Str): A partire dal 3° livello, un ladro-acrobata può caricare in situazioni in cui gli altri non possono. Può caricare su un terreno impervio che normalmente rallenta il movimento o attraverso quadretti occupati da alleati che gli bloccano la strada. Questa capacità gli permette di caricare attraverso un campo di battaglia ingombro di gente, balzare giù da una sporgenza od oscillare attraverso un baratro per raggiungere il bersaglio. A seconda delle circostanze, potrebbe comunque dover effettuare prove appropriate (quali prove di Acrobazia, Saltare o Utilizzare Corde) per riuscire a muoversi sul terreno.

Attutire il colpo (Str): A partire dal 3° livello, una volta al giorno un ladro-acrobata può tentare di attutire un colpo potenzialmente letale per subire meno danni da esso di quanti non ne subirebbe altrimenti. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 41 del *Manuale del Giocatore*.

Al 5° livello, un ladro-acrobata può usare questa capacità due volte al giorno.



Diana, una ladra-acrobata

Padronanza dell'abilità (Str): Al 4° livello, un ladro-acrobata è diventato così sicuro nell'uso di certe abilità che può usarle in modo affidabile anche in condizioni avverse. Quando effettua una prova di Acrobazia, Equilibrio, Saltare o Scalare, può prendere 10 anche se la tensione e le distrazioni normalmente gli impedirebbero di farlo.

Eludere migliorato (Str): Un ladro-acrobata di 5° livello può evitare i danni da certi attacchi con un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo e subisce solo danni dimezzati con un tiro salvezza fallito. Vedi il privilegio di classe del monaco, pagina 47 del *Manuale del Giocatore*.

ESEMPIO DI LADRO-ACROBATA

Diana: Halfling femmina ladra 5/ladra-acrobata 5; GS 9; umanoide Piccolo; DV 9d6+18; pf 52; Iniz +4; Vel 6 m; CA 19, contatto 15, colto alla sprovvista 19; Att base +6; Lotta +3; Att +9 in mischia (1d6+2, lancia+1) o +11 a distanza (1d6, balestra leggera); Att comp +9/+4 in mischia (1d6+2, lancia+1) o +11 a distanza (1d6, balestra leggera); AS carica acrobatica, combattimento agile +2/+3, attacco furtivo +3d6; QS attutire il colpo 1 volta al giorno, eludere, acrobazie veloci, manovra di kippe, padronanza dell'abilità, caduta lenta 9 m, posizione stabile, percepire trappole +1, scoprire trappole, schivare prodigioso; AL N; TS Temp +5, Rifl +13, Vol +3 (+5 contro paura); For 12, Des 18, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia^{PA} +18, Artista della Fuga +16, Ascoltare +10, Equilibrio^{PA} +18, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +20, Osservare +8, Saltare^{PA} +22, Scalare^{PA} +15, Utilizzare Corde +4; Attacco Rapido, Mobilità, Schivare, Tuffarsi in Copertura†.

†Nuovo talento descritto a pagina 112.

Linguaggi: Comune, Halfling; Gnomesco.

Carica acrobatica (Str): Diana può caricare su un terreno impervio che normalmente rallenta il movimento o attraverso alleati che le bloccano la strada.

Combattimento agile (Str): Diana ottiene un bonus di schivare +2 alla CA. Quando combatte sulla difensiva o usa la difesa totale, questo bonus diventa +3. Inoltre, non subisce penalità alla CA né ai tiri per colpire in mischia quando in ginocchio, seduta o prona.

Attacco furtivo (Str): Diana infligge 3d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Diana può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Attutire il colpo (Str): Diana può tentare di attutire i danni quando sta per ricevere un attacco da un'arma che la ridurrebbe a 0 o meno punti ferita. Con un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo (CD pari ai danni da

quell'attacco), subisce solo danni dimezzati. Diana può solo reagire agli attacchi di cui è consapevole; se le viene negato il bonus di Destrezza alla CA per qualche motivo, non può usare questa capacità. Eludere non si applica ai tiri per attutire.

Eludere (Str): Se Diana è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Acrobazie veloci (Str): Diana ignora la normale penalità di -5 quando effettua una prova di Equilibrio mentre si muove alla sua normale velocità totale. Può arrampicarsi a velocità dimezzata come azione di movimento senza subire una penalità di -5 alla prova di Scalare. Infine, può compiere acrobazie a velocità totale senza subire la normale penalità di -10 alla prova di Acrobazia.

Manovra di kippe (Str): Diana può mettersi in piedi da una posizione prona come azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità.

Padronanza dell'abilità (Str): Diana ha acquisito la padronanza delle abilità Acrobazia, Equilibrio, Saltare e Scalare fino al punto da poter prendere 10 con esse anche se soggetta a tensione. Queste abilità sono contrassegnate da ^{PA} nelle statistiche.

Caduta lenta (Str): Un ladro-acrobata a portata di mano da un muro può usarlo per rallentare la sua discesa mentre cade. Diana subisce danni come se la caduta fosse più corta di 9 metri rispetto a quanto non sia realmente.

Posizione stabile (Str): Diana non è considerata colta alla sprovvista mentre si mantiene in equilibrio o si arrampica, e aggiunge +4 alle prove di Equilibrio o Scalare per continuare a mantenersi in equilibrio o ad arrampicarsi quando subisce danni.

Scoprire trappole (Str): Diana può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Diana conserva il bonus di Destrezza alla CA quando colta alla sprovvista o presa di mira da un nemico inosservato (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzata o altrimenti immobile).

Proprietà: Cuoio borchiato+1, lancia+1, balestra leggera con 20 quadrelli, stivali molleggiati, corda per scalare.

LIRISTA DI FOCHLUCAN

Combattente, ladro, spia, poeta, campione delle foreste: il lirista di Fochlucan è una figura leggendaria che serve ovunque come araldo e maestro dei grandi re, campione della gente comune e custode del sapere da lungo tempo dimenticato. Solo i migliori e più intelligenti sono riusciti a diventare liristi, e quanti alla fine si guadagnano l'approvazione dei maestri del Collegio di Fochlucan sono in effetti

individui eccezionali, abili nell'arte della spada, della magia e della diplomazia.

Coloro che aspirano a unirsi al Collegio di Fochlucan affrontano una strada lunga e difficile. I grandi bardi che guidano la scuola scelgono solo individui che hanno dimostrato abilità con le armi e la furtività, capacità di apprendimento e astuzia, superbe doti con il liuto e un certo orecchio per le storie degli antichi. Alla fine, tutti gli aspiranti devono per prima cosa studiare il sapere dei druidi, imparando le modalità della crescita e i segreti nascosti della natura. Ben pochi infatti possono affrontare a testa alta il rigoroso scrutinio dei maestri di Fochlucan.

I liristi di Fochlucan vanno all'avventura per ottenere informazioni. Sono spie e spacciatori di dicerie, sempre in cerca di notizie su avvenimenti che potrebbero sconvolgere l'equilibrio che tentano di preservare. Un lirista può servire come diplomatico, messaggero o assassino, a seconda delle necessità. I Fochlucan credono fermamente nell'incoraggiare le carriere di altri avventurieri i cui punti di vista sono allineati con i loro, e molti liristi si uniscono a gruppi di avventurieri con lo scopo specifico di guidare i compagni a opporsi ai nemici corretti e sostenere gli interessi del Collegio di Fochlucan.



*Tyrea Neylis,
una lirista di Fochlucan*

Adattamento: Questa classe è una fusione delle classi base del druido e del bardo. Una variante interessante sarebbe di adattare la classe in una fusione delle classi base del druido e del ranger.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un lirista di Fochlucan, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (natura) 7 gradi, Decifrare Scritture 7 gradi, Diplomazia 7 gradi, Intrattenere (strumenti a corda) 13 gradi, Parlare Linguaggi (Druidico), Raccogliere Informazioni 7 gradi, Rapidità di Mano 7 gradi.

Allineamento: Neutrale buono, neutrale, caotico neutrale o neutrale malvagio.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani e divini di 1° livello.

Speciale: Capacità di conoscenze bardiche ed eludere.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del lirista di Fochlucan (e le caratteristiche chiave per ogni abilità)

sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte

Illustrazione di E. Cox

COLLEGIO DI FOCHLUCAN

Forse il più famoso dei collegi bardici, il Collegio di Fochlucan serve come baluardo dell'apprendimento e della diplomazia in una terra oscura e inquieta. Molti hanno accusato i maestri di Fochlucan di fomentare intrighi tra i regni vicini e di sfruttare la loro famosa neutralità per nascondere la reale entità del loro immischiarsi e delle loro manipolazioni. Fornendo consiglio a potenti governanti e incaricandosi dell'educazione di eredi reali, i bardi di Fochlucan volgono il fato dei reami con nulla più che lievi parole e segreti sussurrati.

Il Collegio di Fochlucan stesso è posizionato sulle sponde del brumoso Loch Firrnen, a pochi chilometri dal paese di Oakenway. Il Collegio è un vecchio edificio di pietra sconnessa che assomiglia a un incrocio tra il maniero di un signore minore e un vecchio monastero decrepito. Edera verde copre le pareti, e vecchie lanterne appese ai cornicioni riscaldano le fredde notti di foschia con una luce dorata.

Non più di una manciata di collegiali è presente in qualsiasi momento: la forza dell'organizzazione è nella sapienza e nell'abilità dei suoi membri individuali, non in un qualche assembramento di combattenti. I membri sono liberi di rimanere per tutto il tempo che desiderano, ma ci si aspetta che contribuiscano al mantenimento del Collegio. La donazione abituale è di 50 mo al mese (per membri

itineranti) o 200 mo al mese (per membri residenti nella struttura).

Un piccolo numero di servitori tiene in ordine il Collegio e prepara i pasti, ma non ci sono guardie né soldati. Invece, le sue difese dipendono principalmente dalla reputazione e dall'influenza dei suoi membri. Se dovessero comunque esserci dei problemi, il Collegio è ben difeso dalla manciata di liristi od ospiti che sono in visita in qualsiasi momento. In caso di problemi gravi, i Fochlucan si rivolgono alle creature della foresta circostante. Grazie a patti antichi, gli abitanti silvani delle foreste di Loch Firrnen si impegnano a difendere la casa dei bardi contro gli attacchi.

Il Collegio è governato dal Circolo del Tasso, un piccolo consiglio composto dai cinque Fochlucan più anziani al momento iscritti all'ordine. Tutti e cinque sono nominalmente uguali, ma se l'opinione del Circolo è divisa su questioni importanti, il Sommo Anziano del Circolo (il Fochlucan che ha servito più a lungo nel collegio) prende la decisione finale. Attualmente, il Sommo Anziano di Fochlucan è Mastro Tasso Hurlich Stennarden, un mezzelfo unitosi al Collegio più di cinquant'anni or sono. I membri del Circolo del Tasso si riuniscono raramente, siccome non sono spesso presenti nel Collegio nello stesso momento.

I Fochlucan sono affiliati a parecchi altri collegi bardici nelle terre vicine, compresi il Collegio di Mac-Fuirmidh, la Scuola di Doss e il Sommo Collegio di Anstruth, i più vecchi e rinomati tra i collegi.

TABELLA 2-14: LIRISTA DI FOCHLUCAN

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+1	+0	+2	+2	Conoscenze bardiche, musica bardica, slegato	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+2	+0	+3	+3	–	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+3	+1	+3	+3	–	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+4	+1	+4	+4	–	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+5	+1	+4	+4	–	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+6	+2	+5	+5	–	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+7	+2	+5	+5	–	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+8	+2	+6	+6	–	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+9	+3	+6	+6	–	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10°	+10	+3	+7	+7	–	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente

individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiungere (Car), Rapidità di Mano (Des), Sapienza Magica (Int), Sopravvivenza (Sag), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del lirista di Fochlucan.

Competenza nelle armi e nelle armature: I liristi di Fochlucan non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello, un lirista di Fochlucan ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una qualsiasi classe di incantatore arcano e in una qualsiasi classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se aveva più di una classe di incantatore arcano

o classe di incantatore divino prima di diventare un lirista di Fochlucan, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da lirista di Fochlucan al fine di determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore totale.

Ad esempio, un ladro di 2° livello/bardo di 5° livello/druido di 4° livello/lirista di Fochlucan di 3° livello può lanciare incantesimi arcani come un bardo di 8° livello e incantesimi divini come un druido di 7° livello.

Conoscenze bardiche (Str): Un lirista di Fochlucan può tentare di ricordare qualche informazione rilevante su gente importante locale, oggetti leggendari o luoghi degli di nota. Vedi il privilegio di classe del bardo, pagina 28 del *Manuale del Giocatore*. Aggiunge il suo livello di classe da lirista di Fochlucan alle prove di conoscenze bardiche, così che le prove di conoscenze bardiche abbiano un bonus pari al suo livello da bardo + livello da lirista di Fochlucan + modificatore di Int.

Musica bardica: Un lirista di Fochlucan somma il suo livello da lirista al livello da bardo per determinare il numero di volte al giorno che può usare musica bardica, le capacità di musica bardica che può impiegare e il potere di quelle capacità. Ad esempio, un ladro di 2° livello/bardo di 5° livello/druido di 4° livello/lirista di Fochlucan di 3° livello può usare musica bardica otto volte al giorno, può

BANDORRA DI FOCHLUCAN

Per la stessa disposizione per cui molta gente considera il Collegio di Fochlucan il più famoso dei collegi bardici, il più rinomato e più spesso incontrato tra tutti i famosi strumenti dei bardi è la *bandorra di Fochlucan*. (Questo oggetto e gli altri strumenti dei bardi sono descritti in dettaglio nel manuale *Perfetto Arcanista*.)

Questo liuto perfetto a tre corde garantisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere (strumenti a corda) e

un bonus di competenza +1 alle prove di musica bardica per controcanto, *affascinare* e *suggestione*. Lo strumento può essere suonato da chiunque per produrre *luce* una volta al giorno. Qualsiasi personaggio con almeno 2 gradi in Intrattenere (strumenti a corda) può usare la *bandorra* per lanciare *lampo*, *messaggio* e *riparare* ognuno una volta al giorno.

Trasmutazione debole, invocazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *lampo*, *luce*, *messaggio*, *riparare*, il creatore deve essere un bardo; Prezzo 1.900 mo; Peso 1,5 kg.



PRIMO
PIANO



COLLEGIO
FOCHLUCAN

usare qualsiasi capacità di musica bardica che potrebbe usare un bardo di 8° livello (supponendo che soddisfi i requisiti di grado dell'abilità Intrattenere) e viene considerato come un bardo di 8° livello per aggiudicarsi gli

effetti di quelle capacità (come, ad esempio, il numero di bersagli, la CD al tiro salvezza ecc.).

Slegato: Il codice da druido di un lirista di Fochlucan non è rigido, e gli permette di indossare un'armatura di

metallo leggera senza perdere il lancio degli incantesimi, né le capacità soprannaturali o magiche. Inoltre un lirista non subisce penalità ai punti esperienza per essere multiclasse.

ESEMPIO DI LIRISTA DI FOCHLUCAN

Tyrea Neylis: Mezzelfa ladra 2/barda 4/druida 4/lirista di Fochlucan 2; GS 12; umanoide Medio (elfo); DV 8d6 più 4d8 più 3; pf 45; Iniz +1; Vel 9 m; CA 18, contatto 12, colto alla sprovvista 17; Att base +9; Lotta +8; Att +10 in mischia (1d6, *bastone ferrato accumula incantesimi+1*); Att comp +10/+5 in mischia (1d6, *bastone ferrato accumula incantesimi+1*); AS attacco furtivo +1d6, incantesimi; QS compagno animale (donnola crudele), benefici del compagno animale, conoscenze bardiche +7, musica bardica 6 volte al giorno (contro canto, *affascinare*, *ispirare competenza*, *ispirare coraggio*), eludere, tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, scoprire trappole, empatia selvatica +7, andatura nel bosco; AL NB; TS Temp +8, Rifl +12, Vol +16 (+18 contro ammaliamenti); For 8, Des 13, Cos 10, Int 12, Sag 20, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Cercare +2, Concentrazione +14, Conoscenze (natura) +13, Decifrare Scritture +10, Diplomazia +14, Intrattenere (strumenti a corda) +16, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +10, Osservare +6, Raccogliere Informazioni +14, Rapidità di Mano +10, Scalare +6, Sopravvivenza +7; Arma Focalizzata (bastone ferrato), Escludere Materiali, Orecchio Verde†, Robustezza, Scrivere Pergamene.

†Nuovo talento descritto a pagina 111.

Linguaggi: Comune, Elfico; Druidico, Silvano.

Attacco furtivo (Str): Tyrea infligge 1d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Tyrea può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Compagno animale (Str): Tyrea ha una donnola crudele di nome Fanger come compagno animale (vedi il *Manuale dei Mostri*, pagina 13). Il comando bonus è difendi.

Benefici del compagno animale: Tyrea e Fanger usufruiscono delle qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Tyrea può gestire Fanger come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo alla sua donnola crudele.

Condividere incantesimi (Str): Tyrea può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su se stessa abbia

effetto anche su Fanger se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con un bersaglio di "Incantatore" sul suo compagno animale.

Musica bardica: Utilizza musica bardica sei volte al giorno. Vedi il privilegio di classe del bardo, pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

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

Affascinare (Mag): Usare musica o poesia per affascinare una o più creature.

Ispirare competenza (Sop): Usare musica o poesia per aiutare un alleato a portare a termine un compito.

Ispirare coraggio (Sop): Usare musica o poesia per rafforzare gli alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Eludere (Str): Se Tyrea è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

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

Resistenza al richiamo della natura (Str): Tyrea ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Passo senza tracce (Str): Tyrea non lascia alcuna traccia dietro di sé e non può essere rintracciata in ambienti naturali.

Scoprire trappole (Str): Tyrea può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Andatura nel bosco (Str): Tyrea può muoversi attraverso rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni alla sua normale velocità e senza danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e aree infestate che sono manipolate magicamente per impedire il movimento hanno comunque effetto su di lei.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/3 al giorno; 6° livello dell'incantatore): 0 - *evoca strumento, frastornare* (CD 13), *luci danzanti, mano magica, ninna nanna* (CD 13), *suono fantasma* (CD 13); 1° - *allarme, allineamento imperscrutabile, camuffare se stesso, charme su persone* (CD 14); 2° - *immagine speculare, individuazione dei pensieri* (CD 15), *invisibilità*.

Incantesimi da druido preparati (6° livello dell'incantatore): 0 - *conoscere direzione, creare acqua, cura ferite minori, individuazione del magico, purificare cibo e bevande*; 1° - *intralciare* (CD 16), *parlare con gli animali, passare senza tracce, passo veloce, randello incantato*; 2° - *forma arborea, grazia del gatto, messaggero animale, movimenti del ragno*; 3° - *cura ferite moderate, parlare con i vegetali, tempesta di nevischio*.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+2, anello di protezione+1, *bastone ferrato accumula incantesimi+1 (veleno)*,

arco corto perfetto con 20 frecce, *mantello del carisma*+2, *talismano della saggezza*+2, *stivali elfici*, *pergamena divina* con *protezione dall'energia*, *lira perfetta*, 27 mo.

MAESTRO DALLE MOLTE FORME

Un maestro dalle molte forme non ha una forma che considera sua. Invece, occupa qualunque corpo sia il più vantaggioso per lui al momento. Mentre altri basano la loro identità principalmente sulle loro forme esteriori, un maestro dalle molte forme in realtà si avvicina sempre più alla sua vera essenza mediante le trasformazioni. Di conseguenza, il suo senso dell'essere è basato non sulla sua forma esteriore, ma sulla sua anima, che è veramente la sola costante in lui. È la forza interiore di quell'anima che gli permette di assumere qualsiasi forma e rimanere se stesso interiormente.

Il cammino del maestro dalle molte forme è ideale per un incantatore di qualsiasi razza che abbia sperimentato la trasformazione e ne brama sempre di più. Un tale personaggio potrebbe essere una grande forza sia per il bene che per il male nel mondo. Un maestro dalle molte forme malvagio in particolare rappresenta una terribile minaccia poiché può comparire ovunque, in qualsiasi corpo. Gli stessi avversari possono affrontarlo più e più volte, in una forma dopo l'altra, senza mai capire che in realtà stanno affrontando un singolo nemico.

I PNG maestri dalle molte forme di solito sono individui solitari, che si muovono tra comunità di varie creature come più li aggrada. A volte trovano lavoro come spie o esploratori.

La descrizione della classe presentata qui è una versione aggiornata della classe di prestigio del trasformista che in origine è apparsa in *Signori delle Terre Selvagge*.



Galatea, una maestra dalle molte forme

Adattamento: I maestri dalle molte forme possono essere introdotti in una campagna in molti modi. Potrebbero formare un gruppo di spie ed esploratori d'élite, potrebbero essere membri di alto rango di un culto seguace dei doppelganger oppure potrebbero essere un piccolo gruppo di druidi che vedono la bellezza e il potere in tutte le forme della natura, non solo animali ed elementali.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un maestro dalle molte forme, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Talenti: Allerta, Resistenza Fisica.

Speciale: Privilegio di classe di forma selvatica.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del maestro dalle molte forme (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro dalle molte forme.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri dalle molte forme non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Eloquio del mutaforma (Str): Un maestro dalle molte forme conserva la propria capacità di parlare normalmente (incluse componenti verbali di incantesimi) indipendentemente dalla forma che assume.

Inoltre, può comunicare con altre creature della stessa specie mentre è in forma selvatica, purché tali creature siano normalmente capaci di comunicare l'una con l'altra usando metodi naturali.

Forma selvatica migliorata (Sop): Un maestro dalle molte forme sa come usare la capacità di

TABELLA 2-15: MAESTRO DALLE MOLTE FORME

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+0	Eloquio del mutaforma, forma selvatica migliorata (umanoide)
2°	+1	+3	+3	+0	Forma selvatica migliorata (gigante; Grande)
3°	+2	+3	+3	+1	Forma selvatica migliorata (umanoide mostruoso), forma selvatica veloce
4°	+3	+4	+4	+1	Forma selvatica migliorata (folletto; Minuscola)
5°	+3	+4	+4	+1	Forma selvatica migliorata (parassita)
6°	+4	+5	+5	+2	Forma selvatica migliorata (aberrazione; Enorme)
7°	+5	+5	+5	+2	Forma selvatica migliorata (vegetale), forma selvatica straordinaria
8°	+6	+6	+6	+2	Forma selvatica migliorata (melma; Minuta)
9°	+6	+6	+6	+3	Forma selvatica migliorata (elementale)
10°	+7	+7	+7	+3	Forma selvatica migliorata (drago; Mastodontica), forma sempre mutevole

forma selvatica per assumere una più ampia gamma di forme. Al 1° livello, può assumere una forma umanoide con forma selvatica. Più avanti ottiene la capacità di assumere la forma di un gigante (al 2° livello), di un umanoide mostruoso (al 3° livello), di un folletto (al 4° livello), di un parassita (al 5° livello), di un'aberrazione (al 6° livello), di un vegetale (al 7° livello), di una melma (al 8° livello), di un elementale (al 9° livello) e di un drago (al 10° livello).

Anche il limite della taglia delle forme che può assumere aumenta man mano che acquisisce livelli. Al 2° livello, può assumere la forma di una creatura Grande; al 4° livello, di una creatura Minuscola; al 6° livello, di una creatura Enorme; all'8° livello, di una creatura Minuta e al 10° livello, di una creatura Mastodontica.

Un maestro dalle molte forme ottiene anche un uso giornaliero aggiuntivo della capacità di forma selvatica per ogni livello di classe ottenuto.

I livelli di maestro dalle molte forme si sommano ad altri livelli di classe che forniscono la capacità di forma selvatica allo scopo di determinare il numero massimo di Dadi Vita di una forma.

Forma selvatica veloce (Str): A partire dal 3° livello, un maestro dalle molte forme può usare la capacità di forma selvatica come azione di movimento, invece che come azione standard.

Forma selvatica straordinaria (Str): A partire dal 7° livello, un maestro dalle molte forme ottiene le qualità speciali straordinarie di qualsiasi forma assuma con la forma selvatica.

Forma sempre mutevole: Un maestro dalle molte forme di 10° livello ha raggiunto l'apice delle proprie capacità di trasformazione. Ottiene il sottotipo di mutaforma e diventa immune a qualsiasi effetto di trasmutazione a meno che non sia disposta ad accettarlo.

Inoltre, non subisce più penalità di caratteristica per l'invecchiamento e non è soggetto all'invecchiamento magico, anche se qualsiasi penalità di invecchiamento che possa aver già subito rimane valida. I bonus si accumulano comunque e un maestro dalle molte forme muore comunque di vecchiaia quando è il suo momento.

ESEMPIO DI MAESTRO DALLE MOLTE FORME

Galatea: Elfa druida 7/maestra dalle molte forme 2; GS 7; umanoide Medio; DV 7d8+7; pf 38; Iniz +2; Vel 6 m; CA 18, contatto 12, colto alla sprovvista 16; Att base +4; Lotta +5; Att o Att comp +6 in mischia (1d6+2, *scimitarra*+1) o +7 a distanza (1d8+2, *arco lungo composito*+1); AS incantesimi; QS compagno animale (aquila), benefici del compagno animale, tratti degli elfi, forma selvatica migliorata (umanoide, gigante; Grande), visione crepuscolare, resistenza al richiamo della natura, eloquio del mutaforma, passo senza tracce, empatia selvatica +4 (+0 bestie magiche), forma selvatica 3 volte al giorno, andatura nel bosco; AL CN; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +8 (+10 contro ammaliamenti); For 12, Des 15, Cos 12, Int 10, Sag 18, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +18, Cercare +2, Conoscenze (natura) +12, Osservare +18, Sopravvivenza +16; Allerta, Incantesimi Naturali, Resistenza Fisica.

Linguaggi: Comune, Elfico; Druidico.

Compagno animale (Str): Galatea ha un'aquila di nome Metrius come compagno animale. Le caratteristiche e le peculiarità di Metrius sono riassunte sotto.

Benefici del compagno animale: Galatea e Metrius usufruiscono delle qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Galatea può gestire Metrius come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo alla sua aquila.

Condividere incantesimi (Str): Galatea può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su se stessa abbia effetto anche sul suo compagno animale se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con un bersaglio di "Incantatore" sull'aquila.

Tratti degli elfi (Str): Gli elfi hanno immunità a effetti di sonno magico. Un elfo che passa semplicemente entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

Forma selvatica migliorata (Sop): Galatea può assumere forme umanoidi o giganti quando usa forma selvatica. Può anche assumere la forma di creature Grandi.

Resistenza al richiamo della natura (Str): Galatea ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Eloquio del mutaforma (Str): Galatea può parlare normalmente indipendentemente dalla forma che assume, può anche comunicare con creature di qualsiasi specie in cui si trasforma.

Passo senza tracce (Str): Galatea non lascia alcuna traccia dietro di sé e non può essere rintracciata in ambienti naturali.

Forma selvatica (Sop): Galatea può trasformarsi in un animale, umanoide o gigante Piccolo, Medio o Grande e viceversa, come per l'incantesimo *metamorfofi*. Questa capacità dura 5 ore o finché non ritorna alla sua forma originale.

Andatura nel bosco (Str): Galatea può muoversi attraverso rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni alla sua normale velocità e senza danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e aree infestate che sono manipolate magicamente per impedire il movimento hanno comunque effetto su di lei.

Incantesimi da druido preparati (5° livello dell'incantatore): 0 - conoscere direzione, cura ferite minori, individuazione del magico, resistenza, virtù; 1° - contrastare elementi, cura ferite leggere, intralciare (CD 15), zanna magica; 2° - grazia del gatto, pelle coriacea, resistenza dell'orso; 3° - cura ferite moderate, zanna magica superiore.

Proprietà: Armatura di pelle+1, buckler+1, arco lungo composito+1 (bonus For +1) con 20 frecce, *scimitarra*+1, talismano della saggezza+2, vesti del druido.

Metrius, aquila compagno: GS -; animale Piccolo; DV 3d8+3; pf 16; Iniz +3; Vel 3 m, volare 24 m (media); CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +2; Lotta -2; Att +6 in mischia (1d4, speroni); Att comp +6 in mischia (1d4, 2 speroni); QS comandi bonus (2), eludere, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +3; For 11, Des 16, Cos 12, Int 2, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Osservare +16; , Arma Accurata, Attacco in Volo.

Comandi: Attacca, cerca, fermo.

Eludere (Str): Se Metrius è soggetto a un attacco che normalmente gli permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

MAGO DEI PUGNALI INCANTATI

In un solitario monastero nel cuore di un'antica foresta, un gruppo variegato di druidi e incantatori arcani si addestrano insieme. I membri di questo monastero lavorano per perfezionare uno stile unico di combattimento e lancio degli incantesimi che fa affidamento sull'impugnare sempre un paio di pugnali. Alcuni di questi studenti (conosciuti come maghi dei pugnali incantati) fondono lo stile del combattimento con la magia arcana.

I maghi dei pugnali incantati considerano i movimenti rapidi dei loro pugnali letali come componente al servizio del lancio degli incantesimi. Queste figure a volte solitarie rimangono per prima cosa incantatori e poi combattenti da mischia. I maghi dei pugnali incantati, come i loro colleghi druidi dei pugnali incantati, ricercano la verità e la giustizia, ma definiscono tali concetti nel tumulto del momento. I maghi dei pugnali incantati non vedono la moralità come concetto assoluto, e i loro ideali sono guidati dal loro senso di ciò che è giusto e corretto.

I maghi dei pugnali incantati sono strettamente legati ai druidi dei pugnali incantati, l'altra metà dell'organizzazione conosciuta come i Guardiani dei Pugnali Incantati (vedi pagina 170). Entrambi proteggono il lavoro della brava gente e riequilibrano le preoccupazioni delle comunità civilizzate contro la santità della natura, ma mentre un druido è calmo e calcolatore, un mago è selvaggio e

impulsivo. Le due metà dell'organizzazione collaborano amabilmente, ma hanno approcci decisamente differenti alla maggior parte dei problemi.

Quasi ogni mago dei pugnali incantati inizia la propria carriera come mago o stregone, acquisendo uno o due livelli da ladro dopo qualche avventura di successo. Attirati dall'esotico stile di combattimento e dalle idee equilibrate dei Guardiani dei Pugnali Incantati, questi individui usufruiscono della reputazione enigmatica e delle tecniche non ortodosse della gilda. Sebbene i membri della gilda siano principalmente incantatori, alcuni seguono cammini da multiclasse più complicati che includono livelli da guerriero o da paladino. Questi personaggi seguono tutti i precetti della gilda, ma sono più propensi a difendere la verità con le punte affilate dei loro pugnali che non con il potere arcano dei loro incantesimi.

Adattamento: Sebbene i druidi e i maghi dei pugnali incantati siano legati dalla loro comune organizzazione, non è necessario siano utilizzati insieme in ogni campagna. I maghi, molto adatti a maghi/ladri di qualsiasi allineamento, potrebbero diventare un letale gruppo di cultisti che brandiscono pugnali e incantesimi.

Inoltre, in una campagna che comprende poteri psionici, il mago dei pugnali incantati è una classe eccellente per psion/ladri. È sufficiente cambiare il requisito e la progressione di lancio degli incantesimi arcani in un requisito e progressione di livelli da psionico simile, e lo psion dei pugnali incantati, il terzo ramo dei Guardiani dei Pugnali Incantati, è pronto per la campagna.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un mago dei pugnali incantati, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Abilità: Concentrazione 8 gradi.

Talent: Arma Focalizzata (pugnale), Combattere con Due Armi.

Speciale: Incantatore arcano di 5° livello.

Speciale: Attacco furtivo +1d6.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del mago dei pugnali incantati (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des),

TABELLA 2-16: MAGO DEI PUGNALI INCANTATI

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+2	+2	Incantare con pugnali	-
2°	+1	+0	+3	+3	Invocazione del coltello	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+2	+1	+3	+3	Attacco furtivo +1d6	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+3	+1	+4	+4	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+3	+1	+4	+4	Incantare con pugnali doppio	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+4	+2	+5	+5	Attacco furtivo +2d6	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+5	+2	+5	+5	Infusione arcana	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+6	+2	+6	+6	Lancio arcano	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+6	+3	+6	+6	Attacco furtivo +3d6	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+7	+3	+7	+7	Raffica di pugnali incantati	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcani) (Int), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del mago dei pugnali incantati.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi dei pugnali incantati non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantare con pugnali (Str): I maghi dei pugnali incantati fondono in perfetta armonia l'uso dei loro pugnali gemelli con potenti capacità da incantatore. Un mago dei pugnali incantati può lanciare un incantesimo con componenti somatiche e materiali anche quando impugna un pugnale in ogni mano. Se un mago dei pugnali incantati tiene in mano qualsiasi cosa diversa da un pugnale, deve avere almeno una mano libera per lanciare un incantesimo con componenti somatiche o materiali. Lanciare un incantesimo in questo modo provoca comunque attacchi di opportunità come di norma.

Inoltre, un mago dei pugnali incantati può trasmettere un incantesimo a contatto con un attacco di pugnale (un attacco di contatto in mischia o un normale attacco in mischia, ma non con un pugnale lanciato).

Invocazione del coltello (Sop): A partire dal 2° livello, i maghi dei pugnali incantati sviluppano un forte legame mistico tra le loro capacità di lancio di incantesimi arcani e i pugnali che impugnano. Ogni volta che un mago dei pugnali incantati lancia un incantesimo arcano che infligge danni da energia, può trasformare metà dei danni inflitti dall'incantesimo in danni taglienti magici invece che danni da energia. La resistenza all'energia non si applica a questi danni, ma potrebbe la riduzione del danno. Questo potere non influenza la capacità di una creatura di resistere all'incantesimo modificato con un tiro salvezza o con la resistenza agli incantesimi.

Per utilizzare questa capacità non è necessaria un'azione; il suo uso è parte dell'azione richiesta per lanciare l'incantesimo modificato. Solo gli incantesimi con una durata istantanea possono essere modificati da questa capacità.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: A partire dal 2° livello, un mago dei pugnali incantati ottiene nuovi incantesimi al giorno ad ogni livello (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un mago dei pugnali incantati, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Attacco furtivo (Str): A partire dal 3° livello, un mago dei pugnali incantati infligge 1d6 danni extra quando attacca ai fianchi un avversario o tutte le volte che al bersaglio sarebbe negato il bonus di Destrezza. Questi danni extra si applicano agli attacchi a distanza solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Aumentano a 2d6 al 6° livello e a 3d6 al 9° livello. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*. Se un mago dei pugnali incantati ottiene un bonus da attacco furtivo da un'altra fonte (per esempio, livelli da ladro), i bonus ai danni si sommano.

Incantare con pugnali doppio (Str): Man mano che un mago dei pugnali incantati aumenta di livello, si rafforza il legame tra le capacità da incantatore e lo stile di combattimento con due pugnali. Al 5° livello e oltre, un mago può mantenere la carica per un incantesimo a contatto per ogni pugnale che ha in mano. Deve designare quale pugnale mantiene ogni incantesimo a contatto nel momento in cui lancia l'incantesimo. Se uno di questi pugnali lascia le mani del mago, l'incantesimo si scarica immediatamente senza danno (a meno che il pugnale non sia lanciato da un mago con la capacità di lancio arcano; vedi sotto).

Infusione arcana (Sop): Al 7° livello e oltre, un mago dei pugnali incantati può infondere il potere di incantesimi arcani nei suoi pugnali, rendendoli temporaneamente in grado di infliggere danni da energia extra. Per usare questa capacità, un mago deve perdere un incantesimo arcano preparato dalla memoria (o rinunciare a un potenziale slot incantesimo per quel giorno se lancia incantesimi come uno stregone). Il mago dei pugnali incantati sceglie un pugnale che ha in mano e un tipo di energia (fuoco, freddo o elettricità) quando questa capacità viene attivata. Il pugnale scelto infligge 1d6 danni extra del tipo di energia scelto. Questo effetto dura per un numero di round pari al livello dell'incantesimo sacrificato. Più utilizzi di questa capacità sullo stesso pugnale non sono cumulativi, neppure se vengono scelti diversi tipi di energia. Se il pugnale viene lanciato, i danni da energia si applicano a quell'attacco, ma poi l'effetto svanisce immediatamente.

Usare questa capacità è un'azione veloce che non provoca attacchi di opportunità (vedi "Azioni veloci e azioni immediate", pagina 137).

Lancio arcano (Str): All'8° livello e oltre, un mago dei pugnali incantati può trasfondere il potere di incantesimi arcani nei propri pugnali lanciati. Il mago può trasmettere un incantesimo a contatto con un pugnale lanciato come se stesse compiendo un attacco in mischia. Se il pugnale colpisce, l'incantesimo a contatto viene scaricato contro la creatura o l'oggetto colpito. Se il pugnale manca il bersaglio, il pugnale ritorna dal mago appena prima del suo turno successivo (come se avesse la capacità speciale ritornante; vedi pagina 225 della *Guida del DUNGEON MASTER*) e conserva l'incantesimo come se il mago avesse mancato il bersaglio con un attacco in mischia.

Raffica di pugnali incantati (Str): Un mago dei pugnali incantati di 10° livello può fondere il lancio degli incantesimi con una raffica di attacchi con il pugnale.

Quando usa questa capacità, un mago dei pugnali incantati può rendere rapido un incantesimo come parte di un attacco completo con i pugnali. Farlo non ha effetto sul livello effettivo dell'incantesimo. Un mago dei pugnali incantati deve compiere almeno un attacco in mischia in qualsiasi round in cui usa questa capacità, e non può compiere un attacco con qualcosa che non sia un pugnale (ma se un incantesimo lanciato insieme a questa capacità richiede un tiro per colpire, può comunque compiere l'attacco dell'incantesimo).

Un mago dei pugnali incantati può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Destrezza (minimo 1).

ESEMPIO DI MAGO DEI PUGNALI INCANTATI

Vadamar Lyrr: Elfo mago 5/ladro 2/mago dei pugnali incantati 7; GS 14; umanoide Medio; DV 5d4 più 9d6; pf 48; Iniz +5; Vel 9 m; CA 20, contatto 17, colto alla sprovvista 15; Att base +8; Lotta +9; Att +12 in mischia (1d4+3/19-20, pugnale+2) o +14 a distanza (1d8/x3, arco lungo con freccia perfetta); Att comp +12/+7 in mischia (1d4+3/19-20, pugnale+2) e +10 in mischia (1d4/19-20, pugnale adamantino) o +14/+9 a distanza (1d8/x3, arco lungo con freccia perfetta); AS infusione arcana, incantare con pugnali, incantare con pugnali doppio, invocazione del coltello, attacco furtivo +3d6, incantesimi; QS tratti degli elfi, eludere, famiglia (rospo), benefici del famiglia, visione crepuscolare, scoprire trappole; AL NB; TS Temp +3, Rifl +14, Vol +9 (+11 contro ammaliamenti); For 13, Des 20 (18 senza guanti della destrezza+2), Cos 10, Int 16, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +18, Artigianato (fabbricare armature)+8, Artigianato (fabbricare armi)+8, Ascoltare +6, Cercare +7, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (piani) +10, Disattivare Congegni +5, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +16, Osservare +13, Saltare +10, Sapienza Magica +20, Scalare +8; Arma Focalizzata (pugnale), Attacco Rapido, Combattere con Due Armi, Mobilità, Padronanza degli Incantesimi (*distorsione, invisibilità, tocco del vampiro*), Schivare, Scrivere Pergamene^B.

Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico; Orchesco, Silvano.

Infusione arcana (Sop): Vadamar può infondere il potere di incantesimi arcani nei suoi pugnali, rendendoli temporaneamente in grado di infliggere danni da energia extra. Per usare questa capacità, Vadamar deve perdere un incantesimo arcano preparato dalla memoria. Sceglie un pugnale che ha in mano e uno specifico tipo di energia (fuoco, freddo o elettricità) quando questa capacità viene attivata, e il pugnale scelto infligge 1d6 danni extra del tipo di energia scelto. Questo effetto dura per un numero di round pari al livello dell'incantesimo perso. Più utilizzi di questa capacità sullo stesso pugnale non sono cumulativi, neppure se vengono scelti diversi tipi di energia. Se il pugnale viene lanciato, i danni da energia si applicano a quell'attacco, ma poi l'effetto svanisce immediatamente.

Usare questa capacità è un'azione veloce che non provoca attacchi di opportunità.

Incantare con pugnali (Str): Vadamar può lanciare un incantesimo con componenti somatiche e materiali anche quando ha un pugnale in ogni mano. Se tiene in mano qualsiasi cosa diversa da un pugnale, deve avere almeno una mano libera per lanciare un incantesimo con componenti somatiche o materiali. Lanciare un incantesimo in questo modo provoca comunque attacchi di opportunità come di norma.

Inoltre, Vadamar può trasmettere un incantesimo a contatto con un attacco di pugnale (un attacco di contatto in mischia o un normale attacco in mischia, ma non con un pugnale lanciato).

Incantare con pugnali doppio (Str): Vadamar può mantenere la carica per un incantesimo a contatto per ogni pugnale che ha in mano. Deve designare quale pugnale mantiene ogni incantesimo a contatto nel momento in cui lancia l'incantesimo. Se uno di questi pugnali lascia le mani di Vadamar, l'incantesimo si scarica immediatamente senza danno.

Tratti degli elfi (Str): Gli elfi hanno immunità a effetti di *sonno* magico. Un elfo che passa semplicemente entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

Eludere (Str): Se Vadamar è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Famiglio: Il famiglia di Vadamar è un rospo di nome Berkich. Il famiglia usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi o di Vadamar. Le caratteristiche e le peculiarità della creatura sono riassunte sotto.

Benefici del famiglia: Vadamar ottiene benefici speciali dall'aver un famiglia. Berkich garantisce a Vadamar +3 punti ferita (inclusi nelle statistiche di Vadamar). Berkich e Vadamar usufruiscono delle qualità speciali di legame empatico e di condividere incantesimi.

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

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

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

Invocazione del coltello (Sop): Ogni volta che Vadamar lancia un incantesimo arcano che infligge danni da energia, può trasformare metà dei danni inflitti dall'incantesimo in danni taglienti magici invece che danni da energia. La resistenza all'energia non si applica ai danni taglienti magici inflitti da un incantesimo modificato, ma potrebbe la riduzione del danno. Questo potere non influenza la capacità del bersaglio di resistere all'incantesimo modificato con un tiro

salvezza o con la resistenza agli incantesimi. Per utilizzare questa capacità non è necessaria un'azione; il suo uso è parte dell'azione richiesta per lanciare l'incantesimo modificato. Solo gli incantesimi con una durata istantanea possono essere modificati da questa capacità.

Attacco furtivo (Str): Vadamar infligge 3d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Vadamar può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Scoprire trappole (Str): Vadamar può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Incantesimi da mago preparati (11° livello dell'incantatore): 0 - colpo critico†, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, tocco di affaticamento (+12 contatto in mischia; CD 13); 1° - armatura magica, raggio di indebolimento (+13 contatto a distanza), scudo, stretta folgorante (+12 contatto in mischia); 2° - invisibilità, raggio rovente (+13 contatto a distanza), sintonia dei pugnali incantati† (2), tocco di idiozia (+12 contatto in mischia); 3° - dissolvi magie, distorsione, fulmine (CD 16), tocco del vampiro (+12 contatto in mischia), velocità; 4° - debilitazione (+13 contatto a distanza), grido (CD 17), pelle di pietra; 5° - cono di freddo (CD 18), forma d'ombra†; 6° - eroismo superiore.

Libro degli incantesimi: come sopra più 0 - tutti gli altri; 1° - arma magica, caduta morbida, dardo incantato, identificare, incuti paura, mani brucianti, ritirata rapida veloce†; 2° - astuzia della volpe, evoca mostri II, freccia acida di Melf, mano spettrale, resistenza dell'orso, trama della lama†; 3° - arma magica superiore, arma spettrale†, muro di vento, rune esplosive; 4° - evoca mostri IV, muro di fuoco, tentacoli neri di Evaré; 5° - nube mortale, volo giornaliero; 6° - mantello del mare†, visione del vero.

†Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+3, anello di protezione+2, pugnale+2, pugnale adamantino, arco lungo con 20 frecce perfette, guanti della destrezza+2, bacchetta dei dardi incantati (9° livello; 10 cariche), bacchetta dell'invisibilità (16 cariche), pergamena con velocità, libro degli incantesimi, 16 mo.

Berkich, rospo famiglio: GS -; bestia magica Minuta; DV 5; pf 24; Iniz +1; Vel 1,5 m; CA 18, contatto 15, colto alla sprovvista 17; Att base +0; Lotta -17; Att o Att comp -; Spazio/Portata 30 cm/0 cm; AS trasmettere incantesimi a

contatto; QS anfibio, eludere migliorato, visione crepuscolare, parlare col padrone; AL N; TS Temp +3, Rifl +10, Vol +11; For 1, Des 12, Cos 11, Int 8, Sag 14, Car 4.

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

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Berkich può trasmettere incantesimi a contatto per il suo padrone (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

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

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

Abilità: La colorazione del rospo gli fornisce un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

MASTRO ARTIGIANO

I mastri artigiani sono i migliori artigiani del mondo degli gnomi, che combinano esperienza tecnica e magica per creare meraviglie incredibili. Si specializzano nella creazione di oggetti magici, volgendo tutta la loro abilità e capacità alla costruzione di oggetti che sono la loro arte e il loro mezzo di sostentamento.

I mastri artigiani di solito sono maghi, anche se gli stregoni ogni tanto scelgono questa classe. Anche alcuni bardi sono conosciuti per essere diventati mastri artigiani, ma generalmente non prima di avere trascorso un certo numero di anni all'avventura.

I PNG mastri artigiani raramente si allontanano dai loro laboratori, cosa che li rende eccellenti mecenati per gruppi di avventurieri. I mastri artigiani spesso hanno bisogno di materiali rari, insolite componenti materiali per gli incantesimi o altre sostanze per gli oggetti magici che creano, e solitamente è troppo pericoloso reperire tali materiali da soli. I mastri artigiani spesso ingaggiano guardie del corpo se intraprendono viaggi, pagando le guardie con gli oggetti magici che hanno costruito. Altre volte, semplicemente inviano degli alleati in un viaggio di acquisizione, fornendo loro più conoscenze possibili riguardanti la loro missione.

Adattamento: Anche se gli gnomi sono rinomati per la loro magica capacità artigiana, non hanno un monopolio sul mestiere. Questa classe sarebbe adatta a un'organizzazione segreta di arcanisti che creano oggetti e che non sono necessariamente gnomi. Se si cambia il requisito di incantesimi in incantesimi divini, è anche una buona opzione per chierici di divinità che sono note per la loro impareggiabile capacità artigiana magica, come ad esempio Moradin.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare un mastro artigiano, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

TABELLA 2-17: MASTRO ARTIGIANO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Creazione veloce, talento bonus	–
2°	+1	+0	+0	+3	–	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Identificazione	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	–	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Talento bonus	+1 livello alla classe di incantatore esistente

Razza: Gnomo.

Abilità: Artigianato (qualsiasi) 8 gradi, Utilizzare Oggetti Magici 4 gradi.

Talenti: Due talenti qualsiasi di creazione oggetto.

Incantesimi: Incantatore arcano di 5° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del mastro artigiano (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcano) (Int), Conoscenze (architettura e ingegneria) (Int), Disattivare Congegni (Int), Sapienza Magica (Int), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del mastro artigiano.

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

Creazione veloce (Str): Un mastro artigiano può creare oggetti magici nella metà del normale tempo richiesto (un giorno per ogni 2.000 mo nel prezzo base dell'oggetto; minimo un giorno).

Talento bonus: Al 1° e al 5° livello, un mastro artigiano riceve un talento di creazione oggetto bonus. Deve soddisfare i prerequisiti per questo talento.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: A partire dal 2° livello, un mastro artigiano ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un mastro artigiano, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Identificazione (Mag): Un mastro artigiano di 3° livello o superiore può determinare le proprietà magiche di un oggetto magico maneggiandolo per 1 minuto ed effettuando con successo una prova di Sapienza Magica (CD 10 + livello dell'incantatore dell'oggetto). Il mastro artigiano non può prendere 10 per questa prova, né può ritentare la



*Pinker Bachin,
un mastro artigiano*

prova (e quindi non può prendere 20). Per il resto questa capacità funziona come l'incantesimo *identificare*.

ESEMPIO DI MASTRO ARTIGIANO

Pinker Bachin: Gnomo mago 5/mastro artigiano 2; GS 7; umanoide Piccolo; DV 7d4+14; pf 33; Iniz +0; Vel 6 m; CA 13, contatto 12, colto alla sprovvista 13; Att base +3; Lotta -3; Att o Att comp +1 in mischia (1d4-2, bastone ferrato); AS incantesimi, capacità magiche; QS famiglia (topo), benefici del famiglia, tratti degli gnomi, visione crepuscolare, creazione veloce; AL LN; TS Temp +6*, Rifl +2*, Vol +10*; For 6, Des 10, Cos 14, Int 16, Sag 14, Car 14.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +15, Ascoltare +4, Concentrazione +12, Conoscenze (arcano) +12, Sapienza Magica +15 (+17 per decifrare pergamene), Utilizzare Oggetti Magici +7 (+9 riguardante pergamene), Valutare +7 (+9 per composti alchemici); Creare Armi e Armature Magiche^B, Creare Bacchette^B, Creare Oggetti Meravigliosi, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene^B, Vocazione Magica.

Linguaggi: Comune, Gnomesco; Draconico, Nanico, Sottocomune.

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

Famiglio: Il famiglia di Pinker è un topo di nome Wannbar. Il famiglia usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi o di Pinker. Le caratteristiche e le peculiarità del topo sono riassunte sotto.

Benefici del famiglia: Pinker ottiene benefici speciali dall'aver un famiglia. Wannbar garantisce a Pinker un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra. Pinker e Wannbar usufruiscono delle qualità speciali di legame empatico e di condividere incantesimi.

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

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

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

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

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

Creazione veloce (Str): Pinker può creare oggetti magici nella metà del normale tempo richiesto (un giorno per ogni 2.000 mo nel prezzo base dell'oggetto; minimo un giorno).

Incantesimi da mago preparati (6° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *messaggio*,

riparare; 1° - *comprensione dei linguaggi*, *dardo incantato*, *identificare*, *scudo*; 2° - *grazia del gatto*, *immagine speculare*, *ragnatela* (CD 15), *scassinare*; 3° - *palla di fuoco* (CD 16), *raggio di esaurimento* (+4 contatto a distanza; CD 16), *volare*.

Libro degli incantesimi: come sopra più 0 - tutti gli altri; 1°-*armatura magica*, *raggio di indebolimento*, *scudo*, *spruzzo colorato*; 2° - *levitazione*; 3° - *distorsione*.

Proprietà: *Bracciali dell'armatura*+1, *anello di protezione*+1, *bastone ferrato*, *mantello della resistenza*+1, 2 pergamene con *blocca persone*, pergamena con *fulmine* (7° livello), *bacchetta di freccia acida di Melf* (21 cariche), 3 perle (100 mo ciascuna), 4 mp, 3 mo, 7 ma, 5 mr.

Wannbar, topo famiglia: GS -; bestia magica Minuscola; DV 5; pf 16; Iniz +2; Vel 4,5 m, scalare 4,5 m, nuotare 4,5 m; CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta -9; Att +5 in mischia (1d3-4, morso); Att comp +5 in mischia (1d3-4, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS trasmettere incantesimi a contatto; QS eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, parlare con il padrone; AL N; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +7; For 2, Des 15, Cos 10, Int 12, Sag 12, Car 2.

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

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

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

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

MILITANTE DEL CANTO NOTTURNO

In tutta la città, neppure i più vili assassini riscuotono maggior rispetto dei militanti del canto notturno. Potrebbero essere ovunque... potrebbero colpire in qualsiasi momento. Non è possibile sfuggire ai loro sensi prodigiosi. E la cosa peggiore è che spesso lavorano in squadre d'élite.

I militanti della Gilda del Canto Notturno (vedi pagina 167) si concentrano sull'addestramento al combattimento incentrato sulla furtività che di solito apprendono i ladri; rinunciano, però, ad alcuni degli aspetti di rapidità di mano o lingua lunga dell'essere un ladro. Tuttavia, i militanti del canto notturno non sono semplici sicari. Sono avversari letali che colpiscono da posizioni nascoste e si muovono silenziosamente alle spalle dei nemici. Quando sono in battaglia, il loro scopo è di eliminare i nemici, non di combatterli. Quindi, colpiscono alla svelta nascondendosi nelle ombre. Non si preoccupano

TABELLA 2-18: MILITANTE DEL CANTO NOTTURNO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Attacco furtivo +1d6, lavoro di squadra (sentire/vedere alleati)
2°	+2	+0	+3	+0	Addestrarsi all'agilità
3°	+3	+1	+3	+1	Abilità di squadra +2
4°	+4	+1	+4	+1	Attacco furtivo +2d6
5°	+5	+1	+4	+1	Attaccare ai fianchi di squadra
6°	+6	+2	+5	+2	Opportunismo
7°	+7	+2	+5	+2	Abilità di squadra +4, attacco furtivo +3d6
8°	+8	+2	+6	+2	Eludere migliorato
9°	+9	+3	+6	+3	Lavoro di squadra (status)
10°	+10	+3	+7	+3	Attacco furtivo +4d6

dell'onore o della correttezza in combattimento, derivando tali ideali come infantili.

I ladri molto spesso diventano militanti del canto notturno, sebbene si conoscano anche bardi, guerrieri e ranger urbani che hanno scelto la classe. Ogni tanto un mago o uno stregone affrontano l'intensivo addestramento richiesto per unirsi ai ranghi dei militanti.

Quando lavora con altri, un militante del canto notturno è l'elemento unificatore. È l'immagine stessa della fedeltà quando si tratta di sostenere i compagni in una missione. È comune per un militante guidare un gruppo composto non solo da altri militanti, ma anche da guerrieri, incantatori o ladri.

Adattamento: Anche se qui descritta come associata alla Gilda del Canto Notturno, la classe di prestigio del militante del canto notturno potrebbe avere molti usi differenti in una campagna. I militanti potrebbero rappresentare i membri di un'organizzazione criminale d'élite, una forza di sicurezza privata ben consolidata o un corpo addestrato dell'esercito di una nazione. Mettere in evidenza il loro addestramento e le tattiche di gruppo può decisamente dare forma a un incontro o a un personaggio basato intorno a questa classe di prestigio.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

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

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Muoversi Silenziosamente 10 gradi, Nascondersi 10 gradi.

Talenti: Iniziativa Migliorata.

Speciale: Privilegio di classe di eludere.

Speciale: Il personaggio deve sottoporsi a un addestramento e prove intensive con la Gilda del Canto Notturno prima di poter ottenere le capacità di classe.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del militante del canto notturno (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For),

Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Scassinare Serrature (Des).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I militanti del canto notturno non ottengono alcuna competenza nelle armi. Sono competenti nelle armature leggere ma non negli scudi.

Attacco furtivo (Str): Un militante del canto notturno infligge 1d6 danni extra quando attacca ai fianchi un avversario o tutte le volte che al bersaglio sarebbe negato il bonus di Destrezza. Questi danni extra si applicano agli attacchi a distanza solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Aumentano a 2d6 al 4° livello, a 3d6 al 7° livello e a 4d6 al 10° livello. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*. Se un militante del canto notturno ottiene un bonus da attacco furtivo da un'altra fonte (per esempio, livelli da ladro), i bonus ai danni si sommano.

Lavoro di squadra (Str): I militanti del canto notturno sono addestrati a controllare da vicino i compagni in una missione congiunta. Un militante del canto notturno ottiene un bonus di circostanza +20 alle prove di Ascoltare e Osservare per sentire e vedere gli alleati.

Al 9° livello, i sensi di un militante del canto notturno sono così affinati da renderlo consapevole della posizione e dello status (come per l'incantesimo *status*) di tutti gli alleati entro 30 metri, anche se non sono in vista.

Addestrarsi all'agilità (Str): A partire dal 2° livello, un militante del canto notturno riduce di 2 la penalità di armatura alla prova impostagli dalle armature leggere (fino a un minimo di 0).

Abilità di squadra (Str): Al 3° livello e oltre, un militante del canto notturno può usare il proprio addestramento per migliorare l'abilità di quelli che lo circondano. Tutti gli alleati entro 9 metri dal militante del canto notturno ottengono un bonus di competenza +2 alle prove di Artista della Fuga, Ascoltare, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Scalare. Gli alleati devono essere in grado vedere il militante del canto notturno per ottenere questo bonus.

Al 7° livello, questo bonus aumenta a +4.

Attacco ai fianchi di squadra (Str): Quando un militante del canto notturno di 5° livello o superiore attacca ai fianchi un avversario, il militante e tutti gli altri alleati che minacciano lo stesso avversario ottengono un bonus di circostanza +1 ai tiri per colpire (in aggiunta al normale bonus per l'attacco ai fianchi, se si applica).

Opportunismo (Str): Una volta per round, un militante del canto notturno di 6° livello o superiore può compiere un attacco di opportunità contro un avversario che è stato appena ferito in mischia da un altro personaggio. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 41 del *Manuale del Giocatore*.

Eludere migliorato (Str): Se un militante del canto notturno di 8° livello o superiore è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

ESEMPIO DI MILITANTE DEL CANTO NOTTURNO

Karsta Longfist: Mezzorca monaca 7/militante del canto notturno 3; GS 10; umanoide Medio (orco); DV 10d8+20; pf 68; Iniz +6; Vel 15 m; CA 18, contatto 15, colto alla sprovvista 16; Att base +8; Lotta +12; Att +13 in mischia (1d8+4, senz'armi); Att comp +13/+8 in mischia (1d8+4, senz'armi) o +12/+12/+8 in mischia (1d8+4, senz'armi con raffica di colpi); AS colpo *ki* (magico), attacco furtivo +1d6; QS bonus a CA, addestrarsi all'agilità, scurovisione 18 m, eludere, tratti dei mezzorchi, purezza del corpo, abilità di squadra, caduta lenta 9 m, mente lucida, lavoro di squadra, integrità del corpo 14 pf al giorno; AL LN; TS Temp +9, Rifl +11, Vol +8; For 18, Des 14, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +15, Osservare +14, Saltare +12; Arma Focalizzata (colpo senz'armi), Deviare Frecce^B, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Pugno Stordente^B, Sbilanciare Migliorato^B, Schivare.

Linguaggi: Comune, Orchesco.

Attacco furtivo (Str): Karsta infligge 1d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Karsta può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Addestrarsi all'agilità (Str): La penalità di armatura alla prova imposta a Karsta dalle armature leggere è ridotta di 2 (fino a un minimo di 0).

Eludere (Str): Se Karsta è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Tratti dei mezzorchi: Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzorco è considerato un orco.

Purezza del corpo (Str): Immune a tutte le malattie normali. Le malattie magiche e soprannaturali hanno comunque effetto su di lei.

Abilità di squadra (Str): Tutti gli alleati entro 9 metri da Karsta ottengono un bonus di competenza +2 alle prove di Artista della Fuga, Ascoltare, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Scalare. Gli alleati devono essere in grado vedere Karsta per ottenere questo bonus.

Caduta lenta (Str): Un monaco a portata di mano da un muro può usarlo per rallentare la sua discesa mentre cade. Karsta subisce danni come se la caduta fosse più corta di 9 metri rispetto a quanto non sia realmente.

Mente lucida (Str): Bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti della scuola di ammalimento.

Lavoro di squadra (Str): Karsta ottiene un bonus di circostanza +20 alle prove di Ascoltare e Osservare per sentire e vedere gli alleati.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+1, bracciali dell'armatura+3, anello di protezione+1, mantello della resistenza+1, elisir della furtività, elisir di nascondersi, elisir della visione, 2 pozioni di cura ferite moderate.

OLLAM

In Nanico, la parola "ollam" significa insegnante. L'educazione del popolo dei nani è considerata un dovere sacro, e coloro che sono considerati sapienti nella storia e nelle leggende naniche (e dei quali si pensa possiedano un senso comune superiore alla media) sono spesso chiamati ad assumere il rispettato ruolo di insegnante nella comunità. Mentre altre culture potrebbero vederlo come un lavoro per giovani fanciulle o uomini anziani, i nani considerano un ollam come un protettore della loro preziosa cultura. Nessuno nella comunità nanica prende alla leggera quella posizione.

A un ollam è garantita una posizione speciale nella gerarchia del tempo: Moradin gli fornisce gli incantesimi che gli consentono non solo di scavare nei segreti dell'universo ma anche di curare e sorvegliare i suoi protetti. Sebbene molti ollam siano chierici o bardi, sono benvenuti anche individui di altre classi, purché possiedano le conoscenze necessarie per insegnare in modo appropriato ai bambini.

I PNG ollam hanno le stesse probabilità di rimanersene al sicuro nel cuore della comunità nanica, insegnando il sapere accumulato del loro popolo, o di vagare di terra in terra, condividendo le loro conoscenze con nani e non nani allo stesso modo. Se sta accadendo qualcosa in una città nanica, si può contare sul fatto che gli ollam ne vengano a conoscenza

TABELLA 2-19: OLLAM

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Sapienza	–
2°	+1	+0	+0	+3	–	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Ispirare competenza	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	–	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Ispirare resilienza	–

per primi. Essi hanno una connessione insolitamente ottima con ogni clan e strato della società nanica.

Adattamento: Una delle funzioni della classe di prestigio dell'ollam è di fornire qualche capacità da bardo ai non bardi... senza concedere così tanto che la classe di prestigio tolga ogni attrattiva alla classe del bardo stessa. Considerando diverse circostanze, è abbastanza facile immaginare ollam da altre razze e culture.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

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

Razza: Nano.

Allineamento: Legale buono.

Abilità: Conoscenze (storia) 10 gradi, Conoscenze (qualsiasi altra) 10 gradi, Intrattenere (oratoria) 5 gradi.

ABILITÀ DI CLASSE

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

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli ollam sono competenti in tutte le armi semplici, in tutte le armature e negli scudi.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Al 2°, 3° e 4° livello, un ollam ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se

avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un ollam, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Se un ollam non aveva livelli in una classe di incantatore prima di acquisire la classe di prestigio, al 2° livello ottiene le capacità di lancio degli incantesimi di un chierico il cui livello dell'incantatore sia inferiore di uno rispetto al suo livello di classe.

Sapienza (Str): Un ollam ha la capacità di ricordare leggende o informazioni riguardanti vari argomenti, proprio come può fare un bardo con le conoscenze bardiche.

Vedi il privilegio di classe conoscenze bardiche, pagina 28 del *Manuale del Giocatore*. Un ollam aggiunge il livello di classe e il modificatore di Intelligenza alla propria prova di sapienza. Se il personaggio ha una capacità simile da un'altra classe (come, ad esempio, conoscenze bardiche), i livelli da ollam si sommano ai livelli di classe da quell'altra classe per determinare il successo della prova di sapienza.

Ispirare competenza (Sop): Un ollam

di 3° livello o superiore può usare l'oratoria per aiutare un alleato a portare a termine un compito. L'alleato ottiene un bonus di competenza +2 alle prove con un'abilità particolare. Se l'alleato è un nano, il bonus di competenza aumenta a +3. Vedi il privilegio di classe musica bardica, pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

Se un ollam ha la capacità di musica bardica ispirare competenza, può spendere un uso giornaliero della sua musica bardica per incrementare il bonus di competenza a +4 (o +6 se l'alleato è un nano).

Ispirare resilienza (Sop): Fin da giovane età, i nani imparano ad affrontare la vita con una ferma risoluzione e resistenza fisica. Un ollam di 5° livello può spendere un'azione standard per sfruttare la sua oratoria allo scopo di attingere a questo potere, garantendo a un singolo nano alleato un bonus di competenza +4 alle prove di Costituzione e ai tiri salvezza sulla Tempra, oltre che una



riduzione del danno 5/-. L'alleato deve trovarsi entro 9 metri ed essere in grado di vedere e sentire l'ollam. L'ollam, a sua volta, deve essere in grado di vedere l'alleato. L'effetto dura finché l'ollam continua la sua orazione e per 1 minuto dopo che ha finito.

Gli alleati che non sono nani ottengono invece un bonus di competenza +2 alle prove di Costituzione e ai tiri salvezza sulla Tempra, non ottengono la riduzione del danno e sono affaticati al termine della durata. (I nani non subiscono alcun effetto collaterale.)

ESEMPIO DI OLLAM

Oviff Forigril: Nana chierica 7/ollam 3; GS 10; umanaide Medio; DV 10d8+30; pf 76; Iniz +2; Vel 6 m; CA 20, contatto 10, colto alla sprovvista 20; Att base +6; Lotta +6; Att +7 in mischia (1d8+1, crit x3, *martello da guerra*+1) o +6 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +7/+2 in mischia (1d8+1/x3, *martello da guerra*+1) o +6 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS scacciare non morti 5 volte al giorno (+4, 2d6+9, 7°); QS scurovisione 18 m, tratti dei nani, ispirare competenza, sapienza +4; AL LB; TS Temp +10* (+12 contro veleni), Rifl +3*, Vol +13*; For 10, Des 8, Cos 16, Int 12, Sag 18, Car 14.

Abilità e talenti: Concentrazione +10, Conoscenze (religioni) +11, Conoscenze (storia) +11, Intrattenere (oratoria) +15, Raccogliere Informazioni +8; Competenza nelle Armi da Guerra (*martello da guerra*), Conoscenza Oscura†, Incantesimi Inarrestabili, Riflessi Fulminei.

†Nuovo talento descritto a pagina 107.

Linguaggi: Comune, Nanico; Sottocomune.

Tratti dei nani (Str): I nani hanno "esperto minatore", che garantisce loro un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per notare un lavoro in muratura insolito. Un nano che semplicemente giunge entro 3 metri da esso può effettuare una prova di Cercare come se lo stesse cercando attivamente.

Quando sono in piedi sul terreno, i nani sono eccezionalmente stabili e hanno un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere all'essere spinti o sbilanciati. Hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Ispirare competenza (Sop): Un alleato entro 9 metri che può vedere e sentire Oviff ottiene un bonus di competenza +2 alle prove con un'abilità particolare finché riesce a sentire l'oratoria di Oviff. Se l'alleato è un nano, il bonus aumenta a +3. Ispirare competenza dura fino a 2 minuti.

Incantesimi da chierico preparati (9° livello dell'incantatore): 0 - individuazione del magico (2), lettura del magico, luce, resistenza, riparare; 1° - comando (CD 15), comprensione dei linguaggi, favore divino, protezione dal male^{DB}, scudo della fede, visione della morte; 2° - arma spirituale, blocca persone (CD 16), intuizione divina†, resistenza dell'orso, rimuovi paralisi, scudo sugli altri^D; 3° - dissolvi magie, luce incandescente (+5 contatto a distanza), parlare con i morti, protezione dall'energia^D, veste magica; 4° - divinazione, inviare, punizione sacra^{DB} (CD 18), rivela bugie; 5° - colpo infuocato, dissolvi il male^{DB}.

D: Incantesimo di dominio. **Domini:** Bene (lancia incantesimi del bene [B] al 10° livello dell'incantatore), Protezione (interdizione protettiva garantisce bonus di resistenza +7 al successivo tiro salvezza, 1 volta al giorno).

†Nuovo incantesimo descritto a pagina 150.

Proprietà: Armatura completa+1, anello di protezione+1, scudo leggero di legno perfetto, *martello da guerra*+1, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli, *mantello del carisma*+2, *talismano della saggezza*+2, *mantello della resistenza*+1, incenso (50 mo), 2 anelli di platino (50 mo ciascuno), 150 mo.

OMBRA MENTALE

Uno spettro nei pensieri degli incauti, l'ombra mentale si sposta attraverso i contorti sentieri della mente con la stessa facilità con cui scivola attraverso i bui vicoli della città. Un'ombra mentale fonde i poteri psionici e la furtività prodigiosa in una efficace sintesi. Sebbene possano essere spie o ladri capaci, le ombre mentali si considerano molto di più. Le ombre mentali considerano il loro addestramento e i poteri psichici come un'estensione di un profondo processo di introspezione che richiede la conoscenza dei più interiori scopi e motivazioni altrui.

Mentre poche ombre mentali sono addestrate in segreto da governi, cabale nascoste e simili, la maggior parte si addestra in un monastero isolato. Questi ascetici rinunciano a molti degli scopi mondani che avevano prima di entrare nel monastero delle ombre mentali, consacrando

TABELLA 2-20: OMBRA MENTALE

Livello	Bonus	Tiro	Tiro	Tiro	Speciale	Poteri conosciuti
	di attacco	salvezza	salvezza	salvezza		
	base	Tempra	Riflessi	Volontà		
1°	+0	+0	+2	+2	<i>Leggere pensieri</i>	+1 livello alla classe di manifestazione esistente
2°	+1	+0	+3	+3	Attacco furtivo +1d6	-
3°	+2	+1	+3	+3	<i>Annebbiare mente</i>	+1 livello alla classe di manifestazione esistente
4°	+3	+1	+4	+4	-	+1 livello alla classe di manifestazione esistente
5°	+3	+1	+4	+4	Attacco furtivo +2d6	-
6°	+4	+2	+5	+5	-	+1 livello alla classe di manifestazione esistente
7°	+5	+2	+5	+5	-	+1 livello alla classe di manifestazione esistente
8°	+6	+2	+6	+6	Attacco furtivo +3d6	-
9°	+6	+3	+6	+6	<i>Annebbiare mente di massa</i>	+1 livello alla classe di manifestazione esistente
10°	+7	+3	+7	+7	Pugnata mentale	+1 livello alla classe di manifestazione esistente

invece a scrutare all'interno delle menti e dei segreti altrui. L'addestramento rigoroso mette in risalto la necessità di vedere i difetti e i segreti degli altri come estensioni delle esperienze stesse dell'ombra mentale. Per un'ombra mentale, l'illuminazione e la vera comprensione derivano dallo sfruttamento delle motivazioni segrete degli altri come mezzo di auto-consapevolezza.

Molte ombre mentali iniziano le loro carriere come psion e successivamente diversificano le loro abilità e capacità acquisendo un livello da ladro. Anche i combattenti psionici trovano interessante la classe, sebbene siano più propensi a diventare multiclasse come ranger o come ninja piuttosto che come ladri. Sebbene gli innati possano qualificarsi per la classe con la stessa facilità degli psion, ben pochi innati diventano ombre mentali. (Per le informazioni complete sulle classi psioniche e sui poteri psionici, vedi il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*.)

Adattamento: Con la loro eccellente selezione di abilità e progressione fissa di poteri psionici, le ombre mentali possono essere rimaneggiate facilmente per riempire praticamente qualsiasi nicchia. È sufficiente cambiare i poteri che un'ombra mentale impara gratuitamente per adattare l'orientamento desiderato della classe. Sotto si trovano due esempi. I poteri indicati negli esempi sostituiscono la capacità di 1° livello dell'ombra mentale *leggere pensieri*, la capacità di 3° livello *annebbiare mente* e la capacità di 9° livello *annebbiare mente di massa*.

Infiltrato cerebrale (spia psionica): 1° - *distrazione*, 3° - *collegamento sensoriale forzato*, 9° - *sonda mentale*.

Uccisore dei pensieri (assassino psionico): 1° - *occultare pensieri*, 3° - *stordimento da energia*, 9° - *vuoto mentale personale*.

Dado Vita: d6.



Mysk, un'ombra mentale

Illustrazione di M. Moore

REQUISITI

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

Bonus di attacco base: +3.

Abilità: Muoversi Silenziosamente 5 gradi, Nascondersi 5 gradi, Rapidità di Mano 3 gradi.

Speciale: 3° livello di manifestazione.

Speciale: Capacità di manifestare *amorfa occultante*.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'ombra mentale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Autoipnosi* (Sag), Cercare (Int), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche)* (Int), Disattivare Congegni (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raggiare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Sapienza Psionica* (Int) e Scassinare Serrature (Des).

*Nuova abilità o utilizzo di abilità descritto nel *Manuale Completo delle Arti Psioniche*.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'ombra mentale.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le ombre mentali non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Poteri conosciuti: Ad ogni livello indicato nella Tabella 2-20, un'ombra mentale ottiene punti potere addizionali al giorno e l'accesso a nuovi poteri scoperti come se avesse acquisito anche un livello in qualsiasi classe di manifestazione psionica a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se un personaggio aveva più di una classe di psionico prima di diventare un'ombra mentale, deve decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello da ombra mentale al fine di determinare i punti potere al giorno, i poteri conosciuti e il livello di manifestazione.

Leggere pensieri (Psi): Al 1° livello, un'ombra mentale aggiunge *leggere pensieri* al suo repertorio (se non lo

conosce già). Una volta al giorno, può manifestare *leggere pensieri* a un ridotto costo di punti potere. Il costo di *leggere pensieri* è ridotto del livello di classe dell'ombra mentale, fino a un minimo di 1 punto potere. L'effetto di questo potere è comunque limitato dal livello di manifestazione dell'ombra mentale.

Attacco furtivo (Str): A partire dal 2° livello, un'ombra mentale infligge 1d6 danni extra quando attacca ai fianchi un avversario o tutte le volte che al bersaglio sarebbe negato il bonus di Destrezza. Questi danni extra si applicano agli attacchi a distanza solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Aumentano a 2d6 al 5° livello e a 3d6 all'8° livello. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*. Se un'ombra mentale ottiene un bonus da attacco furtivo da un'altra fonte (per esempio, livelli da ladro), i bonus ai danni si sommano.

Annebbiare mente (Psi): Al 3° livello, un'ombra mentale aggiunge *annebbiare mente* al suo repertorio (se non lo conosce già). Una volta al giorno, può manifestare *annebbiare mente* a un ridotto costo di punti potere. Il costo di *annebbiare mente* è ridotto del livello di classe dell'ombra mentale, fino a un minimo di 1 punto potere. L'effetto di questo potere è comunque limitato dal livello di manifestazione dell'ombra mentale.

Annebbiare mente di massa (Psi): Al 9° livello, un'ombra mentale aggiunge *annebbiare mente di massa* al suo repertorio (se non lo conosce già). Una volta al giorno, può manifestare *annebbiare mente di massa* a un ridotto costo di punti potere. Il costo di *annebbiare mente di massa* è ridotto del livello di classe dell'ombra mentale, fino a un minimo di 1 punto potere. L'effetto di questo potere è comunque limitato dal livello di manifestazione dell'ombra mentale.

Pugnatale mentale (Sop): Un'ombra mentale di 10° livello può combinare un colpo preciso con un'esplosione di energia mentale, rimuovendo la propria presenza dalla mente e dalla memoria della vittima addirittura mentre la pugnatale alle spalle. Una volta per round come azione gratuita, subito dopo essere riuscito a infliggere danni da attacco furtivo a un avversario, un'ombra mentale può manifestare *annebbiare mente* contro quell'avversario.

Manifestare *annebbiare mente* in questo modo consuma una spesa ridotta di punti potere come descritto sopra nel paragrafo della capacità *annebbiare mente*.

ESEMPIO DI OMBRA MENTALE

Mysk: Umana ladra 1/psion (veggente) 6/ombra mentale 3; GS 10; umanoide Medio; DV 6d4+6 più 4d6+4; pf 39; Iniz +6; Vel 9 m; CA 15, contatto 13, colto alla sprovvista 13; Att base +5; Lotta +4; Att o Att comp +6 in mischia (1d4+1/19-20, pugnale); AS poteri psionici, attacco furtivo +2d6; QS scoprire trappole; AL N; TS Temp +4, Rifl +9, Vol +10; For 12, Des 14, Cos 13, Int 19, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +12, Artista della Fuga +6, Cercare +13, Conoscenze (arti psioniche) +13, Conoscenze (locali) +11, Conoscenze (piani) +8, Disattivare Congegni +16, Equilibrio +4, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7,

Osservare +4, Raccogliere Informazioni +5, Raggiungere +3, Rapidità di Mano +6, Sapienza Psionica +19, Scassinare Serrature +14, Sopravvivenza +0 (+2 seguendo tracce o su altri piani); Diversivo Migliorato†, Forza di Volontà*, Iniziativa Migliorata, Mente sul Corpo*, Poteri Inarrestabili*, Poteri Inarrestabili Superiore*, Volontà di Ferro.

*Talentò descritto nel *Manuale Completo delle Arti Psioniche*.

†Nuovo talento descritto a pagina 107.

Linguaggi: Comune; Draconico, Elfico, Nanico, Orchesco.

Poteri psionici conosciuti (punti potere 72; 8° livello di manifestazione): 1° - *affondo mentale* (CD 15), *dissonanza del destino*, *occultare pensieri*, *precognizione*, *tocco dissipante*; 2° - *amorfa occultante*, *annebbiare mente* (CD 16), *insinuazione nel sé* (CD 16), *leggere pensieri*, *lettura degli oggetti*, *urto esplosivo* (CD 16); 3° - *barriera mentale*, *esplosione di energia*, *riparazione corporea*, *trappola mentale*; 4° - *cancellazione mentale* (CD 18), *libertà di movimento psionica*, *visione dell'aura*, *vista remota* (CD 18).

Attacco furtivo (Str): Mysk infligge 2d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Mysk può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Scoprire trappole (Str): Mysk può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, anello di protezione+1, fascia dell'intelletto+2, mantello della resistenza+1, 2 pozioni di cura ferite moderate, pozione di grazia del gatto, pugnale, 100 mo.

PREDATORE DELLE MONTAGNE

Le montagne sono implacabili, e la capacità di trovare cibo ad altitudini elevate spesso significa la differenza tra la sopravvivenza e la morte. Per coloro che vivono in tali climi, la caccia fornisce non solo cibo ma anche vestiti, riparo e attrezzi utilizzando pelli e ossa di animali. I migliori cacciatori ad altitudini elevate (i predatori delle montagne) sono esperti segugi con un'istintiva conoscenza dei loro territori montuosi.

Gli esploratori (vedi pagina 5) sono i più probabili candidati a diventare predatori delle montagne, ma i ladri sono ben rappresentati e la classe di prestigio attrae

un certo numero di barbari e ranger multiclasse che si qualificano.

I PNG predatori delle montagne si trovano a capo di squadre da quattro a sei altri cacciatori (di solito esploratori o ranger), spesso lontano dall'accampamento base della tribù. A seconda di come si sposta la preda che stanno inseguendo, potrebbero rimanere lontani dall'accampamento per parecchi giorni alla volta.

Adattamento: Questa classe di prestigio rappresenta un combattente delle montagne che preferisce inseguire i nemici e attaccarli con un'imboscata... simile al ranger, ma con meno abilità e senza il lancio degli incantesimi. Di conseguenza, è facile da adattare per cacciatori al di fuori di un'ambientazione montuosa. Il bonus di attacco base di un guerriero e la capacità di compiere attacchi di schermaglia formano una combinazione irresistibile, quindi il DM non ha bisogno di caricare la classe di prestigio con molti altri privilegi di classe.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un predatore delle montagne, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Ascoltare 8 gradi, Osservare 8 gradi, Sopravvivenza 8 gradi.

Talenti: Seguire Tracce.

Speciale: Privilegio di classe di schermaglia o attacco furtivo.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del predatore delle montagne (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des),

Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del predatore delle montagne.

Competenza nelle armi e nelle armature: I predatori delle montagne sono competenti nelle armature leggere. Non sono competenti in nessuna arma.

Andatura da montanaro (Str): Un predatore delle montagne può muoversi alla sua normale velocità attraverso la ghiaia e i detriti fitti. Può anche muoversi alla sua normale velocità mentre risale pendii ripidi e scale. Vedi

pagine 89-92 della Guida del

DUNGEON MASTER per le descrizioni dei tipi di terreno.

Schermaglia (Str): Un predatore delle montagne si affida alla mobilità per infliggere danni extra e migliorare le proprie difese. A partire dal 2° livello, infligge 1d6 danni extra con tutti gli attacchi che compie durante qualsiasi round in cui si muove di almeno 3 metri rispetto alla posizione in cui ha cominciato il turno. I danni extra si applicano solo agli attacchi compiuti dopo che il predatore

delle montagne si è mosso di almeno 3 metri. La capacità

di schermaglia non può essere usata in sella a una cavalcatura. Questi danni extra aumentano di

1d6 per ogni quattro livelli ottenuti oltre il 2° (2d6 al 6°, 3d6 al 10° livello).

Questi danni extra si applicano solo contro creature viventi che abbiano un'anatomia distinguibile.

Egeth Darkhunter Kolae-Gileana, una predatrice delle montagne



Illustrazione di S. Ellis

TABELLA 2-21: PREDATORE DELLE MONTAGNE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Andatura da montanaro
2°	+2	+3	+0	+0	Schermaglia (+1d6)
3°	+3	+3	+1	+1	Rapido segugio
4°	+4	+4	+1	+1	Schermaglia (+1d6, +1 CA)
5°	+5	+4	+1	+1	Piè sicuro
6°	+6	+5	+2	+2	Schermaglia (+2d6, +1 CA)
7°	+7	+5	+2	+2	Mimetismo
8°	+8	+6	+2	+2	Schermaglia (+2d6, +2 CA)
9°	+9	+6	+3	+3	-
10°	+10	+7	+3	+3	Schermaglia (+3d6, +2 CA)

Non morti, costrutti, melme, vegetali, creature incorporee e creature immuni a danni extra da colpi critici non sono vulnerabili a questi danni aggiuntivi. Un predatore delle montagne deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da individuare un punto vitale e deve essere in grado di raggiungere tale punto. I predatori delle montagne possono applicare questi danni extra ad attacchi a distanza compiuti mentre eseguono una schermaglia, ma solo se il bersaglio è entro 9 metri.

Al 4° livello, un predatore delle montagne ottiene un bonus di competenza +1 alla Classe Armatura durante qualsiasi round in cui si muove almeno di 3 metri. Il bonus si applica non appena si è mosso di 3 metri, e dura fino all'inizio del suo turno successivo. Aumenta a +2 all'8° livello.

Un predatore delle montagne perde questa capacità quando indossa un'armatura media o pesante oppure quando trasporta un carico medio o pesante. Se ottiene la capacità di schermaglia da un'altra classe, i bonus si sommano.

Rapido segugio (Str): A partire dal 3° livello, un predatore delle montagne può muoversi alla sua normale velocità mentre segue delle tracce. Vedi il privilegio di classe del ranger, pagina 54 del *Manuale del Giocatore*.

Piè sicuro (Str): A partire dal 5° livello, un predatore delle montagne conosce molto bene i pericoli del terreno montuoso. Può ignorare i modificatori alla CD per le prove di Acrobazia, Equilibrio e Muoversi Silenziosamente derivanti da ghiaia, detriti radi, detriti fitti, pendii ripidi o scale (vedi pagina 89 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Inoltre, non ha bisogno di effettuare una prova di Equilibrio CD 10 quando corre o carica lungo un pendio ripido.

Mimetismo (Str): A partire dal 7° livello, un predatore delle montagne può usare l'abilità Nascondersi in qualsiasi tipo di terreno naturale.

ESEMPIO DI PREDATORE DELLE MONTAGNE

Egeth Darkhunter Kolae-Gileana: Goliath femmina ranger 5/predatrice delle montagne 3; GS 9; umanoide mostruoso Medio; DV 8d8+24; pf 63; Iniz +4; Vel 9 m; CA 21, contatto 15, colto alla sprovvista 16; Att base +8; Lotta +14; Att +11 in mischia (2d6+3, lancia lunga perfetta Grande) o +14 a distanza (2d6+2/x3, arco lungo composito perfetto Grande); Att comp +11/+6 in mischia (2d6+3, lancia lunga perfetta Grande) o +12/+12/+7 a distanza (2d6+2/x3, arco lungo composito perfetto Grande); AS stile di combattimento (arciere), nemico prescelto animali +2, nemico prescelto bestie magiche +4, schermaglia +1d6; QS compagno animale (lupo), benefici del compagno animale, tratti dei goliath, andatura da montanaro, rapido segugio, empatia selvatica +4 (+0 bestie magiche); AL CN; TS Temp +11, Rifl +10, Vol +5; For 14, Des 18, Cos 16, Int 12, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Conoscenze (geografia) +6, Conoscenze (natura) +8, Muoversi Silenziosamente

+12, Nascondersi +12, Osservare +13, Percepire Intenzioni +4, Saltare +6, Scalare +6, Sopravvivenza +13 (+15 per riuscire a non perdersi o per evitare pericoli naturali, o in ambienti elevati); Arma Focalizzata (arco lungo), Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Tiro Preciso, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Gol-Kaa; Gigante.

Nemico prescelto (Str): Egeth ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro gli animali. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni delle armi.

Contro le bestie magiche, ottiene un bonus di +4 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni delle armi.

Schermaglia (Str): Egeth infligge 1d6 danni extra con tutti gli attacchi durante qualsiasi round in cui si muove almeno di 3 metri rispetto alla posizione in cui ha cominciato il turno. I danni extra si applicano solo agli attacchi compiuti dopo che Egeth si è mosso di almeno 3 metri. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza durante il suo turno. Si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri di distanza. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni ai danni extra aggiuntivi. Egeth perde questa capacità quando indossa un'armatura media o pesante oppure quando trasporta un carico medio o pesante.

Compagno animale (Str): Egeth ha un lupo di nome Swiftrunner come compagno animale (vedi il *Manuale dei Mostri*, pagina 276). Il comando bonus è "attacca".

Benefici del compagno animale: Egeth e Swiftrunner usufruiscono delle qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Egeth può gestire Swiftrunner come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo al lupo.

Condividere incantesimi (Str): Egeth può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su se stessa abbia effetto anche sul suo compagno animale se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con un bersaglio di "Incantatore" sul compagno animale.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di Egeth le permette di funzionare in molti modi come se fosse di una categoria di taglia più grande, incluso l'utilizzare armi pensate per una creatura di una categoria di taglia più grande. Egeth può eseguire salti in lungo e in alto da ferma come se fossero salti in lungo e in alto in corsa. Può anche intraprendere una scalata accelerata senza subire una penalità di -5 alla prova di Scalare. Egeth è automaticamente acclimatata a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine descritte a pagina 90 della *Guida del DUNGEON MASTER*. (La razza del goliath è descritta in dettaglio in *Razze di Pietra*.)

Andatura da montanaro (Str): Egeth può muoversi alla sua normale velocità attraverso la ghiaia e i detriti fitti.

Può anche muoversi alla sua normale velocità mentre risale pendii ripidi e scale.

Rapido seguigio (Str): Egeth può seguire tracce alla sua normale velocità senza subire la solita penalità di -5, oppure può seguire tracce al doppio della velocità solo con una penalità di -10.

Incantesimo da ranger preparato (5° livello dell'incantatore): 1° - passo veloce.

Proprietà: Giaco di maglia+1, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, arco lungo composito perfetto Grande (bonus For +2), 50 frecce Grandi, lancia lunga perfetta Grande, guanti della destrezza+2, mantello della resistenza+1, bacchetta di cura ferite leggere (50 cariche), 10 mp.

SEGUGIO

Un re dei banditi saccheggia le carovane per strada. Un ogre devasta le fattorie al nord. Uno stregone ha rapito il figlio del sindaco e lo ha nascosto da qualche parte nella palude... e i soldati del re sembrano non potere arrestare questa ondata di violenza. I cittadini terrorizzati hanno solo una scelta, e non è a buon mercato. Chiamare un seguigio.

Un seguigio rintraccia i malviventi e li porta di fronte a qualsiasi giustizia li attenda. I seguigi di basso livello dipendono dai loro sensi affinati e da uno scrupoloso addestramento per cacciare i loro bersagli. Mentre acquisiscono sempre maggiore esperienza, l'ossessiva determinazione fornisce capacità soprannaturali che li rendono praticamente inarrestabili.

Sebbene alcuni seguigi lascino biglietti da visita o perfino marchiature sui loro bersagli, molti non uccidono le loro prede se possono evitarlo. Preferiscono invece sottomettere i bersagli e consegnarli alla giustizia.

Per quelli di allineamento buono, questa pratica soddisfa una qualche fiducia profondamente nascosta nella causa della giustizia. Per i seguigi neutrali o malvagi, assicura un flusso continuo di entrate grazie alla continua cattura degli stessi bersagli ogni volta che scappano di prigione.

I ranger e i barbari sono i seguigi migliori, ma anche ladri, bardi, druidi e guerrieri possono eccellere in questo ruolo. Ogni tanto, un paladino intraprende questa carriera, ma mai per denaro. Molti seguigi sono umani, anche se a volte elfi e mezzelfi trovano soddisfacente questo stile di vita. Alcuni dei migliori seguigi sono umanoidi quali gnoll, hobgoblin e bugbear.

Molti PNG seguigi lavorano per denaro (di solito parecchio), ma alcuni accettano il lavoro per giustizia, vendetta o piacere.

Quando un seguigio accetta un lavoro, designa il bersaglio come un obiettivo. Quindi, non abbandona il caso finché non è finito, cosa che si verifica quando l'obiettivo è stato arrestato o quando muore l'obiettivo o il seguigio.

Adattamento: Il modo più semplice per adattare questa classe alla propria campagna è di legare i seguigi a una o più organizzazioni di battitori superlativi. La scelta più ovvia è quella dei Seguigi, un'organizzazione descritta nel Capitolo 6 di questo volume. Ma il DM potrebbe anche introdurre un gruppo più localizzato di seguigi, come ad esempio un gruppo di ranger e seguigi che hanno giurato di servire una piccola baronia del lontano nord; i fondi guadagnati dai "Battitori di Brennmark" potrebbe essere il principale reddito della loro minuscola terra nativa.

Dado Vita: d10.



Ulfur, un seguigio

TABELLA 2-22: SEGUGIO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	Obiettivo (1), rapido seguigio
2°	+2	+3	+3	+0	Forza non letale, pronto e in attesa
3°	+3	+3	+3	+1	Inseguimento tenace (velocità +3 m), vivo o morto
4°	+4	+4	+4	+1	Dedizione del cacciatore, obiettivo (2), veloce come il vento
5°	+5	+4	+4	+1	Colpo menomante, rintracciare senza tracce
6°	+6	+5	+5	+2	Inseguimento tenace (velocità +6 m), mente schermata, vedere invisibilità
7°	+7	+5	+5	+2	Localizza creatura, obiettivo (3)
8°	+8	+6	+6	+2	Libertà di movimento
9°	+9	+6	+6	+3	Inseguimento tenace (velocità +9 m), olfatto acuto
10°	+10	+7	+7	+3	Obiettivo (4), scopri il percorso

REQUISITI

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

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Muoversi Silenziosamente 4 gradi, Raccogliere Informazioni 4 gradi, Sopravvivenza 4 gradi.

Talenti: Resistenza Fisica, Seguire Tracce.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del segugio (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiurare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Corde (Des).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

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

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

Obiettivo (Str): Un segugio può scegliere come bersaglio, od obiettivo, un singolo nemico umanoide o umanoide mostruoso per meglio cacciare quell'avversario. Per farlo, il segugio deve focalizzare la sua attenzione su un nemico che è presente e visibile, o sulla rappresentazione o descrizione di uno che non è presente, per 10 minuti. Qualsiasi interruzione rovina il tentativo e costringe il segugio a ricominciare il procedimento. Una volta completato questo studio, quel bersaglio è chiamato obiettivo.

Un segugio aggiunge il proprio livello da segugio come bonus cognitivo a tutte le prove di Ascoltare, Cercare, Osservare, Raccogliere Informazioni e Sopravvivenza effettuate per determinare la posizione di un obiettivo. Man mano che un segugio acquisisce livelli, ottiene capacità aggiuntive che possono essere usate contro un obiettivo.

Se un segugio sceglie un nuovo obiettivo prima di arrestarne uno esistente, quest'ultimo non ha più la designazione di obiettivo e il segugio perde i punti esperienza pari all'ammontare che avrebbe guadagnato per avere sconfitto quella creatura. Un segugio può scegliere un obiettivo solo una volta alla settimana.

All'inizio, un segugio può avere un solo obiettivo alla volta. Per ogni tre livelli da segugio ottenuti oltre il 1°, un segugio può avere un obiettivo aggiuntivo, ma solo se tutti gli obiettivi sono scelti durante lo stesso procedimento (vedi sopra). Ad esempio, un segugio di 4° livello potrebbe scegliere come obiettivi due bugbear nello stesso gruppo di prigionieri, oppure le rappresentazioni di un bugbear e un hobgoblin se entrambe sono studiate allo stesso tempo. Se un segugio rinuncia

ad arrestare uno qualsiasi dei suoi obiettivi, tutte le creature obiettivo rimanenti non sono più obiettivi come descritto sopra.

Rapido segugio (Str): Un segugio può muoversi alla sua velocità normale mentre segue delle tracce. Vedi il privilegio di classe del ranger, pagina 54 del *Manuale del Giocatore*.

Forza non letale (Str): A partire dal 2° livello, un segugio può usare un'arma da mischia che infligge danni letali per infliggere invece danni non letali senza subire la solita penalità di -4 al tiro per colpire.

Pronto e in attesa (Str): A partire dal 2° livello, un segugio è preparato all'inganno in qualsiasi momento. Può preparare un'azione contro il suo obiettivo, anche al di fuori della sequenza di iniziativa. Se il bersaglio attiva l'azione preparata del segugio in qualsiasi momento entro i successivi 10 minuti, il segugio può portare a termine la sua azione preparata come se i due fossero ingaggiati in combattimento (purché il segugio sia in grado di compiere quell'azione). Se il segugio è incapace di compiere l'azione (ad esempio, se è troppo lontano per colpire l'obiettivo con un attacco in mischia preparato), l'azione preparata è sprecata.

Inseguimento tenace (Str): Al 3° livello e oltre, un segugio che sta seguendo le tracce di un obiettivo ottiene un bonus di +4 alle prove di Costituzione effettuate per resistere ai danni non letali di una marcia forzata (vedi pagina 164 del *Manuale del Giocatore*).

Inoltre, un segugio all'inseguimento di un obiettivo può aumentare la propria velocità di 3 metri, fino a un valore massimo pari alla velocità dell'obiettivo. Questo bonus si somma a tutti gli altri incrementi di velocità. Al 6° livello, l'incremento di velocità aumenta a 6 metri, e arriva fino a 9 metri al 9° livello.

Vivo o morto (Str): Al 3° livello e oltre, un segugio può trasformare un colpo potenzialmente letale in uno incapacitante, spesso per riportare indietro vivo un obiettivo perché venga punito. A scelta del segugio, qualsiasi attacco in mischia che ridurrebbe un nemico a -2 o meno punti ferita lo riduce invece a -1 punto ferita. Un segugio deve scegliere di usare questa capacità immediatamente dopo avere ridotto il nemico a -2 o meno punti ferita, e prima di compiere qualsiasi altra azione (o anche prima di continuare un attacco completo). Un segugio in preda all'ira non può usare questa capacità.

Dedizione del cacciatore (Str): A partire dal 4° livello, un segugio aggiunge il proprio bonus di Costituzione (se ne ha uno) ai tiri salvezza sulla Volontà effettuati per resistere agli attacchi speciali o agli incantesimi del suo obiettivo.

Veloce come il vento (Str): A partire dal 4° livello, un segugio può muoversi furtivamente anche con un'andatura veloce. Non subisce più una penalità di -5 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi quando si sposta a una velocità fino alla sua velocità normale, e subisce solo una penalità di -10 (invece che di -20) alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi quando

corre. (Subisce la normale penalità di -20 quando attacca o carica.)

Colpo menomante (Str): A partire dal 5° livello, un segugio può infliggere colpi contro il suo obiettivo con una tale precisione che ogni attacco messo a segno infligge all'obiettivo anche 2 danni alla Forza. Un segugio può infliggere un colpo menomante con un attacco in mischia, o con un attacco a distanza da una distanza fino a 9 metri. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 41 del *Manuale del Giocatore*.

Rintracciare senza tracce (Sop): A partire dal 5° livello, un segugio può rintracciare una creatura che si muove sotto l'influenza di *passare senza tracce* o un effetto simile, sebbene subisca una penalità di -20 alle prove di Sopravvivenza quando lo fa.

Mente schermata (Sop): Al 6° livello, un segugio ottiene una resistenza agli incantesimi contro incantesimi di divinazione pari a 15 + il suo livello da segugio. Questo beneficio non si somma ad altre forme di resistenza agli incantesimi.

Vedere invisibilità (Sop): Questa capacità, ottenuta al 6° livello, funziona come un incantesimo *vedere invisibilità*, con la differenza che è perennemente attiva e che rivela solo gli obiettivi invisibili.

Localizza creatura (Mag): Una volta al giorno, un segugio di 7° livello o superiore può produrre un effetto identico a quello di un incantesimo *localizza creatura* con un livello dell'incantatore pari al livello di personaggio del segugio.

Libertà di movimento (Sop): A partire dall'8° livello, un segugio può agire normalmente indipendentemente dagli effetti magici che ne ostacolano il movimento, come se fosse soggetto a un incantesimo *libertà di movimento*. L'effetto dura per un tempo totale al giorno di 1 round per ogni punto del bonus di Sapienza che possiede (minimo 1 round). L'effetto si verifica automaticamente non appena viene applicato, dura fino a che non termina o che non è più necessario, e può essere usato più volte al giorno (fino al limite giornaliero totale di round). Il livello dell'incantatore del personaggio è pari al suo livello da segugio.

Olfatto acuto (Str): Al 9° livello, un segugio ottiene la capacità di olfatto acuto (vedi pagina 308 del *Manuale dei Mostri*).

Scopri il percorso (Mag): Un segugio di 10° livello può usare *scopri il percorso* due volte al giorno come per l'incantesimo. Il suo livello dell'incantatore è pari al suo livello da segugio.

ESEMPIO DI SEGUGIO

Ulfur: Mezzorco esploratore 4/guerriero 1/segugio 3; GS 8; umanoide Medio (orco); DV 4d8+4 più 4d10+4; pf 51; Iniz +4; Vel 12 m; CA 17 (18), contatto 13 (14), colto alla sprovvista 17 (18); Att base +7; Lotta +10; Att +11 in mischia (1d6+4/19-20, *spada corta*+1) o +12 a distanza entro 9 m (1d8+3/x3, *arco lungo composito*+1); Att comp +11/+6 in mischia (1d6+4/19-20, *spada corta*+1) o +12/+7 a distanza (1d8+3/x3, *arco lungo composito*+1); AS vivo o morto, forza

non letale, schermaglia (+1 CA, +1d6 danni); QS scurovisione 18 m, tratti dei mezzorchi, obiettivo (1), pronto e in attesa, rapido segugio, inseguimento tenace, passo senza tracce, scoprire trappole, schivare prodigioso; AL N; TS Temp +8, Rifl +10, Vol +2; For 17, Des 16, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti: Cercare +10, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +10, Raccogliere Informazioni +5, Saltare +14, Scalare +10, Sopravvivenza +10 (+12 seguendo tracce); Arma Focalizzata (arco lungo), Resistenza Fisica, Seguire Tracce, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Orchesco.

Vivo o morto (Str): A scelta di Ulfur, qualsiasi attacco in mischia che ridurrebbe un nemico a -2 o meno punti ferita lo riduce invece a -1 punto ferita. Deve scegliere di usare questa capacità immediatamente dopo avere ridotto il nemico a -2 o meno punti ferita, e prima di compiere qualsiasi altra azione (o anche prima di continuare un attacco completo).

Tratti dei mezzorchi: Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzorco è considerato un orco.

Obiettivo (Str): Ulfur può scegliere come bersaglio, od obiettivo, un singolo nemico umanoide o umanoide mostruoso per meglio cacciare quell'avversario. Per farlo, deve focalizzare la sua attenzione su un nemico che è presente e visibile, o sulla rappresentazione o descrizione di uno che non è presente, per 10 minuti. Qualsiasi interruzione rovina il tentativo e lo costringe a ricominciare il procedimento. Una volta completato questo studio, quel bersaglio è chiamato "obiettivo".

Ulfur ottiene un bonus cognitivo di +3 a tutte le prove di Ascoltare, Cercare, Osservare, Raccogliere Informazioni e Sopravvivenza effettuate per determinare la posizione di un obiettivo.

Ulfur può avere solo un obiettivo alla volta. Se sceglie un nuovo obiettivo prima di arrestarne uno esistente, quest'ultimo non ha più la designazione di obiettivo, e Ulfur perde i punti esperienza pari all'ammontare che avrebbe guadagnato per avere sconfitto quella creatura. Ulfur può scegliere un obiettivo solo una volta alla settimana.

Forza non letale (Str): Ulfur può usare un'arma da mischia che infligge danni letali per infliggere invece danni non letali senza subire la solita penalità di -4 al tiro per colpire.

Pronto e in attesa (Str): Ulfur può preparare un'azione contro il suo obiettivo, anche al di fuori della sequenza di iniziativa. Se l'obiettivo attiva l'azione preparata in qualsiasi momento entro i successivi 10 minuti, Ulfur può portare a termine la sua azione preparata come se i due fossero ingaggiati in combattimento (purché sia in grado di compiere quell'azione). Se è incapace di compiere l'azione (ad esempio, se è troppo lontano per colpire l'obiettivo con un attacco in mischia preparato), l'azione preparata è sprecata.

Schermaglia (Str): Ulfur ottiene un bonus di competenza +1 alla CA e infligge 1d6 danni extra con tutti gli attacchi che compie durante qualsiasi round in cui si muove almeno di 3 metri rispetto alla posizione in cui ha

cominciato il turno. I danni extra si applicano solo agli attacchi compiuti dopo che Ulfur si è mosso di almeno 3 metri. Questi danni si applicano anche ad attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni a questi danni extra. Ulfur perde questa capacità quando indossa un'armatura media o pesante oppure quando trasporta un carico medio o pesante.

Rapido segugio (Str): Ulfur può seguire tracce alla sua normale velocità senza subire la solita penalità di -5, oppure può seguire tracce al doppio della velocità solo con una penalità di -10.

Inseguimento tenace (Str): Mentre sta seguendo le tracce di un obiettivo, Ulfur ottiene un bonus di +4 alle prove di Costituzione effettuate per resistere ai danni non letali di una marcia forzata.

Inoltre, quando è all'inseguimento di un obiettivo, Ulfur può aumentare la propria velocità di 3 metri, fino a un valore massimo pari alla velocità dell'obiettivo. Questo bonus si somma a tutti gli altri incrementi di velocità.

Passo senza tracce (Str): Ulfur non lascia alcuna traccia dietro di sé e non può essere rintracciato in ambienti naturali.

Scoprire trappole (Str): Ulfur può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Ulfur conserva il bonus di Destrezza alla CA quando colto alla sprovvista o preso di mira da un nemico inosservato (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Proprietà: Armatura di cuoio+2, arco lungo composito+1 (bonus di For +1) con 20 frecce, spada corta+1, manette perfette.

SIGNORE DEGLI ANIMALI

Per un signore degli animali, una forma umanoide è semplicemente un incidente alla nascita. Nello spirito, un signore degli animali appartiene al branco di lupi selvaggi, alle mandrie di cavalli in corsa o ai banchi di pesci danzanti. La forma quasi glabra a due gambe è un impedimento all'essere una cosa sola con il suo vero genere, ma è un impedimento che può essere superato.

Ogni signore degli animali forma un legame con un gruppo di animali. Esistono signori delle scimmie, signori degli orsi, signori degli uccelli, signori dei felini, signori dei cavalli, signori degli squali, signori dei serpenti e signori dei lupi. Gli animali del gruppo selezionato accettano un signore degli animali come anima affine e loro capo. Gli offrono sostegno e, in cambio, lui può esserne il guardiano.

I singoli signori degli animali hanno un diverso approccio alla loro chiamata. Alcuni sono semplici difensori

della loro specie, accontentandosi di vivere come parte del ciclo naturale di preda e predatore. Altri, convinti che le creature della natura siano destinate a proteggere e alla fine migliorare questo mondo, usano le loro doti a fin di bene. Altri ancora guidano i loro fratelli e sorelle animali lungo un sentiero di egoismo o vendetta.

Barbari, ranger e druidi sono i personaggi che più probabilmente adotteranno questa classe. I barbari preferiscono le opzioni più potenti fisicamente, inclusi il signore delle scimmie, il signore degli orsi e il signore dei cavalli. I ranger gravitano verso le selezioni più furtive, come il signore dei felini e il signore dei lupi. Molti signori degli uccelli sono druidi con la capacità di usare la forma selvatica, ma i druidi sono ugualmente propensi a scegliere qualsiasi tipo di animali con cui legarsi. Anche alcuni esploratori, ladri e perfino qualche raro monaco considerano conveniente questo cammino. Tra le razze, gli elfi e i mezzelfi sono gli esempi più comuni di signori degli animali grazie al loro stretto legame con la natura.

Un personaggio può scegliere questa classe di prestigio più di una volta ma deve selezionare un diverso gruppo di animali associati e cominciare al 1° livello ogni volta. I livelli di diverse classi di signore degli animali non si sommano quando si determinano i privilegi di classe basati sul livello.

Adattamento: Il DM può personalizzare questa classe per la propria campagna associando ogni varietà con una razza o cultura specifica. I sahuagin (malenti) e gli elfi acquatici malvagi sono signori degli squali naturali, ad esempio, mentre gli umani che abitano nelle pianure sarebbero più appropriati come signori dei cavalli. Qui sono presentati otto tipi di signori degli animali, ma il DM può facilmente crearne altri adatti alla sua campagna, come il signore dei topi di fogna, lo gnoll signore delle iene o perfino l'acquatico signore delle seppie. In alternativa, il DM potrebbe suddividere i gruppi esistenti (creando signori delle tigri e signori dei leoni rivali, per esempio). Utilizzare gli esempi riportati di seguito come archetipi quando si crea un nuovo signore degli animali.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un signore degli animali, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Neutrale buono, legale neutrale, neutrale, caotico neutrale o neutrale malvagio.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Addestrare Animali 4 gradi, Conoscenze (natura) 2 gradi, 4 gradi nell'abilità appropriata come segue. *Signore dei cavalli:* Saltare; *Signore dei felini:* Muoversi Silenziosamente; *Signore dei lupi:* Sopravvivenza; *Signore degli orsi:* Intimidire; *Signore dei serpenti:* Artista della Fuga; *Signore delle scimmie:* Scalare; *Signore degli squali:* Nuotare; *Signore degli uccelli:* Osservare.

Talenti: Ogni tipo di signore degli animali deve avere un talento specifico come segue. *Signore dei cavalli:* Correre;

Signore dei felini: Arma Accurata; *Signore dei lupi:* Seguire Tracce; *Signore degli orsi:* Resistenza Fisica; *Signore dei serpenti:* Riflessi in Combattimento; *Signore delle scimmie:* Robustezza; *Signore degli squali:* Nuotare Migliorato†; *Signore degli uccelli:* Volare Migliorato†.

†Nuovo talento descritto a pagina 111.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del signore degli animali (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Punti abilità ad ogni livello:

4+ modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del signore degli animali.

Competenza nelle armi e nelle armature:

I signori degli animali non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Empatia selvatica

(Str): Un signore degli animali può migliorare l'atteggiamento di un animale. Vedi il privilegio di classe del druido, pagina 35 del *Manuale del Giocatore*. Se un signore degli animali ha empatia selvatica da un'altra classe, i livelli si sommano per determinare il bonus.

Individuazione di animali (Mag):

A partire dal 1° livello, un signore degli

animali può individuare la presenza di qualsiasi animale del gruppo selezionato a volontà, come se stesse usando *individuazione di animali o vegetali* con un livello dell'incantatore pari al suo livello di classe.

Legame animale (Str): Un signore degli animali sviluppa un legame con gli animali del suo gruppo selezionato (vedi sotto). Ottiene un bonus di +4 alle prove di Addestrare Animali ed empatia selvatica effettuate per influenzare gli animali del suo gruppo prescelto. Se un signore degli animali ha il privilegio di classe di compagno animale, somma il livello da signore degli animali al suo effettivo livello da druido al fine di determinare i Dadi Vita bonus, le capacità speciali e così via del suo compagno animale.

Gli otto gruppi di animali qui presentati, insieme a esempi presi dal *Manuale dei Mostri*, sono elencati di seguito.

Signore dei cavalli: cavallo (tutti), pony, pony da guerra.

Signore dei felini: gatto, ghepardo, leone, leone crudele, leopardo, tigre, tigre crudele.

Signore dei lupi: lupo, lupo crudele.

Signore degli orsi: orso bruno, orso crudele, orso nero, orso polare.

Signore dei serpenti: strangolatore, strangolatore gigante, vipera (tutte).

Signore delle scimmie: babbuino, gorilla, gorilla crudele, scimmia.

Signore degli squali: squalo (tutti), squalo crudele.

Signore degli uccelli: aquila, aquila gigante*, corvo, falco, gufo, gufo gigante*.

*Queste creature sono incluse anche se non sono del tipo animale.

Primo totem: Al 2° livello, un signore degli animali ottiene un bonus di +4 alle



Kozakk, un signore degli animali

Illustrazione di S. Ellis

TABELLA 2-23: SIGNORE DEGLI ANIMALI

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	Empatia selvatica, <i>individuazione di animali</i> , legame animale
2°	+2	+3	+3	+0	Primo totem, visione crepuscolare
3°	+3	+3	+3	+1	Aspetto selvatico 1 volta al giorno
4°	+4	+4	+4	+1	<i>Parlare con gli animali</i>
5°	+5	+4	+4	+1	<i>Evoca animale</i>
6°	+6	+5	+5	+2	Aspetto selvatico 2 volte al giorno, secondo totem
7°	+7	+5	+5	+2	<i>Crescita animale</i>
8°	+8	+6	+6	+2	Telepatia animale
9°	+9	+6	+6	+3	Aspetto selvatico 3 volte al giorno
10°	+10	+7	+7	+3	Terzo totem

prove effettuate con un'abilità specifica, determinata dal gruppo selezionato come segue. *Signore dei cavalli*: Saltare; *Signore dei felini*: Muoversi Silenziosamente; *Signore dei lupi*: Sopravvivenza; *Signore degli orsi*: Intimidire; *Signore dei serpenti*: Artista della Fuga; *Signore delle scimmie*: Scalare; *Signore degli squali*: Nuotare; *Signore degli uccelli*: Osservare.

Visione crepuscolare (Str): Al 2° livello, un signore degli animali ottiene la visione crepuscolare, che gli consente di vedere due volte meglio di un umano alla luce di stelle, luna, torcia e in simili condizioni di penombra. Conserva la capacità di distinguere i colori e i dettagli in queste condizioni.

Se un signore degli animali ha già la visione crepuscolare da un'altra fonte (come la sua razza), la visione crepuscolare migliora, consentendogli di vedere tre volte meglio di un umano in condizioni di penombra.

Aspetto selvatico (Sop): A 3° livello e oltre, un signore degli animali può assumere un aspetto degli animali del gruppo selezionato. Assumere un aspetto selvatico è un'azione veloce che non provoca attacchi di opportunità (vedi "Azioni veloci e azioni immediate", pagina 137). A meno che non sia diversamente indicato, l'effetto dura 1 minuto per livello. Un signore degli animali può usare questa capacità una volta al giorno al 3° livello, più una volta al giorno aggiuntiva per ogni tre livelli acquisiti dopo il 3° (due volte al giorno al 6° livello e tre volte al giorno al 9° livello).

Quando un signore degli animali raggiunge il 7° livello, il suo aspetto selvatico diventa più potente, come descritto di seguito.

Se un signore degli animali ha la capacità di forma selvatica, può spendere un uso giornaliero di forma selvatica per assumere invece il suo aspetto selvatico (la durata è come di norma per l'aspetto selvatico). Se un signore degli animali ha già un attacco naturale del tipo ottenuto con il suo aspetto selvatico, usa il valore di danni maggiore mentre è attivo l'aspetto selvatico. Se un signore degli animali impugna un'arma mentre sfrutta l'aspetto selvatico, può usare gli attacchi naturali ottenuti come armi naturali secondarie se usa l'arma come attacco primario, purché siano ancora disponibili (un signore delle scimmie non può usare un attacco con gli artigli secondario, ad esempio, se impugna un'arma a due mani).

Signore dei cavalli: La velocità di un signore dei cavalli, insieme alla velocità di qualsiasi cavallo su cui cavalca, aumenta di 3 metri per la durata di 1 ora per livello. Al 7° livello, l'incremento di velocità aumenta a 6 metri.

Signore dei felini: Un signore dei felini ottiene due attacchi con gli artigli primari. Ogni artiglio infligge 1d4 danni (o 1d3 danni per signori dei felini Piccoli). Se un signore dei felini carica, può attaccare con entrambi gli artigli alla fine della carica. Al 7° livello, i danni da artiglio aumentano a 1d6 danni (o 1d4 per signori dei felini Piccoli).

Signore dei lupi: Un signore dei lupi ottiene la capacità di olfatto acuto (vedi pagina 308 del *Manuale dei Mostri*)

per 10 minuti per livello. Al 7° livello, la durata aumenta a 1 ora per livello.

Signore degli orsi: Un signore degli orsi ottiene due attacchi con gli artigli primari. Ogni artiglio infligge 1d4 danni (o 1d3 danni per signori degli orsi Piccoli). Se un signore degli orsi colpisce con un attacco con gli artigli, può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Il signore degli orsi segue comunque tutte le altre regole normali per lottare. Al 7° livello, i danni da artiglio aumentano a 1d6 danni (o 1d4 per signori degli orsi Piccoli).

Signore dei serpenti: Un signore dei serpenti ottiene un morso velenoso come attacco naturale primario per 1 round per livello. Il morso infligge 1d4 danni (o 1d3 danni per signori dei serpenti Piccoli). La CD del tiro salvezza sulla Tempra del veleno è 10 + livello da signore degli animali + modificatore di Cos, e infligge danni iniziali e secondari di 1d3 danni alla Costituzione. Al 7° livello, i danni da morso aumentano a 1d6 danni (o 1d4 danni per signori dei serpenti Piccoli) e i danni da veleno iniziali e secondari aumentano a 1d4 danni alla Costituzione.

Signore delle scimmie: Un signore delle scimmie ottiene due attacchi con gli artigli primari. Ogni artiglio infligge 1d4 danni (o 1d3 danni per signori delle scimmie Piccoli). Se un signore delle scimmie colpisce un avversario con entrambi gli attacchi con gli artigli, squarta il nemico per 2d4 danni aggiuntivi (o 2d3 danni per signori delle scimmie Piccoli), più una volta e mezzo il suo bonus di Forza. Al 7° livello, i danni da artiglio aumentano a 1d6 danni (o 1d4 per signori delle scimmie Piccoli) e i danni da squartamento a 2d6 (o 2d4 per signori delle scimmie Piccoli).

Signore degli squali: Un signore degli squali ottiene un morso devastante come attacco naturale primario. Il morso infligge 1d8 danni (o 1d6 danni per signori degli squali Piccoli). Un signore degli squali ottiene anche la capacità di respirare sott'acqua mentre è attivo il suo aspetto selvatico. Al 7° livello, i danni da morso aumentano a 2d6 danni (o 1d8 danni per signori degli squali Piccoli).

Signore degli uccelli: A un signore degli uccelli crescono ali piumate che gli permettono di volare alla sua velocità base sul terreno (manovrabilità media). Al 7° livello, la durata aumenta a 10 minuti per livello.

Parlare con gli animali (Mag): A partire dal 4° livello, un signore degli animali può usare *parlare con gli animali* (come per l'incantesimo) una volta al giorno per conversare con gli animali del gruppo selezionato.

Evoca animali (Mag): A partire dal 5° livello, un signore degli animali può evocare uno o più animali del gruppo selezionato una volta al giorno. Questa capacità funziona in modo identico a *evoca alleato naturale V*, con la differenza che un signore degli animali può evocare creature solo dal gruppo selezionato, come spiegato in dettaglio sotto. La durata dell'effetto è di 1 minuto per livello di classe.

Signore dei cavalli: 1d4+1 cavalli leggeri, cavalli da guerra leggeri, cavalli pesanti, cavalli da guerra pesanti, pony o pony da guerra.

Signore dei felini: 1 leone crudele, 1d3 tigri o 1d4+1 leoni.

Signore dei lupi: 1d4+1 lupi o lupi crudeli.

Signore degli orsi: 1 orso polare, 1d3 orsi bruni o 1d4+1 orsi neri.

Signore dei serpenti: 1 serpente strangolatore gigante, 1d3 vipere Enormi o 1d4+1 serpenti strangolatori o vipere Grandi.

Signore delle scimmie: 1d3 gorilla crudeli o 1d4+1 gorilla.

Signore degli squali: 1d3 squali Enormi¹ o 1d4+1 squali Grandi¹.

Signore degli uccelli: 1d4+1 aquile, aquile giganti², corvi, falchi, gufi o gufi giganti².

¹ Possono essere evocati solo in un ambiente acquatico.

² Possono essere evocati solo da signori degli uccelli non malvagi.

Secondo totem: Al 6° livello, un signore degli animali ottiene un talento bonus legato al gruppo selezionato, anche se non soddisfa i prerequisiti. Se il signore degli animali ha già il talento, può scegliere qualsiasi altro talento per cui soddisfa i prerequisiti. **Signore dei cavalli:** Travolgere; **Signore dei felini:** Riflessi Fulminei; **Signore dei lupi:** Sbilanciare Migliorato; **Signore degli orsi:** Lottare Migliorato; **Signore dei serpenti:** Iniziativa Migliorata; **Signore delle scimmie:** Movimento Brachiale†; **Signore degli squali:** Critico Migliorato (morso); **Signore degli uccelli:** Attacco in Volo (vedi pagina 303 del *Manuale dei Mostri*).

†Nuovo talento descritto a pagina 110.

Crescita animale (Mag): Una volta al giorno, un signore degli animali di 7° livello o superiore può usare *crescita animale* su un singolo animale del gruppo selezionato come azione veloce (vedi "Azioni veloci e azioni immediate", pagina 137) come un incantatore del suo livello di classe. Questa capacità, per il resto, funziona esattamente come l'incantesimo.

Telepatia animale (Sop): A partire dall'8° livello, un signore degli animali può conversare telepaticamente con qualsiasi animale del gruppo selezionato che lui possa vedere entro 30 metri.

Terzo totem: Al 10° livello, un signore degli animali ottiene un incremento permanente di 2 punti a uno dei punteggi di caratteristica, determinato dal gruppo animale prescelto come segue. **Signore dei cavalli:** +2 Costituzione; **Signore dei felini:** +2 Destrezza; **Signore dei lupi:** +2 Forza; **Signore degli orsi:** +2 Costituzione; **Signore dei serpenti:** +2 Carisma; **Signore delle scimmie:** +2 Forza; **Signore degli squali:** +2 Forza; **Signore degli uccelli:** +2 Saggezza.

ESEMPIO DI SIGNORE DEGLI ANIMALI

Kozakh: Mezzorco barbaro 5/signore delle scimmie 3; GS 8; umanoide Medio (orco); DV 5d12+10 più 3d10+6 più 3; pf 73; Iniz +2; Vel 12 m; CA 18, contatto

12, colto alla sprovvista 18; Att base +8; Lotta +13; Att +14 in mischia (1d12+7/x3, ascia bipenne di ferro freddo perfetta) o +13 in mischia (1d4+5, artiglio); Att comp +14/+9 in mischia (1d12+7/x3, ascia bipenne di ferro freddo perfetta) o +13/+13 in mischia (1d4+5, artiglio); AS ira 2 volte al giorno, aspetto selvatico; QS scurovisione 18 m, tratti dei mezzorchi, schivare prodigioso migliorato, visione crepuscolare, schivare prodigioso, percepire trappole +1, empatia selvatica +3 (+7 gruppo prescelto, -1 bestie magiche); AL CN; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +3; For 20, Des 14, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +5 (+9 con gorilla), Conoscenze (natura) +1, Saltare +19, Scalare +19; Attacco Poderoso, Incalzare, Robustezza.

Linguaggi: Comune, Orchesco.

Legame animale (Str): Kozakh ottiene un bonus di +4 alle prove di Addestrare Animali ed empatia selvatica effettuate per influenzare babbuini, gorilla, gorilla crudeli o scimmie.

Individuazione di animali (Mag): Kozakh può individuare la presenza di qualsiasi babbuino, gorilla, gorilla crudele o scimmia a volontà, come se stesse usando *individuazione di animali o vegetali*.

Tratti dei mezzorchi: Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzorco è considerato un orco.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Kozakh non può essere attaccato ai fianchi e può subire attacchi furtivi solo da un personaggio che abbia almeno 9 livelli da ladro.

Ira (Str): Due volte al giorno, Kozakh può cadere in preda a uno stato di ira violenta che dura 7 round. I seguenti cambiamenti sono attivi per tutto il tempo in cui è in preda all'ira: pf aumentano di 16; CA 16, contatto 10, colto alla sprovvista 14; Lotta +15; Att +16 in mischia (1d2+10/x3, ascia bipenne di ferro freddo perfetta) o +15 in mischia (1d4+7, artiglio); Att comp +16/+11 in mischia (1d2+10/x3, ascia bipenne di ferro freddo perfetta) o +15/+15 in mischia (1d4+7, artiglio); TS Temp +11, Vol +5; For 24, Cos 18; Saltare +21, Scalare +21. Alla fine dell'ira, Kozakh è affaticato per la durata dell'incontro.

Schivare prodigioso (Str): Kozakh conserva il bonus di Destrezza alla CA quando colto alla sprovvista o preso di mira da un nemico inosservato (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Aspetto selvatico (Sop): Una volta al giorno, Kozakh può assumere il suo aspetto selvatico per ottenere due attacchi con gli artigli primari (descritti nelle statistiche soprastanti). Se colpisce un avversario con entrambi gli attacchi con gli artigli, squarta il nemico per 2d4+7 danni aggiuntivi (o 2d4+10 mentre in preda all'ira).

Proprietà: Giaco di maglia+2, ascia bipenne di ferro freddo perfetta, guanti del potere orchesco, 2 pozioni di cura ferite moderate.

SPIA

Alcuni avventurieri si gloriano della loro reputazione: più è diffusa la nomea delle loro gesta, più sono felici. Di contro, la spia preferisce evitare di attirare l'attenzione. Fa il suo lavoro in silenzio e in privato, tenendosi ben alla larga dall'opinione pubblica. Per allontanare i sospetti, spesso mantiene un'identità di copertura fingendo di essere un membro di qualche altra classe... di solito quella in cui ha iniziato la sua carriera.

Le spie raramente sono popolari, ma finché le nazioni sospettano le une delle altre ci sarà sempre lavoro per quanti possono reperire informazioni che altri vorrebbero mantenere nascoste. Più di un governante che dichiara pubblicamente di aborre le spie segretamente ne impiega un'intera scuderia, anche solo per proteggere i propri segreti dalle spie di altre nazioni. Questo insieme di circostanze, più la segretezza intrinseca alla professione di spia e il suo alto indice di mortalità, rendono impossibile determinare quante spie siano attive in un'ambientazione in un qualsiasi momento.

I ladri diventano spie eccellenti grazie alla loro ampia disponibilità di abilità e la loro propensione alla furtività. Similmente, hanno un certo vantaggio quando operano come spie in ambienti esterni. Tuttavia, un personaggio di qualsiasi classe può diventare una spia: più improbabile può sembrare la combinazione, migliore sarà la copertura che offre. Alcuni maghi e stregoni usano le loro capacità di incantesimi come copertura per il sotterfugio, e alcuni barbari sono molto più misteriosi di quanto sembrino. Le spie possono essere di qualsiasi allineamento. Variano da informatori autosufficienti che vendono i loro servizi al più alto offerente a talpe di nobili sentimenti che penetrano e distruggono le organizzazioni corrotte.

È importante per una spia mantenere le proprie emozioni distinte dai contatti professionali. Deve essere pronta a liquidare qualcuno con cui iniziava a simpatizzare senza pensarci neanche un istante se così le viene ordinato. Il tradimento è il suo mestiere, e la sua lealtà è sempre per la sua missione, non per la gente che incontra mentre la conduce a compimento.

Ogni tanto, una spia potrebbe trovare conveniente infiltrarsi in un gruppo di avventurieri diretti nell'area in cui si trova la sua vera missione. In tal caso, si comporta esattamente come un leale membro del gruppo fino a che i suoi scopi e quelli dei suoi compagni non divergono.

Adattamento: Praticamente impossibili da individuare e costantemente impegnate a coprire le loro tracce, le spie sono facilmente incluse in una campagna come singoli PNG o avversari. Le spie lavorano meglio per conto loro o con un piccolo gruppo di avventurieri di altre classi, quindi incorporarle in una campagna di solito non implica la necessità di creare specifiche organizzazioni di spie. Piuttosto, le spie servono come occhi e orecchie di molte organizzazioni. Parecchie delle organizzazioni descritte nel Capitolo 6 di questo volume potrebbero sfruttare una o più spie di alto livello per addestrare i loro membri, sorvegliare

organizzazioni rivali e intraprendere missioni speciali non adatte alle doti dei loro membri regolari. Ogni regno possiede o vuole al suo servizio quante più spie possibili, e molti di coloro che hanno le doti per un tale lavoro si ritrovano sorvegliati attentamente e perfino incoraggiati dagli agenti della corona.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare una spia, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Camuffare 8 gradi, Diplomazia 4 gradi, Falsificare 4 gradi, Percepire Intenzioni 4 gradi, Raccogliere Informazioni 4 gradi, Raggiare 8 gradi.

Talento: Abilità Focalizzata (Raggiare).

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della spia (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 8 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della spia.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le spie sono competenti nelle armi semplici e da guerra, e nelle armature leggere e medie.

Allineamento imperscrutabile (Str): La ragnatela di differenti identità e piani all'interno della mente di una spia rende impossibile ad altri individuarne l'allineamento mediante una qualche forma di divinazione. Questa capacità funziona come un incantesimo *allineamento imperscrutabile*, con la differenza che è sempre attiva.

Identità di copertura (Str): Una spia ha una specifica identità di copertura (come "Murek, il sarto di Sumberton"). Mentre opera in quell'identità, ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di Camuffare e un bonus di circostanza +2 alle prove di Raccogliere Informazioni e Raggiare.

Una spia può aggiungere una identità di copertura aggiuntiva al suo repertorio al 4° livello e un'altra al 7° livello.

Se una spia dovesse voler "mettere in pensione" un'identità di copertura e svilupparne una nuova, deve trascorrere una settimana a praticare in modo rigoroso elusive intonazioni vocali e linguaggio corporeo prima di ottenere i bonus. Le identità di copertura di per sé non forniscono alla spia nessuna abilità, competenza o privilegio di classe aggiuntivo che

TABELLA 2-24: SPIA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Allineamento imperscrutabile, identità di copertura
2°	+1	+0	+3	+0	Difesa dallo scrutamento, travestimento rapido
3°	+2	+1	+3	+1	Attacco furtivo +1d6, <i>aura magica</i>
4°	+3	+1	+4	+1	Identità di copertura, mente sfuggente
5°	+3	+1	+4	+1	Dissolvere scrutamento
6°	+4	+2	+5	+2	Attacco furtivo +2d6
7°	+5	+2	+5	+2	Copertura completa, identità di copertura

altri potrebbero aspettarsi dalle professioni di finzione. Di conseguenza, una spia deve fare molta attenzione a scegliere identità che possano sostenere un esame comune.

Difesa dallo scrutamento (Str): A partire dal 2° livello, una spia aggiunge il livello di classe ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi di divinazione (scrutamento), oltre che alle prove di Osservare effettuate per notare i sensori creati da tali incantesimi.

Travestimento rapido (Str): Al 2° livello, una spia è diventata esperta nel passare velocemente da un'identità all'altra. Ora può indossare un camuffamento in un decimo del tempo normale (1d3 minuti) e indossare o togliere un'armatura nella metà del tempo normale.

Attacco furtivo (Str): A partire dal 3° livello, una spia infligge 1d6 danni extra quando attacca ai fianchi un avversario o tutte le volte che al bersaglio sarebbe negato il bonus di Destrezza. Questi danni extra si applicano agli attacchi a distanza solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Aumentano a 2d6 al 6° livello. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*. Se un'ombra mentale ottiene un bonus da attacco furtivo da un'altra fonte (per esempio, livelli da ladro), i bonus ai danni si sommano.

Aura magica (Mag): Al 3° livello, una spia ottiene la capacità di usare *aura magica di Nystul* a volontà con un livello dell'incantatore pari al livello di classe. Molte spie usano questa capacità per schermare i loro oggetti magici dall'individuazione.

Mente sfuggente (Str): A partire dal 4° livello, una spia ha una seconda possibilità di liberarsi da qualsiasi incantesimo ed effetto di ammalimento. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*.

Dissolvere scrutamento (Sop): Al 5° livello e oltre, una spia può dissolvere un sensore di scrutamento come se lanciasse un *dissolvi magie superiore* con bersaglio. Il livello dell'incantatore è pari al suo livello di classe + 10. Può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Intelligenza.

Copertura completa (Str): Al 7° livello, una spia diventa capace di calmare la propria mente e immergersi completamente nell'identità di copertura. Mentre agisce sotto copertura completa, gli incantesimi di divinazione

individuano solo informazioni appropriate alla sua identità di copertura; non rivelano nulla che sia legato alla sua personalità di spia.

ESEMPIO DI SPIA

Gilifar: Mezzelfa ladra 5/spia 3; GS 8; umanoide Medio (elfo); DV 8d6+8; pf 35; Iniz +7; Vel 9 m; CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 18; Att base +5; Lotta +4; Att o Att comp +8 in mischia (1d6-1/18-20, *stocco*+1); AS attacco furtivo +4d6; QS identità di copertura, eludere, tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare, *aura magica*, travestimento rapido, difesa dallo scrutamento, percepire trappole +1, scoprire trappole, schivare prodigioso, allineamento imperscrutabile; AL N; TS Temp +4, Rifl +9, Vol +3; For 8, Des 16, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 14.



Gilifar, una spia

Abilità e talenti: Acrobazia +14, Ascoltare +4, Camuffare +12 (+14 recitazione), Cercare +3, Diplomazia +18, Equilibrio +5, Falsificare +13, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +4 (+7 per notare sensori di scrutamento), Percepire Intenzioni +11, Raccogliere Informazioni +14, Raggiare +15, Rapidità di Mano +16, Saltare +1; **Abilità Focalizzata (Raggiare), Arma Accurata, Iniziativa Migliorata.**

Linguaggi: Comune, Elfico.

Attacco furtivo (Str): Gilifar infligge 4d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Identità di copertura (Str): Gilifar ha adottato una identità di copertura di Falimet, un pietoso mendicante che chiede l'elemosina vicino alla porta della città.

Eludere (Str): Se Gilifar è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

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

Aura magica (Mag): Gilifar può usare *aura magica di Nystul* a volontà.

Travestimento rapido (Str): Gilifar può indossare un camuffamento in 1d3 minuti e indossare o togliere un'armatura nella metà del tempo normale.

Difesa dallo scrutamento (Str): Gilifar ottiene un bonus di +3 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi di divinazione (scrutamento) e un bonus di +3 alle prove di Osservare effettuate per notare i sensori creati da tali incantesimi.

Scoprire trappole (Str): Gilifar può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Gilifar conserva il bonus di Destrezza alla CA quando colta alla sprovvista o presa di mira da un nemico inosservato (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Allineamento imperscrutabile (Str): L'allineamento di Gilifar è occultato da un incantesimo *allineamento imperscrutabile* sempre attivo.

Proprietà: Armatura di cuoio+2, anello di protezione+1, stocco+1, mantello della resistenza+1.

TEMPESTA

La tempesta è l'unico punto di quiete in una balenante barriera di lame mortali. I poeti usano termini coloriti come "danzante" per descrivere il movimento di una tempesta e delle sue due lame, ma la padronanza di questo stile di combattimento non riguarda la danza, né la necessità di impressionare qualcuno... men che meno i poeti. Una tempesta concentra l'attenzione sull'apprendimento dei segreti del combattimento con due armi ad un singolo scopo: la distruzione dei suoi nemici.

Di solito individui coraggiosi, le tempeste raramente imparano le loro abilità mediante un addestramento formale. Invece, padroneggiano la loro arte attraverso una costante applicazione delle sue discipline e la sperimentazione sui nemici. Similmente, non importa quanto diventi famosa una tempesta, è raro che una di loro accetti degli studenti. La loro arte, dicono, è tale da poterla imparare ma non insegnare.

Questa classe di prestigio è aperta a tutte le classi e razze. Sebbene le tempeste siano rare, ogni razza umanoide ne vanta almeno qualcuna. Perfino i membri delle razze più piccole possono trovare allettante il cammino della tempesta. Gli elfi diventano agili tempeste molto intelligenti la cui Destrezza gioca a loro vantaggio. I nani sono i meno propensi a diventare tempeste, forse perché preferiscono le armature pesanti e le armi pesanti, ma ne esistono alcune.

Adattamento: I combattenti di elite a due armi potrebbero essere addestrati in molte scuole e regni. Un modo interessante per incorporare le tempeste nel mondo di una campagna implica l'aver diversi gruppi di tempeste che si specializzano in differenti coppie di armi. I signori della guerra elfici potrebbero addestrarsi per perfezionare la loro grazia ed efficacia con delle spade corte, mentre un gruppo esotico di umani combattenti potrebbe preferire un'ascia da battaglia e un kukri.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare una tempesta, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Attacco Rapido, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Mobilità, Schivare.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della tempesta (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Equilibrio (Des), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For) e Scalare (For).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della tempesta.

*Dwotia Keenaxe,
una tempesta*

Illustrazione di M. Cotie

attacco sono abbassate di un altro 1 (da -3 a -2, o a +0 se l'arma secondaria è un'arma leggera). Il personaggio perde questa capacità quando combatte in armatura media o pesante. Vedi Tabella 8-8: "Penalità al combattere con due armi", pagina 154 del *Manuale del Giocatore*.

Versatilità con due armi (Sr): Quando una tempesta di 3° livello o superiore combatte con due armi, può applicare gli effetti di certi talenti da un'arma anche all'altra arma, purché quegli effetti possano essere applicati legalmente. Può usare questa capacità solo con i seguenti talenti: Arma Focalizzata, Arma Focalizzata Superiore, Arma Specializzata, Arma Specializzata Superiore e Critico Migliorato. Ad esempio, una tempesta che impugna una spada lunga e una spada corta e che ha il talento Arma Focalizzata (spada lunga) può applicare l'effetto di Arma Focalizzata alla spada corta oltre che alla spada lunga. Se una tempesta ha già il talento con entrambe le armi, non ottiene alcun effetto aggiuntivo.

Attacco rapido con due armi (Str): Quando una tempesta di 5° livello compie un attacco rapido, può attaccare una volta per ognuna con due diverse armi come azione di attacco. Il personaggio perde questa capacità quando combatte in armatura media o pesante.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le tempeste non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Difesa da tempesta (Str): Quando impugna un'arma doppia o due armi (escludendo le armi naturali o i colpi senz'armi), una tempesta ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura. Questo bonus aumenta a +2 al 3° livello e a +3 al 5° livello. Il personaggio perde questa capacità quando combatte in armatura media o pesante.

Ambidestria (Str): Per una tempesta di 2° livello o superiore, le penalità di attacco per combattere con due armi sono abbassate di 1 (da -4 a -3, o da -2 a -1 se l'arma secondaria è un'arma leggera). Al 4° livello, le penalità di

ESEMPIO DI TEMPESTA

Dwotia Keenaxe: Nana guerriera 6/tempesta 3; GS 9; umanoide Medio; DV 9d10+27; pf 76; Iniz +3; Vel 6 m; CA 21, contatto 16, colto alla sprovista 18; Att base +9; Lotta +12; Att +14 in mischia (1d10+6/19-20/x3, *ascia da battaglia nanica*+1) o +12 a distanza (1d8+3/crit x3, arco lungo composito); Att comp +14/+9 in mischia (1d10+6/19-20/x3, *ascia da battaglia nanica*+1) e +13 in mischia (1d6+4/19-20/x3, *ascia*+1) o +12/+7 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito); AS ambidestria, versatilità con due armi; QS scurovisione 18 m, tratti dei nani, difesa da tempesta +2; AL CB; TS Temp +11* (+13* contro veleni), Rifl +6*, Vol +4*; For 16, Des 16, Cos 16, Int 8, Sag 12, Car 8.

TABELLA 2-25: TEMPESTA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Difesa da tempesta +1
2°	+2	+3	+0	+0	Ambidestria (-3/-1)
3°	+3	+3	+1	+1	Difesa da tempesta +2, versatilità con due armi
4°	+4	+4	+1	+1	Ambidestria (-2/+0)
5°	+5	+4	+1	+1	Attacco rapido con due armi, difesa da tempesta +3

Abilità e talenti: Acrobazia +7, Saltare +7, Scalare +6; Arma Focalizzata (ascia da guerra nanica), Attacco Rapido^B, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato^B, Critico Migliorato (ascia da guerra nanica), Mobilità^B, Schivare^B.

Linguaggi: Comune, Nanico.

Ambidestria (Str): Le penalità di attacco di Dwotia per combattere con due armi sono abbassate di 1.

Versatilità con due armi (Sr): Quando Dwotia combatte con due armi, i talenti Arma Focalizzata (ascia da guerra nanica), Arma Specializzata (ascia da guerra nanica) e Critico Migliorato (ascia da guerra nanica) si applicano alla sua seconda arma oltre che all'ascia da guerra nanica.

Tratti dei nani (Str): I nani hanno "esperto minatore", che garantisce loro un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per notare un lavoro in muratura insolito. Un nano che semplicemente giunge entro 3 metri da esso può effettuare una prova di Cercare come se lo stesse cercando attivamente.

Quando sono in piedi sul terreno, i nani sono eccezionalmente stabili e hanno un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere all'essere spinti o sbilanciati. Hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti. La loro razza fornisce loro anche un bonus di +2 alle prove di Valutare o Artigianato che riguardano oggetti di pietra o metallo.

*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Proprietà: Giaco di maglia+1, anello di protezione+1, ascia da guerra nanica+1, ascia+1, arco lungo composito (bonus For +3) con 20 frecce, guanti del potere orchesco, 2 pozioni di cura ferite leggere, 20 mo.

UCCISORE DAL VOLTO SPETTRALE

Dal nulla appare lo spettro della morte, un'ombra in armatura con una lama scintillante sguainata. In un lampo la katana scende, togliendo la vita in un arco sanguinario. Tutt'intorno, urla di terrore e grida di paura sono levate, mentre mani tremanti brandiscono spade per combattere l'uccisore mascherato. Con il suo bersaglio morto, l'uccisore dal volto spettrale si allontana tranquillo camminando mentre le spade e i pugni attraversano senza danno il suo corpo quasi trasparente.

Molto tempo fa, un clan perseguitato di pericolosi combattenti cercò il modo di vendicarsi contro i propri oppressori. Mediante la stregoneria, gli incantatori del clan supplicarono alcuni spiriti oscuri di rivelare loro un modo perché il clan potesse sopravvivere all'imminente conflitto ed esigere vendetta dall'imperatore che aveva cercato di annientarli. I membri del clan strinsero un patto oscuro, e gli spiriti-demoni che avevano contattato fornirono al clan i mezzi per

gli scopi sanguinari che desideravano. Indossando maschere terrificanti per nascondere la loro identità, i combattenti del clan si intrufolarono nel palazzo imperiale, e grazie al potere malvagio del patto che avevano stretto, attraversarono in modo invisibile e intangibile la dimora imperiale e uccisero l'intera famiglia imperiale, scatenando nel paese ancora una volta una sanguinosa guerra civile. Nessuno mai scoprì le azioni disonorevoli del clan, e a tutt'oggi, nessuno sa da dove derivi il clan degli uccisori dal volto spettrale.

Oggi giorno gli uccisori dal volto spettrale agiscono come assassini e spie a pagamento, un clan mercenario che si nasconde dietro una parvenza di condotta scoperta e onorevole. Quando in missione, indossano maschere demoniache di porcellana di un bianco spettrale per celare la loro identità e come simbolo del patto che il loro clan ha stretto con gli spiriti-demoni. Mediante l'addestramento e la disciplina, gli uccisori dal volto spettrale apprendono i metodi più leali e terrificanti per attaccare i nemici, e grazie al loro legame mistico con gli spiriti, imparano a diventare invisibili, attraversare i muri e perfino a vedere con gli occhi degli stessi spiriti.

Molti uccisori dal volto spettrale iniziano la carriera come ladri o ranger, sebbene siano comuni anche i ninja. I guerrieri sono solo leggermente meno comuni. Ben pochi monaci, barbari o membri di classi da incantatore scelgono di diventare uccisori dal volto spettrale, ma tali personaggi non sono completamente sconosciuti.

I PNG uccisori dal volto spettrale sono membri del clan di ninja dell'Uccisore dal Volto Spettrale. Questo clan si camuffa per sembrare un normale clan di samurai, leali all'impero ma non degni di nota. Per la maggior parte del tempo un uccisore dal volto spettrale semplicemente persegue le proprie responsabilità verso il clan e l'imperatore, ma quando richiamato dal denaro o dal daimyo del clan l'uccisore dal volto spettrale indossa la maschera che significa la morte per i suoi nemici.

Adattamento: Sebbene gli uccisori dal volto spettrale siano descritti come un clan di samurai e ninja, la classe può facilmente perdere questi aspetti della sua essenza e diventare un gruppo di assassini. Quando introdotta come forza del bene, la classe di prestigio dell'uccisore dal volto spettrale potrebbe essere usata per rappresentare un clan di investigatori o spie al servizio di una nazione o fazione di allineamento buono.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un uccisore dal volto spettrale, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Concentrazione 4 gradi, Intimidire 8 gradi, Muoversi Silenziosamente 6 gradi, Nascondersi 6 gradi.

Talent: Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'uccisore dal volto spettrale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For) e Scassinare Serrature (Des).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'uccisore dal volto spettrale.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli uccisori dal volto spettrale sono competenti nelle armi semplici e da guerra, e nelle armature leggere.

Passo fantasma (Sop): Un uccisore dal volto spettrale può diventare invisibile per 1 round una volta al giorno. Usare questa capacità è un'azione veloce (vedi "Azioni veloci e azioni immediate", pagina 137) che non provoca attacchi di opportunità. Un uccisore dal volto spettrale può usare questa capacità una volta addizionale al giorno per ogni tre livelli di classe ottenuti oltre il 1° (2 volte al giorno al 4° livello, 3 volte al giorno al 7° livello e 4 volte al giorno al 10° livello).

Al 6° livello, quando usa passo fantasma un uccisore dal volto spettrale può diventare etereo invece di diventare invisibile.

Colpo improvviso (Str): Se un uccisore dal volto spettrale di 2° livello o superiore può sorprendere un avversario mentre non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, può colpire un punto vitale per danni extra. Ogni volta che al bersaglio di un uccisore dal volto spettrale è negato il bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se ne ha uno) contro il suo attacco, l'uccisore dal volto spettrale infligge 1d6 danni extra con il suo attacco. Questi danni extra aumentano di 1d6 danni ogni tre livelli (+2d6 al 5° livello, +3d6 all'8° livello). Per il resto, questa capacità funziona come la capacità del ninja descritta a pagina 18.

Qeng Yi, un uccisore dal volto spettrale



Attacco spaventoso (Sop): A partire dal 3° livello, un uccisore dal volto spettrale può far cadere in preda al panico o anche spaventare a morte la sua vittima compiendo un attacco di colpo improvviso. Una volta al giorno, un uccisore dal volto spettrale può designare un attacco di colpo improvviso in mischia come attacco spaventoso. L'uccisore dal volto spettrale sfrutta il talento Attacco Poderoso per l'attacco e deve subire una penalità di almeno -1 al tiro per colpire. Se l'attacco infligge danni al bersaglio, la vittima deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello di classe da uccisore dal volto spettrale + modificatore di Car dell'uccisore dal volto spettrale). Se la vittima ha successo, è scossa per 1 round per livello di classe dell'uccisore dal volto spettrale; se fallisce, muore di paura all'istante. Le creature immuni agli effetti di influenza mentale, immuni alla paura o con Dadi Vita che superano il livello di personaggio dell'uccisore dal volto spettrale sono immuni a questo attacco spaventoso.

Inoltre, tutte le creature entro 9 metri che vedono l'attacco spaventoso (esclusi la vittima, l'uccisore dal volto spettrale e i suoi alleati) cadono in preda al panico (se i loro Dadi Vita sono inferiori al livello di classe dell'uccisore dal volto spettrale + il suo modificatore di Car) o diventano scosse (se i loro Dadi Vita sono uguali o superiori al livello di classe dell'uccisore dal volto spettrale + il suo modificatore di Car) per 1 round per livello di classe dell'uccisore dal volto spettrale. Un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo (CD 10 + livello di classe dell'uccisore dal volto spettrale + modificatore di Car dell'uccisore dal volto spettrale + bonus ai danni da Attacco Poderoso sull'attacco spaventoso) nega questo effetto.

Un uccisore dal volto spettrale può usare questa capacità una volta al giorno addizionale per ogni tre livelli ottenuti oltre il 3° (2 volte al giorno al 6° livello, 3 volte al giorno al 9° livello).

Vista fantasma (Sop): A partire dal 7° livello, un uccisore dal volto spettrale può vedere le creature e gli

TABELLA 2-26: UCCISORE DAL VOLTO SPETTRALE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Passo fantasma 1 volta al giorno
2°	+2	+3	+0	+0	Colpo improvviso +1d6
3°	+3	+3	+1	+1	Attacco spaventoso 1 volta al giorno
4°	+4	+4	+1	+1	Passo fantasma 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Colpo improvviso +2d6
6°	+6	+5	+2	+2	Attacco spaventoso 2 volte al giorno, passo fantasma (etereo)
7°	+7	+5	+2	+2	Passo fantasma 3 volte al giorno, vista fantasma
8°	+8	+6	+2	+2	Colpo improvviso +3d6
9°	+9	+6	+3	+3	Attacco spaventoso 3 volte al giorno
10°	+10	+7	+3	+3	Incalzare spaventoso, passo fantasma 4 volte al giorno

oggetti eterei e invisibili con la stessa facilità con cui vede le creature e gli oggetti materiali.

Incalzare spaventoso (Sop): Se un uccisore dal volto spettrale di 10° livello uccide un nemico con l'attacco spaventoso (che sia per i danni inflitti o a causa di un tiro salvezza fallito contro il suo effetto di paura), ottiene un immediato attacco in mischia extra contro un altro bersaglio a portata. Se il nuovo bersaglio è colto alla sprovvista, anche questo attacco extra è un attacco spaventoso, sebbene non conti nel limite giornaliero di attacchi spaventosi dell'uccisore dal volto spettrale. Per il resto questa capacità funziona esattamente come il talento Incalzare (vedi pagina 96 del *Manuale dei Mostri*).

ESEMPIO DI UCCISORE DAL VOLTO SPETTRALE

Qeng Yi: Umano ladro 2/guerriero 4/uccisore dal volto spettrale 3; GS 9; umanoide Medio; DV 2d6+4 più 4d10+8 più 3d8+6; pf 63; Iniz +7; Vel 9 m; CA 18, contatto 13, colto alla sprovvista 15; Att base +8; Lotta +11; Att +13 in mischia (2d6+7/19-20, *spadone*+1) o +12 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto); Att comp +13/+8 in mischia (2d6+7/19-20, *spadone*+1) o +12/+7 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto); AS attacco spaventoso 1 volta al giorno, attacco furtivo +1d6, colpo improvviso +1d6; QS eludere, passo fantasma 1 volta al giorno, scoprire trappole; AL NM; TS Temp +10, Rifl +9, Vol +6; For 16, Des 16, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +11, Cercare +8, Concentrazione +6, Equilibrio +5, Intimidire +8, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +9, Saltare +8, Scalare +10, Scassinare Serrature +11, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce); Arma Focalizzata (*spadone*), Arma Specializzata (*spadone*), Attacco Poderoso^B, Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata^B, Mobilità, Schivare^B, Volontà di Ferro^B.

Linguaggi: Comune.

Eludere (Str): Se Qeng Yi è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Attacco spaventoso (Sop): Una volta al giorno, Qeng Yi può designare un attacco di colpo improvviso in

mischia come attacco spaventoso. Deve sfruttare il talento Attacco Poderoso e subire una penalità di almeno -1 al tiro per colpire. Se l'attacco infligge danni al bersaglio, la vittima deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà CD 12. Se la vittima ha successo, è scossa per 3 round; se fallisce, muore di paura all'istante. Le creature immuni agli effetti di influenza mentale, immuni alla paura o con 10 o più Dadi Vita sono immuni all'attacco spaventoso di Qeng Yi.

Tutte le creature entro 9 metri che vedono l'attacco spaventoso (esclusi Qeng Yi e i suoi alleati) cadono in preda al panico (se con 1 Dado Vita o meno) o diventano scosse (se con 2 o più Dadi Vita) per 3 round (Volontà nega, CD 12 + bonus ai danni da Attacco Poderoso).

Passo fantasma (Sop): Qeng Yi può diventare invisibile per 1 round una volta al giorno. Questa è un'azione veloce che non provoca attacchi di opportunità (vedi "Azioni veloci e azioni immediate", pagina 137).

Attacco furtivo (Str): Qeng Yi infligge 1d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni extra si sommano ai danni extra da un attacco furtivo, quindi Qeng Yi infligge 2d6 danni extra contro nemici colti alla sprovvista, ma solo 1d6 danni extra contro nemici attaccati ai fianchi. Vedi pagina 18 per i dettagli.

Scoprire trappole (Str): Qeng Yi può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Proprietà: Cuoio borchiato+2, *spadone*+1, arco lungo composito perfetto (bonus For +3), 20 frecce, 10 frecce d'argento, guanti del potere orchesco, mantello della resistenza+1, 2 pozioni di invisibilità.

VIGILANTE

Un vigilante, dopo avere subito le angherie di alcuni malavitosi, potrebbe avere deciso di farsi giustizia da solo. Un altro potrebbe avere perduto una persona cara,

vittima di una pugnolata in un vicolo buio. Un altro ancora potrebbe voler riscattare un'esistenza trascorsa al di fuori della legge. Qualunque sia la ragione, il vigilante prova un ardente desiderio di risolvere i crimini e consegnare alla giustizia i malfattori.

Il vigilante interviene sul luogo del crimine, utilizzando tecniche di indagine sia magiche che tradizionali. Sa captare le voci che circolano nel mondo della malavita su un crimine, analizzare gli indizi e identificare i possibili sospetti. Una volta che si è messo su una pista, la segue senza sosta, fino a che non cattura il sospettato e non riesce a estorcergli una confessione. Alcuni vigilanti potrebbero essere al servizio del sovrano locale o di una milizia cittadina, mentre altri potrebbero lavorare come detective privati in cerca di impiego. Altri ancora potrebbero pattugliare le strade di notte per fermare i crimini in corso o bloccare i malviventi, prima ancora che agiscano.

Un bardo o un ladro possono acquisire velocemente la varietà di abilità richieste a un vigilante. Questa classe è di un certo interesse anche per i ranger, poiché permette loro di ingaggiare cacce all'uomo cittadine, seguendo i criminali come prede. Alcuni aspiranti vigilanti aggiungono uno o più livelli da guerriero o paladino per migliorare il loro valore in combattimento.

Un PNG vigilante potrebbe entrare in scena giusto in tempo per salvare i personaggi da un attacco criminale. Comunque, se i PG dovessero violare le leggi del "terreno di caccia" di un vigilante, potrebbero presto finire nel suo libro nero.

Adattamento: Sebbene i membri di questa classe di solito lavorano da soli, non è necessario che succeda in ogni campagna. Qualsiasi gruppo altamente addestrato di avventurieri professionisti, cacciatori di taglie o perfino assassini potrebbe comprendere membri della classe del vigilante, soprattutto se si elimina la restrizione di allineamento.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

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

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Cercare 4 gradi, Conoscenze (locali) 8 gradi, Intimidire 4 gradi, Percepire Intenzioni 8 gradi, Raccogliere Informazioni 8 gradi.

Talenti: Allerta.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del vigilante (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Camuffare (Car), Cercare (Int), Conoscenze (locali) (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Saltare

(For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des) e Utilizzare Corde (Des).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I vigilanti sono competenti nelle armi semplici e da guerra, e nella rete. Non sono competenti nelle armature o negli scudi.

Incantesimi al giorno: Un vigilante ha la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi arcani. Per lanciare un incantesimo da vigilante, un vigilante deve avere un punteggio di Carisma di almeno 10 + il livello dell'incantesimo, quindi, se ha un punteggio di Carisma di 10 o inferiore, non è in grado di lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus si basano sul Carisma, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Car del vigilante. Quando un vigilante ottiene 0 incantesimi al giorno di un certo livello (ad esempio, incantesimi di 1° livello al 1° livello), ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Carisma per quel livello di incantesimo. La lista degli incantesimi da vigilante compare sotto. Un vigilante lancia incantesimi proprio come un bardo.

La selezione di incantesimi di un vigilante è estremamente limitata. Un vigilante inizia a giocare conoscendo due incantesimi di 1° livello a sua scelta. A molti nuovi livelli da vigilante, ottiene uno o più nuovi incantesimi conosciuti come indicato nella Tabella 2-28: "Incantesimi da vigilante conosciuti". (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi che conosce un vigilante non è influenzato dal suo punteggio di Carisma.)

Quando raggiunge il 6° livello, e ad ogni livello pari successivo, un vigilante può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di uno che conosce già. Questo funziona allo stesso modo della capacità del bardo di imparare nuovi incantesimi al posto di quelli vecchi (vedi pagina 28 del *Manuale del Giocatore*).

La lista degli incantesimi di un vigilante include tutti gli incantesimi dalla lista degli incantesimi del bardo che appartengono alle scuole seguenti: abiurazione, divinazione, illusione, necromanzia e trasmutazione. La lista degli incantesimi sottostante include tutti gli incantesimi dal *Manuale del Giocatore* e da questo volume che si qualificano. (Considerare gli incantesimi da bardo di livello 0 come incantesimi da vigilante di 1° livello.)

Individuazione del male (Mag): Un vigilante può usare *individuazione del male* a volontà. Vedi l'incantesimo, pagina 244 del *Manuale del Giocatore*.

Saggezza di strada (Str): Un vigilante sa come sopravvivere in aree urbane pericolose. Ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Conoscenze (locali) e Raccogliere Informazioni.

Al 7° livello, questo bonus aumenta a +4.

TABELLA 2-27: VIGILANTE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1°	+0	+0	+2	+2	<i>Individuazione del male</i> , saggezza di strada +2	0	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+3	Punire il colpevole 1 volta al giorno	1	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+3	Ricerca veloce	2	0	-	-
4°	+3	+1	+4	+4	<i>Parlare con i morti</i>	3	1	-	-
5°	+3	+1	+4	+4	Nascondersi veloce	3	2	0	-
6°	+4	+2	+5	+5	Punire il colpevole 2 volte al giorno	3	3	1	-
7°	+5	+2	+5	+5	Saggezza di strada +4	3	3	2	0
8°	+6	+2	+6	+6	<i>Ancora dimensionale</i>	3	3	3	1
9°	+6	+3	+6	+6	Ardore	3	3	3	2
10°	+7	+3	+7	+7	Punire il colpevole 3 volte al giorno	3	3	3	3

Punire il colpevole (Sop): A partire dal 2° livello, un vigilante può tentare di punire qualcuno che il vigilante ha personalmente visto commettere un crimine nella sua città nativa. Può usare questa capacità una volta al giorno. Aggiunge il bonus di Carisma (se ne ha uno) al tiro per colpire in mischia e infligge 1 danno extra per livello da vigilante.

L'attacco per punire deve verificarsi entro tre giorni dal crimine; altrimenti, i benefici di questa capacità non si applicano più. Un vigilante può usare questa capacità più volte contro lo stesso malvivente e in risposta allo stesso incidente, purché tutti questi usi si svolgano entro il limite di tempo. Se un vigilante dovesse per sbaglio tentare di punire qualcuno che non è colpevole del crimine visto, i benefici non si applicano, ma il tentativo conta comunque nel numero di volte consentito per quel giorno.

Un vigilante può usare questa capacità due volte al giorno al 6° livello e tre volte al giorno al 10° livello.

Ricerca veloce (Str): A partire dal 3° livello, un vigilante può cercare in un'area di 1,5 metri per 1,5 metri o in un volume di merci con uno spigolo di 1,5 metri come azione di movimento, piuttosto che come azione di round completo.

Parlare con i morti (Mag): A partire dal 4° livello, un vigilante può usare *parlare con i morti* una volta al giorno. Il suo livello dell'incantatore è pari al livello di classe.

Nascondersi veloce (Str): Al 5° livello e oltre, un vigilante può usare Raggiare per creare un diversivo per nascondersi come azione di movimento, invece che come azione standard. Ottiene un bonus di +4 alle prove di Raggiare effettuate a quello scopo.

Ancora dimensionale (Mag): A partire dall'8° livello, un vigilante può usare *ancora dimensionale* una volta al giorno. Il suo livello dell'incantatore è pari al livello di classe.

Ardore (Str): A partire dal 9° livello, la feroce determinazione di un vigilante gli consente di scrollarsi di dosso gli effetti magici che altrimenti lo ferirebbero. Se un vigilante effettua con successo un tiro salvezza sulla Volontà o sulla Tempra che normalmente ridurrebbe l'effetto dell'incantesimo (come per qualsiasi incantesimo con una voce di tiro salvezza di "Volontà parziale" o "Tempra dimezza"), lui invece nega l'effetto. Un vigilante privo di conoscenza o addormentato non ottiene il beneficio dell'ardore.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DA VIGILANTE

1° livello: *allarme*, *allineamento impercettibile*, *animare corde*, *aprire/chiudere*, *aura magica di Nystul*, *bocca magica*, *caduta morbida*, *camuffare se stesso*, *cancellare*, *comprensione dei linguaggi*, *conoscere direzione*, *distorcere discorso†*, *identificare*, *immagine silenziosa*, *incuti paura*, *individuazione del magico*, *individuazione delle porte segrete*, *lettura del magico*, *mano magica*, *messaggio*, *movimento accelerato†*, *occulta oggetto*, *prestidigitazione*, *resistenza*, *rimuovi paura*, *riparare*, *ritirata rapida*, *ritirata rapida veloce†*, *suono fantasma*, *suono festoso†*, *tocco del padrone†*, *ventriloquio*.

2° livello: *alterare se stesso*, *arma sonora†*, *astuzia della volpe*, *cecità/sordità*, *dissimulare*, *grazia del gatto*, *immagine minore*, *immagine speculare*, *individuazione dei pensieri*, *invisibilità*, *invisibilità veloce†*, *linguaggi*, *localizza oggetto*, *pirotecnica*, *precisione tattica†*, *sfocatura*, *silenzio*, *silenzio di ferro†*, *spaventare*, *splendore dell'aquila*, *trama ipnotica*, *trama della lama†*, *vento sussurrante*, *volare veloce†*.

3° livello: *allegro†*, *chiaroudienza/chiaroveggenza*, *collegamento vocale†*, *dissolvi magie*, *distorsione*, *forma gassosa*, *immagine maggiore*, *intermittenza*, *lentezza*, *loquacità*, *modellare suono*, *pagina segreta*, *parlare con gli animali*, *paura*, *rimuovi maledizione*, *scritto illusorio*, *scrutamento*, *sfera di invisibilità*, *vedere invisibilità*, *velocità*.

4° livello: *arma spettrale†*, *conoscenza delle leggende*, *individuazione dello scrutamento*, *invisibilità superiore*, *libertà di movimento*, *localizza creatura*, *moneta senziente†*, *ombra di una evocazione*, *parlare con i vegetali*, *respingere parassiti*, *spezzare incantamento*, *terreno illusorio*, *trama iridescente*, *zona di silenzio*.

†Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5.

TABELLA 2-28: INCANTESIMI DA VIGILANTE CONOSCIUTI

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

*Purché il vigilante abbia Carisma sufficiente per avere un incantesimo bonus di questo livello.

*Beasley "Predatore Notturmo" Bigums,
un vigilante*



ESEMPIO DI VIGILANTE

Beasley "Predatore Notturno" Bigums: Halfling ladro 3/guerriero 2/vigilante 5; GS 10; umanoide Piccolo; DV 3d6+3 più 2d10+2 più 5d8+5; pf 56; Iniz +6; Vel 9 m; CA 19, contatto 13, colto alla sprovvista 17; Att base +7; Lotta +3; Att +11 in mischia (1d4+1/19-20, *spada corta*+1) o +12 a distanza (1d4/x3, ascia da lancio perfetta); Att comp +11/+6 in mischia (1d4+1/19-20, *spada corta*+1) o +12 a distanza (1d4/x3, ascia da lancio perfetta); AS punire il colpevole 1 volta al giorno, attacco furtivo +2d6; QS *individuazione del male*, eludere, nascondersi veloce, ricerca veloce, *parlare con i morti* 1 volta al giorno, saggezza di strada +2, percepire trappole +1, scoprire trappole; AL LN; TS Temp +7, Rifl +10, Vol +7 (+9 contro paura); For 10, Des 15, Cos 12, Int 12, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia +9, Ascoltare +6, Camuffare +4, Cercare +5, Conoscenze (locali) +11, Diplomazia +6, Disattivare Congegni +3, Equilibrio +6, Intimidire +14, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +16, Osservare +11, Percepire Intenzioni +9, Raccogliere Informazioni +14, Raggiare +9, Saltare +14, Scalare +6; Allerta, Arma Accurata^B, Furtivo, Iniziativa Migliorata^B, Persuasivo, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Halfling; Orchesco.

Individuazione del male (Mag): Beasley può usare *individuazione del male* a volontà. Vedi l'incantesimo, pagina 244 del *Manuale del Giocatore*.

Eludere (Str): Se Beasley è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Nascondersi veloce (Str): Beasley può usare Raggiare per creare un diversivo per nascondersi come azione di movimento, invece che come azione standard. Ottiene un bonus di +4 alle prove di Raggiare effettuate a quello scopo.

Ricerca veloce (Str): Beasley può cercare in un'area di 1,5 metri per 1,5 metri o in un volume di merci con uno spigolo di 1,5 metri come azione di movimento, piuttosto che come azione di round completo.

Punire il colpevole (Sop): Una volta al giorno, Beasley può tentare di punire qualcuno che lui stesso ha visto personalmente commettere un crimine nella sua città natia. Aggiunge 2 al tiro per colpire in mischia e infligge 5 danni extra.

Attacco furtivo (Str): Beasley infligge 2d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Beasley può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Parlare con i morti (Mag): Beasley può usare *parlare con i morti* una volta al giorno come un incantatore di 5° livello.

Scoprire trappole (Str): Beasley può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Incantesimi da vigilante conosciuti (4/3; 5° livello dell'incantatore): 1° - *caduta morbida*, *incuti paura* (CD 13), *movimento accelerato*†, *ventriloquio* (CD 13); 2° - *invisibilità*, *sfocatura*, *volare veloce*†.

†Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5.

Proprietà: Cuoio borchiato+1, buckler+1, *spada corta*+1, ascia da lancio perfetta, *corda per scalare*, *cappello del camuffamento*, *mantello elfico*, *lenti dell'aquila*, *stivali molleggiati*, 2 *pozioni di cura ferite leggere*, 2 borse dell'impedimento, 2 bastoni di fumo, 2 pietre del tuono, 43 mp.



Illustrazione di D. Kovacs

Per sopravvivere alla vita da avventuriero la forza bruta o la capacità di scagliare un incantesimo servono a ben poco. Indipendentemente da quanto velocemente o accuratamente il personaggio brandisca la spada, o da quanto siano devastanti e potenti i suoi incantesimi, le avventure invariabilmente propongono problemi e sfide che richiedono rapido pensiero, capacità versatili e un po' di fortuna per sopravvivere. Questo capitolo esplora usi alternativi per molte abilità, fornendo molti nuovi modi con cui i personaggi possono usare i gradi di abilità esistenti per superare diversi pericoli.

Le abilità, anche se uno degli interessi principali di questo volume, sono solo una parte delle molte capacità di un personaggio. I talenti in questo capitolo garantiscono la versatilità dell'avventuriero esperto. A prescindere che il personaggio sia un guerriero che vuole gestire le proprie imprese in modo diverso dal combattimento in mischia oppure un ladro che cerca di potenziare la propria capacità di combattere, questi nuovi talenti aiutano a modellare il personaggio in un avventuriero più versatile e più durevole. Molti dei talenti mettono in rilievo l'uso delle abilità, svelando nuovi modi per usare i gradi di abilità esistenti che sarebbero troppo potenti per darli semplicemente a ogni personaggio. Altri si concentrano sulle forme di attacco speciale del ladro, del ninja e dell'esploratore. Infine, sottogruppi di talenti offrono usi ampliati per le capacità di personaggi già esistenti, come la musica bardica o la forma selvatica del druido.

ABILITÀ

L'uso delle abilità è essenziale per la carriera di ogni avventuriero: dal guerriero corpulento che si specializza solo nello scalare al mago geniale con gradi in ogni abilità Conoscenze.

COMBINARE TENTATIVI DI ABILITÀ

Il lavoro di squadra è un elemento spesso trascurato del gioco di D&D. È fin troppo facile per il guerriero prestare attenzione solo quando è il momento di brandire la spada, o per il chierico distrarsi durante il tentativo del ladro di far superare al gruppo un posto di guardia mediante un raggirò, ma questi personaggi ignorano preziose opportunità di contribuire al successo del gruppo. In aggiunta alla regola della collaborazione (vedi pagina 66 del *Manuale del Giocatore*), questa sezione descrive alcuni modi con cui i personaggi possono aiutare i loro amici ad avere successo.

Eventi individuali

Anche nei casi in cui parecchi personaggi tentano la stessa azione, con successi o fallimenti che avvengono separatamente, essi possono comunque prestare assistenza l'uno con l'altro. Offrendo consigli, guida o semplicemente dando l'esempio, un personaggio può effettivamente condividere parte della

propria esperienza con i compagni. Tuttavia, questa attività ha un costo, siccome la concentrazione del personaggio è suddivisa tra più imprese (e quindi egli non è così competente nell'impresa quanto sarebbe normalmente).

Un personaggio con 5 o più gradi in un'abilità che sia impegnato in un'impresa che sfrutta quell'abilità può accettare volontariamente una penalità di -4 alla prova allo scopo di garantire un bonus di circostanza +2 alle prove della stessa abilità effettuate dagli alleati vicini impegnati nella stessa impresa. Per esempio, la ladra di 2° livello Lidda può aiutare i suoi alleati a muoversi furtivamente in un dungeon. Accettando una penalità di -4 alle sue prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi, Lidda garantisce a Jozan, Tordek e Mialee ciascuno un bonus di circostanza +2 alle stesse prove. Anche se Lidda non è così silenziosa e nascosta come sarebbe normalmente, il gruppo nella sua totalità è più furtivo di quanto non sarebbe senza il suo aiuto.

A livelli più alti, un personaggio può garantire maggiore assistenza, ma con un costo maggiore. Un personaggio con 15 o più gradi in un'abilità può accettare una penalità di -10 alla prova per garantire un bonus di circostanza +5 alle stesse prove di abilità effettuate dagli alleati vicini impegnati nella stessa impresa.

Un alleato deve essere entro 9 metri dal personaggio per ottenere il bonus, e lui e il personaggio devono essere in grado di vedersi e sentirsi l'uno con l'altro. Utilizzando l'esempio precedente, se Lidda fosse invisibile, non potrebbe garantire il bonus a nessun personaggio che non possa vederla; se Mialee fosse invisibile, Lidda non potrebbe garantirle il bonus a meno che non sia in grado di vedere creature invisibili (ma potrebbe comunque garantire il bonus agli altri alleati).

Generalmente, solo le seguenti abilità possono essere assistite in questo modo: Addestrare Animali, Artigianato, Artista della Fuga, Cavalcare, Cercare, Diplomazia, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Raggiungere, Scalare, Sopravvivenza. In circostanze speciali, il DM potrebbe decidere che altre abilità possono beneficiare di questa assistenza, o che i personaggi non possono beneficiare di questa forma di assistenza neanche quando usano le abilità elencate sopra.

Collaborazione

Il *Manuale del Giocatore* descrive come un personaggio possa aiutare un altro personaggio ad avere successo aiutandolo con una prova di abilità dello stesso tipo; una prova con CD 10 effettuata con successo da parte del primo personaggio garantisce un bonus di circostanza +2 alla prova del secondo personaggio per usare la stessa abilità (vedi pagina 66 del *Manuale del Giocatore*). Questa sezione amplia quella regola consentendo a personaggi più abili di garantire maggiore assistenza.

Quando un personaggio con 5 o più gradi in un'abilità usa l'azione di aiutare un altro per assistere la prova di abilità di un altro personaggio, può garantire un

bonus maggiore di quello descritto nel *Manuale del Giocatore*. Per ogni 10 punti di risultato della prova di chi aiuta oltre 10, il bonus di circostanza aumenta di 1. Di conseguenza, un risultato di 10-19 garantirebbe un bonus di circostanza +2 (come normale), un risultato di 20-29 garantirebbe un bonus di circostanza +3, un risultato di 30-39 garantirebbe un bonus di circostanza +4 e così via. (Per determinare rapidamente il bonus di circostanza, è sufficiente dividere il risultato della prova di chi aiuta per 10, arrotondare per difetto e aggiungere 1.)

Questo bonus maggiore è disponibile solo per aiutanti con almeno 5 gradi nell'abilità che viene usata. Solo i personaggi con una certa esperienza hanno la capacità di fornire l'assistenza extra offerta da questa regola.

Ad opzione del DM, questa regola può anche essere estesa all'uso dell'azione di aiutare un altro in combattimento per migliorare il tiro per colpire o la CA di un alleato. Qualsiasi personaggio con un bonus di attacco base di +5 o superiore può garantire un bonus maggiore al tiro per colpire o alla CA di un alleato come descritto sopra. Questa regola ricompensa la tattica di combattenti esperti che si aiutano a vicenda in un combattimento (spesso l'opzione migliore quando si affronta un mostro con una CA o un bonus di attacco estremamente alto).

Sinergia di abilità

Oltre ad aiutare le diverse prove di abilità di uno stesso personaggio, le sinergie di abilità possono essere usate anche per aiutare le prove degli alleati. Un personaggio con 5 o più gradi in un'abilità che offre un bonus a un'altra abilità grazie alla sinergia può effettuare una prova sfruttando la prima abilità per aiutare l'abilità che normalmente riceverebbe il bonus dalla sinergia. Ad esempio, il ranger di 2° livello Soveliss potrebbe effettuare una prova di Addestrare Animali per aiutare la prova di Cavalcare di Jozan (usando le regole di collaborazione descritte sopra e nel *Manuale del Giocatore*), poiché un personaggio con 5 gradi in Addestrare Animali ottiene un bonus di +2 alle prove di Cavalcare grazie alla sinergia. Vedi la Tabella 4-5: "Sinergie di abilità", pagina 66 del *Manuale del Giocatore*.

Le regole normali per la collaborazione si applicano comunque. Ad esempio, anche se il barbaro Krusk avesse 5 gradi in Addestrare Animali, non potrebbe usarlo per aiutare la prova di empatia selvatica della druida Vadiana, poiché Krusk non può lui stesso effettuare una prova di empatia selvatica. Alcune combinazioni possono essere difficili da immaginare, ma il DM dovrebbe permettere qualsiasi tentativo sinergico di collaborazione che gli sembri ragionevole. Per esempio, potrebbe sembrare bizzarro a prima vista che Mialee sfrutti Sapienza Magica per assistere la prova di Utilizzare Oggetti Magici di Lidda mentre questa legge una pergamena: fino a che non si immagina la maga piegata sulla spalla della ladra, mentre la aiuta a decifrare le parole più difficili.

DESCRIZIONI AMPLIATE DELLE ABILITÀ

La sezione seguente evidenzia usi nuovi e dettagliati per alcune abilità nel gioco di D&D. Le azioni nuove e ampliate descritte in questa sezione sono a disposizione di qualsiasi personaggio che di norma possa utilizzare l'abilità a meno che non sia indicato diversamente.

ACROBAZIA (DES; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Il personaggio può cadere da altezze significative senza subire danni, alzarsi da terra più velocemente del normale o compiere acrobazie a tutta velocità.

Alzarsi liberamente: Con un risultato della prova di Acrobazia CD 35, il personaggio può alzarsi da prono come azione gratuita (invece che come azione di movimento). Questo uso dell'abilità provoca comunque attacchi di opportunità come di norma.

Ignorare danni da caduta: Per ogni 15 punti del risultato della sua prova di Acrobazia, il personaggio può considerare una caduta come se fosse 3 metri più corta di quanto non sia realmente quando determina i danni. Un risultato della prova di 15-29 considera una caduta 3 metri più corta di quanto non sia realmente, 30-44 come 6 metri più corta, 45-59 come 9 metri più corta e così via.

Acrobazie a tutta velocità: Il personaggio può tentare di compiere acrobazie per superare o attraversare lo spazio di un avversario mentre corre accettando una penalità di -20 alla prova di Acrobazia.

ADDESTRARE ANIMALI (CAR)

Insegnare un comando a un animale: In aggiunta ai comandi presentati a pagina 68 del *Manuale del Giocatore*, i seguenti comandi possono essere insegnati a un animale con una prova effettuata con successo di Addestrare Animali (CD indicate sotto). Alcuni comandi richiedono che l'animale conosca già un comando esistente.

Assisti attacco (CD 20): L'animale aiuta l'attacco del personaggio o quello di un'altra creatura come azione standard. Il personaggio deve designare sia il ricevente dell'aiuto che un avversario specifico quando ordina all'animale di eseguire il compito. L'animale usa l'azione di combattimento di aiutare un altro (vedi pagina 153 del *Manuale del*

Giocatore), nel tentativo di garantire un bonus al successivo tiro per colpire del ricevente contro l'avversario designato. Inoltre, attacca ai fianchi l'avversario designato, se può farlo senza provocare attacchi di opportunità. Un animale deve conoscere il comando "attacca" (*Manuale del Giocatore*, pagina 68) prima di poter imparare questo comando.

Assisti difesa (CD 20): L'animale aiuta la difesa del personaggio o quella di un'altra creatura come azione standard. Il personaggio deve designare sia il ricevente dell'aiuto che un avversario specifico quando ordina all'animale di eseguire il compito. L'animale usa l'azione di combattimento di aiutare un altro, nel tentativo di garantire un bonus alla CA del ricevente contro il successivo attacco dell'avversario designato. Un animale deve conoscere il comando "difendi" (*Manuale del Giocatore*, pagina 68) prima di poter imparare questo comando.

Assisti seguire tracce (CD 20): L'animale aiuta il tentativo del personaggio di seguire tracce. L'animale deve essere presente mentre il personaggio tenta una prova di Sopravvivenza per seguire le tracce di un'altra creatura; se l'animale effettua con successo una prova di Sopravvivenza con CD 10, il personaggio ottiene un bonus di circostanza +2 alla propria prova di Sopravvivenza effettuata per seguire tracce. Un animale deve avere la capacità di olfatto acuto e conoscere il comando "annusa" (*Manuale del Giocatore*, pagina 68) prima di poter imparare questo comando.

Avverti (CD 20): L'animale reagisce a nuove creature avvicinandosi, anche senza che gli sia dato alcun ordine, indipendentemente dal fatto che l'animale veda, senta o individui il nuovo venuto con l'olfatto. L'esatto suono di avvertimento prodotto (fischio, ringhio, grido, latrato) varia in base al tipo di animale e all'addestramento; questo suono è scelto al momento dell'addestramento e non può essere cambiato. Se il nuovo venuto non si ferma dopo questo avvertimento, l'animale attacca. Come parte dell'addestramento, all'animale può essere insegnato a ignorare creature specifiche (come gli alleati dell'addestratore). Un animale deve conoscere il comando "proteggi" (*Manuale del Giocatore*, pagina 68) prima di poter imparare questo comando.

Blocca (CD 20): L'animale inizia un attacco di lotta e tenta di bloccare un nemico designato con le zampe, gli artigli o le zanne. Un animale con la capacità di afferrare migliorato sfrutta quella capacità nel tentativo; diversamente, l'attacco provoca attacchi di opportunità. Un animale deve cono-

NUMERO DI COMANDI

Molte creature con un'Intelligenza inferiore a 3 possono imparare tre comandi per ogni punto di Intelligenza. Gli animali addestrati e le cavalcature speciali possono apprenderne di più selezionando il talento Comandi Extra, descritto sotto. Il DM dovrebbe sentirsi libero di introdurre speciali allevamenti o addestratori che si specializzano nel produrre animali con il talento Comandi Extra e selezioni uniche di comandi.

Comandi Extra

Una creatura con questo talento può imparare più comandi della norma.

Prerequisiti: Animale o bestia magica con Int 1 o 2, deve conoscere almeno un comando.

Beneficio: La creatura può imparare tre comandi in più del normale.

Normale: Senza questo talento, animali e bestie magiche possono imparare un massimo di tre comandi per ogni punto di Intelligenza.

Speciale: Questo talento può essere selezionato più volte. Ogni volta, la creatura può imparare fino a tre comandi in più.

scere il comando "attacca" (*Manuale del Giocatore*, pagina 68) prima di poter imparare questo comando.

Casa (CD 20): L'animale ritorna nel luogo in cui è stato addestrato per eseguire questo comando, viaggiando via terra come richiesto.

Caccia (CD 15): L'animale tenta di cacciare e procurare cibo per il personaggio sfruttando la propria abilità Sopravvivenza. Vedi pagina 84 del *Manuale del Giocatore* per i dettagli su come usare Sopravvivenza per cacciare e procurare cibo. Mentre qualsiasi animale sa automaticamente come cacciare e procurarsi cibo per i propri bisogni, questo comando lo fa ritornare con il cibo invece che semplicemente mangiare a sazietà quello che trova.

Debilita (CD 20): L'animale attacca una creatura bersaglio designata per infliggere danni non letali, subendo una penalità di -4 al tiro per colpire. L'animale interrompe l'attacco quando la creatura bersaglio cade priva di sensi. Un animale deve conoscere il comando "attacca" (*Manuale del Giocatore*, pagina 68) prima di poter imparare questo comando.

Pedina (CD 20): L'animale segue un bersaglio designato, facendo del proprio meglio per rimanere inosservato, fino a che il bersaglio non viene ferito o non si riposa, e allora attacca. Un animale deve conoscere il comando "attacca" (*Manuale del Giocatore*, pagina 68) prima di poter imparare questo comando.

Ruba (CD 20): L'animale afferra un oggetto in possesso di una creatura bersaglio, glielo strappa via e lo riporta al personaggio. Se sono disponibili più oggetti, l'animale tenta di rubarne uno a caso. Un animale deve conoscere il comando "recupera" (*Manuale del Giocatore*, pagina 68) prima di poter imparare questo comando.

Addestrare un animale per un compito generico: I compiti generici qui descritti ampliano la gamma di quelli presentati nel *Manuale del Giocatore*. Per essere addestrato ad un compito generico, un animale deve avere un'Intelligenza di 2.

Combattimento avanzato (CD 20): Un animale addestrato per il combattimento avanzato conosce i comandi "assisi attacco", "attacca", "blocca", "fermo", "debilita" e "indietro". Addestrare un animale per il combattimento avanzato richiede cinque settimane. Il personaggio può anche "aggiornare" un animale addestrato per combattere e addestrarlo al combattimento avanzato spendendo due settimane ed effettuando con successo una prova di Addestrare Animali con CD 20. I nuovi comandi e compito generico sostituiscono completamente il compito precedente dell'animale e qualsiasi comando che conosceva prima.

Furto (CD 20): Un animale addestrato al furto conosce i comandi "casa", "cerca", "lavora", "recupera", "ruba" e "segui". Addestrare un animale al furto richiede sei settimane.

Protezione difensiva (CD 20): Un animale addestrato per la protezione difensiva conosce i comandi "avverti", "blocca", "debilita", "difendi", "indietro" e "proteggi". Addestrare un animale per la protezione difensiva richiede sei settimane. Il personaggio può anche "aggiornare" un animale addestrato per proteggere e addestrarlo alla protezione difensiva spendendo tre settimane ed effettuando con successo una prova

di Addestrare Animali con CD 20. I nuovi comandi e compito generico sostituiscono completamente il compito precedente dell'animale e qualsiasi comando che conosceva prima.

ARTIGIANATO (INT)

Aumentando volontariamente la difficoltà dell'impresa da affrontare, il personaggio può creare oggetti più velocemente del normale. Questa opzione apparve per la prima volta nel *Manuale dei Livelli Epici*, ma quest'uso dell'abilità Artigianato è a disposizione di personaggi di qualsiasi livello purché siano disposti ad accettare la penalità appropriata.

Impresa	CD
Creazione rapida	+10 o più alla CD

Creazione rapida: Il personaggio può aumentare volontariamente la CD della creazione di un oggetto di qualsiasi multiplo di 10. Questa tattica gli consente di creare un oggetto più velocemente (siccome il personaggio starà moltiplicando questa CD maggiore per il risultato della prova per determinare il progresso). Il personaggio deve decidere l'incremento prima di effettuare la prova.

Artigianato (creare veleni): La delicata arte del raffinare materie prime in efficaci veleni richiede sia pazienza che attenzione (per non parlare della discrezione, in aree dove i veleni sono illegali). Produrre veleni con l'abilità Artigianato (creare veleni) segue le regole nel *Manuale del Giocatore* per tutte le abilità Artigianato, con le seguenti eccezioni.

Prezzo: Il costo delle materie prime varia molto in base al fatto se il personaggio abbia accesso all'ingrediente attivo, vale a dire la sostanza tossica o la pianta che fornisce realmente la tossicità. Se è a disposizione una certa scorta, le materie prime costano un sesto del prezzo di mercato, non un terzo. Altrimenti, le materie prime costano almeno tre quarti del prezzo di mercato, supponendo che la sostanza in questione sia per lo meno in vendita.

Quantità: Per calcolare quanto veleno il personaggio sia in grado di creare in una settimana, effettuare una prova di Artigianato (creare veleni) alla fine della settimana. Se la prova ha successo, moltiplicare il risultato della prova per la CD della prova. Quel risultato indica quante mo di veleno ha creato il personaggio quella settimana. Quando le mo totali create dal personaggio sono pari o maggiori del prezzo di mercato di una dose di veleno, quella dose è finita. (Il personaggio a volte potrebbe essere in grado di creare più di una dose in una settimana, a seconda del risultato della prova e del prezzo di mercato del veleno.) Se fallisce la prova di 4 o meno, quella settimana il personaggio non fa alcun progresso. Se fallisce la prova di 5 o più, rovina la metà delle materie prime e deve ricomprarle.

ARTISTA DELLA FUGA (DES)

Il personaggio può sgusciare fuori da effetti di incantesimo limitanti, legacci o lotte molto più velocemente del normale, ma deve accettare volontariamente una penalità alla prova di abilità.

Fuga veloce: Effettuare una prova veloce di Artista della Fuga aumenta la CD richiesta di 10. Sfuggire a legacci di

TABELLA 3-1: CD PER ARTIGIANATO (CREARE VELENI)

Veleno	CD per creare	Prezzo	Tipo	CD per resistere	Danni iniziali	Danni secondari
Arsenico	15	120 mo	Ingestione	13	1 Cos	1d8 Cos
Bile di drago	30	1.500 mo	Contatto	26	3d6 For	0
Essenza d'ombra	20	250 mo	Ferimento	17	1 For*	2d6 For
Estratto di loto nero	35	4.500 mo	Contatto	20	3d6 Cos	3d6 Cos
Foschia di demenza	20	1.500 mo	Inalazione	15	1d4 Sag	2d6 Sag
Fumi di othur bruciato	25	2.100 mo	Inalazione	18	1 Cos*	3d6 Cos
Fungo velenoso striato	15	180 mo	Ingestione	11	1 Sag	2d6 Sag + 1d4 Int
Lama di morte	25	1.800 mo	Ferimento	20	1d6 Cos	2d6 Cos
Muschio di id	15	125 mo	Ingestione	14	1d4 Int	2d6 Int
Nitharit	20	650 mo	Contatto	13	0	3d6 Cos
Olio di sangue verde	15	100 mo	Ferimento	13	1 Cos	1d2 Cos
Olio di taggit	15	90 mo	Ingestione	15	0	Privo di sensi
Pasta di radice di malys	20	500 mo	Contatto	16	1 Des	2d4 Des
Polvere di lich	20	250 mo	Ingestione	17	2d6 For	1d6 For
Polvere di rapinatore oscuro	25	300 mo	Ingestione	18	2d6 Cos	1d6 Cos + 1d6 For
Polvere di ungol	20	1.000 mo	Inalazione	15	1 Car	1d6 Car, +1 Car*
Radice di terinav	25	750 mo	Contatto	16	1d6 Des	2d6 Des
Residuo di foglia sassone	20	300 mo	Contatto	16	2d12 pf	1d6 Cos
Sangue di radice	15	100 mo	Ferimento	12	0	1d4 Cos + 1d3 Sag
Succo di cervello di vermeiena	15	200 mo	Contatto	13	Paralisi	0
Veleno di aspidi nera	15	120 mo	Ferimento	12	1d6 Cos	1d6 Cos
Veleno di millepiedi Piccolo	15	90 mo	Ferimento	10	1d2 Des	1d2 Des
Veleno di ragno Medio	15	150 mo	Ferimento	12	1d4 For	1d4 For
Veleno di scorpione Grande	20	200 mo	Ferimento	14	1d4 Cos	1d4 Cos
Veleno di verme purpureo	20	700 mo	Ferimento	25	1d6 For	2d6 For
Veleno di vespa gigante	20	210 mo	Ferimento	14	1d6 Des	1d6 Des
Veleno di viverna	25	3.000 mo	Ferimento	17	2d6 Cos	2d6 Cos
Veleno drow	15	75 mo	Ferimento	13	Privo di sensi	Privo di sensi 2d4 ore
Whinni blu	15	120 mo	Ferimento	14	1 Cos	Privo di sensi

*Risucchio di caratteristica, non danni alla caratteristica.

corda, manette o altre restrizioni (tranne che una lotta richiede solo 5 round di lavoro. Sfuggire a una rete o a un incantesimo *animare corde, comandare vegetali, controllare vegetali* o *intralciare* con l'opzione di fuga veloce è un'azione standard. Sfuggire a una lotta o all'essere immobilizzati con l'opzione di fuga veloce è un'azione di movimento. Strisciare attraverso uno spazio stretto richiede metà del tempo che richiederebbe di norma (a discrezione del DM, almeno 5 round).

Scritture possono tentare di decifrare il codice. La CD per un tale tentativo di decodifica è 10 + modificatore di abilità totale del personaggio nel momento in cui crea il codice. (In effetti, il personaggio "prende 10" in una prova di abilità per creare il codice, e quanti tentano di decodificarlo effettuano una prova di Decifrare Scritture contrapposta al risultato del prendere 10 del personaggio.)

DECIFRARE SCRITTURE (INT)

Il personaggio può usare l'abilità Decifrare Scritture per creare un codice privato. Questo codice consente al personaggio (o a chiunque possieda la chiave appropriata) di trascrivere informazioni senza il rischio che altri le leggano. Qualsiasi documento che il personaggio crea usando il suo codice privato può essere letto solo da lui stesso o da qualcuno che possieda le appropriate informazioni di decodifica. Altri personaggi con gradi nell'abilità Decifrare



Nessuna corda è in grado di trattenerne un esperto artista della fuga

Azione: Creare un codice richiede una settimana di lavoro ininterrotto. Il primo tentativo di decifrare un sistema codificato creato con l'abilità Decifrare Scritture richiede un giorno di lavoro ininterrotto, e ogni tentativo successivo richiede una settimana di tempo.

Ritentare: Il personaggio può tentare di decifrare un codice privato più di una volta, ma deve spendere parecchio tempo per ogni tentativo successivo. Ogni tentativo di decifrare un codice dopo il primo richiede una settimana di lavoro ininterrotto. Il primo tentativo di decifrare un codice richiede solo un giorno di lavoro.

DIPLOMAZIA (CAR)

Il personaggio può trattare sui prezzi con un mercante o mediare tra gruppi in disaccordo, trovando una soluzione a una questione diplomatica o legale che sia soddisfacente per tutti indipendentemente dalle problematiche di fondo.

Mercanteggiare: Il personaggio può usare l'abilità Diplomazia per contrattare merci o servizi, compresi quelli di natura magica. Quando discute la vendita di un oggetto o servizio, il personaggio può tentare di abbassare il prezzo richiesto con una prova di Diplomazia effettuata per influenzare l'atteggiamento dei PNG (vedi il riquadro laterale a pagina 74 del *Manuale del Giocatore*). Se riesce a cambiare in premuroso l'atteggiamento del venditore (molti venditori iniziano come indifferenti), il venditore abbassa il prezzo richiesto del 10%. Sommare il modificatore alla prova di Diplomazia del venditore alla CD necessaria per raggiungere il risultato. Ad esempio, per modificare l'atteggiamento di un venditore con un modificatore di Diplomazia di +3 da indifferente ad amichevole, il personaggio deve ottenere un risultato di 33 o superiore con la propria prova di Diplomazia (una probabilità di base di 30, +3 per il modificatore di Diplomazia del bersaglio). Se il personaggio peggiora l'atteggiamento del venditore, quest'ultimo rifiuta di vendergli qualsiasi cosa in questo momento. Il DM è il giudice finale di qualsiasi vendita di merci e dovrebbe scoraggiare l'abuso di questa opzione nel caso rallenti troppo il gioco.

Azione: Mercanteggiare richiede almeno 1 minuto intero, come per una normale prova di Diplomazia.

Ritentare: Il personaggio non può ritentare una prova di Diplomazia per mercanteggiare.

Mediare: Al fine di mediare un disaccordo, il personaggio deve riuscire a modificare l'atteggiamento di ogni gruppo per renderlo amichevole o migliore nei confronti dell'altro gruppo coinvolto nella negoziazione. Effettuare una prova di Diplomazia come di norma per influenzare l'atteggiamento dei PNG, ma sommare il modificatore alla prova di Diplomazia del capo del gruppo alla CD necessaria per raggiungere il risultato. Per esempio, per modificare l'atteggiamento di un gruppo con a capo un individuo con un modificatore di Diplomazia di +7 da maldisposto ad amichevole, il personaggio dovrebbe ottenere un risultato di 32 o superiore alla prova di Diplomazia (una probabilità di base di 25, +7 per il modificatore di Diplomazia del bersaglio). Se il risultato della prova è inferiore a 12 (una probabilità di base inferiore a 5, +7 per il modificatore di

Diplomazia del bersaglio), l'atteggiamento del bersaglio peggiora a ostile. La CD aumenta di 5 se i due gruppi sono di culture o razze diverse.

Azione: La mediazione è un processo lungo e spesso non può essere affrettato con successo. Ogni prova richiede un giorno intero di tempo di gioco. Il personaggio può subire una penalità di -10 alla prova se desidera tentare una mediazione in un'ora invece che in un giorno (come per scongiurare una battaglia imminente).

Ritentare: Sempre che entrambe le parti non siano ostili (cioè, purché almeno una parte rimanga maldisposta o migliore), il personaggio può ritentare una prova di Diplomazia effettuata per mediare un disaccordo. Se entrambe le parti diventano ostili in qualsiasi momento dopo che è stato compiuto il primo tentativo, il personaggio non può ritentare la prova.

DISATTIVARE CONGEGNI (INT)

Il personaggio può ridurre la quantità di tempo necessaria per disattivare un congegno o per aggiungere un elemento di superamento a una trappola esistente.

Superare trappola: Il personaggio tenta di incorporare un elemento che gli consenta di evitare gli effetti di una trappola se la dovesse affrontare di nuovo successivamente. Farlo impone una penalità di -10 alla sua prova di Disattivare Congegni. Se ha successo, il personaggio non solo può superare una trappola senza disarmarla (proprio come se avesse battuto la CD della trappola di 10 o più, vedi pagina 74 del *Manuale del Giocatore*) ma può anche aggiungere un elemento di superamento che consente a lui o ai suoi compagni di evitare di attivare la trappola di nuovo successivamente. Ad esempio, il personaggio potrebbe inserire una zeppa che blocca gli ingranaggi di una trappola meccanica, oppure scovare uno stretto passaggio tra le piastre a pressione che attivano i dardi avvelenati nella parete.

Disattivare veloce: Il personaggio può tentare di disattivare un congegno più velocemente del normale. Per ridurre il tempo richiesto a disattivare qualunque congegno a un'azione di round completo, aggiungere +20 alla CD. Per esempio, una trappola che di norma richiede una prova CD 20 e 2d4 round per essere disarmata potrebbe essere disattivata in 1 round con una prova CD 40 effettuata con successo.

EQUILIBRIO (DES)

Il personaggio può correre attraverso superfici strette o resistere all'essere sbilanciato.

Resistere a sbilanciare: Se il personaggio ha 10 o più gradi in Equilibrio, può effettuare una prova di Equilibrio invece che una prova di Forza o di Destrezza per evitare di essere sbilanciato da un avversario. Il personaggio subisce una penalità di -10 alla prova di Equilibrio. Se effettua la prova con successo, non viene sbilanciato. Quando il personaggio effettua con successo una prova di Equilibrio per resistere all'essere sbilanciato, non può tentare di sbilanciare a sua volta l'avversario.

Equilibrio in corsa: Il personaggio può tentare di correre attraverso una superficie stretta accettando una penalità di -20 alla prova di Equilibrio.

FALSIFICARE (INT)

I documenti ufficiali possono rappresentare un metodo eccellente per dimostrare il proprio valore e rafforzare la propria posizione. Con documenti falsificati in modo appropriato (creati con un normale uso dell'abilità Falsificare e contrapposto dalla prova di Falsificare di chi guarda i documenti, o da una prova di Intelligenza per coloro che non hanno gradi in Falsificare) il personaggio può ottenere bonus speciali a certe abilità grazie alla sinergia.

A discrezione del DM, il personaggio può falsificare documenti che garantiscano un bonus di circostanza +2 a una specifica prova di Diplomazia, Intimidire o Raggiare. Queste false credenziali diventano, in effetti, lo strumento perfetto per il lavoro e forniscono un bonus molto simile ai bonus forniti ad altre abilità da strumenti perfetti. A differenza di altri bonus, questi si applicano solo quando il personaggio presenta i documenti e la creatura con cui interagisce non nota la falsificazione. Se il personaggio presenta documenti falsificati che vengono identificati come tali, la prova per cui il personaggio sta tentando di usare i documenti fallisce automaticamente. Il DM è anche libero di decidere se si verificano altre ripercussioni in tali situazioni.

GUARIRE (SAG)

Il personaggio può utilizzare l'abilità Guarire per determinare cosa ha ucciso una creatura morta. La difficoltà di questa impresa dipende dalla natura della morte stessa, come mostrato nella tabella sotto.

Causa della morte	CD
Ferite fisiche	0
Ambientale (fuoco, soffocamento ecc.)	5
Incantesimo con effetti visibili	10
Veleno	15
Incantesimo con effetti non visibili	20

Ogni giorno che passa tra il momento della morte della creatura e il momento in cui viene esaminata aumenta di 5 la CD della prova di Guarire per determinare la causa della morte.

Azione: Effettuare una prova di Guarire per determinare la causa della morte di una creatura richiede 10 minuti.

Ritentare: Sì, ma richiede 10 minuti in più per ogni prova.

NASCONDERSI (DES)

Il personaggio può mescolarsi alla folla, sgusciare tra aree di copertura od occultamento per mantenere la segretezza, avvicinarsi furtivamente a un nemico o pedinare un bersaglio.

Mescolarsi alla folla: Il personaggio può usare l'abilità Nascondersi per mescolarsi alla folla, ma fare ciò lo nasconde solo a qualcuno che sta perlustrando l'area per

trovarlo. Il personaggio rimane visibile a tutti quelli che lo circondano, e se capita che siano ostili con ogni probabilità lo additeranno.

Muoversi tra coperture: Se il personaggio si sta già nascondendo (grazie a copertura od occultamento) e ha almeno 5 gradi in Nascondersi, può effettuare una prova di Nascondersi (con una penalità) per tentare di attraversare un'area che non offre copertura né occultamento senza rivelare la sua presenza. Per ogni 5 gradi in Nascondersi che possiede, può muoversi fino a 1,5 metri tra una zona nascosta e l'altra. Per ogni 1,5 metri di spazio aperto che deve attraversare tra zone nascoste, subisce una penalità di -5 alla prova di Nascondersi. Se si muove a più di metà della sua velocità, subisce anche la normale penalità alle prove di Nascondersi quando si muove velocemente (-10 per muoversi più rapidamente della velocità normale, o -5 per muoversi tra velocità dimezzata e velocità normale).

Il personaggio può anche sfruttare questa opzione per avvicinarsi furtivamente a qualcuno da un posto nascosto. Per ogni 1,5 metri di spazio aperto tra il bersaglio e il personaggio, quest'ultimo subisce una penalità di -5 alla prova di Nascondersi. Se la prova di Nascondersi ha successo, il bersaglio non lo nota finché il personaggio non attacca o compie qualche altra azione che attira l'attenzione. Un tale bersaglio viene considerato colto alla sprovvista rispetto al personaggio.

Ad esempio, la ladra di 2° livello Lidda potrebbe tentare di lanciarsi attraverso un portone largo 1,5 metri senza rivelare la sua presenza agli orchi all'interno. Anche se il portone aperto non fornisce copertura né occultamento, può tentare una prova di Nascondersi come di norma, contrapposta alle prove di Osservare degli orchi. Essa subisce una penalità di -5 alla prova a causa della distanza in questione. Se si muovesse a più della metà della sua velocità, subirebbe una penalità di -5 o -10 aggiuntiva alla prova a seconda di quanto velocemente si sia mossa (vedi sopra).

Pedinare qualcuno: Il personaggio può tentare di seguire qualcuno rimanendo inosservato. Se il personaggio rimane ad almeno 18 metri dalla sua preda, deve effettuare con successo una prova di Nascondersi (contrapposta alla prova di Osservare della preda) una volta ogni 10 minuti. Ad una distanza inferiore a 18 metri, deve effettuare una prova di Nascondersi ogni round. Azioni straordinarie da parte del personaggio (come lanciare incantesimi o attaccare) possono interrompere questo tentativo anche se il personaggio non fallisce una prova.

Pedinare qualcuno richiede comunque copertura od occultamento, come avviene di norma tentando una prova di Nascondersi. Una strada moderatamente affollata fornisce copertura e occultamento sufficienti per riuscire nell'intento. In alternativa, il personaggio può acquattarsi tra un'area di copertura od occultamento e l'altra, come descritto in "Muoversi tra coperture" (vedi sopra).

Anche se il personaggio fallisce una prova di Nascondersi mentre pedina qualcuno o viene avvistato mentre percorre una distanza troppo grande tra zone nascoste, può tentare una prova di Raggiare contrapposta alla prova di

Percepire Intenzioni della preda per sembrare innocuo. Il successo significa che la preda vede il personaggio ma non capisce che lui la sta pedinando; il fallimento la mette in allerta che il personaggio in realtà la sta seguendo. È possibile applicare un modificatore alla prova di Percepire Intenzioni, a seconda di quanto è sospettosa la preda. La tabella sottostante fornisce i modificatori a Percepire Intenzioni per situazioni particolari.

PERCEPIRE INTENZIONI (SAG)

La preda...	Modificatore alla CD
È sicura che nessuna la stia seguendo	-5
Non ha motivo di sospettare che qualcuno la stia seguendo	+0
È preoccupata di essere seguita	+10
È preoccupata di essere seguita e sa che il personaggio è un nemico	+20

NUOTARE (FOR; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Il personaggio può nuotare più velocemente del normale.

Nuotare accelerato: Il personaggio tenta di nuotare più velocemente del normale. Accettando una penalità di -10 alla prova di Nuotare, il personaggio può nuotare fino alla propria velocità come azione di round completo (invece che a velocità dimezzata) o a velocità dimezzata come azione di movimento (invece che a un quarto).

PERCEPIRE INTENZIONI (SAG)

Il personaggio può valutare la prodezza combattiva di un avversario, identificare nemici particolarmente pericolosi o vulnerabili.

Valutare avversario: Come azione standard, il personaggio può usare Percepire Intenzioni per constatare quanto sia difficile la sfida che rappresenta per lui un avversario, in base al proprio livello e al GS dell'avversario. Questa prova di abilità è contrapposta alla prova di Raggiare dell'avversario. Per tentare questa impresa, l'avversario deve essere visibile al personaggio ed entro 9 metri. Se il personaggio ha visto l'avversario in combattimento, ottiene un bonus di circostanza +2 alla prova.

L'accuratezza della valutazione dipende dalla cifra con cui il risultato della prova di Percepire Intenzioni del personaggio supera il risultato della prova di Raggiare contrapposta. Con una prova contrapposta di Percepire Intenzioni effettuata con successo, il personaggio può ottenere le seguenti Informazioni:

GS dell'avversario	Risultato valutazione avversario
Inferiore del livello/DV del personaggio di 4 o più	Battibile
1, 2 o 3 in meno del livello/DV del personaggio	Facile
Pari al livello/DV del personaggio	Scontro equo
Pari al livello/DV del personaggio più 1, 2 o 3	Sfida difficile
Supera livello/DV del personaggio di 4 o più	Terribile minaccia

Una valutazione riuscita rivela che il nemico appartiene a una di due categorie adiacenti (ad esempio, "Facile" o "Scontro equo"). Se il risultato della prova di Percepire Intenzioni del personaggio supera il risultato della prova contrapposta di Raggiare di 10 o più, il personaggio può restringere il risultato a una singola categoria.

Di contro, se il risultato della prova di Raggiare del bersaglio è pari o supera di poco il risultato della prova di Percepire Intenzioni del personaggio, quest'ultimo non ottiene alcuna informazione utile. Se il risultato della prova di Raggiare del bersaglio supera di 5 o più il risultato della prova di Percepire Intenzioni del personaggio, quest'ultimo potrebbe (a opzione del DM) ottenere una falsa impressione, credendo l'avversario molto più forte o più debole di quanto non sia realmente (uguali probabilità per entrambi). Se il risultato della prova di Raggiare del bersaglio supera di 10 o più il risultato della prova di Percepire Intenzioni del personaggio, la valutazione di quest'ultimo è sbagliata di almeno due categorie (per esempio, una terribile minaccia potrebbe essere valutata come uno scontro equo).

Speciale: Il talento Intuizione in Combattimento (vedi pagina 109) garantisce un bonus di +4 alle prove di Percepire Intenzioni effettuate per valutare gli avversari. Inoltre, permette al personaggio di restringere la propria valutazione delle capacità di combattimento dell'avversario a una singola categoria. Infine, consente al personaggio di compiere questa impresa come azione gratuita.

Un avversario che è particolarmente vulnerabile alla tipica routine di attacco del personaggio (ad esempio, un vampiro che affronta un chierico di Pelor di alto livello) si candida per una categoria meno impegnativa; uno che è resistente alla tipica routine di attacco del personaggio (ad esempio, un golem che affronta un ladro che si affida spesso agli attacchi furtivi) si candida per una categoria più impegnativa.

Ritentare: Il personaggio può usare questa abilità su un diverso avversario ogni round.

SCALARE (FOR; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Gli abili scalatori possono scalare molto più velocemente degli altri o perfino combattere efficacemente mentre scalano. L'opzione di scalare rapido apparve per la prima volta nel *Manuale dei Livelli Epici*, ma i seguenti usi di Scalare sono a disposizione di personaggi di qualsiasi livello purché siano disposti ad accettare la penalità appropriata.

Scalare rapido: Il personaggio può scalare più velocemente del normale. Accettando una penalità di -20 alla prova di Scalare, può muoversi alla sua velocità (invece di un quarto della sua velocità).

Scalare in combattimento: Il personaggio può muoversi abbastanza liberamente da evitare i colpi mentre scala. Accettando una penalità di -20 alla prova di Scalare, può mantenere il bonus di Destrezza alla CA mentre scala.

SCASSINARE SERRATURE (DES)

Il personaggio può accelerare un tentativo di Scassinare Serrature, riducendo la quantità di tempo necessario a eseguire il tentativo.

Scassinare veloce: Il personaggio può tentare di scassinare una serratura più velocemente del normale. Per ridurre il tempo necessario a scassinare una serratura a un'azione di movimento, aggiungere +20 alla CD. Ad esempio, scassinare una serratura media normalmente richiede una prova con CD 25 e un'azione di round completo. Scassinare la serratura come azione di movimento richiede una prova con CD 45.

SOPRAVVIVENZA (SAG)

Il personaggio può tracciare una strada attraverso zone selvagge migliorando la velocità via terra sua e dei suoi alleati.

Tracciare strada: Mentre viaggia in condizioni disagiate o su un terreno impervio, il personaggio può tentare una prova di Sopravvivenza per velocizzare l'avanzamento del suo gruppo.

Con un risultato della prova di 15 o più, il personaggio aumenta di 1/4 il modificatore di movimento per il movimento via terra, a un massimo di x1 (vedi Tabella 9-5: "Terreno e movimento via terra", pagina 164 del *Manuale del Giocatore*). Per esempio, il personaggio potrebbe aumentare la propria velocità di movimento attraverso la giungla non battuta da x1/4 a x1/2 della sua normale velocità di movimento via terra. Con un risultato di 25 o superiore, il personaggio può aumentare il modificatore di movimento di 1/2 (e quindi, potrebbe viaggiare attraverso la giungla non battuta a x3/4 della sua velocità normale). In ogni caso si applica comunque il x1 massimo: cioè, il personaggio può migliorare fino ma non oltre la propria normale velocità di movimento con questi mezzi.

Il personaggio può guidare un gruppo di fino a quattro individui (compreso se stesso) senza penalità. Tuttavia, per ogni tre persone aggiuntive (arrotondate per eccesso) nel gruppo guidato, applicare una penalità di -2 al tentativo di tracciare una strada. Di conseguenza, un gruppo formato da cinque a sette individui (il personaggio e da quattro a sei altri individui) incorrerebbe in una penalità di -2, un gruppo formato da otto a dieci individui in una penalità di -4 e così via.

Questa capacità si applica solo al movimento via terra per lunghe distanze: non ha effetto sul movimento tattico.

UTILIZZARE CORDE (DES)

Il personaggio può formare dei nodi più velocemente del solito.

Annodare veloce: Il personaggio può tentare di fare un nodo, un nodo speciale o annodare una corda intorno a se stesso più velocemente della norma. Accettando una penalità di -10 alla prova di Utilizzare Corde, il personaggio può eseguire una di queste imprese come azione di movimento (invece che come azione di round completo).

VALUTARE (INT)

Mentre eseguono un temerario furto con scasso o affrettato atto di spionaggio, gli avventurieri non sempre hanno il tempo di studiare con attenzione il valore del potenziale bottino. I personaggi possono usare l'abilità Valutare per compiere una rapida ma approssimativa stima del valore di un oggetto.

Prova: Il personaggio può valutare rapidamente un oggetto, ma la CD è maggiore. Fallire la prova significa che il personaggio non è in grado di stimare il valore dell'oggetto.

Oggetto (esempi)	CD
Comune	15
Merci in commercio (spezie, cibo, materie prime ecc.), oggetti comuni, bestiame	
Raro	20
Abiti eleganti, metalli preziosi (non lavorati), gemme, oggetti d'arte	
Esotico	25
Gemme insolite (strane colorazioni, inusuali per la regione, insolitamente grandi o pure), componenti per incantesimi, gioielli, oscuri oggetti religiosi	
Unico	30 o più
Oggetto d'arte perfetto, gioielli reali, corone o altri ornamenti	

Azione: Valutare rapidamente un oggetto richiede 1 round.

Ritentare: Il personaggio può tentare di valutare un oggetto normalmente (richiede 1 minuto), ma non può tentare una seconda volta di valutare un oggetto rapidamente. Può tentare di valutare un oggetto normalmente a prescindere che sia o meno riuscito a valutare l'oggetto rapidamente.

Speciale: Il talento Valutare Valore Magico consente al personaggio di usare l'abilità Valutare per determinare le proprietà di un oggetto magico; vedi la descrizione del talento a pagina 112.

TALENTI

I talenti sono la pietra angolare delle capacità di qualsiasi avventuriero. Definiscono le capacità di un avventuriero fornendo nuovi usi per le abilità, potenziando i privilegi di classe o suggerendo opzioni di combattimento completamente nuove. I talenti in questa sezione mettono in risalto l'uso delle abilità, forniscono opzioni per i personaggi multiclasse, offrono nuove opzioni per la capacità di musica bardica e accentuano le capacità di personaggi particolarmente dotati di abilità quali ladri, bardi, ranger, esploratori, ladri magici e ninja.

AGILE OPPORTUNISTA

Il personaggio è preparato all'inaspettato.

Prerequisiti: Des 15, Riflessi in Combattimento.

TABELLA 3-2: TALENTI

Talenti generali	Prerequisiti	Beneficio
Agile Opportunista	Des 15, Riflessi in Combattimento	Bonus +4 a tiri per colpire per attacchi di opportunità
Attacco in Salto	Saltare 8 gradi, Attacco Poderoso	Raddoppiare danni di Attacco Poderoso con carica di successo
Cacciatore Ascetico	Colpo Senz'Armi Migliorato, nemico prescelto	Livelli da monaco e da ranger si sommano per danni da colpo senz'armi, bonus di nemico prescelto migliora CD di stordire
Canto Persistente	Musica bardica	Prolungare durata di effetti di musica bardica
Cavaliere Ascetico	Colpo Senz'Armi Migliorato, capacità di punire il male	Livelli da monaco e da paladino si sommano per danni da colpo senz'armi e da punire il male
Cercatrapole Tattile	-	Sommare modificatore Des, invece che modificatore Int, a prove di Cercare e Disattivare Congegni
Colpo Barcollante	Bonus di attacco base +6, attacco furtivo	Limitare bersaglio a una singola azione per 1 round
Colpo Dirompente	5° livello dell'incantatore, attacco furtivo	Spendere un uso di incantesimo per ottenere bonus per colpire e ai danni contro costrutti o non morti
Colpo Doppio ^B	Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato	Attaccare ogni volta con ogni mano come azione standard
Colpo Lesto	Int 13, Osservare 10 gradi, Maestria in Combattimento, attacco furtivo	Ignorare armatura e armatura naturale
Colpo Letale	Iniziativa Migliorata, bonus di attacco base +2	Colpo di grazia come azione standard
Combattere con Due Armi Sovrabbondanti ^B	For 13, Combattere con Due Armi	Considerare arma a una mano in mano secondaria come arma leggera
Concentrazione Straordinaria	Concentrazione 15 gradi	Concentrarsi su un incantesimo come azione di movimento o azione veloce
Conoscenza Oscura Diversivo Migliorato ^B	Conoscenze bardiche o sapienza Raggirare 4 gradi	Ottenere bonus +4 a prove di conoscenze bardiche o sapienza Usare Raggirare per creare un diversivo, poi Nascondersi come azione di movimento
Esperto Tattico	Des 13, Riflessi in Combattimento, bonus di attacco base +2	Tutti gli alleati hanno un bonus +2 al tiro per colpire e ai danni per un round contro un bersaglio che il personaggio ha colpito con attacco di opportunità
Factotum Forte Personalità	Int 13 Car 13	Usare qualsiasi abilità, anche quelle "solo con addestramento" Sommare modificatore Car, invece che modificatore Sag, a tiri salvezza sulla Volontà
Incantatore Mobile	Concentrazione 8 gradi	Lanciare un incantesimo e muoversi allo stesso tempo
Incantesimi Camuffati	Intrattenere 9 gradi, musica bardica	Lanciare incantesimi con discrezione come parte di un'esibizione
Incantesimi Mirati Straordinari	Sapienza Magica 15 gradi	Escludere una creatura da area di incantesimo
Inquisitore Devoto	Attacco furtivo, punire il male	Usare punire il male e attacco furtivo insieme per frastornare nemico
Intrattenitore Devoto	Musica bardica, punire il male	Livelli da paladino e da bardo si sommano per punire il male e musica bardica
Intrattenitore Versatile	Intrattenere 5 gradi	Considerare numero di abilità Intrattenere come se avessero gradi pari a grado più alto di Intrattenere del personaggio
Intuizione in Combattimento ^B	Percepire Intenzioni 4 gradi, bonus di attacco base +5	+1 per attaccare avversario che personaggio ha ingaggiato in round precedente
Ladro Ascetico	Colpo Senz'Armi Migliorato, attacco furtivo	Livelli da monaco e da ladro si sommano per danni da attacco furtivo, attacco furtivo con colpo senz'armi ottiene CD per stordire migliorata
Lancio Brutale ^B	-	Usare For invece che Des a tiri per colpire con armi da lancio
Lancio Poderoso ^B	For 13, Attacco Poderoso, Lancio Brutale	Attacco Poderoso con armi da lancio
Legame Naturale	Compagno animale	Aggiungere +3 a livello da druido effettivo quando si determinano capacità del compagno animale
Mago Ascetico	Colpo Senz'Armi Migliorato, incantesimi arcani di 2° livello spontanei	Livelli da monaco e da stregone si sommano per bonus CA (basato su Car), sacrificare incantesimo per bonus a colpo senz'armi
Mente Aperta	-	Ottenere immediatamente 5 punti abilità
Movimento Brachiale	Saltare 4 gradi, Scalare 4 gradi	Oscillare da albero ad albero a normale velocità sul terreno
Musica Extra	Musica bardica	Ottenere quattro usi extra al giorno di musica bardica
Musica Inconscia	Intrattenere 10 gradi, musica bardica	Produrre effetti di musica bardica in modo elusivo
Nuotare Migliorato	Nuotare 6 gradi	Raddoppiare velocità di nuotare
Orecchio Verde	Intrattenere 10 gradi, musica bardica	Influenzare vegetali con capacità di musica bardica
Ricognizione Rapida	Ascoltare 5 gradi, Osservare 5 gradi	Ascoltare e Osservare come azioni gratuite, +2 a prove di iniziativa
Riflessi Intuitivi	-	Sommare modificatore Int, invece che modificatore Des, a tiri salvezza sui Riflessi
Segugio Devoto	Seguire Tracce, empatia selvatica, punire il male	Cavalcatura speciale diventa compagno animale, e livelli da paladino e da ranger si sommano per punire il male ed empatia selvatica
Senso del Pericolo	Iniziativa Migliorata	Tirare nuovamente iniziativa una volta al giorno
Sentire l'Invisibile	Ascoltare 5 gradi, Combattere alla Cieca	Individuare posizione di un bersaglio mediante suono, non vista

TABELLA 3-2: TALENTI (CONT.)

Talenti generali	Prerequisiti	Beneficio
Stuzzicare ^a	Car 13, bonus di attacco base +1	Fare in modo che bersaglio attacchi solo personaggio
Tuffarsi in Copertura	Tiri salvezza sui Riflessi base +4	Tirare nuovamente tiro salvezza sui Riflessi fallito, ma finire prono
Valutare Valore Magico	Conoscenze (arcane) 5 gradi, Sapienza Magica 5 gradi, Valutare 5 gradi	Usare Valutare per determinare proprietà di oggetto magico
Volare Migliorato	Capacità di volare	Manovrabilità in volo migliora di un grado
Talenti di musica bardica	Prerequisiti	Beneficio
Canto della Pelle Ferrea	Musica bardica, Concentrazione 12 gradi, Intrattenere 12 gradi	Usare musica bardica per ottenere RD 5/-
Canto della Tempra	Musica bardica, Concentrazione 9 gradi, Intrattenere 9 gradi	Musica bardica mantiene alleati coscienti con punti ferita negativi
Incantesimi Lirici	Musica bardica, Intrattenere 9 gradi, lanciare spontaneamente incantesimi arcani di 2° livello	Spendere usi di musica bardica per lanciare incantesimi extra
Talenti selvatici	Prerequisiti	Beneficio
Lotta Selvaggia	Forma selvatica, attacco furtivo	Infliggere danni da attacco furtivo quando lotta in forma selvatica
Olfatto Acuto	Forma selvatica	Spendere uso di forma selvatica per ottenere olfatto acuto
Percezione Cieca	Forma selvatica, Ascoltare 4 gradi	Spendere uso di forma selvatica per ottenere percezione cieca 9 m
Scalare come un Gorilla	Forma selvatica	Spendere uso di forma selvatica per ottenere modalità di movimento di scalata
Visione del Falco	Forma selvatica, Osservare 4 gradi	Spendere uso di forma selvatica per ottenere +8 a prove di Osservare e dimezzare penalità per incremento di gittata
Visione del Puma	Forma selvatica, Osservare 2 gradi	Spendere uso di forma selvatica per ottenere visione crepuscolare

^a Un guerriero può selezionare questo talento come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire quando compie attacchi di opportunità.

ATTACCO IN SALTO

Il personaggio può combinare una carica potente e un poderoso balzo in un attacco devastante.

Prerequisiti: Saltare 8 gradi, Attacco Poderoso.

Beneficio: Il personaggio può combinare un salto con una carica contro un avversario. Se copre almeno 3 metri di distanza orizzontale con il salto, e finisce in un quadretto da cui minaccia il bersaglio, il personaggio infligge il 100% in più del normale bonus ai danni derivanti dall'uso del talento Attacco Poderoso.

Questo attacco deve seguire tutte le normali regole per l'uso dell'abilità Saltare e per compiere una carica, con la differenza che il personaggio ignora il terreno accidentato in qualsiasi quadretto su cui salta.

Attacco in Salto



CACCIATORE ASCETICO

Il personaggio si è spinto oltre i confini del suo addestramento monastico per incorporare nuovi metodi per riportare i criminali alla giustizia. Sebbene molti dei suoi compagni monaci siano scettici riguardo ai suoi metodi, nessuno può mettere in dubbio che il suo diverso addestramento abbia migliorato la sua capacità di colpire con precisione e abbattere velocemente i nemici.

Prerequisiti: Colpo Senz'Armi Migliorato, nemico prescelto.

Beneficio: Quando usa un colpo senz'armi per compiere un attacco stordente contro un nemico prescelto, il personaggio può sommare metà del suo bonus di nemico prescelto per i tiri per i danni alla CD del tentativo di stordire.

Se il personaggio ha livelli da ranger e da monaco, quei livelli si sommano al fine di determinare i suoi danni da colpo senz'armi. Per esempio, un umano ranger di 7° livello/monaco di 1° livello infliggerebbe 1d10 danni con un colpo senz'armi.

Inoltre, il personaggio può diventare multiclasse liberamente tra le classi di monaco e ranger. Deve però rimanere legale per poter mantenere

le proprie capacità da monaco e acquisire livelli da monaco. Affronta comunque le normali penalità ai PE per avere più classi che hanno più di un livello di differenza.

CANTO PERSISTENTE

L'appassionante musica bardica del personaggio rimane con gli ascoltatori molto dopo che l'ultima nota si è dissolta.

Prerequisito: Musica bardica.

Beneficio: Se il personaggio usa musica bardica per ispirare coraggio, ispirare grandezza o ispirare eroismo, l'effetto dura per 1 minuto dopo che un alleato ispirato ha smesso di sentirlo cantare.

Normale: Ispirare coraggio, ispirare grandezza e ispirare eroismo durano finché un alleato sente il bardo cantare più 5 round addizionali successivi.

CAVALIERE ASCETICO

Il personaggio appartiene a uno speciale ordine di monaci religiosi che insegna ai suoi membri che l'auto-consapevolezza e il servizio onorevole derivano dalla stessa fonte di purezza. In quanto studente di questa filosofia, il personaggio ha fuso il proprio addestramento come paladino e come monaco in un'unica continuità.

Prerequisiti: Colpo SenzArmi Migliorato, capacità di punire il male.

Beneficio: I livelli da paladino e da monaco del personaggio si sommano al fine di determinare i suoi danni da colpo senz'armi. Per esempio, un umano paladino di 3° livello/monaco di 1° livello infliggerebbe 1d8 danni con un colpo senz'armi.

I livelli da paladino e da monaco del personaggio si sommano anche quando determina i danni extra inflitti dalla sua capacità di punire il male.

Inoltre, il personaggio può diventare multiclasse liberamente tra le classi di monaco e paladino. Deve però rimanere legale buono per poter mantenere le proprie capacità da paladino e acquisire livelli da paladino, e deve rimanere legale per poter continuare ad avanzare come monaco. Affronta comunque le normali penalità ai PE per avere più classi che hanno più di un livello di differenza.

CERCATRAPPOLE TATTILE

Il personaggio può fare affidamento sui suoi riflessi rapidi e sulle agili dita invece che sull'intelletto quando setaccia una stanza o disattiva una trappola.

Beneficio: Il personaggio aggiunge il bonus di Destrezza (invece che il bonus di Intelligenza) a tutte le prove di Cercare e Disattivare Congegni.

Inoltre, non riceve alcuna penalità a queste prove per l'oscurità o la cecità.

COLPO BARCOLLANTE

Il personaggio può infliggere una ferita che impedisce i movimenti di un avversario.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +6, attacco furtivo.

Beneficio: Se il personaggio infligge danni con un attacco furtivo in mischia, può anche infliggere una ferita

che limita la mobilità del nemico. Per 1 round (o finché il bersaglio non è il beneficiario di una prova di Guarire con CD 15 o di qualsiasi guarigione magica che ripristini almeno 1 punto ferita, quale delle due venga prima), il bersaglio è considerato come se fosse barcollante, anche se i suoi danni non letali non eguagliano esattamente i suoi attuali punti ferita. Un bersaglio può resistere a questo effetto effettuando un tiro salvezza sulla Tempra con successo (CD pari ai danni inflitti). Più colpi barcollanti sulla stessa creatura non si sommano. Questo talento non ha effetto sulle creature non soggette ai danni da attacco furtivo.

COLPO DIROMPENTE

Il personaggio ha padroneggiato l'arte di infliggere colpi precisi contro le creature non viventi mentre incanala energia di incantesimi attraverso i suoi attacchi in mischia.

Prerequisiti: Attacco furtivo, incantatore di 5° livello.

Beneficio: Per attivare questo talento, il personaggio deve sacrificare una delle sue disponibilità giornaliere di incantesimi (come minimo il 1° livello dell'incantesimo). Farlo è un'azione veloce che non provoca attacchi di opportunità.

In cambio, ottiene un bonus cognitivo ai tiri per colpire in mischia e ai tiri per i danni per 1 round. Il bonus ai tiri per colpire è pari al livello dell'incantesimo sacrificato. Il bonus ai tiri per i danni è 1d6 punti per livello dell'incantesimo sacrificato, più qualsiasi danno extra basato sulla sua capacità di attacco furtivo.

Questi bonus si applicano solo contro un tipo di creatura, a seconda del tipo di incantesimo sacrificato. Se si sacrifica un incantesimo arcano, si applicano contro i costrutti; se l'incantesimo sacrificato è divino, i bonus si applicano contro i non morti.

Esempio: Un mago di 5° livello/ladro di 1° livello attiva questo talento, sacrificando un incantesimo *ragnatela* preparato. Ottiene un bonus cognitivo di +2 ai tiri per colpire in mischia contro i costrutti per 1 round, e inoltre aggiunge 3d6 danni agli attacchi riusciti contro costrutti durante quel round (2d6 per l'incantesimo di 2° livello, più 1d6 per i danni da attacco furtivo).

Questo talento non consente di mettere a segno colpi critici o attacchi furtivi contro costrutti o non morti.

COLPO DOPPIO

Il personaggio è esperto nelle schermaglie e abile nel combattere con due armi. L'estensivo addestramento con due armi gli permette di attaccare con entrambe mentre si muove attraverso un combattimento caotico o combatte una battaglia in corsa.

Prerequisiti: Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato.

Beneficio: Come azione standard, il personaggio può compiere un attacco in mischia con l'arma primaria e l'arma secondaria. Entrambi gli attacchi usano lo stesso tiro per colpire per determinare la riuscita, usando il peggiore dei modificatori di attacco delle due armi. Se il personaggio sta

usando un'arma a una mano o leggera nella mano primaria e un'arma leggera nella mano secondaria, subisce una penalità di -4 a questo tiro per colpire; altrimenti, subisce una penalità di -10.

Ogni arma infligge i suoi danni normali. La riduzione del danno e altre resistenze si applicano separatamente contro ogni attacco da arma.

Speciale: Quando compie questo attacco, il personaggio applica danni basati sulla precisione (come da un attacco furtivo) solo una volta. Se mette a segno un colpo critico, solo l'arma nella mano primaria infligge danni da colpo critico extra; l'arma secondaria infligge danni regolari.

Un guerriero può selezionare Colpo Doppio come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

COLPO LESTO

Il personaggio può piazzare gli attacchi nei punti deboli delle difese dell'avversario.

Prerequisiti: Int 13, Osservare 10 gradi, Maestria in Combattimento, attacco furtivo.

Beneficio: Come azione standard, il personaggio può tentare di trovare un punto debole nell'armatura di un bersaglio visibile. Questo richiede una prova di Osservare contro una CD pari alla Classe Armatura del bersaglio. Se ha successo, l'attacco successivo del personaggio contro quel bersaglio (attacco che non deve essere compiuto più tardi del turno successivo del personaggio) ignora il bonus di armatura e il bonus di armatura naturale alla CA del bersaglio (compreso qualsiasi bonus di potenziamento all'armatura o all'armatura naturale). Altri bonus alla CA si applicano comunque normalmente.

Se il personaggio usa un'arma a distanza per compiere l'attacco, l'avversario deve essere entro 9 metri da lui perché il personaggio possa trarre beneficio da questo talento.

COLPO LETALE

Il personaggio non perde tempo a occuparsi dei nemici a terra.

Prerequisiti: Iniziativa Migliorata, bonus di attacco base +2.

Beneficio: Il personaggio può compiere un attacco di colpo di grazia contro un avversario indifeso come azione standard. Farlo provoca comunque attacchi di opportunità come di norma.

Normale: Compiere un colpo di grazia è un'azione di round completo.

COMBATTERE CON DUE ARMI SOVRABBONDANTI

Il personaggio è esperto nell'impugnare armi più grandi del normale con la mano secondaria.

Prerequisiti: For 13, Combattere con Due Armi.

Beneficio: Quando impugna un'arma a una mano con la mano secondaria, il personaggio subisce penalità perché combatte con due armi come se stesse impugnando un'arma leggera con la mano secondaria (vedi pagina 154 del *Manuale del Giocatore*).

Speciale: Un guerriero può selezionare Combattere con Due Armi Sovrabbondanti come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

CONCENTRAZIONE STRAORDINARIA

La mente del personaggio è così focalizzata che può lanciare incantesimi anche mentre si concentra su un altro incantesimo.

Prerequisito: Concentrazione 15 gradi.

Beneficio: Quando si concentra per mantenere un incantesimo, il personaggio può effettuare una prova di Concentrazione (CD 25 + livello dell'incantesimo) per mantenere la concentrazione solo con un'azione di movimento. Se supera la CD di 10 o più, il personaggio può mantenere la concentrazione sull'incantesimo come azione veloce (vedi "Azioni veloci e azioni immediate", pagina 137). Usare questa capacità è un'azione gratuita, ma se il personaggio fallisce la prova di Concentrazione, perde la concentrazione sull'incantesimo mantenuto e il suo effetto termina. Questo talento non dà al personaggio la capacità di mantenere la concentrazione su più di un incantesimo alla volta.

Normale: Concentrarsi su un incantesimo è un'azione standard.

CONOSCENZA OSCURA

Il personaggio è un tesoro ritrovato di informazioni poco conosciute.

Prerequisito: Privilegio di classe di conoscenze bardiche o sapienza.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus cognitivo di +4 alle prove che sfruttano il privilegio di classe di conoscenze bardiche o sapienza.

DIVERSIVO MIGLIORATO

Il personaggio può creare un diversivo per nascondersi velocemente e con minor sforzo.

Prerequisito: Raggiare 4 gradi.

Beneficio: Il personaggio può usare Raggiare per creare un diversivo per nascondersi (vedi pagina 68 del *Manuale del Giocatore*) come azione di movimento. Ottiene un bonus di +4 alle prove di Raggiare effettuate a questo scopo.

Normale: Senza questo talento, creare un diversivo per nascondersi usando l'abilità Raggiare richiede un'azione standard.

Speciale: Un guerriero può selezionare Diversivo Migliorato come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

ESPERTO TATTICO

Le abilità tattiche del personaggio funzionano a suo vantaggio.

Prerequisiti: Des 13, Riflessi in Combattimento, bonus di attacco base +2.

Beneficio: Se colpisce una creatura con un attacco di opportunità, il personaggio e tutti i suoi alleati ottengono un bonus di circostanza +2 ai tiri per colpire in mischia e ai tiri per i danni contro quella creatura per 1 round.

FACTOTUM

Il personaggio ha acquisito un'infarinatura anche delle abilità più oscure.

Prerequisito: Int 13.

Beneficio: Il personaggio può usare qualsiasi abilità come se avesse 1/2 grado in quell'abilità. Questo beneficio gli consente di tentare prove con abilità che normalmente non permettono prove di abilità senza addestramento (come Conoscenze e Decifrare Scritture). Se un'abilità non permette prove di abilità (come Parlare Linguaggi), questo talento non ha effetto.

Normale: Senza questo talento, il personaggio non può tentare alcune prove di abilità (Acrobazia, Addestrare Animali, Conoscenze, Decifrare Scritture, Disattivare Congegni, Parlare Linguaggi, Professione, Rapidità di Mano, Sapienza Magica, Scassinare Serrature e Utilizzare Oggetti Magici) a meno che non abbia gradi nell'abilità.

FORTE PERSONALITÀ

Il personaggio ha coltivato un'incrollabile fiducia nel proprio valore personale. La sua conoscenza di se stesso e la sua scala di valori sono così precisi da alimentare la sua forza di volontà.

Prerequisito: Car 13.

Beneficio: Il personaggio somma il modificatore di Carisma (invece del modificatore di Saggezza) ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità di influenza mentale.

INCANTATORE MOBILE

La concentrazione focalizzata del personaggio gli consente di muoversi mentre lancia un incantesimo.

Prerequisito: Concentrazione 8 gradi.

Beneficio: Il personaggio può effettuare una speciale prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo) quando lancia un incantesimo. Se effettua la prova con successo, il personaggio può lanciare l'incantesimo e muoversi fino alla sua velocità come singola azione standard. (Il personaggio non può usare questa capacità per lanciare un incantesimo che impiega più di 1 azione standard per essere lanciato.) Se fallisce la prova, il personaggio perde l'incantesimo e non riesce a lanciarlo, proprio come se avesse fallito una prova di Concentrazione per lanciare l'incantesimo sulla difensiva.

Il personaggio provoca comunque attacchi di opportunità per avere lanciato incantesimi da parte di qualsiasi creatura che lo minacci in qualunque punto del suo movimento. Il personaggio può lanciare sulla difensiva mentre usa questo talento, ma farlo aumenta la CD per la Concentrazione a 25 + livello dell'incantesimo.

INCANTESIMI CAMUFFATI

Il personaggio può lanciare incantesimi senza che gli osservatori lo notino.

Prerequisiti: Intrattenere (qualsiasi) 9 gradi, musica bardica.

Beneficio: Il personaggio può lanciare incantesimi con discrezione, confondendo le componenti verbali e somatiche nelle proprie esibizioni. Per camuffare un incantesimo, il personaggio deve effettuare una prova di Intrattenere come parte dell'azione usata per lanciare l'incantesimo. Gli spettatori devono uguagliare o superare il risultato della prova del personaggio con una prova di Osservare per individuare che sta lanciando un incantesimo (l'esibizione è evidente per chiunque sia nelle vicinanze, ma non il fatto che stia lanciando un incantesimo). A meno che l'incantesimo non parta visibilmente dal personaggio, o che gli osservatori non abbiano un qualche altro mezzo per determinarne la fonte, non sanno da dove venga l'effetto.

Un incantesimo camuffato non può essere identificato con una prova di Sapienza Magica, neppure da qualcuno che capisce che il personaggio sta lanciando l'incantesimo. L'atto di lanciare provoca comunque attacchi di opportunità come di norma.

INCANTESIMI MIRATI STRAORDINARI

Il personaggio può modellare l'area di un incantesimo per escludere una creatura dai suoi effetti.

Prerequisito: Sapienza Magica 15 gradi.

Beneficio: Ogniqualvolta lancia un incantesimo con un'area, il personaggio può tentare di modellare l'area dell'incantesimo in modo tale che una creatura al suo interno non sia soggetta all'incantesimo. Per riuscirci, deve effettuare con successo una prova di Sapienza Magica (CD 25 + livello dell'incantesimo).

Lanciare un incantesimo influenzato dal talento Incantesimi Mirati Straordinari richiede un'azione di round completo a meno che il normale tempo di lancio dell'incantesimo non sia più lungo, ne qual caso il tempo di lancio è immutato.

INQUISITORE DEVOTO

Il fedele servizio del personaggio alla sua divinità patrona implica addestramento e metodi che molti paladini considerano discutibili. Sfruttando i metodi non convenzionali di ladri e assassini, il personaggio ha imparato a compiere devastanti attacchi furtivi contro i nemici malvagi.

Prerequisiti: Attacco furtivo, punire il male.

Beneficio: Quando usa con successo le proprie capacità di attacco furtivo e di punire il male contro lo stesso nemico in un singolo attacco, il personaggio potenzialmente può frastornare il nemico. Un avversario soggetto agli effetti di entrambe le capacità deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà del livello del personaggio + modificatore di Car del personaggio) o essere frastornato per 1 round.

Inoltre, il personaggio può diventare multiclasse liberamente tra le classi di paladino e ladro. Deve però rimanere legale buono per poter mantenere le proprie capacità da paladino e acquisire livelli da paladino. Affronta comunque le normali penalità ai PE per avere più classi che hanno più di un livello di differenza.

INTRATTENITORE DEVOTO

Il personaggio ha rinunciato a perseguire frivole doti musicali, intraprendendo invece un addestramento religioso al servizio dell'onore e della giustizia.

Prerequisiti: Musica bardica, punire il male.

Beneficio: Se il personaggio ha livelli da paladino e da bardo, quei livelli si sommano al fine di determinare i danni bonus inflitti dalla sua capacità di punire il male e di determinare il numero di volte al giorno in cui può usare la sua musica bardica. Questo talento non concede addizionali usi giornalieri delle capacità di punire il male o musica bardica oltre a quelli che i livelli di classe del personaggio normalmente gli consentirebbero.

Inoltre, il personaggio può diventare multiclasse liberamente tra le classi di paladino e bardo, e può anche ottenere livelli da bardo addizionali indipendentemente dal suo allineamento legale. Deve però rimanere legale buono per poter mantenere le proprie capacità da paladino e acquisire livelli da paladino. Affronta comunque le normali penalità ai PE per avere più classi che hanno più di un livello di differenza.

INTRATTENITORE VERSATILE

Il personaggio è abile in molti generi di esibizioni.

Prerequisito: Intrattenere (qualsiasi) 5 gradi.

Beneficio: Il personaggio sceglie un numero di categorie di Intrattenere pari al proprio bonus di Intelligenza (minimo 1). Allo scopo di effettuare prove di Intrattenere, il personaggio è considerato come se avesse un numero di gradi in quelle abilità pari al numero più alto di gradi che ha in qualsiasi categoria di Intrattenere. Non può cambiare queste categorie una volta che le ha scelte, ma il suo punteggio in esse aumenta automaticamente se successivamente aggiunge gradi addizionali nella sua categoria di Intrattenere con i

Intuizione in Combattimento aiuta questo paladino a superare un orco.



gradi più alti. Ottiene nuove categorie a sua scelta se il suo bonus di Intelligenza aumenta in modo permanente.

Inoltre, ottiene un bonus di +2 a una prova di Intrattenere combinata quando usa due o più forme di esibizione allo stesso tempo, come un bardo che suona una lira mentre canta. In questi casi, sommare il bonus al più alto dei due modificatori dell'abilità Intrattenere.

INTUIZIONE IN COMBATTIMENTO

La sua perspicace comprensione delle mosse dell'avversario e la sua istintiva sensibilità per lo svolgersi del combattimento permettono al personaggio di valutare in modo accorto le capacità di combattimento dell'avversario.

Prerequisiti: Percepire Intenzioni 4 gradi, bonus di attacco base +5.

Beneficio: Come azione gratuita, il personaggio può usare Percepire Intenzioni per valutare la sfida presentata da un singolo avversario in relazione al proprio livello/Dadi Vita (vedi l'opzione "Valutare avversario" nell'abilità Percepire Intenzioni, pagina 102). Il personaggio ottiene un bonus di +4 a tali prove e restringe il risultato a una singola categoria.

Inoltre, ogni volta che il personaggio compie un attacco in mischia contro una creatura contro cui aveva compiuto un attacco in mischia nel round precedente, ottiene un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire in mischia contro quella creatura.

Speciale: Un guerriero può selezionare Intuizione in Combattimento come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

Illustrazione di D. Hudnut

CAPITOLO 3
ABILITÀ E
TALENTI

LADRO ASCETICO

Il personaggio si è spinto oltre i confini del suo addestramento monastico per incorporare nuovi metodi di combattimento furtivo. Sebbene i suoi compagni monaci siano scettici riguardo ai suoi metodi, nessuno può mettere in dubbio che il suo diverso addestramento abbia migliorato la sua capacità di colpire con precisione e abbattere velocemente i nemici.

Prerequisiti: Colpo SenzArmi Migliorato, attacco furtivo.

Beneficio: Quando usa un colpo senz'armi con un attacco furtivo per compiere un attacco stordente, il personaggio aggiunge 2 alla CD del tentativo di stordire.

Se il personaggio ha livelli da ladro e da monaco, quei livelli si sommano al fine di determinare i suoi danni da colpo senz'armi. Per esempio, un umano ladro di 5° livello/monaco di 1° livello infliggerebbe 1d8 danni con un colpo senz'armi.

Inoltre, il personaggio può diventare multiclasse liberamente tra le classi di monaco e ladro. Deve però rimanere legale per poter mantenere le proprie capacità da monaco e acquisire livelli da monaco. Affronta comunque le normali penalità ai PE per avere più classi che hanno più di un livello di differenza.

LANCIO BRUTALE

Il personaggio ha imparato a scagliare le armi con effetto letale.

Beneficio: Il personaggio può aggiungere il modificatore di Forza (invece del modificatore di Destrezza) ai tiri per colpire con armi da lancio.

Normale: Un personaggio che attacca con un'arma a distanza aggiunge il modificatore di Destrezza al tiro per colpire.

Speciale: Un guerriero può selezionare Lancio Brutale come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

LANCIO PODEROSO

Il personaggio ha imparato come scagliare le armi con effetto letale.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, Lancio Brutale.

Beneficio: Nel proprio turno, prima di effettuare qualsiasi tiro per colpire, il personaggio può scegliere di sottrarre un numero da tutti i tiri per colpire da arma da lancio e sommare lo stesso numero a tutti i tiri per i danni delle armi da lancio. Questo numero non può superare il bonus di attacco base del personaggio. La penalità ai tiri per colpire e il bonus ai tiri per i danni si applicano fino al turno successivo del personaggio.

Speciale: Un guerriero può selezionare Lancio Poderoso come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

LEGAME NATURALE

Il legame del personaggio con il suo compagno animale è eccezionalmente forte.

Prerequisito: Compagno animale.

Beneficio: Aggiungere tre al livello da druido effettivo del personaggio al fine di determinare i Dadi Vita bonus,

i comandi extra, le capacità speciali e gli altri bonus che riceve il suo compagno animale (vedi pagina 36 del *Manuale del Giocatore*). Questo bonus non può mai far sì che il livello da druido effettivo del personaggio superi il livello del personaggio. Se il personaggio possiede più di un compagno animale, il bonus fornito da questo talento si applica solamente a uno di essi.

MAGO ASCETICO

Il personaggio pratica un'insolita arte marziale che mescola il lancio degli incantesimi autodidatta e gli attacchi in mischia con grande efficacia.

Prerequisiti: Colpo SenzArmi Migliorato, capacità di lanciare spontaneamente incantesimi arcani di 2° livello.

Beneficio: Come azione veloce che non provoca attacchi di opportunità, il personaggio può sacrificare una delle sue disponibilità giornaliere di incantesimi per aggiungere un bonus ai suoi tiri per colpire e tiri per i danni da colpo senz'armi per 1 round. Il bonus è pari al livello dell'incantesimo sacrificato. L'incantesimo è perso come se fosse stato lanciato.

Se il personaggio ha livelli da stregone e da monaco, quei livelli si sommano al fine di determinare il bonus alla CA. Per esempio, un umano stregone di 4° livello/monaco di 1° livello avrebbe un bonus di +1 alla CA come se fosse un monaco di 5° livello. Se normalmente gli sarebbe concesso di sommare il suo bonus di Saggezza alla CA (come per un monaco senza armatura e senza ingombro), il personaggio invece aggiunge il suo bonus di Carisma (se ne ha uno) alla CA.

Inoltre, il personaggio può diventare multiclasse liberamente tra le classi di monaco e stregone. Deve però rimanere legale per poter continuare ad avanzare come monaco. Affronta comunque le normali penalità ai PE per avere più classi che hanno più di un livello di differenza.

MENTE APERTA

Il personaggio è naturalmente in grado di indirizzare i propri ricordi ed esperienze.

Beneficio: Il personaggio ottiene immediatamente 5 punti abilità. Spende questi punti come di norma. Non può superare i normali gradi massimi per il suo livello in una qualsiasi abilità.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta, ottiene immediatamente altri 5 punti abilità.

MOVIMENTO BRACHIALE

Il personaggio può oscillare da un albero all'altro come una scimmia.

Prerequisiti: Saltare 4 gradi, Scalare 4 gradi.

Beneficio: Il personaggio può muoversi attraverso aree forestali alla sua velocità base sul terreno, ignorando qualsiasi effetto sul movimento dovuto al terreno. Deve essere ad almeno 6 metri di altezza per usare questa capacità. Questa capacità funziona solo in foreste medie e fitte (vedi pagina 87 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

MUSICA EXTRA

Il personaggio può usare musica bardica più spesso di quanto non potrebbe altrimenti.

Prerequisito: Musica bardica.

Beneficio: Il personaggio può usare musica bardica quattro volte al giorno extra.

Normale: I bardi senza il talento Musica Extra possono usare musica bardica una volta al giorno per ogni livello da bardo.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. I suoi effetti si sommano.

MUSICA INCONSCIA

La musica del personaggio può influenzare anche coloro che non la sentono consciamente.

Prerequisiti: Intrattenere (qualsiasi) 10 gradi, musica bardica.

Beneficio: Il personaggio può produrre musica o poesia in modo così elusivo che gli avversari non lo notano, però gli alleati ottengono comunque tutti i soliti benefici della sua musica bardica. Similmente, il personaggio può influenzare gli avversari entro il raggio di azione con la sua musica, ma a meno che non lo possano vedere mentre si esibisce o che non abbiano qualche altro metodo per scoprirlo, non possono determinare la fonte dell'effetto.

NUOTARE MIGLIORATO

Il personaggio può nuotare più velocemente di quanto non potrebbe normalmente.

Prerequisito: Nuotare 6 gradi.

Beneficio: Il personaggio nuota a velocità dimezzata come azione di movimento o alla sua velocità come azione di round completo.

Normale: Il personaggio nuota a un quarto della sua velocità come azione di movimento o a velocità dimezzata come azione di round completo.

ORECCHIO VERDE

La musica bardica del personaggio può influenzare le creature vegetali.

Prerequisiti: Intrattenere (qualsiasi) 10 gradi, musica bardica.

Beneficio: Il personaggio può modificare qualsiasi delle sue capacità di musica bardica che influenzano la mente (o simili capacità basate su Intrattenere da altre classi) in modo tale che influenzino solo le creature vegetali invece delle altre creature. Tuttavia, i vegetali ricevono un bonus di +5 ai tiri salvezza sulla Volontà contro questi effetti.

Normale: I vegetali di norma sono immuni a tutti gli incantesimi e alle capacità di influenza mentale.

RICOGNIZIONE RAPIDA

Il personaggio può apprendere parecchie informazioni anche solo da un rapido esame di un'area o di un oggetto.

Prerequisiti: Ascoltare 5 gradi, Osservare 5 gradi.

Beneficio: Il personaggio può effettuare una prova di Ascoltare e una prova di Osservare ogni round come azione gratuita.

Il personaggio ottiene anche un bonus di +2 alle prove di iniziativa.

Normale: Usare Ascoltare o Osservare in un modo reattivo è un'azione gratuita, ma tentare attivamente di effettuare una prova di Ascoltare o una prova di Osservare richiede un'azione di movimento.

RIFLESSI INTUITIVI

L'acuto intelletto del personaggio gli concede una prodigiosa destrezza per evitare effetti pericolosi.

Beneficio: Il personaggio aggiunge il modificatore di Intelligenza (invece del modificatore di Destrezza) ai tiri salvezza sui Riflessi.

SEGUGIO DEVOTO

Il personaggio ha trovato un certo equilibrio tra l'addestramento forestale e la devozione dell'addestramento religioso, fondendo questi due aspetti in un'unica continuità.

Prerequisiti: Seguire Tracce, empatia selvatica, punire il male.

Beneficio: Se il personaggio ha livelli da paladino e da ranger, quei livelli si sommano al fine di determinare i danni bonus inflitti dalla sua capacità di punire il male e di determinare il bonus per il suo privilegio di classe di empatia selvatica. Questo talento non concede addizionali usi giornalieri di punire il male.

Se il personaggio ha entrambi i privilegi di classe di cavalcatura speciale e compagno animale, può designare la cavalcatura speciale come suo compagno animale. La cavalcatura ottiene tutti i benefici dell'essere sia la cavalcatura speciale che il compagno animale del personaggio. Ad esempio, la cavalcatura speciale di un paladino di 5° livello/ranger di 6° livello avrebbe 4 Dadi Vita bonus, un modificatore di armatura naturale +6, Forza +2, Destrezza +1, due comandi bonus e Intelligenza 6, oltre che le capacità speciali legame empatico, eludere migliorato, condividere incantesimi, condividere tiri salvezza e legame.

Inoltre, il personaggio può diventare multiclasse liberamente tra le classi di paladino e ranger. Deve però rimanere legale buono per poter mantenere le proprie capacità da paladino e acquisire livelli da paladino. Affronta comunque le normali penalità ai PE per avere più classi che hanno più di un livello di differenza.

SENSO DEL PERICOLO

Il personaggio è un individuo irrequieto.

Prerequisito: Iniziativa Migliorata.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può tirare nuovamente una prova di iniziativa che ha appena effettuato. Usa il migliore dei due tiri. Deve decidere di tirare nuovamente prima che il round cominci.

SENTIRE L'INVISIBILE

Il senso dell'udito del personaggio è così affinato che può parzialmente individuare la posizione di un avversario grazie al suono, cosa che gli permette di colpire anche se l'avversario è occultato o distorto.

Prerequisiti: Ascoltare 5 gradi, Combattere alla Cieca.

Beneficio: Con un'azione di movimento che non provoca attacchi di opportunità, il personaggio può tentare una prova di Ascoltare con CD 25. Se effettuata con successo, il personaggio può individuare la posizione di tutti i nemici entro 9 metri, purché abbia linea di effetto fino a loro. Questo beneficio non elimina la normale probabilità di mancare il bersaglio per il combattimento con nemico con occultamento, ma assicura che il personaggio possa mirare il quadretto giusto con i suoi attacchi.

Se il personaggio è assordato o all'interno di un'area di silenzio, non può usare questo talento. Se un avversario invisibile o nascosto sta tentando di muoversi silenziosamente, la prova di Ascoltare del personaggio è contrapposta alla prova di Muoversi Silenziosamente dell'avversario, ma quest'ultimo ottiene un bonus di +15 a questa prova. Questo talento non funziona contro avversari perfettamente silenziosi, come le creature incorporee.

STUZZICARE [GENERALE]

Il personaggio è abile nell'indurre gli avversari ad attaccarlo.

Prerequisiti: Car 13, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Come azione di movimento, il personaggio può stuzzicare un avversario che lo minaccia, ha linea di visuale su di lui, può udirlo e ha Intelligenza 3 o superiore. (Stuzzicare è un effetto di influenza mentale). Quando l'avversario stuzzicato comincia il suo prossimo turno, se ancora minaccia e ha linea di visuale sul personaggio, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà del livello del personaggio + il modificatore di Car del personaggio). Se l'avversario fallisce il tiro salvezza, il personaggio sarà l'unica creatura che egli attaccherà in mischia per quel turno. (Se uccide il personaggio, lo rende privo di sensi, lo perde di vista o è altrimenti incapace di attaccarlo, può compiere qualsiasi attacco in mischia restante contro altri nemici, come di norma). Una creatura stuzzicata può ancora lanciare incantesimi, compiere attacchi a distanza, muoversi o intraprendere normalmente altre azioni. L'utilizzo di questo talento è ristretto ai soli attacchi in mischia.

Speciale: Un guerriero può selezionare Stuzzicare come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

TUFFARSI IN COPERTURA

Il personaggio può tuffarsi dietro a una copertura o cadere a terra abbastanza velocemente da evitare molti effetti ad area.

Prerequisito: Bonus ai tiri salvezza sui Riflessi base +4.

Beneficio: Se il personaggio fallisce un tiro salvezza sui Riflessi, può immediatamente ritentare il tiro salvezza. Deve prendere il secondo risultato, a prescindere che sia un successo o un fallimento. Diventa subito prono dopo avere tentato il secondo tiro.

VALUTARE VALORE MAGICO

La capacità di determinare il valore di un oggetto e la conoscenza della magia del personaggio gli permettono di determinare le esatte proprietà di un oggetto magico senza l'uso dell'incantesimo *identificare* o di una magia simile.

Prerequisiti: Conoscenze (arcano) 5 gradi, Sapienza Magica 5 gradi, Valutare 5 gradi.

Beneficio: Se il personaggio sa che un oggetto è magico, può usare l'abilità Valutare per identificare le proprietà dell'oggetto. Questo uso dell'abilità Valutare richiede 8 ore di lavoro ininterrotto e consuma 25 mo di materiali speciali. La CD della prova di Valutare è 10 + livello dell'incantatore dell'oggetto.



*Tuffarsi
in Copertura*

VOLARE MIGLIORATO

Il personaggio ottiene una manovrabilità maggiore mentre vola di quanto non avrebbe normalmente.

Prerequisito: Capacità di volare (naturalmente, magicamente o mediante trasformazione).

Beneficio: La classe di manovrabilità del personaggio mentre vola migliora di un grado: da maldestra a scarsa, da scarsa a media, da media a buona o da buona a perfetta.

TALENTI DI MUSICA BARDICA

I talenti di musica bardica, come suggerisce il nome, richiedono la capacità di musica bardica e costano usi giornalieri della capacità di musica bardica per essere attivati. Tutti i talenti di musica bardica richiedono che il personaggio sia in grado di produrre musica per usare il talento, anche quelli che richiedono azioni gratuite e quelli che non richiedono nessuna azione.

I privilegi di classe che assomigliano alla musica bardica, come la sonata del musico di guerra (vedi *Perfetto Combattente*) o la musica del cercatore del canto (vedi *Perfetto Arcanista*) possono essere sostituiti per il prerequisito di musica bardica di un talento di musica bardica.

CANTO DELLA PELLE FERREA [MUSICA BARDICA]

Il personaggio può incanalare il potere della sua musica bardica per poter ignorare ferite minori.

Prerequisiti: Musica bardica, Concentrazione 12 gradi, Intrattenere 12 gradi.

Beneficio: Come azione veloce che non provoca attacchi di opportunità, il personaggio può spendere un uso giornaliero della sua capacità di musica bardica per fornire una riduzione del danno di 5/- a se stesso o a un alleato entro 9 metri che possa sentirlo fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Questo talento non funziona in un'area di silenzio magico.

CANTO DELLA TEMPRA [MUSICA BARDICA]

Il personaggio può incanalare il potere della sua musica bardica per sostenere i propri alleati, permettendo loro di funzionare anche dopo avere ricevuto ferite che potrebbero far vacillare altri.

Prerequisiti: Musica bardica, Concentrazione 9 gradi, Intrattenere 9 gradi.

Beneficio: Il personaggio può spendere un uso giornaliero della sua capacità di musica bardica come azione immediata per fornire a tutti gli alleati (compreso se stesso) il beneficio del talento Duro a Morire (vedi pagina 96 del *Manuale del Giocatore*) fino alla fine del suo turno successivo. Il personaggio può usare questo talento più volte consecutivamente per mantenere se stesso e gli alleati

coscienti. Tuttavia, il personaggio o gli alleati muoiono comunque se vengono ridotti a -10 o meno punti ferita.

Questo talento non funziona in un'area di silenzio magico.

INCANTESIMI LIRICI [MUSICA BARDICA]

Il personaggio può incanalare il potere della sua musica bardica nella propria magia, cosa che gli consente di spendere usi della capacità di musica bardica per lanciare incantesimi.

Prerequisiti: Musica bardica, Intrattenere 9 gradi, capacità di lanciare spontaneamente incantesimi arcani di 2° livello.

Beneficio: Il personaggio può spendere usi giornalieri della sua capacità di musica bardica per lanciare qualsiasi incantesimo arcano che conosca per poterlo lanciare spontaneamente.

Deve comunque usare un'azione per lanciare l'incantesimo (seguendo le normali regole per il tempo di lancio), ma usare il talento Incantesimi Lirici conta come parte dell'azione di lancio degli incantesimi. Lanciare un incantesimo richiede un uso della sua capacità di musica bardica, più un uso aggiuntivo per livello dell'incantesimo. Per esempio, lanciare un incantesimo di 3° livello richiede quattro usi giornalieri della sua capacità di musica bardica.

Speciale: Qualsiasi incantesimo che il personaggio lancia usando il talento Incantesimi Lirici ottiene il suo strumento musicale come focus arcano addizionale, se ne usa uno.

Il personaggio non può usare Incantesimi Lirici per lanciare un incantesimo migliorato dal talento di metamagia Incantesimi Silenziosi.



Canto della Pelle
Ferrea

Illustrazione di M. Corie

TALENTI SELVATICI

Tutti i talenti selvatici hanno come prerequisito il privilegio di classe di forma selvatica. Quindi, sono a disposizione di druidi di 5° livello o superiore, oltre che di qualsiasi personaggio che abbia ottenuto forma selvatica o un simile privilegio di classe da una classe di prestigio.

Ogni uso di un talento selvatico generalmente costa al personaggio un uso giornaliero della sua capacità di forma selvatica. Se il personaggio non ha nessun uso di forma selvatica rimasto, non può usare un talento selvatico. Cambiare forma con forma selvatica è un'azione standard (a meno che non si abbia una capacità speciale che afferma diversamente); allo stesso modo questi talenti selvatici richiedono un'azione standard per essere attivati a meno che non sia indicato diversamente. Il personaggio può

attivare solo un talento selvatico (o usare la capacità di forma selvatica per cambiare forma una volta) per round, anche se durate sovrapposte possono concedergli i benefici di più di un talento selvatico alla volta.

Attivare un talento selvatico è una capacità soprannaturale e non provoca attacchi di opportunità, a meno che non sia specificato altrimenti nella descrizione del talento. Attivare un talento selvatico non è considerato un attacco a meno che l'attivazione del talento non possa essere la causa diretta di danni a un bersaglio.

LOTTA SELVAGGIA [SELVATICO]

Mentre è trasformato nella forma di un animale selvatico, il personaggio può straziare selvaggiamente qualsiasi creatura che riesca a coinvolgere in una lotta.

Prerequisiti: Forma selvatica, attacco furtivo.

Beneficio: Mentre è in una forma selvatica, ogni volta che effettua con successo una prova di lotta per danneggiare una creatura con cui sta già lottando, può aggiungere anche i suoi danni da attacco furtivo. Le creature non soggette agli attacchi furtivi non subiscono questi danni extra.

OLFATTO ACUTO [SELVATICO]

Il personaggio può affinare il proprio senso dell'olfatto.

Prerequisito: Forma selvatica.

Beneficio: Il personaggio può spendere un uso giornaliero di forma selvatica per ottenere la capacità di olfatto acuto (vedi pagina 308 del *Manuale dei Mostri*) per 1 ora per Dado Vita. Mentre questo beneficio è attivo, il personaggio può individuare gli avversari entro 9 metri mediante il senso dell'olfatto.

Inoltre, se ha il talento *Seguire Tracce*, può rintracciare le creature con l'olfatto acuto. Il personaggio mantiene questo beneficio indipendentemente dalla forma in cui è al momento.

PERCEZIONE CIECA [SELVATICO]

Il personaggio può percepire la presenza di creature che non può vedere.

Prerequisiti: Forma selvatica, *Ascoltare* 4 gradi.

Beneficio: Il personaggio può spendere un uso giornaliero di forma selvatica per ottenere percezione cieca per 1 minuto per Dado Vita, cosa che gli permette di individuare la posizione di una creatura entro 9 metri se ha linea di effetto fino a quella creatura (vedi pagina 309 del *Manuale dei Mostri*). Il personaggio mantiene questo beneficio indipendentemente dalla forma in cui è al momento.

SCALARE COME UN GORILLA [SELVATICO]

Il personaggio può migliorare la propria capacità di scalare.

Prerequisito: Forma selvatica.

Beneficio: Il personaggio può spendere un uso giornaliero di forma selvatica per ottenere una velocità di scalare pari alla sua velocità base sul terreno per 10 minuti per Dado Vita. Questo talento garantisce al personaggio anche un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e gli consente di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se affrettato o minacciato.

VISIONE DEL FALCO [SELVATICO]

Il personaggio può migliorare la propria acutezza visiva.

Prerequisiti: Forma selvatica, *Osservare* 4 gradi.

Beneficio: Il personaggio può spendere un uso giornaliero di forma selvatica per ottenere un bonus di +8 alle prove di *Osservare* per 1 ora per Dado Vita. Mentre questo beneficio è attivo, il personaggio subisce solo metà della normale penalità per l'incremento di gittata (-1 agli attacchi a distanza per ogni incremento di gittata invece di -2) e subisce una penalità di -1 alle prove di *Osservare* per ogni 6 metri di distanza (invece che per ogni 3 metri). Il personaggio mantiene questi benefici indipendentemente dalla forma in cui è al momento.

VISIONE DEL PUMA [SELVATICO]

Il personaggio può vedere al buio come un felino.

Prerequisiti: Forma selvatica, *Osservare* 2 gradi.

Beneficio: Il personaggio può spendere un uso giornaliero di forma selvatica per ottenere visione crepuscolare per 1 ora per Dado Vita. Inoltre, ottiene un bonus di +4 a tutte le prove di *Osservare*. Il personaggio mantiene questi benefici indipendentemente dalla forma in cui è al momento.



Lotta Selvaggia

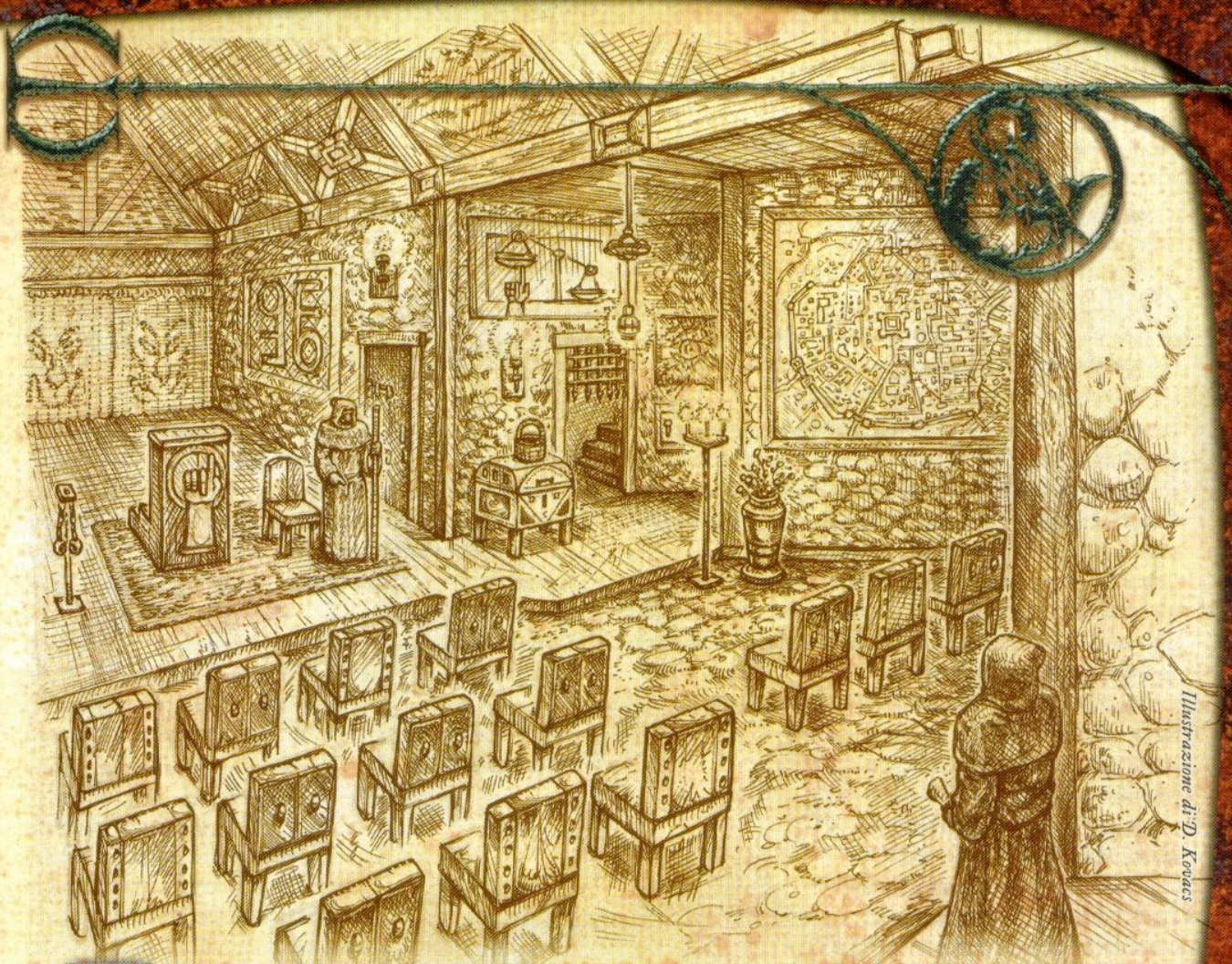


Illustrazione di D. Kovacs

Che siano umili arnesi da scasso o elaborate sostanze chimiche od oggetti magici, un avventuriero si affida al proprio equipaggiamento per andare fino in fondo. Gli avventurieri sono spesso definiti tanto dalla loro attrezzatura quanto dalle loro capacità.

NUOVE ARMI

Le armi indicate nella Tabella 4-1: "Armi" sono descritte di seguito, insieme a qualsiasi opzione speciale posseduta da chi le impugna per il loro utilizzo. Più variazioni ad armi esistenti che non armi completamente nuove, queste armi esotiche permettono a chi le impugna di applicare certi talenti al loro utilizzo.

Ascia lunga: Un'ascia lunga sembra un'ascia bipenne con il manico allungato. Questa caratteristica rende l'arma scomoda da impugnare per quanti non ne conoscono bene l'uso, ma quelli che hanno la competenza nel suo utilizzo possono sfruttare la lunghezza extra del manico per attaccare nemici più distanti di 1,5 metri purché siano disposti a rinunciare alla precisione in favore dell'infliggere danni extra.

Se il personaggio è competente nell'uso dell'ascia lunga, può considerarla come un'arma con portata ogni volta che usa il talento Attacco Poderoso per passare 3 o più punti del suo bonus di attacco dall'attacco ai danni. Quando usa un'ascia lunga il questo modo, può colpire gli avversari a 3 metri di distanza, ma non può usarla contro un nemico

adiacente. Siccome determina l'uso del talento Attacco Poderoso per un intero turno, il personaggio deve impugnare l'ascia lunga come un'arma con portata o come un'arma normale fino all'inizio del suo turno successivo una volta presa la decisione. Non può impugnarla sia come arma con portata che come arma normale nello stesso turno.

I personaggi competenti nell'uso dell'ascia lunga possono considerarla come un'ascia bipenne al fine di qualsiasi dei seguenti talenti: Arma Focalizzata, Arma Focalizzata Superiore, Arma Specializzata, Arma Specializzata Superiore e Critico Migliorato.

Bastone lungo: Come indica il nome, il bastone lungo è una versione più lunga del bastone ferrato. La lunghezza extra rende l'arma molto più difficile da usare, ma quelli abili nel suo uso sono ancora più bravi a proteggersi da più attaccanti quando combattono con cautela.

Se il personaggio è competente nell'uso del bastone lungo e combatte sulla difensiva o sfrutta la manovra di combattimento della difesa totale, non può essere attaccato ai fianchi per il resto del round. Questo beneficio si applica anche se il personaggio è competente nell'uso dell'arma, ha il talento Maestria in Combattimento e passa almeno 2 punti del bonus di attacco alla CA per quel round.

Un bastone lungo è un'arma doppia. Il personaggio può combattere con esso come se combattesse

TABELLA 4-1: ARMI

Armi esotiche	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Incr. gittata	Peso ¹	Tipo
<i>Armi da mischia leggera</i>							
Pugnale dentellato	35 mo	1d3	1d4	19-20/x2	–	0,5 kg	Perforante
Spada corta con lama larga	75 mo	1d4	1d6	19-20/x2	–	1,5 kg	Perforante
<i>Armi da mischia a una mano</i>							
Stocco con lama rapida	75 mo	1d4	1d6	18-20/x2	–	1,5 kg	Perforante
<i>Armi da mischia a due mani</i>							
Ascia lunga	35 mo	1d10	1d12	x3	–	7,5 kg	Tagliente
Bastone lungo	15 mo	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	–	3 kg	Contundente

¹ Il peso indicato si riferisce alla versione Media dell'arma. Un'arma Piccola pesa la metà, un'arma Grande il doppio.

con due armi, ma se lo fa, incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattere con due armi, proprio come se stesse combattendo con un'arma a una mano e un'arma leggera (vedi "Combattere con due armi", pagina 154 del *Manuale del Giocatore*). È anche possibile colpire con ognuna delle estremità singolarmente. Una creatura che impugna un bastone lungo in una mano non può usarlo come arma doppia: solo un'estremità dell'arma può essere usata in ogni round.

Il bastone lungo è una speciale arma da monaco. Questa designazione fornisce a un monaco che impugna un bastone lungo opzioni speciali (vedi la descrizione della raffica di colpi, pagina 46 del *Manuale del Giocatore*).

I personaggi competenti nell'uso del bastone lungo possono considerarlo come un bastone ferrato al fine di qualsiasi dei seguenti talenti: Arma Focalizzata, Arma Focalizzata Superiore, Arma Specializzata, Arma Specializzata Superiore e Critico Migliorato.

Pugnale dentellato: I pugnali dentellati, come indica il nome, sembrano pugnali normali con lunghe dentellature che coprono la lama. La forma rende l'arma più difficile da impugnare in modo appropriato di quanto non lo sia un pugnale normale, ma permette a quanti sono abili nell'uso dell'arma di infliggere più danni con un attacco ben piazzato.

Se il personaggio ha 5 o più gradi in Rapidità di Mano e usa un pugnale dentellato, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni con qualsiasi attacco furtivo messo a segno con l'arma quando si gira nella ferita. Questo bonus si

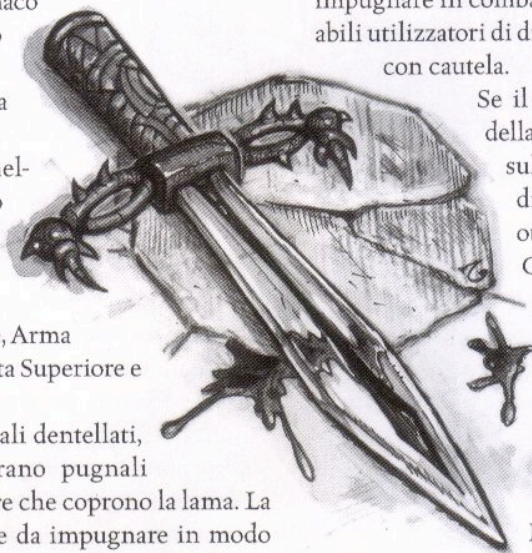
applica anche (e quindi è raddoppiato) a colpi critici messi a segno con l'arma.

I personaggi competenti nell'uso del pugnale dentellato possono considerarlo come un pugnale al fine di qualsiasi dei seguenti talenti: Arma Focalizzata, Arma Focalizzata Superiore, Arma Specializzata, Arma Specializzata Superiore e Critico Migliorato.

Spada corta con lama larga: Le spade corte con lama larga hanno una lama e un'elsa più larghe delle spade normali. Questa caratteristica le rende più difficili da impugnare in combattimento, ma la forma permette agli abili utilizzatori di difendersi meglio quando combattono con cautela.

Se il personaggio è competente nell'uso della spada corta con lama larga e combatte sulla difensiva o sfrutta la manovra di combattimento della difesa totale, ottiene un bonus di schivare +1 alla CA per il resto del round in aggiunta al normale bonus alla CA derivante dalla manovra di combattimento (+2 perché combatte sulla difensiva o +4 per la difesa totale). Questo bonus si applica anche se il personaggio è competente nell'uso dell'arma, ha il talento Maestria in Combattimento e passa almeno 2 punti del bonus di attacco alla CA per quel round. A causa di questo beneficio quando si combatte sulla difensiva, la spada corta con lama larga è una popolare arma secondaria.

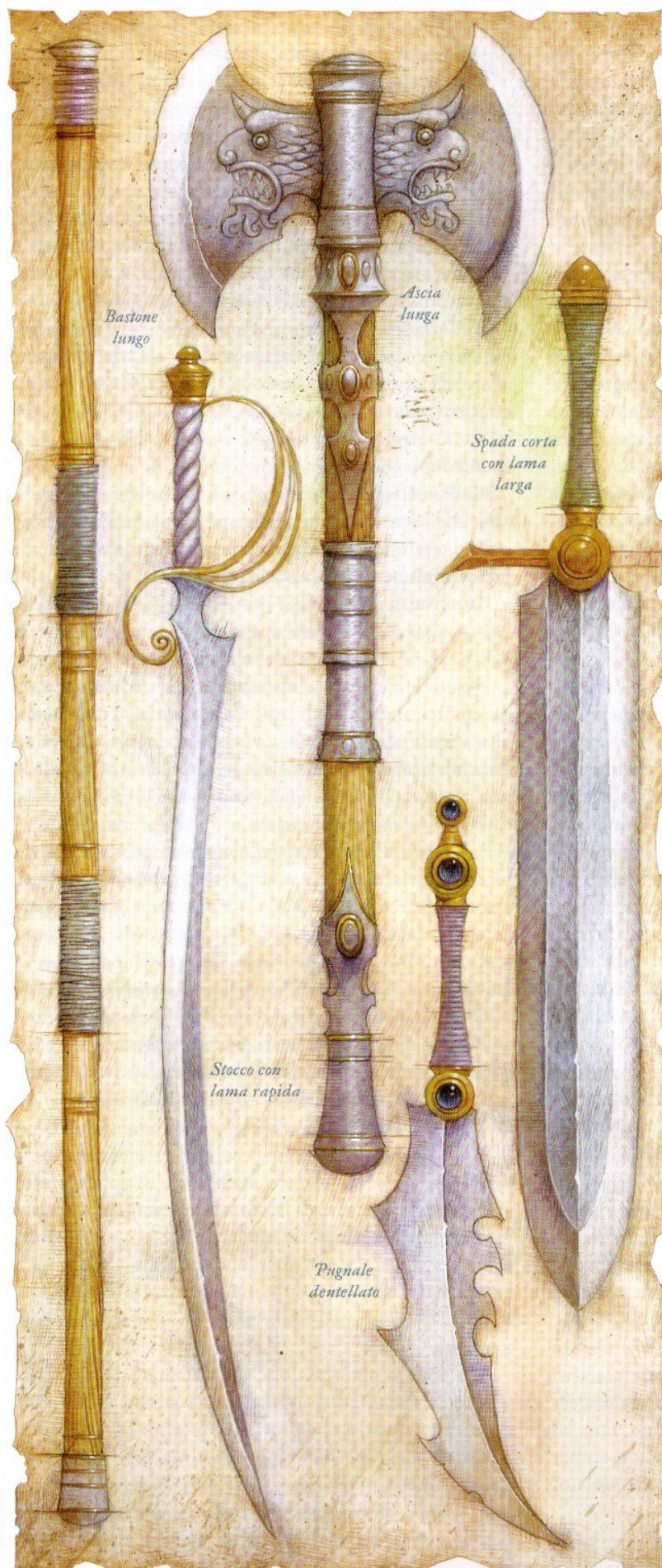
I personaggi competenti nell'uso della spada corta con lama larga possono considerarla come una spada corta al fine di qualsiasi dei seguenti talenti: Arma Focalizzata,



ARMI ESOTICHE DAL PERFETTO COMBATTENTE

Perfetto Combattente ha introdotto parecchie armi esotiche che potrebbero trarre vantaggio dal permettere a quanti sono specializzati nell'uso di tali armi di applicare il beneficio di certi talenti (in particolare, Arma Focalizzata, Arma Focalizzata Superiore, Arma Specializzata, Arma Specializzata Superiore e Critico Migliorato) anche all'uso di un'arma esotica. Proprio come il pugnale dentellato in questo volume è abbastanza simile al pugnale da permettere a un personaggio di considerarlo come tale al fine di parecchi talenti, bisogna considerare di ampliare questo beneficio alle armi seguenti.

Arma	Considerare come...
Arco gigante	Arco lungo
Bolas uncinata	Bolas
Cerbottana superiore	Cerbottana
Lancia gigante	Lancia lunga
Mannaia pesante	Alabarda
Mazza da guerra	Mazza pesante
Piccone gigante	Piccone pesante



Arma Focalizzata Superiore, Arma Specializzata, Arma Specializzata Superiore e Critico Migliorato.

Stocco con lama rapida: Gli stocchi con lama rapida sono più lunghi e più sottili degli stocchi normali, con speciali lame rastremate e impugnature equilibrate con attenzione. La forma rende l'arma più difficile da impugnare in modo appropriato rispetto a uno stocco normale, ma permette a quelli abili nell'uso dell'arma di disarmare gli avversari più facilmente e di fintare con più efficacia in combattimento. Molti stocchi con lama rapida sono almeno di qualità perfetta.

Se il personaggio è competente nell'uso dello stocco con lama rapida, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contrapposti effettuati per disarmare un nemico (compreso il tiro per evitare di essere disarmato se fallisce un tale tentativo). Ottiene anche un bonus di circostanza +2 alle prove di Raggiungere effettuate per fintare in combattimento.

Il personaggio può usare il talento Arma Accurata (vedi pagina 89 del *Manuale del Giocatore*) per applicare il modificatore di Destrezza invece del modificatore di Forza ai tiri per colpire con uno stocco con lama rapida della taglia per lui appropriata. Non può usare uno stocco con lama rapida in due mani per applicare una volta e mezzo il modificatore di Forza ai danni.

I personaggi competenti nell'uso dello stocco con lama rapida possono considerarlo come uno stocco al fine di qualsiasi dei seguenti talenti: Arma Focalizzata, Arma Focalizzata Superiore, Arma Specializzata, Arma Specializzata Superiore e Critico Migliorato.

EQUIPAGGIAMENTO

In aggiunta all'attrezzatura di base (uno zaino, una corda, una fonte di luce e così via) varie applicazioni di alchimia, artigianato superiore o inventiva possono agevolare il mestiere di un avventuriero.

OGGETTI ALCHEMICI

Per quei personaggi che non possono permettersi un'assistenza magica, o anche per quelli che cercano di ottenere il più piccolo vantaggio, il laboratorio dell'alchimista offre una vasta gamma di opzioni. Generalmente una singola dose di una crema, gel, balsamo o simile è sufficiente

a coprire una creatura Media. A meno che non sia indicato diversamente nella descrizione di un oggetto, il numero di applicazioni necessarie per creature di altre taglie è raddoppiato (o dimezzato) per ogni categoria di taglia più grande (o più piccola) della Media.

Balsamo del guaritore: Questo cremoso balsamo profumato permette a un guaritore di lenire meglio gli effetti di ferite, malattie e veleni. Il balsamo del guaritore fornisce un bonus alchemico di +1 alle prove di Guarire effettuate per aiutare una creatura afflitta. Gli effetti del balsamo del guaritore durano 1 minuto.

Una dose di balsamo del guaritore è sufficiente a spalmare una creatura Media. Applicare il balsamo del guaritore è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità. Può essere applicato come parte di un'azione standard effettuata per prestare un primo soccorso, medicare una ferita o trattare un veleno.

Candela focalizzante: Questa grossa candela verde brucia rapidamente, durando solo 1 ora nonostante la grandezza. Mentre brucia, una candela focalizzante riempie l'aria di un fresco odore tonificante. La candela è un grande dono per coloro che sono impegnati in strenue attività mentali. I personaggi entro 6 metri da una candela accesa ottengono un bonus di circostanza +1 alle prove di Cercare, Decifrare Scritture, Falsificare e Valutare. Quando effettuano una prova di abilità che richiede più di un'azione per essere completata (come per Decifrare Scritture), i personaggi ottengono il bonus da una candela focalizzante solo se passano l'intera durata della prova entro 6 metri dalla candela accesa.

Crema mimetica: Questa crema grigia pallida smorza il colore di carne, pelliccia, scaglie e peli. Permette a quanti ne sono influenzati di mimetizzarsi meglio con lo sfondo e con le ombre, rendendo più facile nascondersi.

Applicare la crema mimetica è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità. La crema mimetica fornisce un bonus alchemico di +1 alle prove di Nascondersi. Gli effetti della crema mimetica durano 1 ora. La crema mimetica non fornisce la capacità di nascondersi in piena vista né senza una copertura sufficiente.

Grasso per serrature: Il grasso per serrature è un denso olio rossastro che allenta gli ingranaggi meccanici delle serrature non magiche. Il grasso è efficace per un breve periodo di tempo e fornisce un piccolo aiuto a quanti tentano di scassinare una serratura. Il grasso per serrature fornisce un bonus alchemico di +1 alle prove di Scassinare Serrature effettuate contro la serratura unta per 1 minuto.

Una dose di grasso per serrature è sufficiente per influenzare il meccanismo di una serratura di qualsiasi dimensione. Sebbene il grasso per serrature possa ungere qualsiasi tipo di serratura meccanica comune, non ha effetto sulle serrature magiche. Applicare il grasso per serrature a una serratura è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità.

Olio dell'occhio lontano: Quando applicato sugli occhi, questo olio limpido acuisce la visione di chi lo usa

per un breve lasso di tempo, fornendo un bonus alchemico di +1 alle prove di Osservare per 1 minuto.

Una dose di olio dell'occhio lontano è sufficiente per gli occhi di una creatura di qualsiasi taglia, ma la creatura deve avere gli occhi per ottenere un qualsiasi beneficio dall'olio. Applicare l'olio dell'occhio lontano è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità.

Pallina abbagliante: Questo minuscolo oggetto fragile è spesso camuffato come bottone o altra decorazione. Il personaggio può scagliare una pallina abbagliante come attacco a distanza con un incremento di gittata di 1,5 metri. Quando lanciata contro una superficie dura, la pallina esplosione con uno splendente lampo di luce. Tutte le creature all'interno di un'esplosione con raggio di 1,5 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o essere accecate per 1 round e abbagliate per 1 round dopo quello.

Piedi soffici: Piedi soffici è una fine polvere grigia che attutisce i suoni quando applicata alla pianta di un piede o di uno stivale. Fornisce un bonus alchemico di +1 alle prove di Muoversi Silenziosamente per 1 ora.

Una dose di piedi soffici è sufficiente a influenzare una creatura Media che abbia due piedi; ogni paio di piedi (o simili appendici) aggiuntivo richiede un'altra dose. Applicare piedi soffici è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità. Se piedi soffici è applicato su uno stivale o su un'altra calzatura, il suo beneficio va perso se viene tolta la calzatura. Similmente, se è applicata alla pelle di una creatura, il suo beneficio va perso se la creatura dopo indossa una calzatura.

Polvere dell'orecchio fino: Questa asciutta polvere bianca affina l'udito di una creatura quando applicata all'orecchio. La polvere è efficace solo per un breve lasso di tempo, quindi viene usata più spesso da coloro che tentano di evitare le guardie o le sentinelle che non da quanti hanno l'incarico di sorvegliare un'area per un lungo periodo. La polvere dell'orecchio fino fornisce un bonus alchemico di +1 alle prove di Ascoltare per 1 minuto.

Una dose di polvere dell'orecchio fino è sufficiente a influenzare l'udito di una creatura di qualsiasi taglia, ma la creatura deve avere le orecchie per ottenere qualsiasi beneficio dalla polvere. Applicare la polvere dell'orecchio fino è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità.

Pomata lubrica: Questa pomata verde-grigiasta può essere applicata alla pelle, ai peli, agli abiti o all'armatura di una creatura. La pomata rende scivolosa e difficile da afferrare o trattenere la superficie spalmata, fornendo un bonus alchemico di +1 alle prove di Artista della Fuga per 1 ora.

Una dose di pomata lubrica è sufficiente per ricoprire una creatura Media. Applicare la pomata lubrica è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità. Se la pomata lubrica viene applicata su abiti o armature, i suoi benefici vanno persi se viene tolta l'armatura o l'abito. Similmente, se viene applicata alla pelle di una creatura, il beneficio va perso se la creatura in seguito indossa un abito o un'armatura.

CAPSULE ALCHEMICHE

Presa sicura: Questa densa pasta bianca, quando applicata a mani e piedi, rafforza e rende salda la presa di chi la utilizza, rendendo più facile per il personaggio arrampicarsi. Presa sicura fornisce un bonus alchemico di +1 alle prove di Scalare per 1 minuto.

Una dose di presa sicura è sufficiente a coprire le mani e i piedi di una creatura Media. Applicare presa sicura è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità.

Puzza di gatto: Una dose di questo composto alchemico spruzzata sulle proprie tracce confonde temporaneamente la capacità di olfatto acuto di qualsiasi creatura. Qualunque creatura che sfrutta l'olfatto acuto per seguire le tracce del personaggio deve effettuare con successo una prova di Sopravvivenza con CD 15 o perderne le tracce. Se perde le tracce, la creatura può tentare di ritrovarle sfruttando le normali regole del talento Seguire Tracce, ma la CD della prova aumenta di 2. L'odore della puzza di gatto rimane efficace per 10 minuti dopo che è stata usata la sostanza. Sprizzare la puzza di gatto sulle proprie tracce è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità.

Sorso di natura: Questa sostanza è un torbido liquido piccante. Quando consumato, il sorso di natura provoca impercettibili cambiamenti nell'odore di chi lo usa. Gli animali rispondono prontamente a un personaggio che ha consumato un sorso di natura, considerandolo meno minaccioso e più facile da accettare. Bere una fiala di sorso di natura fornisce un bonus alchemico di +1 alle prove di Addestrare Animali ed empatia selvatica effettuate durante le successive 12 ore.

Unguento del falco: Questa densa pomata acidula acuisce temporaneamente la vista di chi la utilizza. Tuttavia, una volta che i suoi effetti benefici sono scomparsi, la pomata brucia e pizzica gli occhi per qualche minuto. Dopo avere spalmato l'unguento sugli occhi, un personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Cercare e Osservare per 2 minuti. Dopo quel lasso di tempo, subisce una penalità di -2 alle prove di Cercare e Osservare per 10 minuti. I personaggi possono dimezzare la durata rimanente della penalità passando un round a lavarsi gli occhi con acqua pulita. Applicare l'unguento del falco o lavarsi gli occhi è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità.

La vita di un avventuriero richiede costante prontezza e una risposta efficace alle minacce. All'apice del combattimento o nell'improvviso pericolo di un cedimento, un avventuriero raramente ha tempo di applicare un oggetto alchemico. Tali sostanze rimangono utili in quelle circostanze in cui un avventuriero è a conoscenza in anticipo di un'impresa o è abbastanza fortunato da avvistare i nemici prima che essi si accorgano della sua presenza, ma queste situazioni sono spesso le eccezioni più che la regola. Per rispondere al bisogno di un oggetto alchemico di rapido utilizzo, avventurieri e alchimisti intraprendenti hanno lavorato a lungo per perfezionare sostanze che siano più facili da applicare nel bel mezzo della battaglia, permettendo a chi le utilizza di ottenere il beneficio dell'oggetto senza perdere tempo che potrebbe altrimenti essere speso ad attaccare un nemico o a lanciare un incantesimo difensivo.

La risposta dell'alchimista ai bisogni dell'avventuriero è un semplice congegno che permette a chi lo indossa di tenere in bocca una piccola quantità di sostanza alchemica. L'utilizzatore può rompere rapidamente una capsula (come azione standard o come azione veloce; vedi "Contenitori", sotto), cosa che gli consente di continuare a combattere mentre consuma la sostanza alchemica altamente concentrata.

Le capsule alchemiche hanno effetto solo su creature viventi con anatomie distinguibili. Costrutti, elementali, melme, non morti e altre creature che non soddisfano questi requisiti non ottengono alcun beneficio dall'uso di una capsula alchemica.

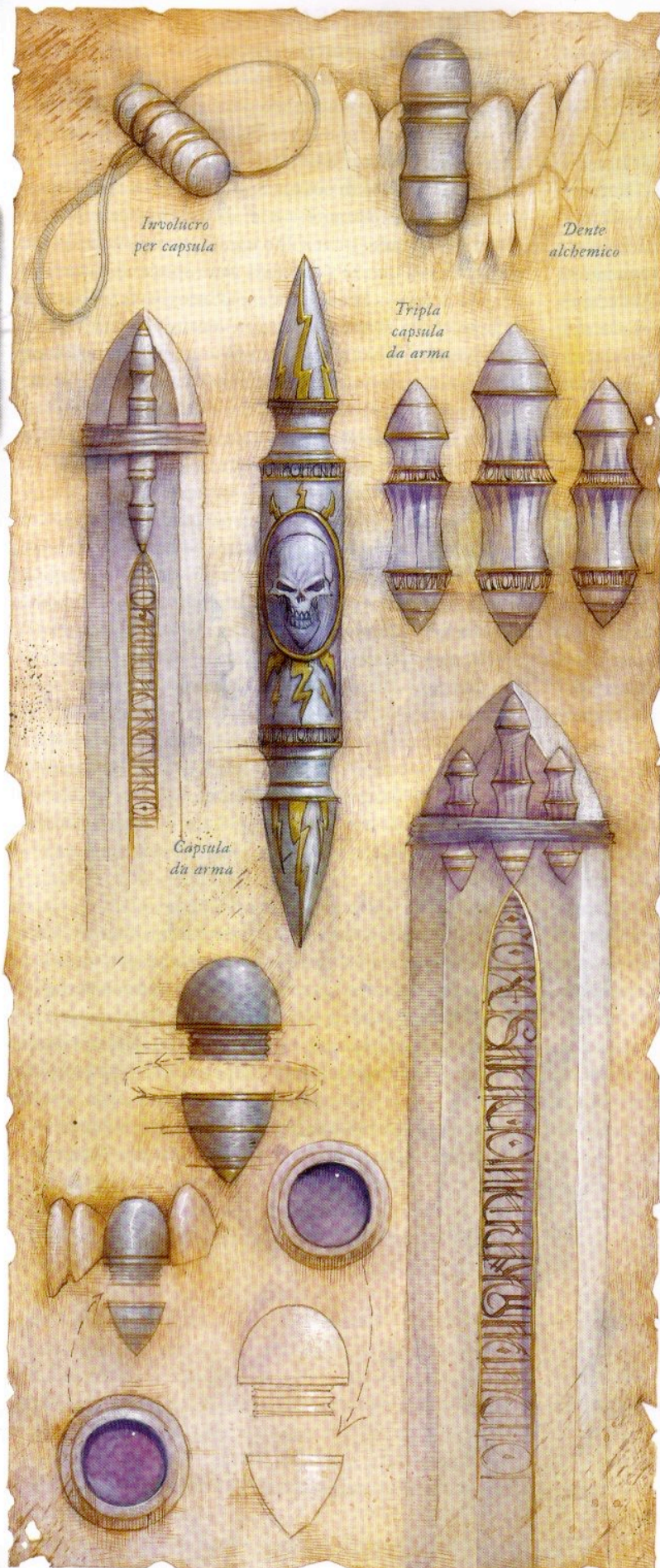
Contenitori

L'uso efficiente delle capsule alchemiche dipende da un contenitore, che può essere un involucro per capsula o un dente alchemico. Ogni oggetto è descritto in dettaglio sotto.

Solo un involucro per capsula o dente alchemico può essere indossato in qualsiasi momento, e solo una capsula alchemica alla volta può essere riposta in ogni tipo di contenitore. Usare una capsula alchemica richiede solo un'azione veloce se è posizionata in un involucro per cap-

TABELLA 4-2: OGGETTI ALCHEMICI

Sostanza	Beneficio si applica a...	Costo	Peso	Durata	CD Artigianato (alchimia)
Balsamo del guaritore	Guarire	10 mo	–	1 minuto	20
Candela focalizzante	Cercare, Decifrare Scritture, Falsificare, Valutare	100 mo	0,5 kg	1 ora	25
Crema mimetica	Nascondersi	50 mo	0,5 kg	1 ora	20
Grasso per serrature	Scassinare Serrature	50 mo	–	1 minuto	20
Olio dell'occhio lontano	Osservare	25 mo	–	1 minuto	20
Pallina abbagliante	n/a	50 mo	–	1 round + 1 round	25
Piedi soffici	Muoversi Silenziosamente	50 mo	0,5 kg	1 ora	20
Polvere dell'orecchio fino	Ascoltare	20 mo	–	1 minuto	20
Pomata lubrica	Artista della Fuga	20 mo	–	1 ora	20
Presa sicura	Scalare	20 mo	–	1 minuto	20
Puzza di gatto	n/a	50 mo	–	10 minuti	20
Sorso di natura	Addestrare Animali, empatia selvatica	50 mo	–	12 ore	25
Unguento del falco	Cercare, Osservare	50 mo	–	2 minuti/10 minuti	25



sula o dente alchemico indossato nel modo appropriato. In assenza di un involucro per capsula o dente alchemico, usare una capsula alchemica è un'azione standard, proprio come bere una pozione.

Infilare una capsula alchemica in un involucro per capsula o dente alchemico vuoto è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità.

Involucro per capsula: Un involucro per capsula consiste in una sottile striscia gommosa annodata all'interno dei denti. L'involucro è fissato con un piccolo anello di metallo liscio che può contenere una capsula alchemica. L'anello può essere posizionato all'interno o all'esterno delle gengive di chi utilizza la capsula. Alcuni utilizzatori pensano che tenere l'anello all'interno delle gengive e sotto la lingua è il modo più comodo di indossare un involucro per capsula, mentre altri pensano che tenere l'anello all'esterno delle gengive superiori permetta loro di riporre la capsula nella guancia comodamente.

Dente alchemico: Quelli che si affidano alla segretezza nell'uso delle loro capsule alchemiche preferiscono invece il dente alchemico. Come suggerisce il nome, questo oggetto concepito appositamente è stato fatto per sembrare un dente. Il dente funziona sotto tutti gli aspetti come un involucro per capsula (vedi sopra). Inoltre, è molto difficile da trovare senza una ricerca meticolosa (Cercare CD 30). Il dente falso molto spesso viene usato come una versione occultata di un involucro per capsula, ma alcune spie e altri agenti estremamente fedeli portano un dente pieno di veleno come assicurazione contro l'essere catturati vivi. Un dente alchemico può contenere una dose di qualsiasi veleno da contatto o da ingestione, ma quel veleno può solo avere effetto su chi indossa il dente: non c'è modo di rendere il dente un efficace meccanismo per somministrare il veleno quando combinato con un attacco con il morso.

Ingredienti per capsule

Di seguito sono descritti sei dei più popolari tipi di capsule alchemiche. Le capsule alchemiche (comprese le capsule alchemiche da arma descritte nella sezione successiva) non possono essere usate in modo efficace come attacchi in mischia o a distanza.

Capsula di antitossina: Questa capsula contiene una dose di debole antitossina. Quando assimilata, fornisce un bonus

TABELLA 4-3: CAPSULE ALCHERICHE

Oggetto	Costo	Durata	CD Artigianato (alchimia)
Involucro per capsula	100 mo	n/a	n/a
Dente alchemico	300 mo	n/a	n/a
Capsula di antitossina	15 mo	1 minuto	20
Capsula del balzo	15 mo	1 round	25
Capsula del passo veloce	15 mo	2 round	35
Capsula di stabilità	15 mo	1 round	20
Capsula dell'uomo di ferro	15 mo	1 round	20
Capsula del vigore	125 mo	2 round	35

alchemico di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra effettuati contro i veleni. Questo bonus dura 1 minuto.

Capsula del balzo: Il denso liquido grigio in questa capsula consente a chi lo usa di compiere salti più potenti per un breve lasso di tempo. L'utilizzatore ottiene un bonus alchemico di +4 alle prove di Saltare. Il beneficio di una capsula del balzo dura solo 1 round, terminando subito dopo la conclusione delle azioni dell'utilizzatore per quel round.

Capsula del passo veloce: Questa piccola capsula contiene una dose di un denso liquido blu. Quando ingoiato, il liquido accelera l'andatura di chi lo ha bevuto per un breve periodo, fornendo un potenziamento temporaneo della velocità al costo di lasciare l'utilizzatore affaticato. Una capsula del passo veloce aumenta la velocità base sul terreno di chi la usa di 1,5 metri. Questo beneficio dura 2 round, e alla fine di questo lasso di tempo l'utilizzatore diventa affaticato. Se un personaggio che usa una capsula del passo veloce è già affaticato quando termina il beneficio della capsula, diventa esausto.

Capsula di stabilità: Il denso liquido blu in questa capsula intensifica il senso dell'equilibrio di chi lo utilizza per un breve lasso di tempo. Mentre la capsula è attiva, l'utilizzatore ottiene un bonus alchemico di +4 alle prove di Equilibrio. I benefici di una capsula di stabilità durano solo 1 round, terminando subito dopo la conclusione delle azioni dell'utilizzatore per quel round.

Capsula dell'uomo di ferro: Questa capsula contiene un denso liquido pallido che consente a chi lo utilizza di scrollarsi di dosso il dolore e le distrazioni. Chiunque usi una capsula dell'uomo di ferro mentre è barcollante può ignorare le limitazioni al numero di azioni compiute in un round a causa della condizione barcollante (invece che essere limitato a una azione standard). Questo beneficio si applica solo al round in cui viene usata la capsula, e l'effetto termina subito dopo che chi la usa ha compiuto le sue azioni in quel round.

Per esempio, un personaggio barcollante con un involucro per capsula può usare la capsula all'inizio del suo turno (un'azione veloce) e poi compiere un'azione di movimento e un'azione standard.

Una capsula dell'uomo di ferro non impedisce a un personaggio di perdere un punto ferita se è già a 0 punti ferita o meno e non impedisce che chi la usa muoia se raggiunge -10 punti ferita.

Capsula del vigore: Questa piccola capsula contiene una dose di un denso liquido rosso. Quando ingoiato, il liquido fornisce un potenziamento temporaneo della

potenza fisica al costo di lasciare l'utilizzatore affaticato. Quando usata, una capsula del vigore fornisce a chi la utilizza un bonus alchemico di +1 alle prove di Forza e ai danni delle armi in mischia. Questo beneficio dura 2 round, e alla fine di questo lasso di tempo l'utilizzatore diventa affaticato. Se un personaggio che usa una capsula del vigore è già affaticato quando termina il beneficio della capsula, diventa esausto.

CAPSULE ALCHERICHE DA ARMA

Come un involucro per capsula fornisce agli avventurieri un modo efficace per ingerire certe sostanze alchemiche senza distrarsi dai loro sforzi in combattimento, una capsula alchemica da arma consente l'applicazione di una sostanza preparata in modo speciale che ha effetto sulle proprietà di un'arma trattata.

Usare una capsula alchemica da arma richiede solo un'azione veloce (e non provoca attacchi di opportunità) se è riposta in un involucro per capsule da arma attaccata in modo appropriato (vedi sotto). Altrimenti, applicare una capsula alchemica da arma è l'equivalente di applicare un olio magico (un'azione standard che provoca attacchi di opportunità).

Involucro per capsule da arma: Il metodo più comune per somministrare l'effetto di una capsula alchemica da arma è l'involucro per capsule da arma. Questa lunga correggia di cuoio, avvolta intorno a un'arma da mischia o a un'arma da lancio (ma non un'arma da tiro) alla base della lama o della superficie che colpisce, contiene un sottile anello adattato a contenere una singola capsula alchemica. Un'opzione più costosa è il triplo involucro per capsule da arma, che contiene tre capsule invece che una. Un personaggio che impugna un'arma con un triplo involucro può usare una, due o tutte e tre le capsule che contiene come parte della stessa azione.

Solo un involucro (o triplo involucro) per capsule da arma può essere attaccato a qualsiasi arma. Attaccare un involucro per capsule da arma a un'arma o mettere una capsula in un involucro per capsule da arma vuota è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità. Quindi, riempire un triplo involucro per capsule da arma vuota richiede tre azioni di round completo.

Un involucro per capsule alchemiche da arma può essere riempito con una singola dose di veleno da ferimento. Attivare la capsula ricopre l'arma con il veleno, permettendo a chi la impugna di infliggere colpi tossici con l'arma. Un personaggio che usa il veleno in questo modo affronta tutti i normali rischi dell'utilizzo del veleno (compresa

TABELLA 4-4: CAPSULE ALCHERICHE DA ARMA

Oggetto	Costo	Durata	CD Artigianato (alchimia)
Involucro per capsule da arma	100 mo	n/a	n/a
Triplo involucro per capsule da arma	450 mo	n/a	n/a
Argento vivo	50 mo	3 round	30
Fiamma veloce	25 mo	1 round	25
Gelo veloce	25 mo	1 round	25
Influenza fantasma	100 mo	3 round	35
Scintilla veloce	25 mo	1 round	25

l'esposizione accidentale quando si attiva la capsula o con un 1 naturale al tiro per colpire).

Argento vivo: Una capsula alchemica di argento vivo ricopre un'arma da mischia o un'arma da lancio con un denso liquido argentato. Questa sostanza consente all'arma di infliggere danni come se fosse ricoperta di argento (compresa la normale penalità di -1 ai tiri per i danni per le armi d'argento). Gli effetti della capsula durano 3 round e annullano qualsiasi altro effetto di materiale speciale dell'arma.

Fiamma veloce: Una capsula alchemica di fiamma veloce ricopre un'arma da mischia o un'arma da lancio con un sottile strato d'olio che si incendia all'istante. Questa sostanza consente all'arma di infliggere danni da fuoco extra per un breve lasso di tempo senza danneggiare l'arma o chi la impugna. Un'arma trattata con la fiamma veloce infligge 1d6 danni da fuoco con ogni colpo messo a segno. Gli effetti della capsula durano 1 round, terminando all'inizio del turno successivo di chi impugna l'arma. Questi danni da fuoco non si sommano con nessun altro danno da fuoco che infligge l'arma.

Gelo veloce: Una capsula alchemica di gelo veloce ricopre un'arma da mischia o un'arma da lancio con un sottile strato d'olio che si raffredda istantaneamente a una temperatura pericolosamente bassa. Questa sostanza consente all'arma di infliggere danni da freddo extra per un breve lasso di tempo senza danneggiare l'arma o chi la impugna. Un'arma trattata con il gelo veloce infligge 1d6 danni da freddo con ogni colpo messo a segno. Gli effetti della capsula durano 1 round, terminando all'inizio del turno successivo di chi impugna l'arma. Questi danni da freddo non si sommano con nessun altro danno da freddo che infligge l'arma.

Influenza fantasma: Una capsula alchemica di influenza fantasma ricopre un'arma da mischia o un'arma da lancio con un denso liquido grigio. Questa sostanza consente all'arma di ignorare la probabilità di mancare il bersaglio che generalmente si applica quando chi la impugna è in combattimento con creature incorporee (come se l'arma avesse la proprietà magica di tocco fantasma). Gli effetti della capsula durano 3 round.

Scintilla veloce: Una capsula alchemica di scintilla veloce ricopre un'arma da mischia o un'arma da lancio con una sottile pellicola di liquido che crepita e sfrigola con pericolosa energia elettrica. Questa sostanza consente all'arma di infliggere danni da elettricità extra per un breve lasso di tempo senza danneggiare l'arma o chi la impugna. Un'arma trattata con la scintilla veloce infligge

1d6 danni da elettricità con ogni colpo messo a segno. Gli effetti della capsula durano 1 round, terminando all'inizio del turno successivo di chi impugna l'arma. Questi danni da elettricità non si sommano con nessun altro danno da elettricità che infligge l'arma.

ARNESI E ATTREZZI DI ABILITÀ

Alcuni elementi di equipaggiamento sono particolarmente utili se si possiedono certe abilità. In molti casi, gli oggetti descritti in questa sezione ampliano e specificano gli attrezzi perfetti che sono descritti nel *Manuale del Giocatore* (pagine 129-131). A meno che non sia indicato diversamente, gli oggetti descritti qui non sono disponibili nelle versioni perfette.

Arnesi da scasso con manico allungato: Questi arnesi da scasso modificati appositamente sono montati su lunghi manici sottili, che permettono a chi li utilizza di manipolare chiavistelli, armeggiare con le serrature e sondare le trappole da una posizione fino a 1,5 metri di distanza e completamente di fianco al congegno bersaglio. Uno specchio con diametro di 2,5 cm montato su un manico lungo fornisce a chi lo usa un'ottima visuale dell'oggetto manipolato. Sebbene alcune trappole possano infliggere danni anche a una certa distanza, questi arnesi prendono possibile per un ladro prudente evitare molti pericoli comuni, quali aghi avvelenati, spruzzi d'acido e simili.

Usare questi arnesi consuma molto più tempo ed è meno accurato di un approccio diretto; gli arnesi con manico allungato aggiungono 2 round al tempo richiesto per effettuare una prova di Disattivare Congegni o Scassinare Serrature e impongono una penalità di -2 a qualsiasi prova di Disattivare Congegni o Scassinare Serrature per cui vengono utilizzati. Gli arnesi da scasso con manico allungato sono disponibili in versioni normali o perfette. La versione perfetta fornisce un bonus di +2 alle prove di Disattivare Congegni e Scassinare Serrature, ma il tempo richiesto per effettuare una prova non è ridotto.

Asta da equilibrista: Questa lunga asta flessibile è l'attrezzo perfetto per mantenere l'equilibrio. L'asta è lunga 3 metri, quindi non può essere usata in uno spazio che conceda meno di 1,5 metri di spazio libero da entrambe le parti. Purché l'utilizzatore abbia lo spazio per usare l'asta in modo appropriato, quella garantisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Equilibrio.

Attrezzi per addestramento animali: Questi attrezzi comprendono fischiotti per i segnali, un corto palo cavo con un cappio di corda infilato all'interno, biscottini saporiti e altri oggetti di ottima manifattura adatti all'adde-

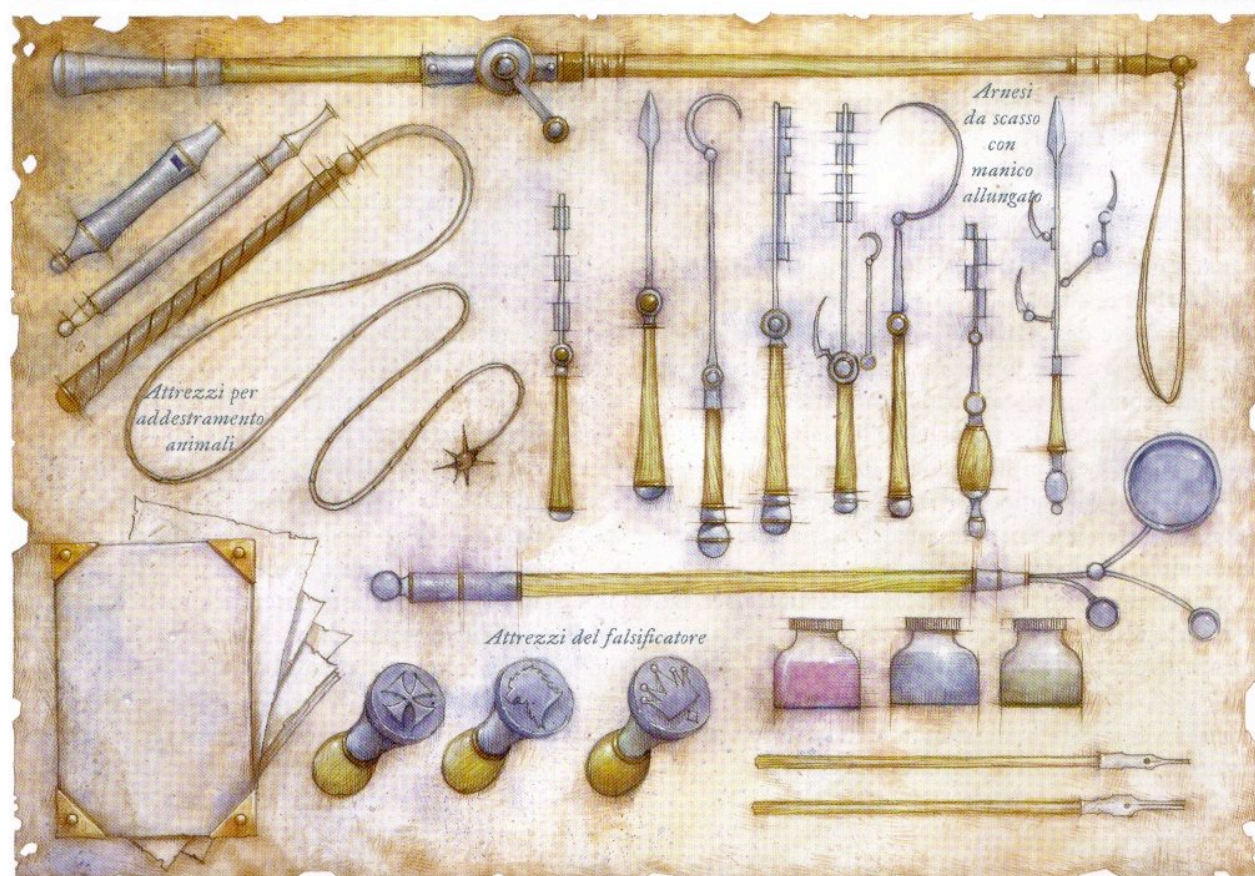


Illustrazione di W. England

stramento degli animali. Questi attrezzi garantiscono un bonus di circostanza +2 alle prove di Addestrare Animali effettuate per insegnare comandi agli animali, addestrare gli animali per un compito generico o domare un animale selvatico. Non garantisce un bonus per altri usi dell'abilità Addestrare Animali.

Attrezzi del falsificatore: Questa piccola custodia contiene una vasta selezione di tipi di carta, pennini e diversi inchiostri colorati. Inoltre, gli attrezzi contengono campioni di stemmi di famiglie e nazioni importanti e simili. Gli attrezzi sono perfetti per tentare una falsificazione e garantiscono un bonus di circostanza +2 alle prove di Falsificare. Gli attrezzi del falsificatore sono esauriti dopo dieci utilizzi.

Cono da ascolto: Questo oggetto è fatto per ascoltare attraverso le porte e altre superfici solide. Fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Ascoltare effettuate attraverso una porta o qualche altro ostacolo solido relativamente sottile.

Sella perfetta: Questa attrezzatura di ottima fattura, che può essere una sella da galoppo o una sella militare, è più comoda e più sensibile di una sella normale. Grazie alla sua eccellente manifattura, una sella perfetta garantisce un bonus di circostanza +1 alle prove di Cavalcare. Se una sella perfetta è anche una sella militare, questo bonus si somma al bonus di circostanza +2 che una sella militare fornisce alle prove di Cavalcare relative al rimanere in sella (vedi il *Manuale del Giocatore*, pagina 132).

Ogni sella perfetta è costruita su misura per uno specifico tipo di creatura. Di conseguenza, è particolarmente adatta a quel tipo di creatura e quindi fornisce il suo bonus solo quando usata con quel tipo di creatura. Per esempio, una sella perfetta fatta per cavalli da guerra pesanti fornirebbe il bonus se usata su qualsiasi cavallo da guerra pesante, ma non fornirebbe alcun bonus se usata su un drago (supponendo che la sella sia di una taglia appropriata per il drago).

Trucchi mimetici: Questa borsa contiene trucchi per il viso, tinture, stoffe colorate e altri accessori idonei

TABELLA 4-5: ARNESI E ATTREZZI DI ABILITÀ

Oggetto	Costo	Peso
Arnesi da scasso con manico allungato	80 mo	1,5 kg
Arnesi da scasso con manico allungato perfetti	150 mo	1,5 kg
Asta da equilibrista	5 mo	2,5 kg
Attrezzi per addestramento animali	75 mo	7,5 kg
Attrezzi del falsificatore	40 mo	2,5 kg
Cono da ascolto	20 mo	0,5 kg
Sella perfetta		
Militare	210 mo	20 kg
Da galoppo	180 mo	15 kg
Trucchi mimetici	40 mo	2,5 kg

alla creazione di un aspetto mimetizzato. Gli attrezzi sono perfetti per nascondersi e forniscono un bonus di circostanza +2 alle prove di Nascondersi. Ottenere questo bonus richiede 1 minuto di lavoro. I trucchi mimetici sono esauriti dopo dieci utilizzi.

STRUMENTI PERFETTI

Questa sezione presenta una varietà di strumenti musicali particolarmente adatti ai bardi avventurieri. Ogni voce offre una breve descrizione di uno strumento e indica quali razze o creature lo preferiscono. Queste informazioni non sono intese come trattamento esauriente di tutti questi strumenti, e neanche delle ampie variazioni possibili. Siccome ogni strumento è fatto a mano, non ce ne sono due uguali: quindi, la taglia, il numero di fori o di corde, e altre caratteristiche possono variare anche tra due esemplari dello stesso strumento.

Ognuno di questi strumenti fornisce uno speciale modificatore alla musica bardica quando uno strumento perfetto di quel tipo è suonato da un personaggio con una certa capacità di musica bardica. Un musicista che non ha la capacità di musica bardica, o un bardo che suona una versione non perfetta di uno di questi strumenti, non può beneficiare di questi bonus.

TABELLA 4-6: STRUMENTI PER ABILITÀ INTRATTENERE

Strumento	Abilità Intrattenere
Arpa	Strumenti a corda
Corno	Strumenti a fiato
Flauto	Strumenti a fiato
Flauto di pan	Strumenti a fiato
Lira	Strumenti a corda
Liuto	Strumenti a corda
Mandolino	Strumenti a corda
Tamburo	Strumenti a percussione
Violino	Strumenti a corda

Arpa: Un'arpa generalmente ha diciassette corde ma può averne solo dodici in uno strumento più piccolo o fino a quarantasette in uno più grande. Fili d'argento sono la scelta più comune per le corde, ma ogni tanto vengono usati anche altri materiali. Le arpe di solito sono fatte di legno, anche se alcuni artigiani le ricavano da ossa o avorio. Indipendentemente dal materiale, molte arpe sono decisamente levigate e decorate con incisioni elaborate. Le più eleganti si classificano come opere d'arte a ragione, decisamente a parte dal loro status di strumenti musicali. Sebbene le arpe possano arrivare fino a 180 cm di altezza, versioni inferiori (a volte chiamate arpe portatili) sono molto più piccole (alte all'incirca 60 cm) e più facili da trasportare.

L'arpa è particolarmente amata dagli elfi bardi per il suo leggero suono rilassante e le gentili note mormoranti. Le arpe sono spesso trasmesse di generazione in generazione tra gli elfi, e molte alla fine acquisiscono nomi e leggende di per sé. Qualsiasi personaggio con la capacità di conoscenze bardiche che esamini un'arpa elfica ottiene automaticamente un bonus di +5 alla prova di conoscenze bardiche per identificare lo strumento e il proprietario.

Musica bardica: Un bardo che suona un'arpa può acquisire come bersaglio una creatura in più del normale con le capacità *affascinare* e ispirare grandezza.

Un bardo che usa un'arpa per la musica bardica può lanciare incantesimi mentre suona, ma solo se quegli incantesimi non hanno componenti somatiche, materiali o focus.

Corno: In origine i corni erano, come indica il nome, veri corni presi da tori o bestie più esotiche. Nella forma più semplice, un corno consiste in una stretta punta collegata con un più largo orifizio circolare da un tubo cavo e spesso ricurvo. Un musicista suona un corno semplicemente soffiando nell'estremità piccola. Esistono altre forme di corni, dal corno di conchiglia usato dai marinidi alla tromba dell'araldo, ma tutti questi strumenti funzionano più o meno allo stesso modo.

I corni sono popolari nelle società primitive di tutti i tipi. Si trovano di tutte le misure; quelli usati da creature Medie di solito sono lunghi da 30 a 60 cm. Hobgoblin e orchi in particolare amano questi strumenti per il loro forte suono marziale e commovente. Gli umanoidi più grandi e i giganti preferiscono i corni ricavati da creature crudeli. Una leggenda narra che i minotauri usano strumenti ricavati da corna tagliate di altri minotauri che sono stati sconfitti in gare d'onore uno contro uno.

Un corno è un eccellente strumento di segnalazione, soprattutto quando viene usato sott'acqua, siccome i suoni si propagano molto più lontano in acqua che nell'aria. Alcune razze acquatiche come i marinidi e i kuo-toa collezionano una varietà di conchiglie a forma di corno di differenti misure e le suonano in armonia, in sequenza o entrambi. La musica di queste orchestre di conchiglie può raggiungere una profonda magnificenza ossessionante.

Musica bardica: Quando un bardo suona un corno per ispirare coraggio, aumenta di 1 il bonus morale ai tiri per i danni delle armi e ai tiri salvezza contro la paura, ma l'effetto dura solo 1 round dopo che l'alleato ha smesso di ascoltare l'esibizione del bardo.

Flauto: Il flauto è il più acuto di tutti gli strumenti a fiato. Questa vasta categoria comprende strumenti che vanno dal primitivo zufolo (un semplice tubo cavo che produce musica quando viene soffiata aria attraverso di esso) al flauto tradizionale, che è tenuto ad angolo retto rispetto alla bocca del musicista.

I flauti variano in lunghezza da 20 cm a circa 60 cm. Lo strumento ha sei fori (di solito), più un foro per il pollice che, quando coperto, abbassa di un'ottava ognuna delle altre note.

I flauti hanno la reputazione di produrre delicata musica idilliaca, ma possono anche creare effetti più marziali o distorti suoni lamentosi. I flauti abissali hanno sempre un bizzarro numero di fori per le dita, e non si conformano a nessuna scala o chiave usata da bardi umanoidi. Soprattutto in mano a flautisti demoni, producono "musica" che a orecchie mortali suona come una discordante combinazione di diesis, bemolle e bizzarri effetti di chiave minore.



Illustrazione di W. England

Musica bardica: Un bardo che suona un flauto ottiene un bonus di +2 alle prove di Intrattenere effettuate per usare la capacità di controcanto.

Flauto di pan: Essenzialmente, un flauto di pan è una serie di canne cave o tubi di legno di varie lunghezze legati insieme in fila, dal più piccolo al più grande. Per suonarlo, il musicista soffia attraverso le sommità dei tubi, producendo un suono molto simile a quello di parecchi minuscoli flauti di legno. Spostando il flauto da una parte all'altra, il musicista può suonare note diverse. Passare rapidamente da una nota all'altra crea il dolce effetto mormorante per cui è conosciuto lo strumento.

Semplice ma evocativo, il flauto di pan è il preferito di satiri e altri folletti silvani. Anche gli umani e alcuni elfi considerano piacevole la sua musica.

Musica bardica: Un bardo che usa un flauto di pan ottiene un bonus di +1 alle prove di Intrattenere effettuate per affascinare le creature, e aggiunge anche 1 alla CD del tiro salvezza contro la capacità di musica bardica *suggestione* del bardo.

Lira: Antenata dell'arpa portatile, una lira di solito ha un corpo ricavato dal guscio di una tartaruga, più due braccia ricurve e una sbarra incrociata che mantiene tese da quattro a sei (o, più raramente, otto) corde di minugia o nervi. Per suonare una lira, il musicista la tiene con una mano mentre strimpella o pizzica le corde con l'altra.

La vera semplicità di una lira è il suo fascino, siccome perfino un novizio può strimpellarne una con buoni risultati. Grazie a questa accessibilità e al fatto che sono

facili da costruire, le lire sono popolari tra i folletti silvani (soprattutto satiri) e le popolazioni di campagna in generale. Ogni tanto, però, un vero maestro la adotta come strumento distintivo, producendo effetti sorprendenti.

Musica bardica: Un bardo che suona una lira può acquisire come bersaglio una creatura in più del normale con le capacità *affascinare* e *ispirare eroismo*.

Un bardo che usa una lira per la musica bardica può lanciare incantesimi mentre suona, ma solo se quegli incantesimi non hanno componenti somatiche, materiali o focus.

Liuto: Questo antenato della chitarra ha una cassa piriforme e un particolare collo ricurvo dotato di tasti per la diteggiatura. Tra quattro e otto corde sono tese tra la base della cassa e la sommità del collo. I liuti variano in lunghezza tra 75 e 90 cm, con la cassa che occupa fino a due terzi del totale. Il musicista strimpella o pizzica le corde per produrre musica.

Uno strumento decisamente versatile grazie alla sua ampia gamma di note e inflessioni, il liuto è accessibile a un principiante ma è capace di una grande delicatezza in mano a un maestro. La cassa profonda produce un suono ricco e pieno diverso da quello di qualsiasi altro strumento a corde. È di gran lunga il più popolare strumento tra i bardi, in particolare i mezzelfi e umani.

Musica bardica: Un bardo che suona un liuto è considerato di un livello superiore al fine di aggiudicare il potere dei suoi effetti di musica bardica. Per esempio, un bardo di 3° livello che usa un liuto potrebbe *affascinare* due creature

invece di una, un bardo di 6° livello che usa un liuto per compiere una *suggestione* dovrebbe calcolare la CD del tiro salvezza come se fosse di 7° livello, e un bardo di 7° livello che usa un liuto per ispirare coraggio garantirebbe un bonus morale di +2 ai tiri appropriati.

Un bardo che usa un liuto per la musica bardica può lanciare incantesimi mentre suona, ma solo se quegli incantesimi non hanno componenti somatiche, materiali o focus.

Mandolino: Essenzialmente una versione più piccola del liuto, un mandolino di solito è lungo tra i 50 e i 60 cm. Ha un collo più dritto del liuto, alla cui estremità i tasti che assicurano le corde si piegano leggermente all'indietro. Il mandolino è insolito per il numero di corde che ha: da quattro a sei coppie (da otto a dodici corde in totale) o anche più. Un mandolino generalmente è suonato con un piccolo plettro, per proteggere le dita del musicista e anche perché le corde sono troppo vicine per pizzicarle in modo accurato a mano.

Il mandolino ha un suono più dolce del liuto e, grazie alle corde più corte, anche più acuto. La sua vasta gamma di toni ed espressioni lo ha reso il preferito da gnomi e halfling, che lo considerano addirittura superiore al liuto.

Musica bardica: Quando un bardo usa un mandolino per ispirare coraggio, il bonus morale ai tiri per colpire aumenta di 1, ma il bonus morale ai tiri per i danni delle armi e ai tiri salvezza contro charme e paura è ridotto di 1.

Un bardo che usa un mandolino per la musica bardica può lanciare incantesimi mentre suona, ma solo se quegli incantesimi non hanno componenti somatiche, materiali o focus.

Tamburo: Un tipico tamburo è composto da pelle, pergamena o qualche materiale simile perfettamente steso sopra l'apertura di un cilindro o vaso di legno cavo. Questa apertura coperta è chiamata pelle di tamburo. Colpire la pelle di tamburo con bacchette, martelletti e anche con le mani produce il suono. Alcuni tamburi hanno solo una pelle di tamburo, altri ne hanno due o più. I tamburi esistono in varietà grandi (come i timpani) oltre che in varietà più piccole (come i bongo o i tamburelli a due pelli).

I tamburi sono popolari in quasi ogni razza e cultura per la loro capacità di suscitare emozioni, formare un ritmo di sottofondo per la danza e fornire un contrappunto per una melodia prodotta da qualche altro strumento. Nani, orchi e altre razze che preferiscono vivere sottoterra amano particolarmente il potere echeggiante dei tamburi. Razze

più piccole, quali goblin e halfling, preferiscono i bongo per la loro maneggevolezza. Le rare creature che non apprezzano suonare i tamburi comprendono i celestiali, che considerano primitivi i ritmi dei tamburi, e gli elfi, che li trovano vagamente fastidiosi e inquietanti (un pregiudizio rafforzato, forse, dall'entusiasmo con cui molti dei loro nemici li suonano).

Musica bardica: Quando un bardo usa un tamburo per ispirare coraggio, il bonus morale ai tiri per i danni delle armi aumenta di 1, ma il bonus morale ai tiri salvezza contro charme e paura è ridotto di 1.

Violino: Un antenato del violino moderno, il violino antico è un piccolo strumento a corde portatile con il corpo abbastanza simile a una clessidra. Quattro o cinque corde fatte di minugia o nervi tese attraverso il corpo, ancorate da bischeri alla fine di un lungo collo sottile. Le corde sono suonate con un pezzo separato chiamato archetto: un lungo pezzo di legno sottile su cui sono tese delicati fili di peli d'animale. I violini variano in lunghezza tra

60 cm (per violinisti Medi) e 45 cm (per halfling e coboldi violinisti).

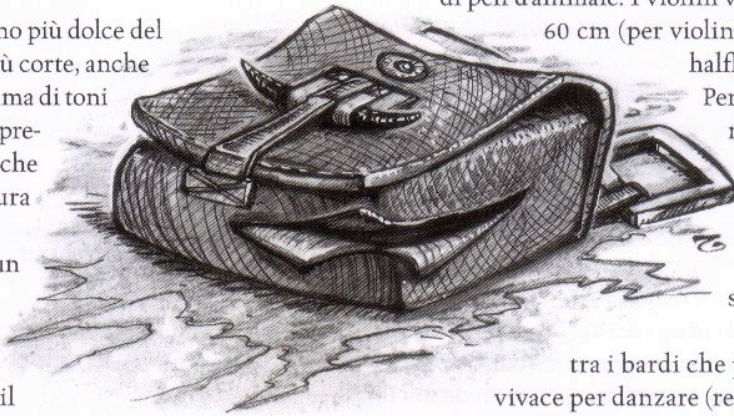
Per suonare un violino, il musicista lo tiene orizzontale, di solito con la base infilata sotto il mento e spinge l'archetto avanti e indietro sulle corde.

Il violino è popolare tra i bardi che preferiscono la musica vivace per danzare (reel o gigue) invece della

severa ma distaccata musica "pura". Anche se ben accetto praticamente ovunque, il violino è lo strumento preferito dei coboldi, le cui mani astute hanno padroneggiato parecchio tempo addietro la sua diteggiatura. (Essi affermano con insistenza di avere inventato il violino, ma altre razze trovano tale affermazione priva di fondamento.) Coboldi menestrelli e halfling bardi generalmente saltellano di qua e di là mentre suonano, mostrando al loro pubblico un esempio della vivace danza che incoraggia la loro musica. I musicisti di altre razze di solito rimangono seduti o in piedi mentre suonano lo strumento.

Musica bardica: Quando usato da un bardo per ispirare coraggio, un violino aumenta di 1 il bonus morale ai tiri salvezza contro charme e paura. Nelle mani di un bardo con 5 o più gradi in Intrattenere (danza), il bonus morale aumenta invece di 2.

Un bardo che usa un violino per la musica bardica può lanciare incantesimi mentre suona, ma solo se quegli incantesimi non hanno componenti somatiche, materiali o focus.



OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici descritti in questa sezione ampliano le opzioni a disposizione degli avventurieri di ogni tipo. Variano da oggetti e congegni adatti principalmente a certi personaggi (come i bardi) a oggetti che hanno un'utilità molto più ampia.

DESCRIZIONE DELLE CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMATURE E DEGLI SCUDI MAGICI

Le seguenti capacità speciali sono pensate per permettere che gli indossatori mobili, soprattutto ladri ed esploratori, traggano completo vantaggio dalle loro capacità.

Focalizzato: Uno scudo focalizzato aiuta il personaggio ad anticipare i movimenti del nemico in battaglia, lo aiuta a vedere oltre a finte e simili movimenti e fornisce benefici potenziati quando il personaggio affronta una sola creatura.

Uno scudo focalizzato garantisce un bonus di circostanza +10 alla prova di Percepire Intenzioni del personaggio che si contrappone a una prova di Raggiungere effettuata per fintare. Inoltre, ogni volta che il personaggio è minacciato da una sola creatura, il bonus di scudo alla CA fornito da uno scudo focalizzato aumenta di 1.

Questa capacità speciale può essere applicata solo agli scudi, non alle armature.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *scudo*; Prezzo bonus +1.

Pelle bestiale: Creata per la prima volta da druidi potenti, un'armatura con questa capacità speciale è particolarmente utile ai personaggi di quella classe. Ogni volta che il personaggio usa il privilegio di classe di forma selvatica mentre indossa un'armatura con la proprietà di pelle bestiale, può spendere un uso giornaliero addizionale della capacità di forma selvatica per fare in modo che l'armatura si trasformi insieme a lui. Quando viene usata in questo modo, l'armatura di pelle bestiale diventa un'armatura adatta alla nuova forma del personaggio invece che semplicemente fondersi col suo corpo. L'armatura continua a garantire il suo bonus di armatura, applicando l'appropriata penalità di armatura alla prova, rallentando il ritmo di movimento e per il resto funzionando come un'armatura adatta alla nuova forma. Il peso dell'armatura aumenta o diminuisce in accordo alla nuova taglia (e forma, se il personaggio assume una forma quadrupede) e quindi potrebbe influenzare la sua capacità di trasporto in modo diverso a quanto faccia nella sua forma naturale.

Se nella sua forma naturale il personaggio è competente nel tipo di armatura a cui è stata applicata la qualità di pelle bestiale, allora è competente

nell'armatura di pelle bestiale quando è trasformato, indipendentemente da quale forma assuma.

Questa capacità speciale può essere applicata solo alle armature, non agli scudi.

Trasmutazione forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *legno di ferro*; Prezzo bonus +2.

DESCRIZIONE DELLE CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI MAGICHE

Le seguenti capacità speciali delle armi sono particolarmente utili agli avventurieri Piccoli e ai ladri di tutte le taglie.

Precisione letale: Un'arma di precisione letale infligge 2d6 danni extra quando chi la impugna mette a segno un attacco furtivo. Questa capacità non fornisce la capacità di compiere attacchi furtivi a un utilizzatore che non ce l'ha già.

Trasmutazione moderata; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *estremità affilata*; Prezzo bonus +2.

Taglia: Chi impugna un'arma della taglia può cambiare la categoria di taglia dell'arma in qualsiasi altra categoria di taglia come azione standard. Gli incantatori che molto spesso si sottopongono a metamorfosi apprezzano le armi con la capacità speciale della taglia.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *ingrandire persone, ridurre persone*; Prezzo bonus +1.

ARMI SPECIFICHE

Tutte le seguenti armi hanno capacità speciali che le rendono più versatili (e spesso più letali) di un'arma normale di quel tipo nelle mani giuste.

Arco delle canzoni: Fatto di legno prezioso da mani elfiche, questo *arco corto*+2 fonde la musica con ogni tiro per ottenere effetti letali. Con un'azione di movimento



Artigli del
leopardo

*L'armatura di pelle bestiale
si trasforma con il druido quando
egli assume la forma di un orso*





Lama del canto

che non provoca attacchi di opportunità, chi lo impugna può spendere un uso giornaliero di musica bardica per ottenere un bonus pari al suo bonus di Carisma ai tiri per colpire e ai tiri per i danni con il successivo attacco singolo compiuto con un *arco delle canzoni*.

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *modellare suono*, il creatore deve essere un elfo, il creatore deve avere la capacità di musica bardica; Prezzo 32.330 mo; Costo 16.330 mo + 1.280 PE.

Artigli del leopardo: Questo paio di *guanti d'arme chiodati*+2 è stato creato per assomigliare alle zampe di un felino sproporzionato. Oltre al loro bonus di potenziamento, gli artigli forniscono parecchi vantaggi felini. Chi indossa gli *artigli del leopardo* ottiene la visione crepuscolare e un bonus di potenziamento +10 alle prove di Scalare. Se carica un nemico, chi li impugna può compiere un attacco completo con gli *artigli del leopardo*. Questa capacità funziona come l'attacco speciale di assaltare (vedi pagina 306 del *Manuale dei Mostri*).

Trasmutazione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, *grazia del gatto*, il creatore deve avere 5 gradi in Scalare; Prezzo 38.305 mo; Costo 19.305 mo + 1.520 PE.

Bastone-arco: Con un'azione di movimento, chi lo impugna può cambiare questo sottile *bastone ferrato*+2 flessibile in un *arco lungo*+2 o viceversa. Entrambe le forme funzionano esattamente come una regolare arma magica del loro tipo.

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *metamorfosi di un oggetto*; Prezzo 10.975 mo; Costo 5.975 mo + 400 PE.

Lama del canto: Ogni movimento compiuto con questo *stocco*+1 riempe l'aria di dolci suoni. Chi impugna la *lama del canto* ottiene un bonus di potenziamento +2 alle prove di Intrattenere. Un bardo che impugna una *lama del canto* può usare le capacità di musica bardica una volta al giorno

addizionale. La lama è incisa con un bellissimo disegno intricato, e l'aria che attraversa questa incisione magica genera la musica di una *lama del canto*. Le qualità musicali della lama non funzionano sott'acqua, nel vuoto o in altri ambienti in cui l'aria non possa attraversare liberamente la lama.

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *modellare suono*, il creatore deve avere privilegio di classe di musica bardica; Prezzo 6.400 mo; Costo 3.360 mo + 243 PE.

Lama dell'inganno: La piatta lama d'acciaio di questo *stocco*+3 è difficile da seguire in combattimento. Ogni volta che un personaggio usa l'abilità Raggiare per fintare in combattimento mentre impugna una *lama dell'inganno*, quest'ultima fornisce un bonus di potenziamento +2 alla prova di Raggiare. Una *lama dell'inganno* non fornisce alcun bonus ad altre prove di Raggiare. Inoltre, qualsiasi avversario contro cui la lama è riuscita a fintare non può compiere attacchi di opportunità contro chi la impugna fino all'inizio del turno successivo dell'avversario. Chiunque non sia il bersaglio della finta può compiere normalmente attacchi di opportunità contro chi impugna la lama.

Illusione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *sfocatura*; Prezzo 19.820 mo; Costo 10.070 mo + 780 PE.

Lancia da guerriglia: Questa *lancia corta*+2 è estremamente efficace quando viene usata in un'imboscata. Ogni volta che chi la impugna compie con successo un attacco contro un avversario a cui è stato negato il bonus di Destrezza alla Classe Armatura, una *lancia da guerriglia* infligge 2d6 danni extra.

Illusione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *invisibilità*; Prezzo 32.301 mo; Costo 16.302 mo + 1.280 PE.

Pugnale di difesa: Questo *pugnale difensivo+4* ha una lunga lama sottile e una larga elsa, che lo rende un'eccellente arma difensiva per parare gli attacchi. Inoltre, finché un personaggio tiene un *pugnale di difesa* nella mano secondaria, non può essere attaccato a fianchi.

Abiurazione moderata; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *scudo*; Prezzo 58.302 mo; Costo 29.302 mo + 2.320 PE.

POZIONI

La tabella che segue comprende incantesimi introdotti in questo volume che sono appropriati a diventare pozioni. Vedi pagina 229 della *Guida del DUNGEON MASTER* per maggiori informazioni sulle pozioni.

TABELLA 4-7: POZIONI E OLI

Pozione od olio	Prezzo di mercato
<i>Riposo ristoratore</i> (pozione)	50 mo
<i>Tiro accurato</i> (olio)	100 mo
<i>Addestrare animali</i> (pozione)	300 mo
<i>Arma sonora</i> (olio)	300 mo
<i>Favore della natura</i> (pozione)	300 mo
<i>Silenzio di ferro</i> (olio)	300 mo
<i>Bastone intralciante</i> (olio)	750 mo
<i>Inglobare arma</i> (olio)	750 mo

ANELLI

Un personaggio può indossare efficacemente solo due anelli magici. Un terzo anello magico non funziona se il possessore ne indossa già due.

Anello	Prezzo di mercato
<i>Amico del ladruncolo</i>	2.500 mo
<i>Scassinatore</i>	4.500 mo

Amico del ladruncolo: Quando attivato, questo semplice anello d'acciaio attira a sé tutti gli oggetti metallici liberi entro 30 cm e che non pesino più di 30 grammi (di solito monete, gioielli o piccole chiavi). Gli oggetti non devono necessariamente essere di ferro, ma semplicemente di un qualche tipo di metallo. Un *amico del ladruncolo* garantisce anche un bonus di +5 alle prove di Rapidità di Mano che riguardano oggetti metallici.

Trasmutazione debole; LI 12°; Forgiare Anelli, *mano magica*; Prezzo 2.500 mo.

Scassinatore: Questo anello è composto da forcine, fili metallici e altri piccoli congegni che saltano fuori a comando. Un *anello scassinatore* garantisce a chi lo indossa un bonus di competenza +5 alle prove di Scassinare Serrature e la capacità di usare *scassinare* una volta al giorno se chi lo indossa tocca un portale che desidera aprire.

Trasmutazione debole; LI 3°; Forgiare Anelli, *scassinare*; Prezzo 4.500 mo.



Pugnale di difesa

Anello scassinatore



Ring scassinatore

PERGAMENE

Le tabelle che seguono comprendono pergamene di tutti gli incantesimi introdotti in questo volume. Vedi pagina 238 della *Guida del DUNGEON MASTER* per maggiori informazioni sulle pergamene.

TABELLA 4-8: PERGAMENE CON INCANTESIMI ARCANI

Incantesimi arcani di 1° livello	Prezzo di mercato
<i>Cantilena di concentrazione</i>	50 mo
<i>Colpire golem</i>	25 mo
<i>Colpo critico</i>	25 mo
<i>Distorcere discorso</i>	50 mo
<i>Distrarre assalitore</i>	25 mo
<i>Fabbro istantaneo</i>	25 mo
<i>Finta intuitiva</i>	25 mo
<i>Freccia mentale</i>	25 mo
<i>Movimento accelerato</i>	25 mo
<i>Rafforzare ispirazione</i>	50 mo
<i>Ricerca istantanea</i>	25 mo
<i>Richiamo dell'araldo</i>	50 mo
<i>Riposo ristoratore</i>	50 mo
<i>Ritirata rapida veloce</i>	25 mo
<i>Suono festoso</i>	50 mo
<i>Tiro del cecchino</i>	25 mo
<i>Tiro guidato</i>	25 mo
<i>Tocco del padrone</i>	25 mo
Incantesimi arcani di 2° livello	Prezzo di mercato
<i>Arma sonora</i>	150 mo
<i>Colpo del wraith</i>	150 mo
<i>Invisibilità veloce</i>	150 mo
<i>Ira dissennata</i>	150 mo
<i>Precisione tattica</i>	200 mo
<i>Ritmo insidioso</i>	200 mo
<i>Sapienza di ascolto</i>	150 mo
<i>Sapienza di equilibrio</i>	150 mo
<i>Silenzio di ferro</i>	200 mo
<i>Sintonia dei pugnali incantati</i>	150 mo
<i>Tocco straziante</i>	150 mo
<i>Trama della lama</i>	150 mo
<i>Volare veloce</i>	150 mo
Incantesimi arcani di 3° livello	Prezzo di mercato
<i>Accordo dissonante</i>	525 mo
<i>Allegro</i>	525 mo
<i>Arma spettrale</i>	375 mo
<i>Canto funebre della discordia</i>	525 mo
<i>Collegamento vocale</i>	525 mo
<i>Coro armonico</i>	525 mo
<i>Inglobare arma</i>	375 mo
<i>Inno di lode</i>	525 mo
<i>Trenodia infernale</i>	525 mo
Incantesimi arcani di 4° livello	Prezzo di mercato
<i>Bastone intralciante</i>	700 mo
<i>Moneta senziente</i>	1.000 mo
<i>Occhio del cecchino</i>	700 mo
<i>Urlo di guerra</i>	1.000 mo

Incantesimi arcani di 5° livello	Prezzo di mercato
<i>Forma d'ombra</i>	1.125 mo
<i>Improvvisazione</i>	1.625 mo
<i>Lamento del fato</i>	1.625 mo
<i>Trasformazione del predatore notturno</i>	1.125 mo

Incantesimi arcani di 6° livello	Prezzo di mercato
<i>Mantello del mare</i>	1.650 mo
<i>Pupillo</i>	2.400 mo

Incantesimi arcani di 7° livello	Prezzo di mercato
<i>Scudo cacofonico</i>	2.275 mo

Incantesimi arcani di 9° livello	Prezzo di mercato
<i>Retrovisione</i>	3.825 mo

TABELLA 4-9: PERGAMENE CON INCANTESIMI DIVINI

Incantesimi divini di 1° livello	Prezzo di mercato
<i>Colpire non morti</i>	25 mo
<i>Colpire vegetali</i>	25 mo
<i>Freccia mentale</i>	50 mo
<i>Movimento accelerato</i>	50 mo
<i>Occhio del falco</i>	25 mo
<i>Ricerca istantanea</i>	50 mo
<i>Riposo ristoratore</i>	25 mo
<i>Segugio</i>	50 mo
<i>Tiro accurato</i>	50 mo
<i>Tiro del cecchino</i>	50 mo
<i>Tiro guidato</i>	50 mo

Incantesimi divini di 2° livello	Prezzo di mercato
<i>Addestrare animali</i>	150 mo
<i>Balla con la natura</i>	150 mo
<i>Da ramo a ramo</i>	150 mo
<i>Favore della natura</i>	150 mo
<i>Intuizione divina</i>	150 mo
<i>Percorso agevole</i>	150 mo
<i>Sapienza di ascolto</i>	150 mo
<i>Sapienza di equilibrio</i>	150 mo
<i>Sapienza di guarigione</i>	150 mo
<i>Scalata facilitata</i>	200 mo
<i>Silenzio di ferro</i>	150 mo
<i>Sintonia dei pugnali incantati</i>	150 mo
<i>Tocco straziante</i>	150 mo
<i>Velocità veloce</i>	200 mo

Incantesimi divini di 3° livello	Prezzo di mercato
<i>Bastone intralciante</i>	375 mo
<i>Tempesta di lame</i>	375 mo
<i>Volare veloce</i>	375 mo

Incantesimi divini di 4° livello	Prezzo di mercato
<i>Anatema del nemico</i>	700 mo
<i>Mimetismo superiore</i>	700 mo
<i>Tempesta di frecce</i>	700 mo

Incantesimi divini di 5° livello	Prezzo di mercato
<i>Mantello del mare</i>	1.125 mo

BACCHETTE

La tabella che segue comprende una selezione di nuovi incantesimi introdotti in questo volume. Vedi pagina 245 della Guida del DUNGEON MASTER per maggiori informazioni sulle bacchette.

TABELLA 4-10: BACCHETTE

Bacchetta	Prezzo di mercato
Addestrare animali	4.500 mo
Arma sonora	4.500 mo
Colpire golem	750 mo
Colpire non morti	750 mo
Colpire vegetali	750 mo
Colpo del wraith	4.500 mo
Favore della natura	4.500 mo
Intuizione divina	4.500 mo
Ira dissennata	4.500 mo
Occhio del falco	750 mo
Riposo ristoratore	750 mo
Silenzio di ferro	4.500 mo
Tocco straziante	4.500 mo

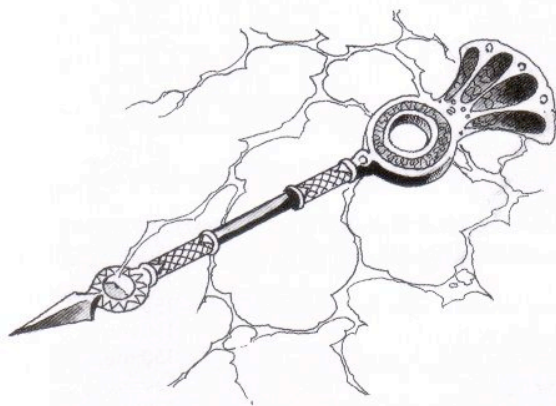


Illustrazione di W. Reynolds

OGGETTI MERAVIGLIOSI

Tutti i seguenti oggetti sono stati creati per permettere agli avventurieri di trarre maggior vantaggio dalle abilità che possiedono già. Sebbene alcuni degli oggetti descritti di seguito implicino l'uso delle abilità, chi li utilizza non ha necessariamente bisogno di gradi in un'abilità specifica per usare l'oggetto a meno che non sia diversamente indicato nella descrizione dell'oggetto stesso.

Gli incantesimi a cui si fa riferimento in questa sezione e contrassegnati da una croce (†) sono incantesimi nuovi descritti in dettaglio nel Capitolo 5 di questo volume.

Amuleto dell'empatia aberrante: Questo strano amuleto contorto permette a chi lo indossa di usare l'abilità Addestrare Animali al posto dell'abilità Diplomazia quando affronta qualche aberrazione.

Mentre indossa un *amuleto dell'empatia aberrante*, un personaggio può effettuare prove di Addestrare Animali invece che prove di Diplomazia per influenzare l'atteggiamento di aberrazioni con un'Intelligenza di 9 o meno.

Ammaliamento moderato; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *charme sui mostri*; Prezzo 1.400 mo.

Arpa del maestro immortale: Questa esemplare creazione di strumento musicale funziona come un'arpa perfetta con effetti magici minori se suonata da qualcuno con 1 o più gradi in Intrattenere (strumenti a corda). Pro-

nunciando le parole di comando corrette, un tale musicista può usare *cerchio magico contro il male* e *levitazione* una volta al giorno ciascuno.

Un'arpa del maestro immortale funziona al meglio in mano a un musicista con almeno 15 gradi in Intrattenere (strumenti a corda). Un tale utilizzatore può, semplicemente toccando le corde dell'arpa, generare i seguenti effetti una volta al giorno ciascuno: *cura ferite critiche*, *distorsione* ed *evoca mostri V*.

Abiurazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *cerchio magico contro il male*, *cura ferite critiche*, *distorsione*, *evoca mostri V*, *levitazione*, il creatore deve avere 15 gradi in Intrattenere (strumenti a corda); Prezzo 51.000 mo; Peso 1,5 kg.

Bracciali del potere: Questi bracciali di bronzo garantiscono a chi li indossa un bonus di +2 alle prove di Forza e alle prove di abilità basate sulla Forza. Se chi li indossa possiede il talento Attacco Poderoso, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni in mischia a qualsiasi attacco in cui utilizza il talento Attacco Poderoso e subisce una penalità almeno di -2 al tiro per colpire.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *forza del toro*; Prezzo 4.100 mo.

Collare dell'obbedienza: Qualsiasi animale o bestia magica che indossi questo collare diventa più facile da addestrare. La CD a qualsiasi prova di Addestrare Animali per gestire, spingere, insegnare, addestrare o allevare chi lo indossa diminuisce di 5.

Un collare occupa lo stesso spazio sul corpo di un amuleto, fermaglio o altro oggetto pensato per essere indossato intorno al collo.

Ammaliamento debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *charme su animali*; Prezzo 1.500 mo.

Collarino dell'eloquenza: Bramato da bardi, cantanti e oratori pubblici, questo bellissimo girocollo è ricavato da avorio e giada. Ci sono due versioni di questi collarini. Un *collarino dell'eloquenza inferiore* garantisce un bonus di competenza +5 alle prove di Diplomazia, Intrattenere (canto) e Raggirare. Un *collarino dell'eloquenza superiore* aumenta il bonus a +10.

Trasmutazione moderata; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere un incantatore almeno di 6° livello; Prezzo 6.000 mo (*inferiore*), 24.000 mo (*superiore*).

Corda di pietra: Questo rotolo di corda di seta lungo 15 metri ha un aspetto normale ma diventa duro come la pietra (durezza 8, 15 pf) quando viene pronunciata una parola di comando. Una seconda parola di comando restituisce alla corda la sua normale composizione. La corda mantiene la sua forma esatta quando è indurita (che aggiunge 5 alla CD della prova di Artista della Fuga effettuata per liberarsi da essa). Se si dovesse rompere in una delle due forme, la corda è distrutta.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *sculpire pietra*; Prezzo 2.800 mo; Peso 2,5 kg.

Corde accumula incantesimi: Questo set di corde di minugia per un liuto, mandolino o altro strumento a corda può immagazzinare fino a cinque livelli di incantesimi.

Effettuando una prova di Intrattenere (strumenti a corda) con CD 15 mentre utilizza uno strumento perfetto dotato di queste corde, un musicista può scatenare l'incantesimo desiderato. Ogni incantesimo ha un livello dell'incantatore pari al livello minimo necessario per lanciare l'incantesimo. Chi le utilizza non ha bisogno di fornire alcuna componente materiale o focus, né pagare un costo in PE per lanciare l'incantesimo, e non c'è probabilità di fallimento incantesimi arcani per qualsiasi armatura che l'utilizzatore stia indossando. Il tempo di attivazione per le corde è lo stesso del tempo di lancio per il relativo incantesimo, con un minimo di 1 azione standard.

Considerare un set di *corde accumula incantesimi* generato casualmente come una pergamena per determinare quali incantesimi sono immagazzinati al suo interno (vedi pagina 238-243 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Se il personaggio tira un incantesimo che farebbe superare il limite di cinque livelli alle corde, ignorare quel tiro: quelle corde non hanno altri incantesimi. (Non tutti i set di corde appena scoperti sono completamente carichi.) Le corde riferiscono magicamente a chi le usa i nomi di tutti gli incantesimi attualmente immagazzinati al loro interno.

Lanciare gli incantesimi nelle corde funziona in modo identico a lanciare incantesimi in un *anello accumula incantesimi* (vedi pagina 230 della *Guida del DUNGEON MASTER*), con la differenza che l'incantatore deve avere almeno 1 grado in Intrattenere (strumenti a corda) e deve effettuare con successo una prova di Intrattenere (strumenti a corda) (CD 10 + livello dell'incantesimo). Il fallimento provoca la perdita dell'incantesimo senza alcun effetto.

Invocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *infondere capacità magiche*, il creatore deve avere 5 gradi in Intrattenere (strumenti a corda); Prezzo 45.000 mo.

Corona della sovranità stabile: Questa corona decorata in oro è un utile strumento per principi e sovrani, poiché permette di vedere attraverso le falsità che sfilano loro di fronte. Chi la indossa ottiene un bonus di competenza +5 alle prove di Osservare e alle prove di Percepire Intenzioni effettuate per vedere al di là dei camuffamenti.

Divinazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *vedere invisibilità*; Prezzo 4.500 mo.

Dote del trombettiere: Questo lucente bocchino si adatta a qualsiasi strumento a fiato, come una tromba o un altro corno. Garantisce un bonus di competenza +5 alle prove di Intrattenere (strumenti a fiato) usando lo strumento. Una volta al giorno, il trombettiere può usare il corno per produrre un effetto di *grido*. Se il corno non è di qualità perfetta, viene distrutto una volta che è stato prodotto questo effetto.

Invocazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *grido*; Prezzo 12.700 mo.

Emblema del valore: Questo fermaglio d'oro fornisce a chi lo indossa un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura. Questo bonus migliora a +4 per le prove di livello effettuate per evitare di essere intimiditi.

TABELLA 4-11: OGGETTI MERAVIGLIOSI

Oggetti meravigliosi minori	Prezzo di mercato
<i>Triboli saltellanti</i>	150 mo
<i>Sciarpa del calore</i>	250 mo
<i>Emblema del valore</i>	1.000 mo
<i>Medaglia della cortesia</i>	1.100 mo
<i>Amuleto dell'empatia aberrante</i>	1.400 mo
<i>Collare dell'obbedienza</i>	1.500 mo
<i>Tasca dell'opossum</i>	1.800 mo
<i>Papiro dell'inganno</i>	2.000 mo
<i>Rocchetto di corda infinita</i>	2.000 mo
<i>Fiala dell'ultimo respiro</i>	2.200 mo
<i>Occhiali della vista magica</i>	2.500 mo
<i>Tunica dell'incantatore saldo</i>	2.500 mo
<i>Corda di pietra</i>	2.800 mo
<i>Stilo della mano esperta</i>	3.000 mo
<i>Pendente dell'empatia draconica</i>	3.300 mo
<i>Scialle ammaliatore</i>	3.500 mo
<i>Fascia dello sforzo cosciente</i>	4.000 mo
<i>Bracciali del potere</i>	4.100 mo
<i>Corona della sovranità stabile</i>	4.500 mo
<i>Collarino dell'eloquenza inferiore</i>	6.000 mo
<i>Monocolo di disamina</i>	6.500 mo

Oggetti meravigliosi medi	Prezzo di mercato
<i>Dote del trombettiere</i>	12.700 mo
<i>Sandali dell'equilibrio armonioso</i>	14.000 mo
<i>Flauto dei serpenti</i>	15.400 mo
<i>Maschera delle bugie</i>	17.000 mo
<i>Collarino dell'eloquenza superiore</i>	24.000 mo

Oggetti meravigliosi maggiori	Prezzo di mercato
<i>Liuto del menestrello errante</i>	29.500 mo
<i>Mandolino della musa ispiratrice</i>	42.000 mo
<i>Corde accumula incantesimi</i>	45.000 mo
<i>Arpa del maestro immortale</i>	51.000 mo

Il bonus morale di questo emblema si somma al bonus morale garantito dalla capacità di aura di coraggio del paladino e dalla capacità di ispirare coraggio del bardo.

Ammaliamento debole; LI 4°; Creare Oggetti Meravigliosi, *eroismo*; Prezzo 1.000 mo.

Fascia dello sforzo cosciente: Chiunque indossi una *fascia dello sforzo cosciente* può effettuare una prova di Concentrazione al posto di un tiro salvezza sulla Tempra richiesto. Questa capacità può essere attivata una volta al giorno. Attivare la fascia è un'azione immediata che non provoca attacchi di opportunità.

Trasmutazione moderata; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *Incantare in Combattimento*, *resistenza dell'orso*; Prezzo 4.000 mo.

Fiala dell'ultimo respiro: Si tratta dell'ultimo respiro di un qualche personaggio famoso conservato con pratiche necromantiche e poi intrappolato in una fiala. Una *fiala dell'ultimo respiro* permette a chi la utilizza di trarre forza e conoscenze dalla creatura morta. Chiunque stappi la fiala e ne inalò i vapori (l'equivalente di bere una pozione) ottiene 1d8 punti ferita temporanei, un bonus di potenziamento +2 alla Forza e un bonus cognitivo di +4 alle prove usando una abilità Artigianato, Conoscenze o Professione posseduta dal deceduto. (Tuttavia, i vapori in una *fiala dell'ultimo respiro* non permettono a un utilizzatore non addestrato di sfruttare un'abilità solo con addestramento.) Il creatore specifica l'abilità a cui applica il bonus quando

crea l'oggetto; di solito è l'abilità in cui il deceduto ha il maggior numero di gradi. Inoltre, i fumi aumentano di 1 l'effettivo livello dell'incantatore di chi usa la fiala. Questi effetti durano 10 minuti.

Necromanzia debole; LI 4°; Creare Oggetti Meravigliosi, *rintocco di morte*; Prezzo 2.200 mo.

Flauto dei serpenti; La musica di questo flauto ha il potere di sottoporre a charme i serpenti di tutte le specie. Suonando questo flauto ed effettuando una prova di Intrattenere (strumenti a fiato) con CD 15, il musicista può produrre un effetto di *charme su animali* che influenza solo i serpenti. Questo potere può essere usato tre volte al giorno.

Una volta al giorno, suonando una monotona sequenza di note per 1 round completo ed effettuando con successo una prova di Intrattenere (strumenti a fiato) con CD 20, un musicista può evocare 1d4+1 vipere Medie. Questi serpenti compaiono ovunque il flautista indichi entro 9 metri dalla sua posizione. Le vipere combattono in nome del musicista, attaccando nel suo turno e rimanendo per 7 round o finché non vengono uccise.

Evocazione e ammalimento moderati; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *charme su animali, evoca alleato naturale IV*; Prezzo 15.400 mo.

Liuto del menestrello errante: Questo strumento finemente lavorato funziona come un liuto perfetto con effetti magici minori se suonato da qualcuno con 1 o più gradi in Intrattenere (strumenti a corda). Pronunciando le parole di comando corrette, un tale musicista può usare *cerchio magico contro il male* e *levitazione* una volta al giorno ciascuno.

Un musicista con 5 gradi o più in Intrattenere (strumenti a corda) può trarre effetti magici addizionali da questo strumento. Suonando una singola corda del liuto, un tale intrattenitore può generare un effetto di *destriero fantomatico*, *ritirata rapida* o *velocità*. Ognuna di queste capacità è utilizzabile una volta al giorno.

Abiurazione, evocazione e trasmutazione deboli; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *cerchio magico contro il male, destriero fantomatico, levitazione, ritirata rapida, velocità*, il creatore deve avere 5 gradi in Intrattenere (strumenti a corda); Prezzo 29.500 mo; Peso 1,5 kg.

Mandolino della musa ispiratrice: Bardi e altri musicisti apprezzano questo mandolino costruito con cura, e che funziona come un mandolino perfetto con effetti

magici minori se suonato da qualcuno con 1 o più gradi in Intrattenere (strumenti a corda). Pronunciando le parole di comando corrette, un tale musicista può usare *cerchio magico contro il male* e *levitazione* una volta al giorno ciascuno.

Inoltre, un possessore con almeno 15 gradi in Intrattenere (strumenti a corda) può usare il mandolino per generare gli effetti di *buone speranze*, *disperazione opprimente* e *dominare persone* una volta al giorno ciascuno suonando le note giuste.

Abiurazione, ammalimento e trasmutazione moderati; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *buone speranze, cerchio magico contro il male, disperazione opprimente, dominare persone, levitazione*, il creatore deve avere 10 gradi in Intrattenere (strumenti a corda); Prezzo 42.000 mo; Peso 1,5 kg.

Maschera delle bugie: Questa maschera nera ha solo buchi per occhi e bocca. Chi la indossa può usare *camuffare se stesso* su di sé a volontà ed è continuamente sotto l'effetto di *allineamento imperscrutabile*. Inoltre, ottiene un bonus di competenza +5 alle prove di Raggiare.

Una maschera occupa lo stesso spazio sul corpo di lenti od occhiali.

Abiurazione e illusione deboli; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *allineamento imperscrutabile, camuffare se stesso*; Prezzo 17.000 mo.

Medaglia della cortesia: Questo fermaglio d'argento a forma di sole garantisce a chi lo indossa un bonus di +2 alle prove di Diplomazia ma infligge una penalità di -2 alle prove di Raggiare. Questa penalità rimane per 24 ore dopo che la medaglia è stata tolta.

Tre volte al giorno chi la indossa può usare *santuario* su di sé come azione veloce. Se chi la indossa attacca mentre è protetto da questo effetto, subisce una penalità morale di -1 a quell'attacco e a tutti gli attacchi successivi per 1 ora.

Abiurazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *santuario*; Prezzo 1.100 mo.

Monocolo di disamina: Questa lente di cristallo fornisce a chi la usa un bonus di competenza +5 alle prove di Valutare. Una volta al giorno chi la indossa può usare *identificare*.

Un monocolo occupa lo stesso spazio sul corpo di un paio di lenti od occhiali.

Divinazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *identificare*; Prezzo 6.500 mo.



Maschera delle bugie

Occhiali della vista magica: Questi occhiali garantiscono a chi li indossa un bonus di competenza +5 alle prove di Sapienza Magica effettuate per decifrare pergamene, e un bonus di competenza +5 alle prove di Utilizzare Oggetti Magici effettuate per usare le pergamene.

Gli occhiali occupano sul corpo lo stesso spazio di un paio di lenti od occhiali di protezione.

Divinazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *lettura del magico*; Prezzo 2.500 mo.

Papiro dell'inganno: Questo foglio di carta incantato generalmente sembra spesso e ingiallito dal tempo. Tuttavia, quando usato come base per un documento falsificato, il papiro è estremamente utile, siccome cambia dimensioni, consistenza e aspetto per adattarsi alla descrizione mentale del falsificatore. Quando viene usato come parte di una falsificazione, il *papiro dell'inganno* aggiunge un bonus di potenziamento +5 alla prova di Falsificare. Il papiro non può mai riprodurre un foglio di carta più largo di 30 cm da un lato o più piccolo di 7,5 cm dall'altro. Il *papiro dell'inganno* può essere riutilizzato.

Divinazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *lettura del magico*; Prezzo 2.000 mo.

Pendente dell'empatia draconica: Questo amuleto incantato permette a chi lo indossa di usare l'abilità Addestrare Animali al posto dell'abilità Diplomazia quando affronta draghi la cui Intelligenza sia di 11 o meno.

Ammaliamento moderato; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *charme sui mostri*; Prezzo 3.300 mo.

Rocchetto di corda infinita:

Alcuni avventurieri sembrano non avere mai abbastanza corda. Un *rocchetto di corda infinita* contiene una quantità illimitata di finissima corda di seta, ma l'intero rocchetto pesa solo 0,5 kg. Il rocchetto è fornito di un anello da cintura in modo da poter essere comodamente appeso al fianco di un avventuriero.

Per usare un *rocchetto di corda infinita*, il possessore srotola tutta la corda che vuole, fino a un massimo di 150 metri alla volta. Quando ha finito di usare la corda, il possessore può semplicemente riavvolgerla sul rocchetto. (Srotolare o riavvolgere richiede 1 round per ogni 15 metri di corda.)

La corda non può essere staccata completamente dal rocchetto, anche se può essere tagliata o spezzata come una normale corda di seta. Qualsiasi pezzo di corda tagliato via dal rocchetto scompare all'istante, ma il rocchetto sostituisce immediatamente la parte mancante.

La corda di un *rocchetto di corda infinita* può essere unita o annodata insieme a un'altra corda (compresa una corda da un secondo *rocchetto di corda infinita*), ma la corda così attaccata non può essere riavvolta sul rocchetto.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scrigno segreto di Leomund*; Prezzo 2.000 mo; Peso 0,5 kg.

Sandali dell'equilibrio armonioso: Questi semplici sandali di legno e cuoio rendono possibile intraprendere incredibili azioni di equilibrio. Mentre indossa i *sandali dell'equilibrio armonioso*, un personaggio ottiene un bonus cognitivo di +10 alle prove di Equilibrio e può rimanere in equilibrio su superfici verticali. I normali modificatori alla CD (come per una superficie scivolosa) si applicano, ad eccezione del modificatore per una superficie ripida o angolata. Se si trova in equilibrio su una superficie verticale, chi li indossa può muoversi verso l'alto o verso il basso come se stesse scalando. Tuttavia, non sta realmente scalando, quindi può compiere attacchi normalmente, conservare il bonus di Destrezza alla Classe Armatura e in generale seguire le regole dell'abilità Equilibrio invece che dell'abilità Scalare.

Se chi li indossa ha 10 o più gradi in Equilibrio, può rimanere in equilibrio su liquidi, superfici semisolide quali fango e neve o simili superfici che normalmente non sopporterebbero il peso. Per ogni round consecutivo che inizia in equilibrio su una particolare superficie del genere, la CD della prova di Equilibrio aumenta di 5. Come per tutti gli usi dell'abilità Equilibrio, chi indossa i sandali si muove a velocità dimezzata a meno che non decida di usare l'opzione di movimento accelerato (quindi aumentando di 5 la CD della prova di Equilibrio). Per maggiori informazioni sull'abilità Equilibrio, vedi pagina 75 del *Manuale del Giocatore*.

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, *sapienza di equilibrio*; Prezzo 14.000 mo.

Scialle ammaliatore: Un personaggio che indossa questo semplice scialle ottiene un bonus di competenza +5 alle prove di Raggiare effettuate per nascondere la verità (ma non per gli altri usi dell'abilità Raggiare, inclusi fintare in battaglia, creare un diversivo per nascondersi o trasmettere un messaggio segreto).

Inoltre, aggiunge 1 al livello dell'incantatore di chi indossa lo scialle quando lancia qualsiasi incantesimo di ammaliamiento (*charme*).

Uno scialle occupa lo stesso spazio sul corpo di un mantello, una cappa o un manto.

Ammaliamento debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *charme su persone*; Prezzo 3.500 mo.

Sciarpina del calore: Questa sciarpina di lana fornisce a chi la indossa un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra effettuati per resistere agli effetti del tempo atmosferico freddo (vedi "Pericoli del freddo", pagina 304 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Una sciarpina occupa lo stesso spazio sul corpo di un amuleto, una collana o un altro oggetto indossato intorno al collo.



Medaglia della cortesia

Abiurazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *contrastare elementi*; Prezzo 250 mo.

Stilo della mano esperta: Questo elegante ma robusto stilo di metallo garantisce un bonus di competenza +5 alle prove di Falsificare. A comando, uno *stilo della mano esperta* può anche ricordare fino a tre diversi tipi di calligrafia, cosa che permette un successivo tentativo di creare un documento falso senza bisogno che il falsificatore abbia un esempio della calligrafia (vedi "Falsificare", pagina 75 del *Manuale del Giocatore*). La CD per riprodurre quella grafia è fissata a qualunque risultato di prova raggiunto durante il tentativo in cui era stato raccolto l'esempio. Una seconda parola di comando permette a chi usa lo stilo di cancellare un esempio di grafia contenuto in uno stilo.

Divinazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *lettura del magico*; Prezzo 3.000 mo.

Tasca dell'opossum: Nota anche come falso stomaco, una *tasca dell'opossum* è una piccola borsa piatta e circolare con un diametro di circa 20-30 cm e spessa fino a 5 cm. Quando posizionata contro l'addome di un umanoide e ivi sigillata con una parola di comando, si fonde in modo non traumatico con la pelle circostante, richiedendo una prova di Cercare con CD 30 per essere individuata. Le spie e i messaggeri considerano questi oggetti utili come borse diplomatiche, mentre i nobili e i ricchi mercanti a volte li usano come portamonete. Assassini, ninja e ladruncoli amano le *tasche dell'opossum* poiché rendono facile introdurre o trafugare veleni, pugnali e piccoli oggetti preziosi da case ben sorvegliate.

Illusione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *camuffare se stesso*; Prezzo 1.800 mo, Peso 0,5 kg.

Triboli saltellanti: Questi insoliti articoli sono in realtà oggetti animati Minuti. Quando vengono liberati dalla loro borsa, iniziano a saltellare tutt'intorno nel quadretto di 1,5 metri in cui atterrano. Quando qualcuno tenta di entrare, attraversare o spostarsi all'interno di quel quadretto a piedi, i *triboli saltellanti* tentano subito di precipitarsi sotto i piedi

dell'intruso. I *triboli saltellanti* non possono muoversi dal quadretto in cui sono atterrati.

Il numero di attacchi da parte dei triboli a cui è soggetta una creatura mentre è all'interno dell'area occupata dipende dalla sua velocità attuale: quattro se si è mossa nel quadretto a velocità normale, due se si è mossa nel quadretto a velocità dimezzata e nessuno se si è mossa nel quadretto a un quarto della velocità o a meno. (Un quarto della velocità presuppone che la creatura si stia trascinando in avanti senza sollevare i piedi.) I bonus di scudo, di armatura e di deviazione del bersaglio non contano

contro questi attacchi. Un bersaglio che indossi scarpe o altre calzature, però, ottiene un bonus di +2 alla CA. La velocità di qualsiasi bersaglio che subisca danni dall'attacco di un tribolo è ridotta a metà del normale a causa del ferimento del piede.

Una volta liberati, i *triboli saltellanti* continuano a muoversi per 11 round, anche se il possessore può ordinare loro di ritornare nella borsa prima che termini la durata, se lo desidera. Tuttavia, possono muoversi (e quindi attaccare per conto loro) solo al primo utilizzo; dopo, diventano triboli normali.

Triboli saltellanti: GS 1/4; costruito Minuto; DV 1/4 d10; pf 1; Iniz +3; Vel n/a; CA 17, contatto 17, colto alla sprovvista 14; Att base +0; Lotta -14; Att o Att comp +7 in mischia (1, trafiggere); Spazio/Portata 30 cm per 30 cm/0 cm; QS tratti dei costrutti, usare

Destrezza invece di Forza per attacchi in mischia; AL N; TS Temp +0, Rifl +3, Vol -5; For 6, Des 16, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; Prezzo 150 mo; Peso 1 kg.

Tunica dell'incantatore saldo: Chi indossa questa tunica ottiene un bonus di competenza +5 alle prove di Concentrazione. Nonostante il nome dell'oggetto, il bonus si applica a tutte le prove di Concentrazione, non solo a quelle effettuate per lanciare incantesimi.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza dell'orso*; Prezzo 2.500 mo.





Illustrazione di D. Kovacs

Dall'assassino in agguato in un angolo, col pugnale che stilla veleno potenziato magicamente, al ranger che riempie la foresta con una pioggia di frecce a propulsione magica, gli abili avventurieri di ogni tipo fanno affidamento sugli incantesimi per potenziare le loro abilità, evitare i colpi di un nemico e colpire con precisione letale. Per attenersi alla tematica del *Perfetto Avventuriero*, gli incantesimi descritti in questo capitolo mettono in risalto l'uso delle abilità: fornendo bonus alle prove di abilità, offrendo nuovi usi per le abilità e rendendo più remunerativo l'uso delle abilità in combattimento. Questi incantesimi, inoltre, spesso presentano benefici o effetti potenziati per personaggi che hanno padroneggiato insolite combinazioni di abilità e capacità. Questi incantesimi mettono in evidenza la versatilità dell'avventuriero di successo e dovrebbero essere di particolare interesse per i personaggi multiclasse.

Una ^M alla fine del nome di un incantesimo nelle liste degli incantesimi indica un incantesimo con una componente materiale che non è normalmente inclusa in una borsa per componenti incantesimi.

AZIONI VELOCI E AZIONI IMMEDIATE

Alcuni degli incantesimi in questo capitolo fanno riferimento ad azioni veloci o azioni immediate. Questi sono tipi di azioni, come un'azione di movimento o un'azione standard.

Azione veloce: Un'azione veloce consuma un piccolissimo ammontare di tempo, ma rappresenta una più grande spesa di sforzo ed energia di un'azione gratuita. Il personaggio può effettuare un'azione veloce per turno senza influenzare la capacità di effettuare altre azioni. In questo modo, un'azione veloce è identica a un'azione gratuita. Il personaggio può compiere però solo un'azione veloce per turno, quali che siano le altre azioni effettuate. Il personaggio può compiere un'azione veloce ogni volta che potrebbe compiere un'azione gratuita. Le azioni veloci di solito coinvolgono il lancio di incantesimi o l'attivazione di oggetti magici; molti personaggi (in particolare quelli che non lanciano incantesimi) non hanno occasione di effettuare azioni veloci.

Lanciare un incantesimo rapido è un'azione veloce (invece di un'azione gratuita, come indicato nella descrizione del talento *Incantesimi Rapidi* nel *Manuale del Giocatore*). Inoltre, lanciare qualsiasi incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione veloce (come *colpo critico*) è un'azione veloce.

Lanciare un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione veloce non provoca attacchi di opportunità.

Azione immediata: Proprio come un'azione veloce, un'azione immediata consuma un piccolissimo ammontare di tempo, ma rappresenta una più grande spesa di sforzo ed energia di un'azione gra-

tuita. A differenza di un'azione veloce, un'azione immediata può essere effettuata in qualsiasi momento, anche quando non è il turno del personaggio. Lanciare *caduta morbida* è un'azione immediata (invece di un'azione gratuita, come indicato nella descrizione dell'incantesimo nel *Manuale del Giocatore*), siccome l'incantesimo può essere lanciato in qualsiasi momento.

Il personaggio che utilizza un'azione immediata durante il proprio turno, lo fa come se questa fosse un'azione veloce, e conta come la sua azione veloce per quel turno. Il personaggio non può utilizzare un'altra azione immediata o azione veloce fino al termine del suo turno successivo, qualora impieghi un'azione immediata quando non è il suo turno (a tutti gli effetti, utilizzare un'azione immediata prima del proprio turno è l'equivalente di utilizzare un'azione veloce per il turno imminente). Il personaggio non può utilizzare un'azione immediata se è colto alla sprovvista.

NUOVI INCANTESIMI DA ASSASSINO

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA ASSASSINO

Colpo critico: Veloce. Per 1 round incantatore ottiene +1d6 danni, intervallo di minaccia raddoppiato e +4 ai tiri per colpire per confermare colpi critici.

Distarre assalitore: Veloce. Una creatura è colta alla sprovvista per 1 round.

Fabbro istantaneo: Veloce. Effettuare prova di Disattivare Congegni o Scassinare Serrature a +2 come azione gratuita.

Finta intuitiva: Veloce. Ottenere +10 alla successiva prova di Raggiare per fintare in combattimento.

Ricerca istantanea: Veloce. Effettuare prova di Cercare a +2 come azione gratuita.

Tiro del ceccino: Veloce. Senza limiti di gittata al successivo attacco furtivo a distanza.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA ASSASSINO

Colpo del wraith: Veloce. Attacchi in mischia colpiscono come attacchi di contatto per 1 round.

Invisibilità veloce: Veloce. Incantatore è invisibile per 1 round o finché non attacca.

Silenzio di ferro: Armatura toccata non ha penalità di armatura alla prova a Muoversi Silenziosamente e Nascondersi per 1 ora per livello.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA ASSASSINO

Arma spettrale: Veloce. Usare arma quasi-reale per compiere attacchi di contatto.

Inglobare arma: Nascondere un'arma, ottenere una prova di Raggiare con un bonus di +4 per fintare quando la si estrae.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA ASSASSINO

Forma d'ombra: Ottenere +4 a prove di Artista della Fuga, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi, e occultamento; incantatore può muoversi attraverso ostacoli se ha gradi in Artista della Fuga.

Occhio del ceccino: Ottenere Osservare +10, scurovisione, raggio di azione di 18 m per attacchi furtivi, e attacchi mortali con armi a distanza.

NUOVI INCANTESIMI DA BARDO

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA BARDO

Cantilena di concentrazione: Ottenere +1 a tiri per colpire, prove di abilità e prove di caratteristica, purché l'incantatore non parli né lanci altri incantesimi.

Distorcere discorso: Modo di parlare del soggetto è incomprensibile al 50%; soggetto può sbagliare a lanciare gli incantesimi.

Rafforzare ispirazione: Veloce. I bonus garantiti dalla capacità di ispirare coraggio dell'incantatore aumentano di 1.

Movimento accelerato: Veloce. Equilibrio, Muoversi Silenziosamente o Scalare a velocità normale senza penalità alla prova di abilità.

Ritirata rapida veloce: Veloce. La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m per 1 round.

Richiamo dell'araldo: Veloce. Creature con 5 o meno DV entro 6 m soggette a *lentezza* per 1 round.

Riposo ristoratore: Soggetti guariscono al doppio della velocità normale.

Suono festoso: Incantatore nega *silenzio* in un'emanazione con raggio di 3 m finché si concentra.

Tocco del padrone: Veloce. Incantatore ottiene competenza nell'uso di un'arma o scudo toccato per 1 minuto per livello.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA BARDO

Arma sonora: Arma toccata infligge +1d6 danni sonori con ogni colpo.

Invisibilità veloce: Veloce. Incantatore è invisibile per 1 round o finché non attacca.

Ira dissennata: Bersaglio costretto ad attaccare incantatore fisicamente per 1 round per livello.

Precisione tattica: Alleati ottengono bonus +2 addizionale a tiri per colpire e +1d6 danni addizionali contro nemici attaccati ai fianchi.

Ritmo insidioso: Soggetto ha penalità di -4 a prove di abilità basate sull'Intelligenza e a prove di Concentrazione, e deve effettuare prova di Concentrazione per lanciare incantesimi.

Silenzio di ferro: Armatura toccata non ha penalità di armatura alla prova a Muoversi Silenziosamente e Nascondersi per 1 ora per livello.

Trama della lama: Veloce. Attacco in mischia dell'incantatore frastorna avversario.

Volare veloce: Veloce. Ottenere velocità di volare di 18 m per 1 round.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA BARDO

Accordo dissonante: Infliggere 1d8 danni sonori per ogni 2 livelli in un'esplosione di 3 m.

Allegro: Incantatore e alleati ottengono +9 m di velocità per 1 minuto per livello.

Canto funebre della discordia: Tutti entro 6 m subiscono -4 a tiri per colpire, prove di Concentrazione, Destrezza e velocità ridotta del 50%.

Collegamento vocale: Incantatore e un'altra creatura possono parlare, indipendentemente dalla loro distanza.

Coro armonico: Finché l'incantatore si concentra fornisce a un altro incantatore +2 livelli dell'incantatore e +2 a CD del tiro salvezza.

Inno di lode: Aggiungere +2 livelli dell'incantatore a tutti gli incantatori divini buoni entro raggio di azione.

Trenodia infernale: Aggiungere +2 livelli dell'incantatore a tutti gli incantatori divini malvagi entro raggio di azione.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA BARDO

Arma spettrale: Veloce. Usare arma quasi-reale per compiere attacchi di contatto.

Moneta senziente: Incantatore può origliare attraverso una moneta magica.

Urlo di guerra: Veloce. Incantatore ottiene bonus morale +2 a tiri per colpire e per i danni, o +4 se carica, per 1 round per livello. Qualsiasi avversario danneggiato deve effettuare tiro salvezza o andare in preda al panico per 1 round.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA BARDO

Improvvisazione: Incantatore ottiene una riserva di punti bonus di fortuna pari al doppio del livello dell'incantatore e può spenderli per migliorare tiri per colpire, prove di abilità e prove di caratteristica.

Lamento del fato: Infliggere 1d4 danni per livello in un cono di 9 m, più bersagli in preda al panico o scossi.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA BARDO

Pupillo: Soggetto può usare musica bardica e conoscenze bardiche come bardo di metà del livello dell'incantatore.

Retrovisione^M: Incantatore vede nel passato.

Scudo cacofonico: Scudo a 3 m dall'incantatore blocca suoni, infligge 1d6+1 danni sonori per livello e assorda creature che lo attraversano.

NUOVI INCANTESIMI DA CHIERICO

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA CHIERICO

Colpire non morti: Veloce. Incantatore può compiere attacco furtivo contro non morti per 1 round.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA CHIERICO

Intuizione divina: Incantatore ottiene bonus cognitivo di 5 + livello dell'incantatore a una singola prova di abilità.

Sapienza di guarigione: Se l'incantatore ha 5 o più gradi in Guarire, può rimuovere condizioni dannose con incantesimi di evocazione (guarigione).

Silenzio di ferro: Armatura toccata non ha penalità di armatura alla prova a Muoversi Silenziosamente e Nascondersi per 1 ora per livello.

USARE LA LAMA IETTATRICE CON IL PERFETTO AVVENTURIERO

La lama iettatrice (una nuova classe standard introdotta nel *Perfetto Combattente*) ha la propria lista degli incantesimi di classe, che si concentra su incantesimi di ammaliamento, necromanzia e trasmutazione ma include anche qualche abiurazione, illusione e altri effetti. Se il personaggio usa questa classe, dovrebbe aggiungere i seguenti nuovi incantesimi che compaiono in questo volume alla lista degli incantesimi di classe della lama iettatrice.

Incantesimi di 1° livello da lama iettatrice

Distrarre assalitore: Veloce. Una creatura è colta alla sprovvista per 1 round.

Incantesimi di 2° livello da lama iettatrice

Colpo critico: Veloce. Per 1 round incantatore ottiene +1d6

danni, intervallo di minaccia raddoppiato e +4 ai tiri per colpire per confermare colpi critici.

Invisibilità veloce: Veloce. Incantatore è invisibile per 1 round o finché non attacca.

Incantesimi di 3° livello da lama iettatrice

Arma spettrale: Veloce. Usare arma quasi-reale per compiere attacchi di contatto.

Incantesimi di 4° livello da lama iettatrice

Forma d'ombra: Ottenere +4 a prove di Artista della Fuga, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi, e occultamento; incantatore può muoversi attraverso ostacoli se ha gradi in Artista della Fuga.

NUOVI INCANTESIMI DA DRUIDO

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA DRUIDO

Colpire vegetali: Veloce. Incantatore può compiere attacco furtivo contro creature vegetali per 1 round.

Occhio di falco: Aumenta incrementi di gittata del 50%, +5 a prove di Osservare.

Riposo ristoratore: Soggetti guariscono al doppio della velocità normale.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA DRUIDO

Addestrare animali: Animale soggetto ottiene comandi addizionali pari a metà del livello dell'incantatore per 1 ora per livello.

Balla con la natura: Incantatore guadagna sensi di un animale per 10 minuti per livello.

Da ramo a ramo: Incantatore ottiene bonus di competenza +10 a prove di Scalare su alberi e può sfruttare movimento brachiale attraverso la foresta.

Favore della natura: Animale toccato ottiene bonus di fortuna a tiri per colpire e per i danni di +1 per ogni 3 livelli.

Percorso agevole: Incantatore apre un sentiero temporaneo attraverso qualsiasi tipo di sottobosco.

Sintonia dei pugnali incantati: Veloce. Incantatore ottiene bonus cognitivo +2 all'attacco e ai danni se compie un attacco completo, RI 5 + livello dell'incantatore se combatte sulla difensiva e RD 5/magia se usa azione di difesa totale.

Sapienza di ascolto: Incantatore ottiene +4 a prove di Ascoltare, più percezione cieca o vista cieca se ha 5 o più gradi in Ascoltare.

Sapienza di equilibrio: Incantatore ottiene bonus +4 a prove di Equilibrio e può rimanere in equilibrio su superfici impossibili se ha 5 o più gradi in Equilibrio.

Sapienza di guarigione: Se l'incantatore ha 5 o più gradi in Guarire, può rimuovere condizioni dannose con incantesimi di evocazione (guarigione).

Tocco straziante: Infliggere 1d6 danni +1 per livello; incantatore infligge anche danni da attacco furtivo se ce l'ha.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA DRUIDO

Bastone intralciante: Veloce. Bastone ferrato ottiene afferrare migliorato e può stritolare nemici in lotta.

Volare veloce: Veloce. Ottenere velocità di volare di 18 m per 1 round.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA DRUIDO

Mimetismo superiore: Ottenere bonus di competenza +20 a prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi in un tipo di terreno.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA DRUIDO

Mantello del mare: Ottenere libertà di movimento, respirare sott'acqua e sfocatura mentre in acqua.

NUOVI INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Ammaliamento **Distrarre assalitore:** Veloce. Una creatura è colta alla sprovvista per 1 round.

Divinazione **Colpire golem:** Veloce. Incantatore può compiere attacco furtivo contro costrutti per 1 round.

Colpo critico: Veloce. Per 1 round incantatore ottiene +1d6 danni, intervallo di minaccia raddoppiato e +4 ai tiri per colpire per confermare colpi critici.

Fabbro istantaneo: Veloce. Effettuare prova di Disattivare Congegni o Scassinare Serrature a +2 come azione gratuita.

Finta intuitiva: Veloce. Ottenere +10 alla successiva prova di Raggiare per fintare in combattimento.

Freccia mentale: Immediata. Incantatore minaccia quadretti vicini con il suo arco e tira senza provocare attacchi di opportunità.

Ricerca istantanea: Veloce. Effettuare prova di Cercare a +2 come azione gratuita.

Tiro del ceccino: Veloce. Senza limiti di gittata al successivo attacco furtivo a distanza.

Tiro guidato: Veloce. Incantatore ignora penalità di distanza con attacchi a distanza per 1 round.

Tocco del padrone: Veloce. Incantatore ottiene competenza nell'uso di un'arma o scudo toccato per 1 minuto per livello.

Trasmutazione **Movimento accelerato:** Veloce. Equilibrio, Muoversi Silenziosamente o Scalare a velocità normale senza penalità alla prova di abilità.

Ritirata rapida veloce: Veloce. La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m per 1 round.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Sintonia dei pugnali incantati:** Veloce. Incantatore ottiene bonus cognitivo +2 all'attacco e ai danni se compie un attacco completo, RI 5 + livello dell'incantatore se combatte sulla difensiva e RD 5/magia se usa azione di difesa totale.

Ammaliamento **Ira dissennata:** Bersaglio costretto ad attaccare incantatore fisicamente per 1 round per livello.

Divinazione **Sapienza di ascolto:** Incantatore ottiene +4 a prove di Ascoltare, più percezione cieca o vista cieca se ha 5 o più gradi in Ascoltare.

Sapienza di equilibrio: Incantatore ottiene bonus +4 a prove di Equilibrio e può rimanere in equilibrio su superfici impossibili se ha 5 o più gradi in Equilibrio.

Illusione **Trama della lama:** Veloce. Attacco in mischia dell'incantatore frastorna avversario.

Necromanzia **Tocco straziante:** Infliggere 1d6 danni +1 per livello; incantatore infligge anche danni da attacco furtivo se ce l'ha.

Trasmutazione **Arma sonora:** Arma toccata infligge +1d6 danni sonori con ogni colpo.

Colpo del wraith: Veloce. Attacchi in mischia colpiscono come attacchi di contatto per 1 round.

Volare veloce: Veloce. Ottenere velocità di volare di 18 m per 1 round.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Illusione **Arma spettrale:** Veloce. Usare arma quasi-reale per compiere attacchi di contatto.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Trasmutazione **Bastone intralciante:** Veloce. Bastone ferrato ottiene afferrare migliorato e può stritolare nemici in lotta.

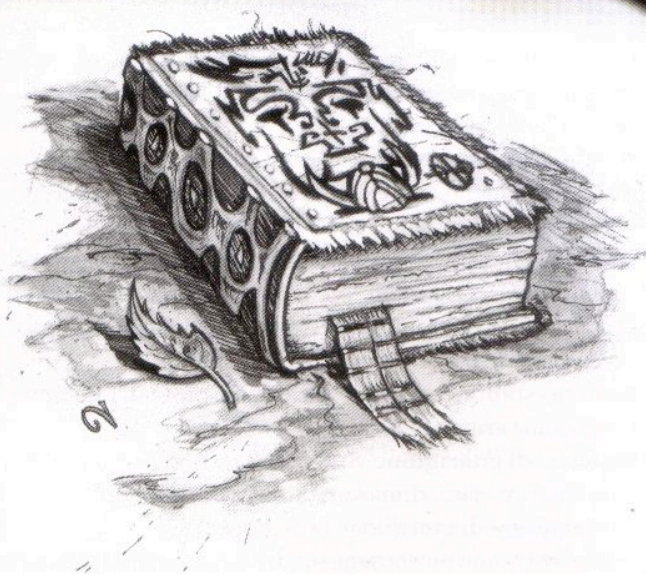
INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Illusione **Forma d'ombra:** Ottenere +4 a prove di Artista della Fuga, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi, e occultamento; incantatore può muoversi attraverso ostacoli se ha gradi in Artista della Fuga.

Trasmutazione **Trasformazione del predatore notturno^M:** Ottenere +4 Des, bonus di fortuna +3 a CA, bonus di fortuna +5 a tiri salvezza Rifl, +3d6 attacco furtivo ed eludere.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Trasmutazione **Mantello del mare:** Ottenere *libertà di movimento, respirare sott'acqua e sfocatura* mentre in acqua.



INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Invocazione **Scudo cacofonico:** Scudo a 3 m dall'incantatore blocca suoni, infligge 1d6+1 danni sonori per livello e assorda creature che lo attraversano.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Divinazione **Retrovisione^M:** Incantatore vede nel passato.

NUOVI INCANTESIMI DA PALADINO

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA PALADINO

Colpire non morti: Veloce. Incantatore può compiere attacco furtivo contro non morti per 1 round.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA PALADINO

Intuizione divina: Incantatore ottiene bonus cognitivo di 5 + livello dell'incantatore a una singola prova di abilità.

NUOVI INCANTESIMI DA RANGER

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA RANGER

Balla con la natura: Incantatore guadagna sensi di un animale per 10 minuti per livello.

Colpire vegetali: Veloce. Incantatore può compiere attacco furtivo contro creature vegetali per 1 round.

Da ramo a ramo: Incantatore ottiene bonus di competenza +10 a prove di Scalare su alberi e può sfruttare movimento brachiale attraverso la foresta.

Freccia mentale: Immediata. Incantatore minaccia quadretti vicini con il suo arco e tira senza provocare attacchi di opportunità.

Movimento accelerato: Veloce. Equilibrio, Muoversi Silenziosamente o Scalare a velocità normale senza penalità alla prova di abilità.

Occhio di falco: Aumenta incrementi di gittata del 50%, +5 a prove di Osservare.

Percorso agevole: Incantatore apre un sentiero temporaneo attraverso qualsiasi tipo di sottobosco.

Ricerca istantanea: Veloce. Effettuare prova di Cercare a +2 come azione gratuita.

Sapienza di guarigione: Se l'incantatore ha 5 o più gradi in Guarire, può rimuovere condizioni dannose con incantesimi di evocazione (guarigione).

Segugio: Incantatore ottiene subito di ritentare se fallisce una prova di Sopravvivenza mentre segue tracce.

Tiro accurato: Arma a distanza dell'incantatore conferma automaticamente colpi critici contro nemici prescelti.

Tiro del ceccino: Veloce. Senza limiti di gittata al successivo attacco furtivo a distanza.

Tiro guidato: Veloce. Incantatore ignora penalità di distanza con attacchi a distanza per 1 round.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA RANGER

Addestrare animali: Animale soggetto ottiene comandi addizionali pari a metà del livello dell'incantatore per 1 ora per livello.

NUOVI INCANTESIMI

I seguenti incantesimi integrano quelli descritti nel Capitolo 11 del *Manuale del Giocatore*.

ACCORDO DISSONANTE

Invocazione [Sonoro]

Livello: Bardo 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 3 m

Area: Esplosione con raggio di 3 m centrata sull'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore emette una terribile nota acutissima. Le creature (tranne l'incantatore) nell'area influenzata subiscono 1d8 danni sonori per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8).

ADDESTRARE ANIMALI

Ammaliamento (Charme)

[Influenza Mentale]

Livello: Druido 2, ranger 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Animale toccato

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore incrementa temporaneamente il numero di comandi che un animale conosce. Mentre questo incantesimo è attivo, l'animale influenzato ottiene un numero di comandi addizionali pari a metà del livello dell'incantatore (massimo cinque). Per maggiori informazioni sui comandi e sugli animali addestrati, vedi le descrizioni dell'abilità Addestrare Animali, pagina 97 di questo volume e pagine 67-68 del *Manuale del Giocatore*.

Questo incantesimo non modifica l'atteggiamento di un animale nei confronti dell'incantatore, né garan-

Favore della natura: Animale toccato ottiene bonus di fortuna a tiri per colpire e per i danni di +1 per ogni 3 livelli.

Sapienza di ascolto: Incantatore ottiene +4 a prove di Ascoltare, più percezione cieca o vista cieca se ha 5 o più gradi in Ascoltare.

Sapienza di equilibrio: Incantatore ottiene bonus +4 a prove di Equilibrio e può rimanere in equilibrio su superfici impossibili se ha 5 o più gradi in Equilibrio.

Scalata facilitata: Incantatore rende facile da Scalare (CD 10) una superficie verticale.

Velocità veloce: Veloce. Muoversi più velocemente, +1 ad attacchi, CA, tiri salvezza sui Riflessi.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA RANGER

Mimetismo superiore: Ottenere bonus di competenza +20 a prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi in un tipo di terreno.

Tempesta di lame: Veloce. Incantatore compie attacchi in mischia contro ogni nemico che minaccia.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA RANGER

Anatema del nemico: Arma dell'incantatore diventa +5 e infligge +2d6 danni contro un nemico prescelto.

Tempesta di frecce: Veloce. Incantatore compie un attacco a distanza contro ogni nemico entro un incremento di gittata.

tisce che un animale collaborerà quando viene istruito a eseguire i comandi appena imparati.

ALLEGRO

Trasmutazione

Livello: Bardo 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 3 m

Area: Esplosione con raggio di 3 m, centrata sull'incantatore

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo rende l'incantatore e i suoi compagni straordinariamente veloci nella corsa. Ogni creatura all'interno dell'area dell'incantesimo ottiene un bonus di potenziamento di 9 metri alla velocità sul terreno, fino a un massimo del doppio della velocità sul terreno della creatura. Le creature influenzate

mantengono questi effetti per la durata dell'incantesimo, anche se si allontanano dall'area originaria.

Componente materiale: Una piuma della coda di un uccello rapace.

ANATEMA DEL NEMICO

Invocazione

Livello: Ranger 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma toccata

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

(innocuo, oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì

(innocuo, oggetto)

Questo incantesimo infonde in una delle armi dell'incantatore un grande potere omicida contro un singolo tipo di nemico prescelto. Contro le creature di quel tipo, l'arma funziona come un'arma magica +5 e infligge 2d6 danni extra. Inoltre, mentre impugna l'arma, l'incantatore ottiene un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza contro gli effetti creati da creature di quel tipo.

L'incantesimo viene eliminato automaticamente 1 round dopo che l'arma non è più in mano dell'incantatore per un qualche motivo. Non è possibile avere più di un'arma *anatema del nemico* attiva alla volta.

Se questo incantesimo viene lanciato su un'arma magica, i poteri dell'incantesimo sostituiscono quelli che l'arma ha normalmente, rendendo inoperativi il normale bonus di potenziamento e i poteri dell'arma per la durata dell'incantesimo. Questo incantesimo non è cumulativo con nessun altro incantesimo che potrebbe modificare l'arma in qualche modo. Questo incantesimo non funziona sugli artefatti.

ARMA SONORA

Trasmutazione [Sonoro]

Livello: Bardo 2, mago/stregone 2

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma toccata

Durata: 1 minuto per livello (I)

Questo incantesimo riveste temporaneamente un'arma di energia sonora. Mentre l'incantesimo è attivo, l'arma soggetta infligge 1d6 danni sonori extra con ogni attacco messo a segno. L'energia sonora non danneggia chi impugna l'arma. Archi, balestre e fionde che sono soggette a questo incantesimo riversano l'energia sonora sulle loro munizioni.

ARMA SPETTRALE

Illusione (Ombra)

Livello: Assassino 3, bardo 4,

mago/stregone 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà parziale;

vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì; vedi testo

Usando il materiale derivante dal Piano delle Ombre, l'incantatore può modellare un'arma quasi-reale di qualsiasi tipo in cui è competente. Questa *arma spettrale* compare nelle sue mani e si comporta come una normale arma del suo tipo, con due eccezioni. Per prima cosa, l'incantatore risolve gli attacchi con l'arma spettrale come attacchi di contatto in mischia invece che come attacchi in mischia. In secondo luogo, qualsiasi nemico colpito ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per riconoscere la natura d'ombra dell'arma. Se il tiro salvezza è effettuato con successo, quell'avversario subisce solo un quinto dei normali danni dall'arma in quell'attacco e in tutti gli attacchi successivi, e ha solo una probabilità del 20% di subire qualsiasi effetto speciale degli attacchi (come un attacco mortale inferto con l'arma).

L'incantatore può mantenere solo un'arma spettrale alla volta, e può impugnarla solo lui. L'arma svanisce quando l'incantatore la lascia andare o quando termina la durata dell'incantesimo, a seconda di ciò che si verifica prima.

BALLA CON LA NATURA

Trasmutazione

Livello: Druido 2, ranger 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello (I)

Questo incantesimo consente all'incantatore di adottare la natura e alcune delle capacità di un animale particolare. Dopo avere lanciato l'incantesimo, l'incantatore può scegliere qualsiasi animale i cui Dadi Vita siano pari o inferiori al livello dell'incantatore. L'incantatore mantiene la propria forma, ma ottiene i sensi naturali e straordinari della creatura che sceglie, compresi percezione cieca, vista cieca, scurovisione, visione crepuscolare e olfatto acuto, come applicabili. L'incantatore può anche scegliere di sostituire uno o entrambi i suoi modificatori alle prove di Ascoltare e Osservare con quelli dell'animale scelto.

Ad esempio, un druido di 3° livello che lancia questo incantesimo potrebbe scegliere di adottare la natura di un ghiottone per ottenere visione crepuscolare, olfatto acuto e modificatori alle prove di Ascoltare e Osservare di +6. In alternativa, potrebbe selezionare l'aquila e ottenere visione crepuscolare, Ascoltare +2 e Osservare +14. Se il modificatore alla prova di Ascoltare del druido fosse migliore di +2, potrebbe mantenere il proprio modificatore alla prova di Ascoltare mentre ottiene il modificatore alla prova di Osservare dell'aquila.

BASTONE INTRALCIANTE

Trasmutazione

Livello: Druido 3, mago/stregone 4

Componenti: V, F

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Bastone ferrato toccato

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Sì (innocuo,

oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì

(innocuo)

Grazie a questo incantesimo dal bastone ferrato dell'incantatore crescono liane contorte che gli con-

sentono di afferrare facilmente e intrappolare i nemici. Ogni volta che l'incantatore riesce a colpire un nemico con il bastone (un normale

attacco in mischia), infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (vedi "Iniziare una lotta", pagina 156 del *Manuale del Giocatore*). Questo tentativo di lotta non richiede un attacco di contatto separato. L'incantatore ottiene un bonus di +8 alle prove di lotta che provoca colpendo un nemico con il *bastone intralciante*. L'incantatore può tentare di lottare con creature fino a una categoria di taglia più grandi di lui.

Se l'incantatore effettua con successo la prova di lotta, le liane del suo bastone ferrato stritolano il nemico, infliggendo 2d6 danni (l'incantatore può scegliere di infliggere danni non letali invece di danni normali se desidera).

Quindi ha due scelte:

Rilasciare: L'incantatore libera l'avversario dalla lotta. Alcune liane rimangono attaccate al nemico, lasciandolo intralciato per la durata dell'incantesimo. L'incantatore può attaccare nemici diversi in round successivi con il *bastone intralciante*, potenzialmente lottando e stritolandoli o intralciandoli.

Mantenere: L'incantatore mantiene la presa. Nei round successivi, infligge danni da stritolamento con una prova riuscita di lotta. Può poi scegliere di rilasciare o mantenere di nuovo.

Focus: Un bastone ferrato.

CANTILENA DI CONCENTRAZIONE

Ammaliamento (Compulsione)

[Influenza Mentale]

Livello: Bardo 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1
azione standard

Raggio di azione:
Personale

Bersaglio:

Incantatore

Durata: 1
minuto (1)

L'incantatore può usare *cantilena di concentrazione* per bloccare le distrazioni e migliorare la propria attenzione. Ottiene un bonus di circostanza +1 ai tiri per colpire, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica per la durata dell'incantesimo. Non ha bisogno di concentrarsi sulla *cantilena di concentrazione*, ma deve

Illustrazione di J. Farvis

Bastone intralciante

continuare a mormorare le sillabe della cantilena per mantenere l'incantesimo. Quindi, non può parlare, usare effetti di musica bardica né lanciare incantesimi con componenti verbali mentre è attivo un incantesimo *cantilena di concentrazione*.

Interrompere *cantilena di concentrazione* è un'azione immediata.

CANTO FUNEBRE DELLA DISCORDIA

Ammaliamento (Compulsione)

[Influenza Mentale, Male]

Livello: Bardo 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Propagazione con raggio di 6 m

Durata: Concentrazione + 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un sacrilego canto funebre cacofonico che riempie le menti dei soggetti con le urla dei morenti, i lamenti dei dannati e gli ululati dei folli. Le creature soggette subiscono una penalità di -4 ai tiri per colpire e alle prove di Concentrazione, una penalità di -4 alla Destrezza e una riduzione del 50% alla velocità (fino a un minimo di 1,5 m).

Componente materiale: Un pizzico di ceneri di un destrachan.

COLLEGAMENTO VOCALE

Divinazione

Livello: Bardo 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersagli: Incantatore e una creatura toccata

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza:

Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore e un bersaglio

consenziente possono comunicare verbalmente indipendentemente da quanta distanza ci sia tra i due sullo stesso piano. Entrambi i partecipanti possono porre termine all'incantesimo in qualsiasi momento. *Collegamento vocale* permette a ognuno di sentire la voce dell'altro, con qualunque volume. L'incantesimo non trasferisce nessun altro suono presente nella posizione di ogni partecipante. Questo incantesimo funziona su qualsiasi creatura, compresi gli animali, ma non trasmette alcuna capacità speciale di comprensione dei linguaggi.

COLPIRE GOLEM

Divinazione

Livello: Mago/stregone 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Mentre questo incantesimo è attivo, l'incantatore ha un legame speciale con le forze arcane che animano i costrutti. Per 1 round, può compiere attacchi furtivi contro i costrutti come se non fossero immuni agli attacchi furtivi. Per attaccare un costrutto in questo modo, l'incantatore deve comunque soddisfare gli altri requisiti per compiere un attacco furtivo.

Questo incantesimo si applica solo ai danni da attacco furtivo. Non fornisce la capacità di influenzare i costrutti con colpi critici, né conferisce alcuna capacità speciale per superare la riduzione del danno o altre difese dei costrutti.



Colpire golem

Illustrazione di M. Moore

COLPIRE NON MORTI

Divinazione [Bene]

Livello: Chierico 1, paladino 1

Componenti: V, FD

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Mentre questo incantesimo è attivo, l'incantatore ha un legame speciale con le forze della luce e dell'energia positiva. Per 1 round, può compiere attacchi furtivi contro i non morti come se non fossero immuni agli attacchi furtivi. Per attaccare una creatura non morta in questo modo, l'incantatore deve comunque soddisfare gli altri requisiti per compiere un attacco furtivo.

Questo incantesimo si applica solo ai danni da attacco furtivo. Non fornisce la capacità di influenzare i non morti con colpi critici, né conferisce alcuna capacità speciale per superare la riduzione del danno o altre difese delle creature non morte.

COLPIRE VEGETALI

Divinazione

Livello: Druido 1, ranger 1

Componenti: V, FD

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Mentre questo incantesimo è attivo, l'incantatore ha un legame speciale con le forze della natura che gli consente di compiere attacchi furtivi contro le creature vegetali come se non fossero immuni agli attacchi furtivi. Per attaccare una creatura vegetale in questo modo, l'incantatore deve comunque soddisfare gli altri requisiti per compiere un attacco furtivo.

Questo incantesimo si applica solo ai danni da attacco furtivo. Non fornisce la capacità di influenzare le creature vegetali con colpi critici, né conferisce alcuna capacità speciale per superare la riduzione del danno o altre difese delle creature vegetali.

COLPO CRITICO

Divinazione

Livello: Assassino 1, mago/stregone 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Mentre questo incantesimo è attivo, gli attacchi in mischia dell'incantatore hanno maggiori probabilità di colpire le zone vitali di un nemico. Ogni volta che compie un attacco in mischia contro un nemico attaccato ai fianchi o contro un nemico a cui è stato negato il bonus di Destrezza, l'incantatore infligge 1d6 danni extra, l'intervallo di minaccia della sua arma è raddoppiato (come se sotto l'effetto di *estremità affilata*) e lui ottiene un bonus cognitivo di +4 ai tiri effettuati per confermare i colpi critici. L'intervallo di minaccia aumentato garantito da questo incantesimo non si somma a nessun altro effetto che aumenti l'intervallo di minaccia dell'arma. Le creature immuni agli attacchi furtivi sono immuni ai danni extra inflitti dagli attacchi dell'incantatore.

COLPO DEL WRAITH

Trasmutazione

Livello: Assassino 2, mago/stregone 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, le sue armi da mischia o armi naturali diventano spettrali e quasi trasparenti per un breve lasso di tempo. Mentre questo incantesimo è attivo, i suoi attacchi in mischia sono risolti come attacchi di contatto in mischia invece che normali attacchi in mischia.

CORO ARMONICO

Ammaliamento (Compulsione)

[Influenza Mentale]

Livello: Bardo 3

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Coro armonico permette all'incantatore di migliorare la capacità di lanciare incantesimi di un altro incantatore. Per la durata dell'incantesimo, il soggetto ottiene un bonus morale di +2 al livello dell'incantatore e un bonus morale di +2 alle CD dei tiri salvezza per tutti gli incantesimi che lancia.

Focus: Un diapason.

DA RAMO A RAMO

Trasmutazione

Livello: Druido 2, ranger 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello (I)

L'incantatore ottiene un bonus di competenza +10 alle prove di Sculare effettuate sugli alberi. Finché rimane ad almeno 3 metri dal terreno, l'incantatore può sfruttare il movimento brachiale (oscillare da un ramo all'altro o con le liane) in foreste medie o fitte, ma non in foreste rade. Quando sfrutta il movimento brachiale, l'incantatore ottiene un bonus di potenziamento di 3 metri alla propria velocità sul terreno e ignora le penalità di movimento ostacolato per il sottobosco e altre caratteristiche del terreno. È possibile caricare mentre si sfrutta il movimento brachiale, ma non è possibile correre. Naturalmente, alcune condizioni locali come aree di foresta rada, radure, fiumi molto larghi o altre interruzioni alle chiome della foresta potrebbero costringere l'incantatore a tornare a terra.

DISTORCERE DISCORSO

Trasmutazione [Sonoro]

Livello: Bardo 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore distorce le vocalizzazioni di una creatura. La voce del soggetto diventa alterata e praticamente incomprensibile. Per la durata di questo incantesimo, il soggetto ha una probabilità del 50% di sbagliare a lanciare incantesimi che hanno componenti verbali e ogni volta che il soggetto parla (compreso l'uso di oggetti magici attivati da parole di comando), c'è una probabilità del 50% che la pronuncia sia completamente incomprensibile ed i conseguenza inefficace.

DISTRARRE ASSALITORE

Ammaliamento (Compulsione)
 [Influenza Mentale]

Livello: Assassino 1, mago/stregone 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto di questo incantesimo viene distratto e cerca di parare colpi che sembrano provenire dalle ombre. Una creatura soggetta a questo incantesimo è colta alla sprovvista fino all'inizio del suo turno successivo.

Componente materiale: L'ala seccata di una mosca.



Un incantesimo distrarre assalitore inganna un ogre quel tanto che basta per fornire all'assassino la possibilità di colpire

FABBRO ISTANTANEO

Divinazione

Livello: Assassino 1, mago/stregone 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

L'incantatore può effettuare una prova di Disattivare Congegni o una prova di Scassinare Serrature in questo round come azione gratuita. Ottiene un bonus cognitivo di +2 alla prova.

FAVORE DELLA NATURA

Invocazione

Livello: Druido 2, ranger 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Animale toccato

Durata: 1 minuto

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Invocando il potere della natura, l'incantatore garantisce all'animale bersaglio un bonus di fortuna +1 ai tiri per colpire e ai danni per ogni tre livelli che possiede l'incantatore, fino a un bonus massimo di +5 al 15° livello.

FINTA INTUITIVA

Divinazione

Livello: Assassino 1, mago/stregone 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

L'incantatore ottiene un'intuizione temporanea sul modo in cui l'avversario si muove e reagisce.

Ottiene un bonus cognitivo di +10 alla successiva singola prova di Raggirare (se è effettuata prima dell'inizio del suo turno successivo) che effettua per finire in combattimento (vedi Raggirare, pagina 80 del *Manuale del Giocatore*).

FORMA D'OMBRA

Illusione (Ombra)

Livello: Assassino 4, mago/stregone 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello (I)

L'incantatore invoca il potere delle ombre, avviluppandosi in un aderente sudario di oscurità. Mentre questo incantesimo è attivo, l'incantatore ottiene un certo numero di benefici. Le ombre che avvolgono la sua forma gli garantiscono un bonus di competenza +4 alle prove di Artista della Fuga, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. La sua forma fatta d'ombra gli fornisce anche occultamento. Questo occultamento d'ombra non è negato da un incantesimo *vedere invisibilità*, ma un incantesimo *visione del vero* contrasta l'effetto. Rimanere all'interno del raggio di un incantesimo *luce diurna* o nell'intensa luce naturale del sole sopprime temporaneamente l'effetto di occultamento.

In aggiunta, se l'incantatore ha 5 gradi in Artista della Fuga, può tentare

di sgusciare attraverso un oggetto o barriera solida fino a 1,5 metri di spessore con una prova di Artista della Fuga con CD 20, anche se farlo pone termine all'incantesimo non appena viene completato il tentativo (indipendentemente dalla riuscita). Se ha 10 gradi in Artista della Fuga, può tentare di attraversare un oggetto o barriera fino a 3 metri di spessore. Se ha 15 gradi in Artista della Fuga, può tentare di attraversare una barriera composta di forza magica (o simili ostacoli magici).

Componente materiale: Un piccolo pezzo di stoffa nera preso da un lenzuolo funebre.

FRECCIA MENTALE

Divinazione

Livello: Mago/stregone 1, ranger 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione immediata

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello (I)

Forma d'ombra



L'incantatore affina i propri sensi e concentra la mente sull'uso di un arco. Mentre questo incantesimo è attivo e l'incantatore sta impugnando un arco corto, arco corto composito, arco gigante*, arco gigante composito*, arco lungo o arco lungo composito, minaccia tutti i quadretti entro la sua normale portata in mischia (1,5 metri se Piccolo o Medio, 3 metri se Grande) con il proprio arco, cosa che gli consente di compiere attacchi di opportunità con le frecce tirare con l'arco. Inoltre, non provoca attacchi di opportunità quando tira con un arco mentre si trova nel quadretto minacciato di un'altra creatura.

Componente materiale: Una punta di freccia di silice.

*Vedi *Perfetto Combattente*.

IMPROVVISAZIONE

Trasmutazione

Livello: Bardo 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello (1)

L'incantatore ottiene l'accesso a una "polla" fluttuante di fortuna, che si manifesta come punti bonus che può usare come desidera per migliorare le proprie probabilità di successo in varie imprese. Questa polla bonus consiste in 2 punti per livello dell'incantatore, che l'incantatore può spendere come preferisce per migliorare tiri per colpire, prove di abilità e prove di caratteristica, sebbene nessuna singola prova possa ricevere un bonus maggiore della metà del livello dell'incantatore. L'incantatore deve dichiarare qualsiasi uso dei punti bonus prima di effettuare il tiro appropriato. I punti usati scompaiono dalla polla, e qualsiasi punto rimanente è sprecato quando termina l'incantesimo. Questi punti contano come bonus di fortuna al fine di sommarsi ad altri.

Per esempio, un bardo di 14° livello si ferma mentre insegue un borseggiatore per lanciare *improvvisazione*. In qualsiasi momento durante i successivi 14 round, l'incantatore potrebbe usare i punti per ottenere un bonus di fortuna +7 a una prova di Osservare, un bonus di fortuna +7 a una prova di Scalare e un bonus di fortuna +7 a due dei suoi attacchi.

Componente materiale: Un paio di dadi.

INGLOBARE ARMA

Trasmutazione

Livello: Assassino 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

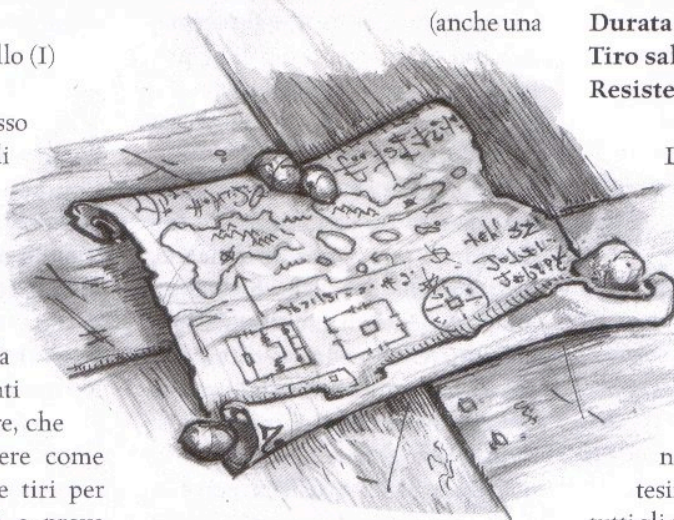
Effetto: Un'arma toccata che non sia in possesso di un'altra creatura

Durata: 1 ora per livello (1)

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto); vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore può inglobare in modo innocuo un'arma che sta toccando (anche una



avvelenata) nel proprio braccio, purché non sia in possesso di un'altra creatura. L'arma deve essere un'arma leggera per l'incantatore nel momento in cui lancia l'incantesimo. L'arma inglobata non si sente sotto la pelle e non limita in alcun modo la gamma di movimenti dell'incantatore. Un'arma inglobata non può essere individuata neppure con un'attenta ricerca, anche se un incantesimo *individuazione del magico* rivela la presenza di un'aura

magica. L'unico segno della sua presenza è un leggero rigonfiamento sulla pelle dell'incantatore dalla forma vagamente somigliante all'arma.

Quando l'incantatore tocca il rigonfiamento (un'azione equivalente ad estrarre l'arma), o quando termina la durata dell'incantesimo, l'arma gli appare in mano e l'incantesimo finisce. Se l'incantatore attacca con l'arma nello stesso round in cui la recupera dal suo nascondiglio, può tentare una prova di Raggiare per fingere in combattimento come azione gratuita, e ottiene un bonus di +4 alla prova di Raggiare. Un'arma magica intelligente ottiene un tiro salvezza contro questo incantesimo, ma non le altre armi.

INNO DI LODE

Invocazione [Bene, Sonoro]

Livello: Bardo 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Un'emanazione sferica con un raggio pari al raggio di azione, centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello (1)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può intonare uno stimolante canto di ispirazione che incrementa temporaneamente di 2 il livello dell'incantatore effettivo di ogni incantatore divino di allineamento buono entro il raggio di azione. Questo aumento non garantisce accesso a incantesimi aggiuntivi, ma migliora tutti gli effetti di incantesimo che sono dipendenti dal livello dell'incantatore. Inoltre, *inno di lode* riproduce l'effetto di un incantesimo *santificare* per quanto riguarda scacciare o intimorire non morti. All'interno dell'area dell'incantesimo, ogni incantatore divino di allineamento buono ottiene un bonus sacro di +4 alle prove di Carisma per scacciare non morti, e ogni incantatore divino di allineamento malvagio subisce una penalità sacra di -4 alle prove di Carisma per intimorire non morti.

INTUIZIONE DIVINA

Divinazione

Livello: Chierico 2, paladino 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello o finché non scaricato (I)

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore invoca il potere della propria divinità perché guidi le sue azioni. Per una volta nel corso della durata dell'incantesimo, l'incantatore può scegliere di usare il suo effetto. Questo incantesimo gli garantisce un bonus cognitivo pari a 5 + il livello dell'incantatore (bonus massimo di +15) a qualsiasi singola prova di abilità. Attivare l'effetto richiede un'azione immediata. L'incantatore deve scegliere di usare *intuizione divina* prima di effettuare la prova che vuole modificare. Una volta usato, l'incantesimo termina.

Non è possibile avere più di un effetto di *intuizione divina* attivo su di sé nello stesso momento.

INVISIBILITÀ VELOCE

Illusione (Mascheramento)

Livello: Assassino 2, bardo 2

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Questo incantesimo funziona come *invisibilità* (vedi pagina 248 del *Manuale del Giocatore*), ad eccezione di quanto indicato sopra.

IRA DISSENNATA

Ammaliamento (Compulsione)

[Influenza Mentale]

Livello: Bardo 2, mago/stregone 2

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore riempie il soggetto di un'ira talmente sfrenata che non può fare altro se non concentrarsi nel coinvolgere l'incantatore in uno scontro fisico personale. Il bersaglio deve essere in grado di vedere l'incantatore quando questi lancia l'incantesimo. Se il soggetto successivamente perde la linea di visuale con l'incantatore, l'incantesimo termina immediatamente. (Un soggetto non può interrompere volontariamente la linea di visuale con l'incantatore, come ad esempio chiudendo gli occhi, per porre fine anticipatamente all'incantesimo.)

Se il soggetto minaccia l'incantatore, deve compiere un attacco completo contro di lui usando le sue armi da mischia o gli attacchi naturali da mischia. Se il soggetto non minaccia l'incantatore, deve muoversi a velocità raddoppiata, terminando il movimento il più vicino possibile all'incantatore. Se si sposta abbastanza vicino con un singolo movimento per minacciare l'incantatore, può fermarsi e compiere un attacco in mischia contro l'incantatore come di norma.

Mentre è sotto l'effetto di un incantesimo *ira dissenata*, il soggetto può fare uso di tutte le normali abilità, capacità e talenti di combattimento in mischia, di attacco o di difesa. Tuttavia, il soggetto non può compiere attacchi a distanza, lanciare incantesimi né attivare oggetti magici che richiedono una parola di comando, un'attivazione di incantesimo o un completamento di incantesimo per funzionare. Il soggetto non può compiere alcun attacco contro una creatura diversa dall'incantatore.

Il soggetto di questo incantesimo, anche se sopraffatto dall'ira, non è in alcun modo reso idiota o suicida. Per esempio, una creatura soggetta non caricherà attraverso un dirupo nel tentativo di raggiungere l'incantatore.

Un interessante effetto collaterale di *ira dissenata* si verifica quando l'incantesimo influenza qualsiasi personaggio o creatura con la capacità di ira (come un barbaro). In questi casi, l'incantesimo *ira dissenata* attiva automaticamente la capacità di ira del personaggio (e conta come uno degli usi di ira del personaggio per quel giorno).

Focus: Un fazzoletto o simile pezzo di stoffa scarlatta, sventolato in direzione del bersaglio mentre l'incantatore dà voce alla componente verbale.

LAMENTO DEL FATO

Necromanzia [Influenza Mentale, Paura, Sonoro]

Livello: Bardo 5

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 9 m

Area: Esplosione a forma di cono

Durata: Istantanea e 1 round per livello o 1 round; vedi testo

Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Chiunque sia colto nell'area di questo incantesimo subisce un dolore straziante e diventa demoralizzato. Ogni creatura subisce 1d4 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 15d4) e cade in preda al panico per 1 round per livello dell'incantatore. Un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo dimezza i danni, riduce l'effetto di panico a essere scosso e riduce la durata dell'effetto di essere scosso a 1 round.

MANTELLO DEL MARE

Trasmutazione

Livello: Druido 5, mago/stregone 6

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto mantiene la propria forma ma assume un aspetto verde acqua sbiadito. Mentre si trova sott'acqua, il soggetto funziona come se influenzato da *libertà di movimento, respirare sott'acqua* e *sfocatura* e non subisce danni non letali dalla pressione dell'acqua o dall'ipotermia per la durata dell'incantesimo. Quando è fuori dall'acqua (o anche parzialmente fuori), il soggetto non ottiene alcuno di questi vantaggi se non *respirare sott'acqua*. Il soggetto può uscire e rientrare nell'acqua senza porre fine all'incantesimo.

MIMETISMO SUPERIORE

Trasmutazione

Livello: Druido 4, ranger 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello (I)

L'incantatore modifica la propria colorazione e adatta i propri passi a uno specifico tipo di terreno (acquatico, deserto, pianure, colline, foreste, montagne, paludi o sotterranei). Mentre si trova in un terreno di quel tipo, l'incantatore ottiene un bonus di competenza +20 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. L'incantatore mantiene questo bonus anche se si allontana del terreno designato e ritorna entro la durata dell'incantesimo.

MONETA SENZIENTE

Divinazione (Scrutamento)

Livello: Bardo 4

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Effetto: Sensore magico

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può trasformare due monete comuni in congegni magici di ascolto: una in un sensore e l'altra in ricevente. Dopo avere lanciato l'incantesimo, l'incantatore semplicemente allontana la moneta sensore, di nascosto o palesemente. Tenendo vicino all'orecchio la moneta ricevente, l'incantatore può sentire qualunque cosa si verifichi vicino al sensore come se fosse là (molto simile a un effetto di *chiaroudienza*). Se la moneta sensore è in una tasca, borsa o sacca, la CD della prova di Ascoltare aumenta di 5.

Le monete continuano a funzionare indipendentemente dalla loro distanza; tuttavia diventano silenziose se si trovano su piani differenti.

Focus: La coppia di monete.

MOVIMENTO ACCELERATO

Trasmutazione

Livello: Bardo 1, mago/stregone 1, ranger 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello (I)

Mentre questo incantesimo è attivo, l'incantatore può muoversi alla sua velocità normale quando usa Muoversi Silenziosamente, Equilibrio o Scalare senza subire alcuna penalità alla prova. Questo incantesimo non influenza la penalità per l'uso di queste abilità mentre corre o carica.

Componente materiale: Uno scarafaggio morto.

OCCHIO DEL CECCHINO

Trasmutazione

Livello: Assassino 4

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

Questo incantesimo potenzia magicamente i sensi dell'incantatore, rendendolo letale con le armi a distanza. Quando lancia *occhio del cecchino*, ottiene i seguenti benefici.

- Bonus di competenza +10 alle prove di Osservare.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- La capacità di compiere un attacco furtivo a distanza fino a una distanza di 18 metri, invece che di 9 metri.
- La capacità di compiere un attacco mortale con un'arma a distanza invece che solo con un'arma da mischia. Il bersaglio deve essere entro 18 metri.

Questo incantesimo non garantisce la capacità di compiere un attacco furtivo o attacco mortale se non si possiede già quella capacità.

Occhio del cecchino crea una sintonia completa tra l'incantatore e la posizione vantaggiosa che possiede nel momento in cui lancia l'incan-

tesimo. L'incantatore comprende le sfumature della brezza e ogni angolo e ombra... da quella posizione. Se si sposta anche di 1,5 metri dal punto in cui ha lanciato l'incantesimo, perde i benefici dell'*occhio del cecchino* finché non ritorna in quel punto.

Focus: Una lente d'ingrandimento.

OCCHIO DI FALCO

Trasmutazione

Livello: Druido 1, ranger 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello (I)

Questo incantesimo fornisce all'incantatore la capacità di vedere in modo accurato a lunghe distanze. Il suo incremento di gittata per armi a distanza aumenta del 50% e ottiene un bonus di competenza +5 alle prove di Osservare.

PERCORSO AGEVOLE

Abiurazione

Livello: Druido 2, ranger 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 12 m

Area: Emanazione con raggio di 12 m

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore irradia un'energia che spinge gentilmente da parte i vegetali, consentendo un facile passaggio e nascondendo la pista lasciata dopo che è passato.

Chiunque nell'area dell'incantesimo (compreso l'incantatore) trova il sottobosco spostato mentre passa. Questo effetto essenzialmente fornisce un percorso attraverso qualsiasi tipo di sottobosco, riducendo qualunque penalità di movimento dal terreno provocata dalla fitta vegetazione (vedi Tabella 9-5: "Terreno e movimento via terra", pagina 164 del *Manuale del Giocatore*). Una volta finito l'effetto dell'incantesimo, i vegetali ritornano alla loro forma normale. La CD per seguire le tracce di chiunque abbia viaggiato all'interno dell'area di questo incan-

tesimo aumenta di 5 (l'equivalente di nascondere la pista).

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature vegetali (cioè, non sono spinte da parte né spostate da questo effetto).

PRECISIONE TATTICA

Divinazione [Influenza Mentale]

Livello: Bardo 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Una creatura per livello, che non possono essere a più di 9 m di distanza l'una dall'altra

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore garantisce agli alleati una maggiore sintonia nelle azioni, consentendo loro di coordinare gli attacchi in modo migliore. Se due alleati influenzati attaccano ai fianchi la stessa creatura, ognuno ottiene un bonus cognitivo di +2 ai tiri per colpire effettuati contro la creatura attaccata ai fianchi. Questo bonus è in aggiunta al normale bonus di +2 ai tiri per colpire garantiti per attaccare ai fianchi le creature.

Inoltre, se un alleato soggetto all'incantesimo infligge danni con successo contro un avversario che è attaccato ai fianchi da un altro alleato influenzato, infligge 1d6 danni extra. Le creature immuni agli attacchi furtivi sono immuni a questi danni extra.

Componente materiale: Un soldatino giocattolo.

PUPILLO

Trasmutazione

Livello: Bardo 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore garantisce brevemente capacità bardiche a una creatura a scelta. Il soggetto dell'incantesimo può poi funzionare come un bardo con metà degli attuali livelli da bardo dell'incantatore per quanto riguarda musica bardica e conoscenze bardiche. Tuttavia, *pupillo* non impartisce alcuna capacità di lanciare incantesimi e non garantisce l'accesso a incantesimi non normalmente accessibili al soggetto. Per le prove di Intrattenere e i prerequisiti di musica bardica, la creatura usa i propri gradi in Intrattenere o la metà dei gradi dell'incantatore (modificati dal modificatore di Carisma della creatura), quale sia meglio.

RAFFORZARE ISPIRAZIONE

Ammaliamento (Compulsione)
[Influenza Mentale, Sonoro]

Livello: Bardo 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round o speciale; vedi testo

Quando suona il suo strumento, canta la sua canzone, recita il suo poema epico o pronuncia parole di incoraggiamento, l'incantatore riempie i propri alleati di una sicurezza superiore al normale. Mentre questo incantesimo è attivo, il bonus morale garantito dalla sua musica bardica per ispirare coraggio aumenta di 1.

L'effetto dura finché non termina l'effetto di ispirare coraggio. Se l'incantatore non comincia a usare la sua capacità di ispirare coraggio prima dell'inizio del suo turno successivo, l'effetto dell'incantesimo termina.

RETROVISIONE

Divinazione

Livello: Bardo 6, mago/stregone 9

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 ora

Raggio di azione: Personale

Area: Raggio di 18 m centrato sull'incantatore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può vedere e sentire nel passato, dando un'occhiata ad avvenimenti che si sono verificati in precedenza nel luogo in cui attualmente si trova. Il livello di dettaglio che vede e sente mediante questo incantesimo dipende dal periodo di tempo che desidera osservare; concentrarsi su un periodo di giorni fornisce una prospettiva più dettagliata di, diciamo, un periodo di secoli. È possibile vedere solo un periodo di tempo per ogni lancio, scelto fra le seguenti opzioni.

Giorni: L'incantatore percepisce gli avvenimenti del passato, estendendosi all'indietro di un giorno per livello dell'incantatore. Ottiene conoscenze dettagliate delle persone, conversazioni e avvenimenti che si sono verificati.

Settimane: L'incantatore ottiene un riassunto degli avvenimenti del passato, estendendosi all'indietro di una settimana per livello dell'incantatore. Le parole e i dettagli esatti vengono persi, ma viene a conoscenza di tutti i partecipanti e dei punti salienti delle conversazioni e degli avvenimenti che hanno avuto luogo.

Anni: L'incantatore ottiene un'idea generale degli avvenimenti del passato, estendendosi all'indietro di un anno per livello dell'incantatore. Ha notizia solo degli eventi degni di nota quali decessi, battaglie, scene di grande emozione, scoperte importanti e avvenimenti significativi.

Secoli: L'incantatore ottiene un'idea generale degli avvenimenti del passato, estendendosi all'indietro di un secolo più un secolo aggiuntivo per ogni quattro livelli dell'incantatore oltre il 1°. Ad esempio, un incantatore di 16° livello otterrebbe la conoscenza degli avvenimenti di quattro secoli nel passato, e un incantatore di 17° livello vedrebbe all'indietro attraverso cinque secoli. Ha notizia solo degli eventi più eccezionali: incoronazioni, morti di personaggi importanti, battaglie principali e altri avvenimenti decisamente storici.

Componente materiale: Un diamante a forma di clessidra del valore almeno di 1.000 mo.

RICERCA ISTANTANEA

Divinazione

Livello: Assassino 1, mago/
stregone 1, ranger 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

L'incantatore può effettuare una prova di Cercare in questo round come azione gratuita. Ottiene un bonus cognitivo di +2 alla prova.

RICHIAMO DELL'ARALDO

Ammaliamento (Compulsione)

[Influenza Mentale, Sonoro]

Livello: Bardo 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: 6 m

Area: Esplosione con raggio di 6 m centrata sull'incantatore

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore produce un urlo da far fermare una folla e che impone un'aria di autorità che gli altri trovano difficile da ignorare. Qualsiasi creatura con 5 o meno Dadi Vita è soggetta a *lentezza* per 1 round.

Le creature al di fuori del raggio dell'esplosione possono sentire l'urlo, ma non sono soggette a *lentezza*.

RIPOSO RISTORATORE

Evocazione (Guarigione)

Livello: Bardo 1, druido 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Una creatura per livello, che non possono essere a più di 9 metri di distanza l'una dall'altra

Durata: 24 ore

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)



Ritmo insidioso

Riposo ristoratore raddoppia il ritmo di guarigione naturale dei beneficiari. Ogni creatura influenzata guarisce il doppio dei punti ferita che avrebbe altrimenti ripristinato durante quel giorno, in base al suo livello di attività (vedi pagina 76 del *Manuale del Giocatore*).

RITIRATA RAPIDA VELOCE

Trasmutazione

Livello: Bardo 1, mago/stregone 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Questo incantesimo funziona come *ritirata rapida* (vedi pagina 284 del *Manuale del Giocatore*), ad eccezione di quanto indicato sopra.

RITMO INSIDIOSO

Ammaliamento (Compulsione)

[Influenza Mentale]

Livello: Bardo 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore suona una breve melodia sciocca e orecchiabile che rimane impressa nella mente del soggetto a meno che non effettui con successo un tiro salvezza sulla Volontà. La melodia che si ripete all'infinito rende difficile per il soggetto lanciare incantesimi o compiere qualsiasi altra azione che richieda concentrazione mentale. Il soggetto subisce una penalità di -4 a tutte le prove di abilità basate sull'Intelligenza e alle prove di Concentrazione. Ogni volta che il bersaglio tenta di lanciare, concentrarsi o dirigere un incantesimo, deve effettuare con successo una prova di Concentrazione (CD pari alla CD del tiro salvezza di *ritmo insidioso* + livello dell'incantesimo) o fallisce il tentativo.

SAPIENZA DI ASCOLTO

Divinazione

Livello: Druido 2, mago/stregone 2, ranger 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore ottiene la capacità di identificare all'istante e localizzare le origini anche del più impercettibile suono che individua. Ottiene un bonus cognitivo di +4 alle prove di Ascoltare.

Inoltre, se ha 5 o più gradi in Ascoltare, ottiene percezione cieca fino a una distanza di 9 metri. Se ha 10 o più gradi in Ascoltare, ottiene invece vista cieca fino a una distanza di 9 metri.

Un incantesimo o effetto di *silenzio* nega la percezione cieca o la vista cieca garantita da un incantesimo *sapienza di ascolto*.

SAPIENZA DI EQUILIBRIO

Divinazione

Livello: Druido 2, mago/stregone 2, ranger 2

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

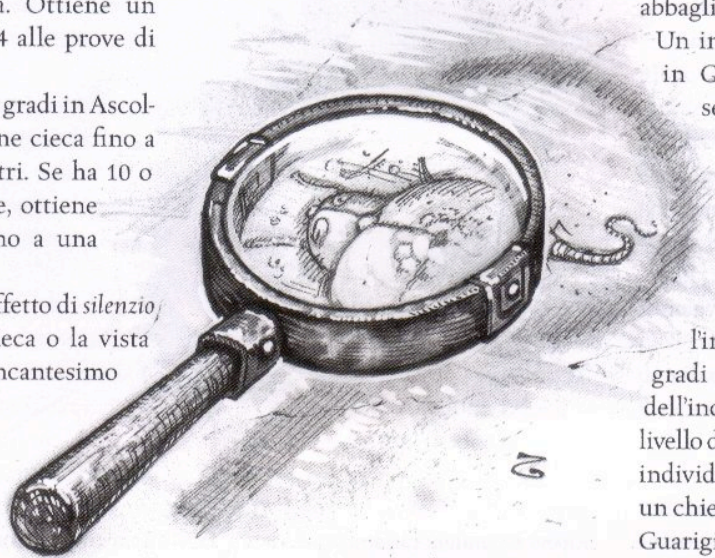
Durata: 1 minuto per livello (I)

L'incantatore intuisce il punto e la posizione precisi necessari per rimanere in piedi anche in aree dall'equilibrio decisamente instabile. Ottiene un bonus cognitivo di +4 alle prove di Equilibrio. Se ha gradi sufficienti nell'abilità Equilibrio, può perfino rimanere in equilibrio su una superficie altrimenti impossibile con una prova di Equilibrio con CD 20.

Se ha 5 o più gradi in Equilibrio, può mantenersi in equilibrio su superfici verticali; il normale modificatore per una superficie ripida o angolata non si applica più, anche se si applicano altri modificatori della CD (come per una superficie

scivolosa). Se rimane in equilibrio su una superficie verticale, può spostarsi verso l'alto o verso il basso come se stesse scalando. Ma in realtà non sta scalando, quindi può compiere attacchi normalmente, mantenere il proprio bonus di Destrezza alla Classe Armatura e in generale seguire le regole dell'abilità Equilibrio invece che dell'abilità Scalare.

Se ha 10 o più gradi in Equilibrio, può mantenersi in equilibrio su liquidi, superfici semiliquide come fango o



neve, o simili superfici che normalmente non potrebbero sostenere il suo peso. Per ogni round consecutivo che inizia mentre si trova in equilibrio su una superficie particolare di questo tipo, la CD della prova di Equilibrio aumenta di 5. Come per tutti gli usi dell'abilità Equilibrio, l'incantatore si muove a velocità dimezzata a meno che non decida di usare l'opzione del movimento accelerato (aumentando quindi la CD della prova di Equilibrio di 5). Per maggiori informazioni sull'abilità Equilibrio, vedi pagina 75 del *Manuale del Giocatore*.

Componente materiale arcana: Un sottile piolo di legno lungo 7,5 cm.

SAPIENZA DI GUARIGIONE

Divinazione

Livello: Chierico 2, druido 2, ranger 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore attinge al proprio acume di guarigione per rendere più potenti i suoi incantesimi curativi. Un incantatore con 5 o più gradi in Guarire può, quando lancia un incantesimo di evocazione (guarigione), scegliere di rimuovere una qualsiasi delle seguenti condizioni che influenzano il bersaglio dell'incantesimo, in aggiunta ai normali effetti dell'incantesimo: abbagliato, affaticato o frastornato.

Un incantatore con 10 o più gradi in Guarire può scegliere tra le seguenti condizioni in aggiunta a quelle sopra: esausto, infermo o nauseato.

Inoltre, quando determina la quantità di danni curati dai suoi incantesimi di evocazione (guarigione), l'incantatore può sostituire i suoi gradi totali in Guarire al livello dell'incantatore. Il normale limite al livello dell'incantatore per incantesimi individuali si applica ancora; quindi, un chierico di 3° livello con 6 gradi in Guarigione quando è sotto l'effetto di *sapienza di guarigione cura 1d8+5 danni con un incantesimo cura ferite leggere*.

Componente materiale: Una fogliolina di menta.

SCALATA FACILITATA

Trasmutazione

Livello: Ranger 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Percorso verticale largo 3 m e alto 6 m per livello

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore crea un percorso di punti di appoggio per mani e piedi lungo la superficie del lato di un dirupo, del tronco di un albero, della parete o di altro ostacolo verticale. Questo effetto modifica la superficie nell'equivalente di una parete molto sconnessa (CD 10 per scalare).

SCUDO CACOFONICO

Invocazione [Sonoro]

Livello: Bardo 6, mago/stregone 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 3 m

Area: Emanazione con raggio di 3 m, centrata sull'incantatore

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Tempra parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una barriera di energia sonora a una distanza di 3 metri da sé. Le creature da entrambi i lati della barriera lo sentono come un ronzio piuttosto alto ma innocuo. I suoni non magici (compresi i suoni prodotti da una pietra del tuono) non attraversano la barriera. I suoni soprannaturali o basati su incantesimi oppure gli effetti sonori attraversano la barriera solo se l'incantatore o chi ha originato l'effetto effettua con successo una prova di livello dell'incantatore (CD 11 + livello dell'incantatore che ha lanciato lo scudo).

Una creatura che attraversa la barriera subisce 1d6 danni sonori +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20) e deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o essere assordato per 1 minuto. Le vibrazioni sonore creano una probabilità del 20% di mancare il bersaglio per tutti i proiettili che attraversano la barriera in una delle due direzioni. La barriera si sposta con l'incantatore, il quale, però, non può costringere un'altra creatura ad attraversarla (ad esempio, spostandosi adiacente a un nemico). Se l'incantatore costringe una creatura ad attraversarla, la barriera non ha effetto su quella creatura.

SEGUGIO

Divinazione

Livello: Ranger 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 24 ore (I)

Se fallisce una prova di Sopravvivenza per seguire le tracce di una creatura mentre questo incantesimo è attivo, l'incantatore può tentare immediatamente un altro tiro contro la stessa CD per recuperare la pista. Se fallisce anche il secondo tiro, l'incantatore deve cercare la pista per 30 minuti (se all'esterno) o 5 minuti (se all'interno) prima di tentare di nuovo.

SILENZIO DI FERRO

Trasmutazione

Livello: Assassino 2, bardo 2, chierico 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un'armatura toccata per ogni tre livelli

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Quando questo incantesimo è attivo, la penalità di armatura alla prova derivante dall'armatura o dalle armature influenzate non si applica alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Solo chi è competente nell'armatura influenzata ottiene questo beneficio quando la indossa. La penalità di armatura alla prova si applica comunque alle altre prove di abilità come di norma.

SINTONIA DEI PUGNALI INCANTATI

Abiurazione

Livello: Druido 2, mago/stregone 2

Componenti: V, F

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

Questo incantesimo, il preferito dai Guardiani dei Pugnali Incantati (vedi pagina 170), migliora la capacità di difendersi dell'incantatore quando impugna un paio di pugnali. L'incantesimo, come molte delle tecniche dei pugnali incantati, dipende dall'utilizzo dei pugnali per abbattere un nemico. L'effetto dell'incantesimo

non può essere realizzato a meno che l'incantatore non stia impugnando due pugnali, ma l'incantesimo non termina se lascia cadere, lancia o in altro modo perde la presa di uno o entrambi i suoi pugnali.

Mentre questo incantesimo è attivo, se l'incantatore compie un attacco completo tenendo in ogni mano un pugnale, ottiene un bonus cognitivo di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con i pugnali in quel round.

L'energia magica che permea i suoi pugnali mentre questo incantesimo è attivo consente all'incantatore di deviare l'energia magica di molti incantesimi. Quando impugna due pugnali e combatte sulla difensiva, l'incantatore ottiene una resistenza agli incantesimi pari a 5 + il livello dell'incantatore.

L'incantesimo focalizza la concentrazione dell'incantatore in modo tale che quando rivolge tutta la sua attenzione alla difesa, può spingere la forza di molti colpi via dal proprio corpo con i pugnali. Quando impugna due pugnali e sfrutta l'azione di difesa totale, l'incantatore ottiene sia il beneficio della resistenza agli incantesimi descritto sopra che la riduzione del danno 5/magia.

Focus: Un paio di pugnali.

SUONO FESTOSO

Abiurazione

Livello: Bardo 1

Componenti: S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 3 m

Area: Emanazione con raggio di 3 m centrata sull'incantatore

Durata: Concentrazione; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea vibrazioni sonore che negano qualsiasi effetto magico di *silenzio* nell'area. Questa zona di negazione si sposta con l'incantatore e dura finché continua a concentrarsi.

Il *silenzio* non è dissolto, ma semplicemente tenuto in sospenso; rimane attivo al di fuori dell'area dell'effetto di *suono festoso*. Quindi, questo incantesimo di solito viene usato per spostare un gruppo fuori dal raggio di azione di un effetto di *silenzio*.

TEMPESTA DI FRECCHE

Trasmutazione

Livello: Ranger 4

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

L'incantatore può lanciare questo incantesimo solo all'inizio del proprio turno, prima di compiere qualsiasi altra azione. Dopo avere lanciato *tempesta di frecce*, l'incantatore può usare un'azione di round completo per compiere un attacco a distanza con un arco nel cui uso è competente contro ogni nemico entro una distanza pari all'incremento di gittata dell'arma. L'incantatore può attaccare un numero massimo di bersagli individuali pari al suo livello del personaggio. Se l'incantatore sceglie di non spendere un'azione di round completo in questo modo dopo avere lanciato l'incantesimo, quest'ultimo non ha effetto.

TEMPESTA DI LAME

Trasmutazione

Livello: Ranger 3

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

L'incantatore può lanciare questo incantesimo solo all'inizio del proprio turno, prima di compiere qualsiasi altra azione. Dopo avere lanciato *tempesta di lame*, può usare un'azione di round completo per compiere un attacco con ogni arma da mischia che stia impugnando al momento contro ogni nemico a portata. Se l'incantatore impugna due armi, o un'arma doppia, può attaccare ogni nemico una volta con ogni arma o estremità dell'arma, sfruttando le normali regole per il combattimento con due armi. Di

conseguenza, un ranger che impugna una spada lunga e una spada corta potrebbe attaccare ogni avversario che sia a portata con entrambe le armi. Può attaccare un numero massimo di bersagli individuali pari al suo livello del personaggio. Se l'incantatore sceglie di non spendere un'azione di round completo in questo modo dopo avere lanciato l'incantesimo, quest'ultimo non ha effetto.

TIRO ACCURATO

Trasmutazione

Livello: Ranger 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma a distanza toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega
(innocuo, oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì
(innocuo, oggetto)

Questa trasmutazione fa in modo che un'arma a distanza colpisca in modo accurato i nemici prescelti dell'incantatore. Tutti i tiri effettuati per confermare i colpi critici dell'arma contro i nemici prescelti hanno successo automaticamente, così che ogni minaccia è un colpo critico. L'arma soggetta ignora anche qualsiasi proba-

bilità di mancare il bersaglio dovuta a occultamento ogni volta che l'incantatore tira contro un nemico prescelto (a meno che il bersaglio non abbia occultamento totale, nel qual caso si applica la normale probabilità di mancare il bersaglio).

Se l'arma a distanza o il proiettile tirato ha un qualsiasi effetto o proprietà magica legata ai colpi critici, questo

incantesimo non ha effetto su di esso.

Se l'arma a distanza o il proiettile tirato ha un qualsiasi effetto o proprietà magica legata ai colpi critici, questo

incantesimo non ha effetto su di esso.

incantesimo non ha effetto su di esso.

TIRO DEL CECCHINO

Divinazione

Livello: Assassino 1, mago/stregone 1, ranger 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore estende e affina le proprie percezioni per un devastante attacco a distanza. Il suo successivo singolo attacco a distanza (se è compiuto prima del suo turno successivo) può essere un attacco furtivo indipendentemente dalla distanza tra l'incantatore e il bersaglio.

Questo incantesimo non garantisce la capacità di compiere un attacco furtivo se non si possiede già quella capacità.



Tempesta di frecce

TIRO GUIDATO

Divinazione

Livello: Mago/stregone 1, ranger 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

L'incantatore usa l'energia magica per concentrare brevemente la mente e il corpo nel compiere un tiro perfetto. Mentre questo incantesimo è attivo, gli attacchi a distanza dell'incantatore non subiscono una penalità dovuta alla distanza.

Inoltre, mentre questo incantesimo è attivo, gli attacchi a distanza dell'incantatore ignorano il bonus alla CD garantito ai bersagli da qualsiasi cosa che non sia copertura totale.

Questo incantesimo non fornisce alcuna capacità di superare la gittata massima dell'arma con cui si sta attaccando, né conferisce alcuna capacità di attaccare bersagli protetti da copertura totale.

TOCCO DEL PADRONE

Divinazione

Livello: Bardo 1, mago/stregone 1

Componenti: V, F

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tocco del padrone è un incantesimo spesso rinvenuto nel repertorio di avventurieri che si specializzano nel lancio di incantesimi arcani. L'incantatore ottiene la competenza nell'uso di una singola arma o scudo che tiene in mano quando lancia l'incantesimo. La mancanza di una componente somatica significa che l'incantesimo può essere lanciato in mezzo a un combattimento mentre l'incantatore tiene pronto qualsiasi oggetto si trovi tra lui e il pericolo.

La competenza è garantita solo per un singolo oggetto specifico, anche se più lanci consentono più competenze. Ad esempio, se impugna una spada corta e uno stocco,

con un buckler legato alla mano secondaria, l'incantatore potrebbe lanciare l'incantesimo tre volte, una volta per ogni arma e una volta per lo scudo.

Questo incantesimo non garantisce la competenza per un tipo o categoria di oggetto (come le spade corte) ma solo per l'oggetto specifico tenuto in mano al momento del lancio dell'incantesimo (*questa spada corta*). Se l'incantatore dovesse posare a terra o altrimenti perdere la presa sull'oggetto, la competenza non è trasferita a un diverso oggetto dello stesso tipo che potrebbe raccogliere. Tuttavia, se recupera l'oggetto originale prima che termini l'effetto dell'incantesimo, l'incantatore è ancora competente nell'uso di quell'arma o scudo specifico per la durata.

Focus: L'oggetto nel cui uso l'incantatore desidera essere competente.

TOCCO STRAZIANTE

Necromanzia

Livello: Druido 2, mago/stregone 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il tocco dell'incantatore provoca un'orribile agonia nelle zone vitali di una creatura. L'incantatore impone la propria mano su una creatura e infligge 1d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10). Inoltre, se l'incantatore ha la capacità di attacco furtivo, infligge anche danni da attacco furtivo alla creatura influenzata a meno che la creatura non sia immune ai danni extra da colpi critici. La creatura subisce comunque i danni dell'incantesimo anche se non subisce i danni da attacco furtivo. A differenza di un normale uso di attacco furtivo, il bersaglio non deve necessariamente essere attaccato ai fianchi né gli deve essere negato il bonus di Destrezza per subire danni da attacco furtivo da questo incantesimo.

TRAMA DELLA LAMA

Illusione [Trama]

Livello: Bardo 2, mago/stregone 2

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi:
Vedi testo

Un incantesimo *trama della lama* infonde negli attacchi in mischia dell'incantatore una trama o ritmo affascinante che manda in trance l'avversario. In qualsiasi round in cui attacca con un'arma da mischia, l'incantatore può compiere un singolo attacco di contatto aggiuntivo con quell'arma al suo normale bonus di attacco come azione gratuita. Questo attacco non infligge danni. Invece, chiunque sia toccato dall'arma deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o essere frastornato per 1 round. La resistenza agli incantesimi si applica a questo effetto.

TRASFORMAZIONE DEL PREDATORE NOTTURNO

Trasmutazione

Livello: Mago/stregone 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

L'incantatore diventa un combattente furtivo e pericoloso. La sua mentalità cambia in modo tale che preferisca la furtività, l'inganno e gli attacchi a sorpresa invece degli assalti magici.

Ottiene un bonus di potenziamento +4 alla Destrezza, un bonus di fortuna +3 alla Classe Armatura, un bonus di fortuna +5 ai tiri salvezza sui Riflessi, un bonus di competenza +5 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare, e la competenza in tutte le armi semplici più arco corto, balestra a mano, manganello, spada corta e stocco. Ottiene

anche il talento Arma Accurata e la capacità di eludere (vedi pagina 40 del *Manuale del Giocatore*). Infligge 3d6 danni extra ogni volta che attacca un avversario attaccato ai fianchi o un avversario a cui è stato negato il bonus di Destrezza alla Classe Armatura. Questi danni extra funzionano come la capacità di attacco furtivo del ladro.

Perde la capacità di lanciare incantesimi per la durata dell'incantesimo, compresa la capacità di usare oggetti magici ad attivazione di incantesimo o di completamento di incantesimo, come se gli incantesimi non fossero più nella sua lista degli incantesimi di classe.

Componente materiale: Una pozione di grazia felina che l'incantatore beve (e i cui effetti sono inclusi in quelli dell'incantesimo).

TRENODIA INFERNALE

Invocazione [Male, Sonoro]

Livello: Bardo 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Un'emanazione sferica con un raggio pari al raggio di azione, centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello (1)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può intonare un ritmo vibrante che incrementa temporaneamente di 2 il livello dell'incantatore effettivo di ogni incantatore divino

di allineamento malvagio entro il raggio di azione. Questo aumento non garantisce accesso a incantesimi aggiuntivi, ma migliora tutti gli effetti di incantesimo che sono dipendenti dal livello dell'incantatore. Inoltre, *trenodia infernale* riproduce l'effetto di un incantesimo *profanare* per quanto riguarda scacciare o intimorire non morti. All'interno dell'area dell'incantesimo, ogni incantatore divino di allineamento malvagio ottiene un bonus sacro di +4 alle prove di Carisma per intimorire non morti, e ogni incantatore divino di allineamento buono subisce una penalità sacra di -4 alle prove di Carisma per scacciare non morti.

URLO DI GUERRA

Ammaliamento (Compulsione)

[Influenza Mentale, Sonoro]

Livello: Bardo 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello (1)

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi:
Vedi testo

L'incantatore attacca con un urlo che rafforza il proprio coraggio oltre che intimidire i nemici. Come risultato di questo incantesimo, l'incantatore ottiene un bonus morale di +2 ai tiri per colpire e per i danni, o un bonus morale di +4 ai tiri per colpire e per i danni effettuati come parte di una carica.

Se l'incantatore infligge danni con un attacco in mischia, il nemico deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o cadere in preda al panico per 1 round (la resistenza agli incantesimi si applica a questo effetto). Un avversario che effettua con successo un tiro salvezza contro questo effetto non può più essere soggetto allo stesso lancio di *urlo di guerra*.

VELOCITÀ VELOCE

Trasmutazione

Livello: Ranger 2

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Questo incantesimo funziona come *velocità* (vedi pagina 306 del *Manuale del Giocatore*), ad eccezione di quanto indicato sopra.

VOLARE VELOCE

Trasmutazione

Livello: Bardo 2, druido 3, mago/stregone 2

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Questo incantesimo funziona come *volare* (vedi pagina 309 del *Manuale del Giocatore*), ad eccezione di quanto indicato sopra.

Tipico membro: Una breve descrizione di un tipico membro dell'organizzazione.

Classi di prestigio: Le classi di prestigio scelte dai membri, la loro relativa frequenza e importanza per la gilda, e le linee guida su quanto sia importante per un membro dell'organizzazione unirsi eventualmente a una particolare classe di prestigio.

Sapere della gilda: Un insolito aspetto della gilda, come una leggenda o storia sul gruppo, un membro famoso (o infame), l'origine della gilda o un fraintendimento comune inerente l'organizzazione.

Una campagna della gilda: Una breve descrizione di come potrebbe funzionare una campagna se la maggior parte dei personaggi giocanti fossero membri della gilda in questione. Quando appropriato, presenta i modi per un gruppo di avventurieri di agire come parte ufficiale dell'organizzazione e i requisiti e benefici di un tale accordo.

Esempio di membro dell'organizzazione

Ogni descrizione termina con le statistiche per un membro rappresentativo dell'organizzazione.

ENFATIZZARE UN'ORGANIZZAZIONE ALL'INTERNO DI UNA CAMPAGNA

Creare organizzazioni interessanti e coerenti fornisce un grosso apporto al mondo di una campagna, ma un DM deve scegliere con molta attenzione il momento e il modo in cui introdurre tali organizzazioni. Se vengono menzionate troppo spesso, queste organizzazioni potrebbero diventare più importanti agli occhi dei giocatori di quanto non intenda il DM, ma se sono relegate all'ambientazione di fondo e non menzionate abbastanza, i giocatori le dimenticano rapidamente e il lavoro del DM nell'incorporarle nel mondo di gioco diventa uno sforzo inutile. Ecco qualche metodo per includere discretamente l'importanza della presenza di un'organizzazione in una campagna.

Voci: Interamente sotto il controllo del DM, le voci sull'attività di una gilda possono ricordare ai giocatori la loro importanza, fornire opportunità di avventura e ricordare ai personaggi che appartengono all'organizzazione che hanno interessi al di là dei bisogni del loro gruppo di avventurieri.

Talento Autorità: Qualsiasi personaggio che appartiene a un'organizzazione dovrebbe avere gregari e seguaci che anch'essi appartengono all'organizzazione.

Architettura e geografia: Semplicemente menzionando che i personaggi stanno costeggiando il complesso dell'Ordine dell'Illuminazione mentre attraversano un paese ricorda loro che l'organizzazione ha un ruolo importante nella comunità e nella campagna. Prendersi il tempo di descrivere le sue dimensioni o la sua architettura fornisce ai giocatori ulteriori indizi sul gruppo, e tali dettagli li rendono più propensi a ricordare l'organizzazione quando la incontrano in un'avventura successiva.

PNG: I personaggi non giocanti sono lo strumento più utile per veicolare l'importanza di un'organizzazione, e possono aiutare un DM a descrivere o mettere in rilievo un gruppo in diversi modi.

Piccoli favori: Siccome i PNG sono i rappresentanti più in vista di un'organizzazione, i giocatori arriveranno a fidarsi

CERCATORI SAPIENTI DI BLACKLOCK

Originariamente un piccolo gruppo di ladri e maghi dediti alla scoperta di brandelli persi di conoscenza, i Cercatori Sapienti di Blacklock sono diventati una grande e potente organizzazione di avventurieri. La gilda ha case capitolari in quasi ogni città principale e in molti grandi paesi, oltre che in piccoli avamposti nelle comunità isolate. Man mano che è cresciuta, la gilda ha concentrato maggiormente i suoi interessi sugli aspetti mercantili dell'avventura, trovando tombe perdute e antichi artefatti con un occhio al profitto più che alla conoscenza.

I Cercatori Sapienti di Blacklock prendono il nome dal fondatore della gilda, un nano avventuriero di nome Kurgarn Blacklock. Kurgarn cercò a lungo indizi sulla locazione di un artefatto considerato sacro dal suo clan, e dopo che divenne troppo vecchio per continuare ad andare all'avventura, formò i Cercatori Sapienti per guidare gli sforzi di mercenari più giovani. Sebbene Kurgarn abbia sempre visto l'organizzazione come principalmente focalizzata al conseguimento della conoscenza, nei lunghi anni dopo la sua morte, la gilda è diventata molto più interessata all'acquisizione e alla rivendita di tesori preziosi e oggetti magici.

di un gruppo di PNG membri che faccia loro piccoli favori grazie a quell'affiliazione. Per esempio, un taverniere che è chiaramente affiliato ai Guardiani dei Pugnali Incantati potrebbe permettere ai personaggi giocanti di alloggiare con uno sconto del 5% (anche se non sono loro stessi membri) se hanno aiutato l'organizzazione o hanno compiuto notevoli gesta eroiche in passato.

Piccoli ostacoli: Come/quelli che fanno piccoli favori al gruppo, i PNG che creano piccoli ostacoli (non in combattimento) a causa della loro affiliazione creano la sensazione e il gusto dell'organizzazione velocemente.

Aspiranti membri: Uno dei modi migliori per mettere in risalto un'organizzazione in una campagna è di presentare un esempio visibile del genere di persona che vorrebbe unirsi al gruppo. L'impaziente giovane paladino che vuole unirsi all'Ordine dell'Illuminazione potrebbe dare rilievo all'approccio estremo dell'organizzazione nei confronti della legge e della giustizia e alla visione in qualche modo ingenua che accompagna il loro approccio.

Ex-membri: Un altro modo efficace per mettere in evidenza un'organizzazione è presentando uno dei suoi membri radiati. Che questo significhi introdurre un membro esiliato che ritorna per vendicarsi oppure una figura più complessa la cui dipartita sia stata più morbida, un PNG che è un ex-membro di un'organizzazione fornisce un modo eccellente per chiarire la posizione del gruppo su punti delicati o per sottolineare come il gruppo punisce quanti violano i suoi ideali o le sue leggi.

Compratori del bottino extra: Un modo astuto per far sentire la presenza di un'organizzazione è di far sì che i suoi membri acquistino il bottino extra dei PG. Se la Gilda del Canto Notturno compra tutti i quindici stocchi perfetti che gli avventurieri hanno trasportato fuori dall'ultimo dungeon, ricorda al gruppo di avventurieri la presenza della gilda senza troppo enfatizzare la loro importanza.

Anche se l'interesse dei Cercatori Sapienti per il profitto rende sospettosi alcuni sulle loro motivazioni, il gruppo rimane un'organizzazione orientata all'avventura e non si fa coinvolgere in ladrocinii o altre attività criminali. La gilda offre ai suoi membri accesso immediato a spunti per avventure di ogni tipo, e i suoi requisiti minimi di ingresso la rendono un modo eccellente per giovani esploratori per trovare anime dalla mentalità simile e per affrontare sfide adatte alla loro esperienza limitata.

Unirsi ai Cercatori Sapienti di Blacklock:

I Cercatori Sapienti di Blacklock richiedono che i membri paghino una quota annuale di 10 mo e registrino il nome del loro gruppo di avventura. Tutti i membri di un gruppo devono essere membri della gilda perché qualsiasi personaggio ottenga i benefici descritti sotto.

Benefici del personaggio: I gruppi di avventura affiliati ai Cercatori Sapienti ottengono uno sconto del 5% all'alloggio in qualsiasi città con una casa capitolare dei Cercatori Sapienti, accesso alle numerose piccole biblioteche mantenute in queste case capitolari, una fonte pronta di spunti per avventure e, forse molto più importante, mappe. I Cercatori Sapienti collezionano attivamente mappe, e i membri sono liberi di copiare (ma non rimuovere) mappe raccolte nelle biblioteche delle case capitolari. I membri, inoltre, possono considerare qualsiasi comunità con una casa capitolare come di dimensioni più grandi al fine di determinare il limite di monete d'oro della comunità. (Vedi pagina 137 della *Guida del DUNGEON MASTER* per maggiori informazioni sulle dimensioni e sui limiti di spesa in monete d'oro di una comunità). Questo beneficio consente ai membri di vendere più oggetti preziosi in comunità più piccole, e spesso offre loro anche più opzioni di acquisto.

La gilda è particolarmente brava a far conoscere alla gente comune il lavoro eroico dei suoi membri e il DM dovrebbe ricompensare con piccoli bonus di circostanza le prove di Diplomazia e Intimidire effettuate dai membri della gilda contro quanti hanno sentito parlare delle loro gesta. In generale, questi bonus non dovrebbero mai essere maggiori di +2 e non dovrebbero essere concessi finché il membro non è avanzato al 6° livello e oltre.

Suggerimenti per l'interpretazione: Molti membri dei Cercatori Sapienti di Blacklock vanno all'avventura poiché sperano di diventare ricchi grazie ai tesori che trovano, e la gilda sottolinea pesantemente gli aspetti

mercantili dell'avventura. Molti membri della gilda preferiscono avere una qualche paga garantita per i loro sforzi, e spesso cercano mecenati ricchi o nobili. In situazioni di interpretazione di ruolo, un membro della gilda con ogni probabilità cercherà modi per trarre profitto dagli sforzi di un gruppo di avventurieri e mettere in rilievo che il pericolo di andare all'avventura deve essere seguito da una ricompensa.

Una piccola parte della gilda, che comprende soprattutto maghi e bardi

di basso livello, concentra comunque i propri sforzi nel-

l'accumulare conoscenze. Questi membri di solito sono tipi più tranquilli e studiosi che viaggiano con altri membri della gilda per avere una protezione fisica durante le avventure e per i benefici che fornisce la gilda.

Tipico membro: Il tipico Cercatore Sapiente di Blacklock è un ladro, guerriero o combattente di basso livello che ha completato un paio di avventure e ha deciso di unirsi alla gilda. I membri comprendono parecchi avventurieri potenti e gruppi di avventurieri, molti dei quali sono ora più focalizzati su scopi e interessi individuali che non su quelli della gilda. Sebbene molti membri abbiano uno o due livelli nelle tre classi menzionate, la gilda include una vasta gamma di individui con livelli in quasi ogni classe

di personaggio. Molti ranger si uniscono alla gilda per fungere da guide via terra e per ottenere l'accesso alle eccellenti mappe della gilda, ma virtualmente nessun druido è membro.

Anche se il gruppo prende il nome da un individuo, molte case capitolari hanno iniziato a presentare serrature nere sulle porte come segno della loro obbedienza alla gilda. Questa tendenza recente è iniziata molto dopo la morte di Kurgarn Blacklock e non è ancora un modo affidabile per identificare una casa capitolare.

Classi di prestigio: Sebbene nessuna classe di prestigio specifica sia associata con i Cercatori Sapienti di Blacklock, i membri tendono verso certe scelte. Forse non sorprende che la classe di prestigio del maestro del sapere sia popolare tra i maghi e i chierici di alto livello affiliati alla gilda. Similmente, i molti membri con livelli da ladro aspirano alla classe di prestigio dell'esploratore di dungeon.



Simbolo dei Cercatori Sapienti di Blacklock

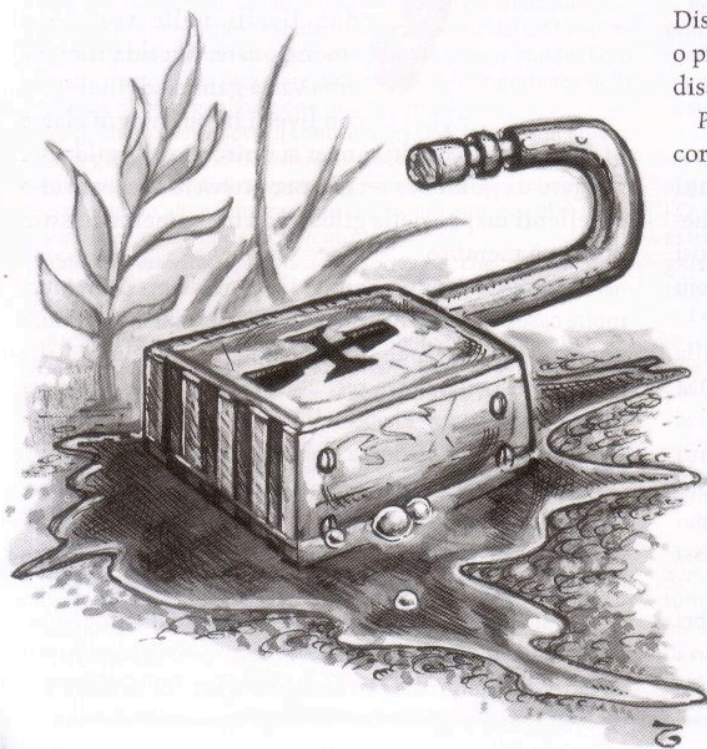
Illustrazione di C. Lukacs

Sapere della gilda: La *chiave della notte*, un artefatto che fu a lungo cercato da Kurgarn Blacklock, era un tempo il punto focale degli sforzi della gilda, e i nuovi membri sognano ancora di scoprire il suo grande potere. La gilda ha perseguito molte dicerie sulla posizione della chiave sin dalla fondazione, e ha subito molti frustranti fallimenti. Le migliori informazioni che possiede la gilda sulla chiave al momento puntano a una di due possibili destinazioni: il tesoro del drago nero Iyridelmirev (descritto nel *Draconomicon*) o le rovine dell'antica città drow di Neggazzo. Sia il drago che la città drow in rovina sono sfide abbastanza formidabili perché nessun avventuriero affiliato ai Cercatori Sapienti abbia tentato di verificare queste teorie.

Una campagna dei Cercatori Sapienti di Blacklock: I Cercatori Sapienti di Blacklock accolgono membri di tutte le classi e livelli, rendendo l'organizzazione un modo facile per trovare e formare un gruppo di avventurieri. Per questo motivo, i Cercatori Sapienti forniscono un'eccellente idea per iniziare una campagna e per riunire i personaggi. Anche se la gilda ha un programma relativamente semplice (comprare e vendere i proventi delle avventure dei suoi membri), può offrire un interessante background per una campagna di qualsiasi livello. La sua capacità di fornire spunti di avventura è illimitata e le differenti motivazioni dei personaggi per andare all'avventura dovrebbero offrire un contrasto stimolante agli interessi della gilda in tutta la campagna.

Esempio di Cercatore Sapiente di Blacklock

Fidran: Umano ladro 3; GS 3; umanoide Medio; DV 3d6+3; pf 16; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17, contatto 12, colto



alla sprovvista 15; Att base +2; Lotta +3; Att o Att comp +5 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta perfetta) o +5 a distanza (1d6+1/x3, arco corto composito perfetto); AS attacco furtivo +2d6; QS eludere, percepire trappole +1, scoprire trappole; AL N; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +3; For 13, Des 15, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Artigianato (lavori in muratura) +6, Cercare +6, Conoscenze (dungeon) +3, Disattivare Congegni +6, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +10, Scalare +6, Scassinare Serrature +8; Allerta, Arma Accurata, Combattere alla Cieca.

Linguaggio: Comune.

Attacco furtivo (Str): Fidran infligge 2d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Fidran può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Eludere (Str): Se Fidran è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Scoprire trappole (Str): Fidran può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Proprietà: Giaco di maglia+1, spada corta perfetta, arco corto composito perfetto (bonus For +1) con 20 frecce, pozione di cura ferite moderate, 35 mo.

CLAN NINJA DELLA LAMA DEL DRAGO

Molto tempo fa, una potente famiglia subì un grande tradimento per mano di un principe ambizioso. Dopo il tradimento, ben pochi membri della famiglia o dei loro più fidati dipendenti furono lasciati vivi, e quelli che erano ancora in vita si trovarono di fronte a una scelta difficile: sacrificare il loro onore fuggendo, oppure morire contro le soverchianti forze dei loro nemici. Mentre il grosso della famiglia rimase a combattere, ai pochi combattenti rimasti venne richiesto di scortare alcuni dei più giovani membri della famiglia in una tenuta segreta nel lontano nord.

Questo antico maniero fu tenuto segreto a tutti tranne che a qualche membro della famiglia di più alto rango poiché nascondeva un segreto più grande anche dell'onore della famiglia. Un drago d'argento morente di grande potere aveva incaricato la famiglia di sorvegliare la sua ultima covata di uova, ma a causa di una terribile maledizione posta su di esse da un drago rivale, le uova impiegarono secoli a schiudersi. Quando i membri rimasti della famiglia arrivarono alla tenuta, compresero che non potevano tradire un tale incarico di fiducia nonostante i contrattempi che avevano affrontato, e quindi si rassegnarono a svanire nell'oscurità piuttosto che implorare aiuto presso altri rivali del principe traditore.

Siccome i combattenti migliori della famiglia erano caduti vittima del tradimento, il clan fu lasciato senza insegnamenti marziali. Dopo qualche secolo tranquillo, il nome della famiglia venne dimenticato da tutti tranne che da pochi storici che lavoravano nelle vaste biblioteche imperiali. Alla fine le uova del drago d'argento si schiusero e durante la loro maturazione i draghi appresero del loro grande debito nei confronti della famiglia. I giovani draghi se ne andarono, e passarono molte generazioni umane prima che uno di loro tornasse a portare un dono. Divenuto straordinariamente potente, il drago Ala d'Argento offrì la conoscenza delle tecniche di combattimento di un gruppo di combattenti scomparsi da tempo che avevano padroneggiato abilità sofisticate.

Dopo lunghi periodi di addestramento sotto la tutela di Ala d'Argento, i nuovi combattenti della famiglia iniziarono a esigere vendetta per crimini a lungo dimenticati dal resto dell'impero. Si guadagnarono il nome di ninja della lama del drago da quei pochi che li videro combattere e sopravvivere per parlarne in seguito. Nel giro di pochi anni, fino all'ultimo discendente del principe traditore fu ucciso e la vendetta della famiglia fu completa.

Ripagato il suo debito, Ala d'Argento abbandonò la famiglia per compiere le proprie scelte sul suo ruolo nel mondo. Dopo parecchie generazioni, la famiglia rimane nascosta, anche se ora arruola qualche individuo fidato nelle sue fila ogni pochi anni. Tuttavia, senza la guida del drago o la bruciante ricerca di vendetta a guidarla, la volontà della famiglia si è frammentata e i suoi combattenti perseguono scopi differenti e a volte conflittuali. Alcuni desiderano rivelarsi e rivendicare il loro diritto come famiglia importante. Altri desiderano rimanere nascosti e sfruttare le loro abilità per profitto e avventure. Altri ancora intrapren-

dono un cammino ancora più sinistro, vendendo le loro letali abilità come assassini a chiunque possa pagare i loro alti onorari.

Unirsi al Clan Ninja della Lama del Drago: La vasta maggioranza dei membri del Clan Ninja della Lama del Drago sono nati nell'organizzazione, ma il gruppo non è precluso agli esterni. Il clan rimane molto protettivo dei suoi segreti e delle identità dei suoi capi più potenti, ma comunque estende inviti a diventare membri a coloro che si dimostrano alleati degni e compagni leali. Queste rare istanze di accoglienza nel clan spesso riguardano un combattente della lama del drago errante che va all'avventura con compagni fidati e, dopo che i suoi compagni si sono dimostrati degni più e più volte, li invita a unirsi al clan. Diventare membro del Clan Ninja della Lama del Drago è un impegno per la vita, e non deve mai essere intrapreso con leggerezza.

Benefici del personaggio: Il Clan Ninja della Lama del Drago offre l'accesso a molti oggetti strani e tecniche di combattimento non disponibili per altri personaggi. Questo accesso potrebbe includere la classe del ninja descritta nel Capitolo 1 di questo volume, se non si sceglie di metterla a disposizione per tutti i personaggi nella campagna.

Suggerimenti per l'interpretazione: Molti ninja della lama del drago rimangono onesti e onorevoli, nonostante le avversità che il loro clan ha subito e nonostante il fatto che il loro addestramento favorisca furtività e assassinio piuttosto che lo scontro aperto.

Tipico membro: Molti membri del Clan Ninja della Lama del Drago hanno almeno un livello da ninja, anche se un certo numero sono ladri, esperti o combattenti. Trascorrono la maggior parte del loro tempo a occuparsi delle più tranquille attività del clan, come sorvegliare la sua fortezza nascosta ed eseguire azioni di spionaggio basilari che consentano al clan di conservare la propria segretezza pur mantenendosi informato su ciò che avviene nel mondo.

Classi di prestigio: I membri di più alto livello del Clan Ninja della Lama del Drago spesso acquisiscono livelli nella classi di prestigio dell'uccisore dal volto spettrale, dell'assassino o dell'ombra danzante. Queste classi rappresentano tre approcci molto diversi alle missioni abbracciate dai membri del clan. Quelli che seguono il cammino dell'uccisore dal volto spettrale considerano le proprie capacità come un potente strumento da usare con propositi deliberati. Quelli che



Simbolo del Clan
Ninja della Lama
del Drago

seguono il cammino dell'assassino vedono le loro abilità come la merce perfetta da vendere al più alto offerente, preoccupandosi meno di questioni morali. Quelli che cercano di acquisire livelli nella classe di prestigio dell'ombra danzante hanno un approccio molto più rilassato nei confronti del clan e del suo onore (anche se comunque tengono fede attentamente al loro giuramento di segretezza) e preferiscono vite da avventurieri invece che vite di intrigo.

Sapere della gilda: La fondazione del Clan Ninja della Lama del Drago è un evento avvolto nella leggenda, ma molte imprese recenti attribuite al clan sono degne di discussione. Infatti, storie sulle attività del clan sono diventate talmente popolari che i bardi ora riferiscono in dettaglio queste storie con canzoni e racconti, e in ogni villaggio esiste qualcuno che afferma di avere conoscenze speciali del clan e delle sue attività. Molti dei racconti recenti riguardano la morte di una giovane mezzelfa di nome Krialla e alla scomparsa della sua spada magica *Fiore Notturmo*. Krialla, un'avventuriera che aveva goduto di qualche successo minore, apparentemente incappò nella potente spada in mano a un combattente gravemente ferito mentre tornava da un'avventura. Invece di aiutarlo, la mezzelfa approfittò della condizione di ferito del combattente e si impossessò della spada per tenercela. Anche se il combattente era troppo debole per resistere, promise che nel giro di un anno i fantasmi sarebbero giunti a reclamare la spada e a esigere vendetta. Con Krialla ora morta e l'arma dispersa, molta della gente comune è giunta alla conclusione che il combattente era un ninja della lama del drago, e che chiunque ora impugni *Fiore Notturmo* deve essere anche lui un membro del clan.

Una campagna del Clan Ninja della Lama del Drago: A causa dei suoi svariati e a volte conflittuali interessi, il Clan Ninja della Lama del Drago offre un centro affascinante per una campagna. I personaggi possono tentare di indirizzare gli interessi della famiglia, fuggire dalla famiglia per perseguire i loro scopi e le loro avventure, o perfino unirsi all'organizzazione più avanti nelle loro carriere e filtrare le tensioni all'interno del clan attraverso le loro esperienze.

Esempio di Ninja della Lama del Drago

Li Fan: Umano ninja 3; GS 3; umanoide Medio; DV 3d6+3; pf 16; Iniz +6; Vel 9 m; CA 14, contatto 14, colto alla sprovvista 12; Att base +2; Lotta +3; Att o Att comp +4 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta) o +4 in mischia (1d6/x3, arco corto perfetto); AS potere *ki* 3 volte al giorno, colpo improvviso +2d6; QS passo fantasma, uso dei veleni, scoprire trappole; AL N; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +3; For 12, Des 15, Cos 13, Int 10, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Cercare +4, Disattivare Congegni +10, Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +8, Saltare +3, Scalare +5,

Scassinare Serrature +7; Cercatrappole Tattile†, Iniziativa Migliorata, Schivare.

†Nuovo talento descritto a pagina 106.

Linguaggio: Comune.

Passo fantasma (Sop): Li può spendere un uso giornaliero del suo potere *ki* per diventare invisibile per 1 round. Usare questa capacità è un'azione veloce (vedi pagina 137) che non provoca attacchi di opportunità.

Potere *ki* (Sop): Li può usare il suo potere *ki* tre volte al giorno, e solo se non sta indossando alcuna armatura e non ha alcun ingombro. Siccome è un ninja di 3° livello, il suo unico potere *ki* è "passo fantasma".

Finché la fonte di *ki* di Li non è vuota (cioè, purché abbia almeno un utilizzo rimanente per quel giorno), ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà.

Uso dei veleni (Str): Li non rischia mai di avvelenarsi accidentalmente quando applica il veleno a un'arma.

Colpo improvviso (Str): Li infligge 2d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni ai colpi improvvisi.

Scoprire trappole (Str): Li può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Proprietà: Spada corta+1, arco corto perfetto con 20 frecce, arnesi da scasso perfetti, 1 dose di olio di sangue verde.

COLLEGIO DEL SAPERE CONCRESCENTE

Questo collegio bardico, uno dei più grandi esistenti, si concentra sull'acquisizione di conoscenze nascoste, in particolare della varietà storica o magica. I suoi membri sfogliano bramosamente tomi impolverati, nel tentativo di scoprire segreti su società morte da lungo tempo, strani rituali magici e altri argomenti insoliti. Un consiglio di tre amministratori dirige il collegio. Ognuno è stato membro per dieci anni o più e durante quel periodo di tempo si è dedicato ad almeno tre campi di studio. Questi tre amministratori non conducono più ricerche attive mentre si occupano di revisionare i ritrovamenti altrui, distribuiscono rapporti e mantengono la lista dei membri.

Le conoscenze storiche e magiche sono il pane quotidiano di questo collegio. Molti dei più grandi storici del

mondo sono almeno membri aggiunti, e parecchi maghi potenti si sono uniti al collegio per ottenere l'accesso ai suoi testi magici. Lo studio della storia nel collegio ha una tendenza archeologica, e i membri si focalizzano sulla comprensione di linguaggi, architettura, rituali e capi di civiltà dimenticate.

Tutti i ritrovamenti significativi dei membri, dalle nuove scoperte ai risultati di studi a lungo termine, sono fatti circolare tra i colleghi con specialità relative. Quindi, un membro che si specializza nella storia di Kreidikan potrebbe ricevere annotazioni redatte sul campo da una spedizione alle rovine di Kreidikan appena scoperte, una traduzione di un poema che menziona il re-stregone di Kreidikan e un frammento dell'incantesimo *fontana di sangue* preferito dai magi di Kreidikan, tutti nello stesso mese. Chi riceve esattamente i risultati di ricerche particolarmente importanti è attualmente il soggetto di un aspro dibattito: alcuni ricercatori sono furiosi poiché non hanno ricevuto copie di studi che consideravano vitali per la loro ricerca. Il collegio, inoltre, ha una rigorosa politica che proibisce di condividere risultati di ricerche con chiunque sia esterno al collegio. Secoli or sono, questa politica di "nessun occhio se non istruito" provocò uno scisma nell'organizzazione che portò alla formazione della Lega dei Tessitori di Storie (vedi pagina 176).

"Finché non accumuliamo l'infinito" è il motto del collegio. I collegiali indossano scure vesti con strisce rosse intorno alla parte superiore delle maniche.

Il Collegio del Sapere Concrecente mantiene un'amichevole rivalità con un gruppo simile, il Collegio degli Studi Arcanobiologici, e una rivalità per nulla amichevole con la Lega dei Tessitori di Storie. Tuttavia, i membri trattano con freddezza i maghi "che vogliono solo copiare i nostri libri per gli incantesimi, non perché vogliono imparare qualcosa".

Unirsi al Collegio del Sapere Concrecente: I candidati a essere membri devono superare una serie di esami per ottenere l'ammissione. Ogni esame è unico, composto di domande poste da collegiali con specialità simili a quella richiesta dal candidato. Siccome coloro che contribuiscono all'esame hanno la tendenza a essere dispersi ovunque per il territorio, il collegio può

impiegare mesi per preparare un esame e anche più tempo perché i contribuenti lo valutino. Quanti hanno contribuito alle domande dell'esame hanno l'autorità esclusiva per ammettere un candidato, e sono noti collegiali particolarmente meschini che hanno creato domande incredibilmente difficili solo per tenere i giovani aspiranti fuori dalle loro discipline preferite.

Superare un tipico esame richiede le seguenti prove di abilità effettuate con successo:

Conoscenze (arcani) CD 25, Conoscenze (storia) CD 25, e Conoscenze (architettura e ingegneria) CD 15 o Conoscenze (geografia) CD 15.

Inoltre, il candidato deve essere in grado di leggere e scrivere almeno un linguaggio oscuro. In base alla specialità desiderata, le CD potrebbero essere superiori o inferiori. È permesso ritentare, ma solo per richiedere una specialità diversa.

La quota di associazione iniziale è 500 mo, che serve per pagare la creazione e la valutazione dell'esame.

Le quote annuali sono 250 mo; i collegiali attivi spendono molto di più di questo per le loro ricerche, la corrispondenza con altri membri e le occasionali riunioni regionali.

Benefici del personaggio: Il più grande vantaggio di cui i membri di questo collegio usufruiscono è l'accesso ai volumi di ricerche che i suoi iscritti

producono ogni anno. A meno che in qualche modo non si siano fatti dei nemici all'interno del collegio, i membri possono contare sul fatto di ricevere notizie anticipate di ogni scoperta compiuta nei loro campi.

I membri che pongono domande specifiche hanno anche il diritto di chiedere informazioni a membri esterni alle loro specialità. Rispondere a queste richieste di informazioni raramente è una priorità, però, soprattutto se non viene fornita una motivazione per la richiesta.

Suggerimenti per l'interpretazione: I membri del collegio tendono a essere intelligenti, focalizzati sulle loro ricerche accademiche e stranamente riservati. Preferiscono porre domande che fornire risposte. Alcuni non membri lo trovano scoraggiante. Alcuni risentono



Simbolo
del Collegio
del Sapere
Concrecente

della continua ricerca di conoscenze, ma la natura riservata del collegio a volte fa irritare quanti amano uno scambio di informazioni più libero. In particolare i rapporti con i membri della Lega dei Tessitori di Storie sono decisamente aspri.

Tipico membro: La maggior parte dei membri del collegio sono bardi e maghi di livello medio ed esperti con gradi massimi in parecchie abilità Conoscenze. Ogni membro sceglie un'area di conoscenza (come "Il Secondo Impero di Qirtaia" o "La Magia Morta Vordhavian") come specialità quando entra in collegio, ma questa scelta può essere cambiata al massimo una volta all'anno. Gli amministratori aggiornano la lista dei membri e delle specialità annualmente e fanno circolare questo documento, chiamato "annuario", tra i membri attuali.

Classi di prestigio: Maghi e chierici che diventano membri del collegio generalmente aspirano ad acquisire livelli nella classe di prestigio del maestro del sapere. I bardi seguono talvolta la classe del maestro del sapere, ma più spesso aspirano alla classe di prestigio dell'artista, nella speranza di continuare lo sviluppo delle loro capacità musicali mentre si concentrano sulle loro doti di conoscenza e magia.

Sapere della gilda: Il collegio concentra la propria attenzione sull'acquisizione delle conoscenze sviluppate da altri piuttosto che eseguire gesta specifiche o intraprendere missioni eroiche. Sebbene alcuni dei membri più giovani dell'organizzazione rimangano avventurieri attivi allo scopo di cercare e recuperare tomi perduti, pergamene e altre collezioni di conoscenze, molti dei membri della gilda trascorrono la maggior parte del loro tempo in tranquilli studi. Ciononostante, il famoso scisma tra la Lega dei Tessitori di Storie e il collegio ogni tanto è l'oggetto di dibattiti a tutti i livelli della società, soprattutto da parte dei membri preoccupati della distribuzione delle conoscenze magiche o delle antiche reliquie.

Una campagna del Collegio del Sapere Concrecente: Una campagna incentrata sull'acquisizione di conoscenze nascoste e magiche offre un grande potenziale per i gruppi di qualsiasi livello e composizione di classi, soprattutto se il gruppo deve occuparsi di conflitti interni ed esterni riguardanti il fatto di condividere o meno tali conoscenze. In molti casi, una campagna che comprende il collegio dovrebbe anche includere la rivalità tra il collegio e la Lega dei Tessitori di Storie. Queste due organizzazioni potrebbero perfino essere rappresentate nello stesso gruppo, con i membri del collegio che lottano per salvaguardare qualsiasi conoscenza trovata dal gruppo e i tessitori di storie che spingono perché il gruppo condivida le conoscenze con chiunque esprima un certo interesse.

Esempio di Sapiente Concrecente

Pyrus: Elfo divinatore 5; GS 5; umanoide Medio; DV 5d4; pf 14; Iniz +1; Vel 9 m; CA 11, contatto 11, colto alla sprovvista 10; Att base +2; Lotta +1; Att o Att comp +1 in mischia (1d6-1, bastone ferrato); AS incantesimi; QS tratti degli elfi, famiglio (gatto), benefici del famiglio, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +6 (+8 contro ammaliamenti); For 8, Des 12, Cos 10, Int 16, Sag 14, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +5, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (geografia) +8, Conoscenze (piani) +11, Conoscenze (storia) +11, Decifrare Scritture +10, Muoversi Silenziosamente +4, Osservare +6, Sapienza Magica +13; Allerta, Creare Oggetti Meravigliosi^B, Mente Aperta† (2), Scrivere Pergamene^B.

†Nuovo talento descritto a pagina 110.

Linguaggi: Comune, Elfico; Draconico, Gigante, Silvano.

Famiglio: Il famiglio di Pyrus è un gatto di nome Aculeo. Il famiglio usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi o di Pyrus. Le caratteristiche e le peculiarità della creatura sono riassunte sotto.

Benefici del famiglio: Pyrus ottiene benefici speciali dall'aver un famiglio. Questa creatura garantisce a Pyrus un bonus di +3 alle prove di Muoversi Silenziosamente (incluso nelle statistiche sopra). Pyrus e Aculeo usufruiscono delle qualità speciali di legame empatico e di condividere incantesimi.

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

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

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

Incantesimi da divinatore preparati (5° livello dell'incantatore; scuola proibita invocazione): 0 - individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, mano magica, sigillo arcano; 1° - allarme, comprensione dei linguaggi, identificare, servitore inosservato, spruzzo colorato (CD 14); 2° - astuzia della volpe, individuazione dei pensieri, localizza oggetto, polvere luccicante (CD 15); 3° - linguaggi, sonno profondo (CD 16), vista arcana.

Libro degli incantesimi: come sopra più 0 - tutti ad eccezione di invocazione; 1° - armatura magica, cancellare, cavalcatura, foschia occultante; 2° - immagine speculare, serratura arcana; 3° - forma gassosa, dissolvi magie.

Proprietà: Anello di protezione+1, bastone ferrato, pergamena arcana con arma magica superiore, pergamena arcana con dissolvi magia, libro degli incantesimi, borsa

per componenti incantesimi, 4 perle (100 mo ciascuna), 60 mp.

Aculeo, gatto famiglio: GS -; animale Minuscolo; DV 6; pf 23; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +5; Lotta -7; Att +9 in mischia (1d2-4, artiglio); Att comp +9 in mischia (1d2-4, 2 artigli); AS trasmettere incantesimi a contatto; QS eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, parlare con il padrone; AL NB; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +9; For 3, Des 15, Cos 10, Int 8, Sag 12, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +16*, Osservare +6, Saltare +10, Scalare +6; Arma Accurata^b, Furtivo.

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

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

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

Abilità: I gatti hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Scalare e un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare. I gatti hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio. Usano il modificatore di Destrezza invece del modificatore di Forza per le prove di Saltare e Scalare. *In aree di erba alta o fitto sottobosco, il bonus di Nascondersi aumenta a +8.

GILDA DEL CANTO NOTTURNO

La Gilde del Canto Notturmo ha operato all'interno della città per tutto il tempo che la maggior parte della gente ricordi... e probabilmente anche più a lungo. I membri si occupano di faccende non completamente legali oltre che di quelle piuttosto chiaramente illegali: gioco d'azzardo, contrabbando, ricatto e ladrocinio. La reputazione della gilda è di estrema abilità e competenza. Non è tanto temuta quanto le viene tributato il rispetto che si è guadagnata. Molti si riferirebbero alla Gilde del Canto Notturmo come una gilda di ladri, ma in

realtà è un gruppo molto più eterogeneo. I suoi membri comprendono ladri, guerrieri, bardi, maghi e stregoni.

I membri della gilda non partecipano ad attività violente come estorsione e omicidio, poiché i capi della gilda hanno a lungo sostenuto che se si uccide o si intimidisce la clientela, tali persone smettono di produrre soldi (e se non hanno soldi, la gilda non può a sua volta fare soldi). Naturalmente, se uno o più dei suoi membri vengono attaccati o minacciati con la violenza, la gilda è chiaramente in grado di occuparsi della situazione.

Unirsi alla Gilde del Canto Notturmo: Restia ad accettare nuovi membri, la Gilde del Canto Notturmo preferisce lavorare con quelli che considera reclute potenziali per parecchi anni prima di invitarli a unirsi alla gilda. I candidati servono come informatori pagati, scassinatori indipendenti o muscoli a pagamento per lunghi periodi di tempo mentre vengono giudicate la loro competenza e affidabilità. Sebbene a molte di queste reclute non venga detto esplicitamente che stanno lavorando per la Gilde del Canto Notturmo, il gruppo è abbastanza potente e conosciuto che molti individui indovinano correttamente da dove viene il loro denaro.

Ai membri è richiesto di offrire il 10% dei loro guadagni alla gilda.

In cambio, hanno accesso a risorse piuttosto consistenti (vedi sotto).

Benefici del personaggio: All'interno dei confini della sua città nativa, la Gilde del Canto Notturmo può offrire ai suoi membri sicurezza praticamente impenetrabile, legami politici ben fondati e accesso a gregari o seguaci ben addestrati e leali. I membri hanno anche accesso all'estesa biblioteca, alle strutture di addestramento e all'officina della gilda. Molti luoghi di affari in città offrono sconti del 10% su servizi, merci ed equipaggiamento ai membri della Gilde del Canto Notturmo.

Queste risorse possono essere incredibilmente utili, ma hanno un prezzo. In quanto organizzazione criminale di lunga data ed efficiente, la Gilde del Canto Notturmo trae profitto da ogni attività che intraprende. Se la gilda fornisce a un PG l'accesso a un barone locale e garantisce che il barone ascolti le sue richieste, la gilda pretende in cambio che il personaggio intraprenda una missione pericolosa che cementi ulteriormente la disponibilità del barone a obbedire ai desideri della gilda.

Suggerimenti per l'interpretazione: Perfettamente addestrati ed estremamente sicuri di sé, i membri della Gilde del Canto Notturmo rimangono calmi e profes-



Simbolo della Gilde del Canto Notturmo

sionali anche nelle circostanze più intense. Lavorano meglio in squadre unificate, e si abituano a conoscere i punti forti e le debolezze dei loro compagni. Si aspettano azione rapida e competente dai loro alleati, soprattutto in combattimento o in una missione pericolosa. Questa combinazione di esperienza e fiducia rende molti membri individui stabili e riservati, che raramente sprecano parole in argomenti triviali o discussioni. Quando una squadra della gilda o un gruppo di avventurieri prende una decisione, il membro con ogni probabilità terrà per sé la propria opinione finché non ha ascoltato le motivazioni da parecchi altri membri, espresso la sua opinione e poi agito rapidamente in accordo a qualsiasi decisione sia stata presa dal capo o per consenso.

Tipico membro: Molti membri della Gilda del Canto Notturmo sono ladri, esperti, guerrieri o combattenti di basso livello. I ladri e gli esperti servono come occhi e orecchie dell'organizzazione, e i migliori e più leali alla fine avanzano fino a diventare membri della classe di prestigio dell'infiltrato del canto notturno o del militante del canto notturno.

Classi di prestigio: La Gilda del Canto Notturmo comprende membri con livelli in una eclettica collezione di classi di prestigio, ma molti appartengono alle classi dell'infiltrato del canto notturno o del militante del canto notturno. Queste due classi di prestigio sono l'epitome dell'organizzazione della gilda stessa. Due terzi del gruppo, guidati dagli infiltrati del canto notturno, spiano i ricchi e la nobiltà, scovano segreti da usare per i ricatti, eseguono audaci atti da scassinatori e tentano di sviare gli sforzi degli agenti della legge. Il rimanente terzo dei membri della gilda, guidati dai militanti del canto notturno, forniscono al gruppo la forza brutta necessaria a proteggersi.

Sapere della gilda: Lenias D'Brule, nobildonna avventuriera, uno dei pochi potenti membri della Gilda del Canto Notturmo che ha reso pubblica la sua appartenenza alla gilda, è scomparsa di recente. La gilda vorrebbe che questo problema fosse risolto in modo permanente. O Lenias deve essere trovata e convinta a moderare il proprio stile di vita ad alto profilo oppure la gilda deve essere certa che essa non verrà mai più allo scoperto. Siccome la gilda è indaffarata con i propri interessi in città, alcuni rappresentanti si stanno avvicinando con discrezione a noti gruppi di avventurieri per trovare la nobildonna, occuparsi di quanti sono responsabili della sua scomparsa e poi affrontare la stessa Lenias.

Una campagna della Gilda del Canto Notturmo: Anche se esistono eccezioni, la Gilda del Canto Notturmo non dovrebbe diventare una caratteristica principale in una campagna finché i personaggi giocanti non raggiungono almeno il 3° o 4° livello. Questo perché finché non hanno portato a termine qualche avventura o missione, è improbabile che attraggano l'attenzione

della gilda. Una volta che hanno riscosso almeno una piccola quantità di successo, un gruppo di avventurieri potrebbe considerare la Gilda del Canto Notturmo un mecenate intrigante e potente... o un nemico pericoloso e pieno di risorse.

Esempio di Membro della Gilda del Canto Notturmo

Alyson Adair: Halfling femmina ladra 1/guerriera 2; GS 3; umanoide Piccolo; DV 1d6+1 più 2d10+1; pf 19; Iniz +7; Vel 6 m; CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +2; Lotta -1; Att o Att comp +7 in mischia (1d4+1/18-20, stocco perfetto) o +7 a distanza (1d8/19-20, balestra pesante perfetta); AS attacco furtivo +1d6; QS scoprire trappole; AL NM; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +3 (+5 contro paura); For 12, Des 17, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +7, Ascoltare +9, Equilibrio +7, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +11, Osservare +3, Saltare +2, Scalare +9; Allerta, Arma Accurata^B, Iniziativa Migliorata^B, Volontà di Ferro.

Linguaggi: Comune, Halfling.

Attacco furtivo (Str): Alyson infligge 1d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Alyson può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfflagante).

Scoprire trappole (Str): Alyson può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral, stocco perfetto, balestra pesante perfetta con 20 quadrelli, 2 pozioni di cura ferite leggere, 30 mo.

GILDA DELLE OMBRE MENTALI

Negli angoli bui della città, uno sfuggente gruppo di spie psioniche esercita il suo mestiere con prodigiosa abilità. La Gilda delle Ombre Mentali è una banda di ladri/psion di alto livello che sfruttano le loro varie serie di abilità per mantenere l'anonimato mentre accettano commissioni da mecenati ricchi e influenti. La gilda non ha una singola specialità; molte delle sue missioni riguardano il furto di oggetti di valore, sfruttare il ricatto o i poteri psionici per influenzare le azioni di un individuo specifico o scoprire una informazione preziosa.

Anche se sono ben contente di impegnarsi in attività quali il ladrocinio e il ricatto, le ombre mentali non sono completamente malvagie. Si tengono lontane dall'assassinio a meno che non stiano vendicando un attacco deliberato, e raramente operano direttamente contro il bene del regno o della città in cui abitano. La gilda non dimostra una particolare lealtà nei confronti della monarchia o della comunità, ma i capi dell'organizzazione sono abbastanza intelligenti da capire che un gruppo piccolo come il loro non avrebbe molte probabilità di sopravvivere a un attacco coordinato da parte di un governante potente. La gilda è pronta a rischiare l'inimicizia di nobili individuali o ricchi mercanti, ma non l'ira di un intero regno o città.

A causa dell'incerta reputazione della gilda e della spaventosa combinazione di abilità che possiedono i suoi membri, ben pochi desiderano opporsi alle ombre mentali, e solo alcuni possono permettersi le loro tariffe. Di conseguenza, spesso lavorano di loro iniziativa per raccogliere informazioni, intraprendono missioni speciali di loro invenzione, e vanno perfino all'avventura al di fuori del territorio nativo per affinare le loro abilità in ambienti diversi e in aperto combattimento.

Unirsi alla Gilda delle Ombre Mentali: L'esclusiva Gilda delle Ombre Mentali è restia a garantire l'associazione come membri anche ai candidati più fidati. L'associazione è solo a invito, e i membri esistenti della gilda prendono tempo per essere sicuri delle capacità e della lealtà di ogni membro potenziale. Siccome quanti hanno una predilezione sia per la furtività che per le arti psioniche sono rari, la Gilda delle Ombre Mentali è attenta a controllare tali individui all'interno della città. Una volta che le varie capacità di un candidato si sono sviluppate fino al punto di qualificarsi per la classe di prestigio dell'ombra mentale, la gilda decide se estendere o meno l'invito. Queste decisioni sono complesse e dipendono principalmente dalle personalità degli attuali membri della gilda, e il DM ha una notevole discrezionalità quando risolve tali inviti.

Benefici del personaggio: I personaggi che appartengono alla Gilda delle Ombre Mentali ottengono un bonus di +4 alle prove di Raccogliere Informazioni quando sono nella città di origine della gilda, e hanno accesso diretto a due o tre rifugi segreti ben nascosti all'interno della città. Questi benefici non devono essere presi alla leggera e dipendono dalla buona opinione degli altri membri della gilda. Questi privilegi vengono subito revocati a qualsiasi membro che discuta apertamente della gilda con non membri, a prescindere che l'atto sia commesso volontariamente o per incompetenza.

Suggerimenti per l'interpretazione: I membri della gilda raramente rivelano la loro affiliazione e spesso agiscono in incognito, rendendo difficile analizzare le loro personalità o il loro comportamento generale. I membri devono anche essere circospetti nei loro rapporti e trattenersi dal suscitare sospetti nei loro confronti.

Tipico membro: Siccome i suoi membri sono pochi ed estremamente abili, la Gilda delle Ombre Mentali non ha un tipico membro di esempio di basso livello come le altre gilde. Sono tutti di alto livello e altamente addestrati, e possiedono serie di abilità uniche e variegate. Alcuni membri manifestano perfino gli stessi poteri psionici, anche se le capacità che potenziano la furtività o annebbiano la mente altrui sono comuni. Per un esempio di membro della Gilda delle Ombre Mentali, vedi Mysk a pagina 74.

Classi di prestigio: Solo una classe di prestigio (l'ombra mentale) è associata direttamente alla gilda, e tutti i membri devono avere almeno un livello in quella classe. Alcuni membri della gilda hanno anche livelli in altre classi di prestigio, generalmente la classe dell'ombra danzante o di una classe psionica, ma molti preferiscono livelli aggiuntivi nella classe dell'ombra mentale a esclusione delle altre.

Sapere della gilda: Nonostante l'attenzione con cui i membri individuali mantengono segrete le loro attività, alcune dicerie e racconti sulle gesta della Gilda delle Ombre Mentali hanno raggiunto la popolazione comune. La più comune di queste dicerie narra della storia di un nobile che denunciò pubblicamente la gilda e destinò molta della sua ricchezza personale per trovare e distruggere il gruppo. Il nobile non solo perse la sua fortuna per un misterioso gruppo di ladri, ma dimenticò anche di avere mai posseduto una tale fortuna o potere. La storia narra che il nobile lavora ancora oggi pacificamente nella sua città come modesto commerciante, inconsapevole del fatto che i suoi ricordi siano in realtà il risultato di un'attenta manipolazione da parte delle ombre mentali.

Una campagna della Gilda delle Ombre Mentali: Sebbene la Gilda delle Ombre Mentali sia piccola ed esclusiva, i suoi membri possiedono una serie di abilità incredibilmente variegata, cosa che rende la gilda una scelta

interessante come centro focale di una campagna orientata ai poteri psionici. Tuttavia, è molto più probabile che solo un personaggio in un gruppo di avventurieri appartenga alla gilda, e magari questi nasconde anche il proprio coinvolgimento a molti o tutti i suoi compagni.



Simbolo della Gilda delle Ombre Mentali

Il membro avrà contatti misteriosi e un deciso vantaggio quando raccoglie informazioni nella città di origine della gilda, che può essere un grande vantaggio per un DM che cerca metodi per introdurre ai PG spunti per avventure, voci e informazioni conflittuali.

A causa dei suoi pochi membri di alto livello, la Gilda delle Ombre Mentali non fornisce una sfida ragionevole per i PG per tutta la lunghezza di una campagna, ed è più utile come singolo incontro di alto livello o come piccolo gruppo di esperti ingaggiati dai veri nemici dei personaggi.

GUARDIANI DEI PUGNALI INCANTATI

Incantatori esotici che impugnano coppie identiche di pugnali e utilizzano letali poteri magici, i Guardiani dei Pugnali Incantati usano le varie capacità per promuovere il loro equanime senso di giustizia. Singoli membri sono a capo di gruppi di avventurieri, sradicano il male nascosto nelle comunità civilizzate e fungono da investigatori e da autoproclamatasi agenti della legge, quando necessario. I gruppi raramente agiscono insieme e spesso si concentrano nell'addestramento dei nuovi membri, nella ricerca di nuovi incantesimi o nel perfezionamento di nuovi aspetti del loro insolito stile di combattimento.

Uno degli aspetti più interessanti dei Guardiani dei Pugnali Incantati è l'enfasi che pongono sia sui poteri marziali che su quelli magici. Sebbene si concentrino comunque sul lancio degli incantesimi come loro metodo primario per occuparsi dei nemici, tutti impugnano i loro pugnali gemelli con abilità sorprendente. Alcuni sfruttano gli incantesimi per potenziare le caratteristiche fisiche e poi entrare in mischia, lanciando in mezzo a un turbinio di coltelli scintillanti. Altri usano gli incantesimi per abbattere i nemici e rivelano le letali coppie di coltelli solo quando un nemico cerca di colpire un incantatore che potrebbe sembrare fisicamente debole.

Due classi di prestigio di incantatori sono associate alla gilda. I druidi dei pugnali incantati (vedi pagina 33) sono apprezzati da druidi e altri incantatori divini, e i maghi dei pugnali incantati (vedi pagina 63) piacciono ai maghi e agli altri incantatori arcani. Questi due gruppi all'interno dell'organizzazione sono separati soltanto nel tipo di incantesimi che lanciano e nell'addestramento a cui si sottopongono. Sotto tutti gli altri aspetti, i due

gruppi esercitano la stessa influenza e sono in ugual numero all'interno dell'organizzazione.

Unirsi ai Guardiani dei Pugnali Incantati: I Guardiani dei Pugnali Incantati non sono mai stati molto numerosi, e sebbene siano sempre in cerca di nuovi membri, accettano solo una piccola percentuale di quanti desiderano unirsi. Anche se i candidati non hanno bisogno di essere di un livello abbastanza alto da prendere una delle classi di prestigio dei pugnali incantati, di solito hanno bisogno di una qualche capacità da incantatore, un punteggio di Destrezza abbastanza elevato da riuscire ad addestrarsi nell'uso di due armi alla volta, e ancora più importante, una sincera e compassionevole spinta a fare del bene. Coloro che sperano di unirsi alla gilda

devono trovare un padrino (di solito un membro esistente della gilda, ma ogni tanto anche altri noti avventurieri o capi di comunità di allineamento buono fungono da padrini per i membri) e chiedere ai capi della gilda di diventare membri. I capi generalmente inviano un rappresentante che parla con il candidato e valuta le sue capacità. Una volta accettato, un candidato solitamente riceve un addestramento da un altro membro dei Guardiani dei Pugnali Incantati.

Benefici del personaggio: I personaggi che

appartengono ai Guardiani dei Pugnali Incantati trovano che le opinioni variano parecchio sulle loro attività e sull'organizzazione a cui appartengono. In molti posti, un

membro riceve un piccolo sconto (di solito 5%) ai servizi comuni come vitto e alloggio, purché dichiari la propria appartenenza alla gilda. D'altra parte, alcuni governanti locali non apprezzano l'idea di un gruppo di potenti incantatori-combattenti che vagano nei loro reami e che seguono un proprio codice morale, per quanto nobili siano i loro scopi. Questi governanti, e quanti sono al loro servizio, sono rinomati per avere trattato con freddezza le richieste di un Guardiano e per avere escogitato altri metodi astuti di incoraggiarlo a continuare il viaggio in un altro reame.

Molte comunità accolgono benevolmente l'arrivo di un Guardiano, ma sono anche propense ad abbordarlo con richieste di aiuto. Che l'area sia assediata da una potente tribù di bugbear o che un contadino dichiari che qualcuno ha usurpato i suoi campi, un Guardiano può intervenire dall'esterno, fornendo aiuto e giudizio imparziale.



Simbolo
dei Guardiani
dei Pugnali Incantati

Suggerimenti per l'interpretazione: Molti Guardiani dei Pugnali Incantati sono tranquilli e riservati. Anche se hanno una profonda fiducia nella loro capacità di decidere tra giusto e sbagliato, si trattengono dal giudicare, in parte per soppesare le reazioni altrui e per imparare più cose sui loro compagni di avventura. Lo fanno anche per assicurarsi di compiere una corretta valutazione della situazione. In molte situazioni di interpretazione di ruolo, un membro dovrebbe porre più domande di quante risposte fornisca e tenere per sé le proprie opinioni finché non gli vengono chieste. Un altro buon approccio all'interpretazione di un Guardiano è di mettere in risalto la sua cautela quando tratta con altre persone senza permettere che questo degeneri in un sospetto più diretto.

Tipico membro: Il tipico Guardiano dei Pugnali Incantati è un druido o mago di basso livello che ha fatto la scelta non ortodossa di imparare a combattere con due armi... in particolare, due pugnali. Dopo che ha finito l'apprendistato, un membro spesso si unisce a un gruppo di avventurieri. La gilda incoraggia i membri a combattere attivamente contro il male, scoprire tesori o fonti di potere ormai perduti e lavorare diligentemente per opporsi a creature mostruose che minacciano aree civilizzate. Quando non è all'avventura, un tipico membro sopravvive grazie ai proventi delle avventure passate, anche se alcuni trovano lavoro come agenti di legge o investigatori speciali nelle comunità dove il crimine costituisce un problema. Siccome sono così focalizzati sul lancio degli incantesimi, i Guardiani spesso trascorrono del tempo con altri membri della gilda, apprendendo incantesimi più avanzati o facendo pratica con le loro tecniche di combattimento.

Classi di prestigio: Molti membri dei Guardiani dei Pugnali Incantati aspirano a diventare druidi dei pugnali incantati o maghi dei pugnali incantati, a seconda se hanno una certa affinità per la magia divina o arcana. I membri delle classi di prestigio dei pugnali incantati godono di un rispetto particolare nella gilda, e anche quelli con scarsa capacità di lancio degli incantesimi si considerano sulla giusta via per intraprendere una delle classi di prestigio. I membri di più alto rango hanno livelli in una delle due classi di pugnali incantati, ma membri potenti e influenti di altre classi hanno forgiato alleanze durature con i Guardiani senza acquisire livelli in una delle due classi di prestigio né diventare formalmente membri dell'organizzazione.

Sapere della gilda: Molti dei più grandi tesori dei Guardiani dei Pugnali Incantati sono, ovviamente, coppie di pugnali magici gemelli di grande potere. Due dei più preziosi tra questi pugnali, i *coltelli di smeraldo delle sette verità*, sono stati persi anni or sono da un druido dei pugnali incantati che cadde in battaglia contro un potente vampiro di nome Malkan Ry-Ul. Sia

i coltelli che il vampiro sono scomparsi per molti anni, ma recentemente alcuni viaggiatori provenienti da est hanno riferito che una grande città che si trova laggiù è tormentata da un assassino che lascia strani tagli verdi sui corpi delle vittime: un peculiare effetto secondario della magia dei coltelli di smeraldo.

Una campagna dei Pugnali Incantati: Una campagna incentrata sui Guardiani dei Pugnali Incantati necessita di includere solo uno o due PG che appartengono alla gilda. I membri spesso vanno all'avventura con individui non membri, e le attività del gruppo forniscono un'eccellente serie di agganci per personaggi buoni di qualsiasi classe. Siccome la gilda crede in versioni molto nobili e aperte di bene e giustizia, una campagna focalizzata sui Guardiani dei Pugnali Incantati dovrebbe includere avventure che trattino sottili problemi morali e mettere in evidenza che i personaggi generano una propria definizione della parola "bene". Un misto di avventure nei dungeon e di intrighi politici è la miscela perfetta per un gruppo affiliato alla gilda.

Esempio di Guardiano dei Pugnali Incantati

Seraphina Thorngage: Halfling femmina druida 3; GS 3; umanoide Piccolo; DV 3d8; pf 17; Iniz +3; Vel 6 m; CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +2; Lotta -2; Att +6 in mischia (1d3, pugnale perfetto); Att comp +4 in mischia (1d3, 2 pugnali perfetti); AS incantesimi; QS compagno animale (aquila), benefici del compagno animale, passo senza tracce, empatia selvatica +4 (+0 bestie magiche), andatura nel bosco; AL NB; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +6 (+8 contro paura); For 10, Des 16, Cos 10, Int 8, Sag 15, Car 13.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +6, Ascoltare +4, Concentrazione +6, Conoscenze (natura) +2, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +6, Saltare -2, Scalare +2, Sopravvivenza +4; Arma Accurata, Combattere con Due Armi.

Linguaggi: Comune, Druidico, Halfling.

Compagno animale (Str): Seraphina ha un'aquila di nome Occhioacuto come compagno animale. Le caratteristiche e le peculiarità di Occhioacuto sono riassunte sotto.

Benefici del compagno animale: Seraphina e Occhioacuto usufruiscono delle qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Seraphina può gestire Occhioacuto come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo all'aquila.

Condividere incantesimi (Str): Seraphina può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su se stessa abbia effetto anche sul compagno animale se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con un bersaglio di "Incantatore" sul compagno animale.

Passo senza tracce (Str): Seraphina non lascia alcuna traccia dietro di sé e non può essere rintracciata in ambienti naturali.

Andatura nel bosco (Str): Seraphina può muoversi attraverso rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni alla sua normale velocità e senza danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e aree infestate che sono manipolate magicamente per impedire il movimento hanno comunque effetto su di lei.

Incantesimi da druido preparati (3° livello dell'incantatore): 0 - creare acqua, individuazione del magico, luce, purificare cibo e bevande; 1° - cura ferite leggere, passo veloce, zanna magica; 2° - grazia del gatto, sintonia dei pugnali incantati†.

†Nuovo incantesimo descritto a pagina 155.

Proprietà: Armatura di cuoio+1, 2 pugnali perfetti, 2 pozioni di cura ferite moderate, borsa per componenti incantesimi, 75 mo.

Occhioacuto, aquila compagno: GS -; animale Piccolo; DV 3d8+3; pf 16; Iniz +3; Vel 3 m, volare 24 m (media); CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +2; Lotta -2; Att +7 in mischia (1d4, sperone); Att comp +7 in mischia (1d4, 2 speroni) e +1 in mischia (1d4, morso); AS -; QS comandi bonus (2), eludere, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +3; For 11, Des 16, Cos 12, Int 2, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Osservare +16; Arma Accurata, Arma Focalizzata (speroni).

Eludere (Str): Se Occhioacuto è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Comandi: Occhioacuto conosce i seguenti comandi (compresi i comandi bonus): assisti attacco†, assisti difesa†, attacca, caccia†, cerca, difendi, indietro, segui.

†Nuovo comando descritto a pagina 97.

INVESTIGATORI DEL COVO GRIGIO

Qualche anno fa, alcuni avventurieri riuniti in gruppo dedicarono le loro abilità all'investigazione e alla risoluzione dei crimini privati. Dopo qualche successo iniziale, cominciarono a ricevere più lavoro di quanto potessero gestire da soli, e intravidero il potenziale per ampliarsi in modo profittabile a nuove comunità. Il gruppo focalizzò immediatamente i propri sforzi sugli aspetti commerciali e organizzativi del reclutamento di avventurieri di basso e medio livello con menti analitiche e il giusto miscuglio di abilità.

Nei pochi anni dalla sua fondazione, la gilda degli Investigatori del Covo Grigio si è diffusa in cinque città maggiori attraverso parecchie nazioni e ora coordina centinaia di squadre investigative funzionanti. Queste squadre assomigliano a gruppi di avventurieri, ma enfatizzano l'attenta osservazione e il buon lavoro investi-

gativo (compreso l'uso della magia di divinazione) invece che il crudo potere combattivo.

La gilda prende l'insolito nome dalla propensione a gestire casi di omicidio e dall'alto livello di esperienza richiesto nello scoprire e contrastare le macchinazioni di potenti creature non morte.

Unirsi agli Investigatori del Covo Grigio: Gli Investigatori del Covo Grigio accettano richieste di associazione durante tutto l'anno. I candidati devono dimostrare le loro abilità investigative risolvendo una serie di enigmi e trappole preparati dalla gilda. Ai candidati è permesso partecipare a questi esami come squadra, poiché la gilda incoraggia i suoi investigatori a lavorare in gruppo in qualsiasi momento. Ogni squadra supera o fallisce la prova di ingresso come gruppo, ma in rari casi in cui un candidato è chiaramente superiore al resto della squadra, la gilda è nota per aver fatto eccezioni. Unirsi alla gilda non costa niente, ma dai membri ci si aspetta che accettino almeno due investigazioni approvate dalla gilda ogni anno e che paghino il 5% delle commissioni guadagnate con tali investigazioni.

Benefici del personaggio: I personaggi che appartengono agli Investigatori del Covo Grigio hanno accesso immediato a commissioni e spunti per avventure, oltre che la capacità di trovare rapidamente esperti su una vasta gamma di argomenti accademici. La gilda mantiene robuste relazioni con esperti e saggi in quasi ogni campo, e i membri della gilda spesso consultano questi individui ben informati senza dover pagare le solite tasse. Per casi estremi o lunghi progetti di ricerca, gli investigatori devono comunque pagare i loro onorari, ma la gilda si fa carico del 10% di tali costi purché il personaggio sia un membro in buoni rapporti con la gilda e abbia completato con successo almeno un'indagine nell'ultimo anno.

Suggerimenti per l'interpretazione: Gli investigatori impiegati dalla gilda devono avere menti acute e analitiche, e la loro eloquenza e attitudini lo riflettono. Parlano con frasi precise, osservano prima di interagire in molte situazioni e trascorrono parecchio tempo mettendo in dubbio conclusioni che ad altri potrebbero sembrare ovvie.

Tipico membro: Molti investigatori hanno livelli da ladro, mago o ranger, anche se la gilda concede anche a membri di altre classi di unirsi se lavorano bene con una squadra investigativa. I membri spesso devolvono i loro punti abilità a migliorare le abilità Ascoltare, Cercare, Osservare e Percepire Intenzioni prima assegnare punti ad altre abilità. I ladri nella gilda spesso si focalizzano sul miglioramento delle abilità Scassinare Serrature e Disattivare Congegni.

Classi di prestigio: Anche se nessuna singola classe di prestigio è associata alla gilda, molte forniscono capacità speciali che aiutano gli investigatori nelle loro missioni. Gli incantatori aspirano a classi che forniscano loro una base eccellente di abilità Conoscenze o poteri divinatori.

Alcuni ladri e ranger, invece, mirano a classi quali il segugio o la spia.

Sapere della gilda: Poiché la gilda è di recente costituzione, gli Investigatori del Covo Grigio vantano poche delle storie che celebrano altre gilde di dimensioni simili. Tuttavia, la gilda si è dimostrata piuttosto efficace nelle missioni scelte e i racconti sulla sua maestria continuano ad aumentare.

Una campagna degli Investigatori del Covo Grigio: Dal momento che la gilda incoraggia i propri membri a lavorare in squadra, gli Investigatori del Covo Grigio sono un'eccellente forza che dà unità e comando per una campagna che presenta una buona quantità di investigazione o soluzione di enigmi.

Esempio di Investigatore del Covo Grigio

Diesa Ungart: Nana ladra 5; GS 5; umanoide Medio; DV 5d6; pf 20; Iniz +2; Vel 6 m; CA 17, contatto 12, colto alla sprovvista 17; Att base +3; Lotta +3; Att o Att comp +4 in mischia (1d6 non letali, manganello perfetto) o +4 in mischia (1d3 non letali, frusta perfetta); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m (4,5 m con frusta); AS attacco furtivo +3d6; QS scurovisione 18 m, tratti dei nani, eludere, percepire trappole +1, scoprire trappole, schivare prodigioso; AL LN; TS Temp +1* (+3 contro veleni), Rifl +6*, Vol +3*; For 10, Des 14, Cos 10, Int 13, Sag 14, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Cercare +9 (+14 per trovare porte segrete, trappole e simili oggetti nascosti), Conoscenze (locali) +9, Decifrare Scritture +9, Diplomazia +3, Disattivare Congegni +11, Osservare +10, Percepire Intenzioni +10, Raccogliere Informazioni +11, Scassinare Serrature +12; Competenza nelle Armi Esotiche (frusta), Maestria in Combattimento.

Linguaggi: Comune, Nanico; Gnomesco.

Attacco furtivo (Str): Diesa infligge 3d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie

distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Diesa può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Tratti dei nani (Str): I nani hanno "esperto minatore", che garantisce loro un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per notare un lavoro in muratura insolito. Un nano che semplicemente giunge entro 3 metri da esso può effettuare una prova di Cercare come se lo stesse cercando attivamente.

Quando sono in piedi sul terreno, i nani sono eccezionalmente stabili e hanno un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere all'essere spinti o sbilanciati. Hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti. La loro razza fornisce loro anche un bonus di +2 alle prove di Valutare o Artigianato che riguardano oggetti di pietra o metallo.

Simbolo degli Investigatori del Covo Grigio



*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Eludere (Str): Se Diesa è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Scoprire trappole (Str): Diesa può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Diesa conserva il bonus di Destrezza alla CA quando colta alla sprovvista o presa di mira da un nemico inosservato (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzata o altrimenti immobile).

Proprietà: Giaco di maglia+1, frusta perfetta, manganello perfetto, occhiali della visione dettagliata, 2 pozioni di grazia del gatto, arnesi da scasso perfetti, 2 pozioni di nascondersi agli animali, 400 mo.

LEGA DELLO STIVALE E DEL SENTIERO

I membri di questa insolita organizzazione considerano ogni strada come un'aula di scuola e ogni taverna come un laboratorio. Devoti al viaggio in quanto tale, accumulano poche conoscenze ma vedono la maggior parte del mondo... e anche i mondi al di là. La Lega dello Stivale e del Sentiero è interessata a qualsiasi argomento degno di attenzione per i viaggiatori. Anche se è organizzata in modo molto simile a un collegio, la gilda non offre studi accademici formali; invece, i membri sono guide ed esploratori rinomati. Conoscono, ad esempio, l'ultima posizione conosciuta di un'isola fluttuante, il modo migliore per attraversare il Deserto di Mezzanotte e quale chiesa governa ora la provincia di Aramador.

Siccome i suoi membri rimangono raramente nello stesso luogo per lungo tempo, la Lega dello Stivale e del Sentiero ha una scarsa organizzazione formale e nessuna autorità centrale. Quasi ogni città di qualsiasi dimensione ha una stazione della lega, dove i membri possono redigere relazioni sui loro viaggi, condurre ricerche per viaggi futuri e condividere bevute e storie di strada. Un membro anziano funge da capostazione in ciascuna delle strutture di sosta. Se una crisi colpisce la gilda nella sua totalità, la maggior parte dei capistazione si incontrano da qualche parte e trovano una soluzione per consenso.

Ogni membro della lega deve aiutare a gestire una stazione della lega per un mese all'anno. Il membro della lega più anziano del gruppo di lavoro di un certo mese serve come capostazione.

Ogni membro che si ferma in una stazione della lega deve compilare un rapporto che descrive i suoi viaggi dall'ultima fermata in una stazione. Il rapporto deve comprendere pericoli, condizioni atmosferiche, incontri e qualsiasi altra informazione che potrebbe dimostrarsi utile ad altri viaggiatori.



Simbolo della Lega dello Stivale e del Sentiero

Ogni stazione della gilda presenta un simbolo di uno stivale rosso. Lo stesso simbolo appare anche come tatuaggio sull'avambraccio sinistro di ogni membro della lega. Sebbene non sia richiesto indossare veri stivali rossi, molti membri applicano bordi rossi agli stivali. Inoltre, ogni membro incide due piccole tacche in ogni tacco di stivale in modo da lasciare tracce distintive.

Ogni tanto, i membri della lega si riuniscono per consegnare alla giustizia chiunque mostri un tatuaggio della lega ma in realtà non è un membro. La lega paga profumatamente per tali servizi prelevando dai propri forzieri, ma molti membri si assumerebbero tali imprese anche senza essere pagati per proteggere la reputazione della lega.

Per la maggior parte, la Lega dello Stivale e del Sentiero tratta molto poco con altre organizzazioni.

Tuttavia, i suoi membri scambiano volentieri racconti con qualsiasi membro della Lega dei Tessitori di Storie che gli capita di incontrare. Coloro che si guadagnano da vivere fornendo vitto e alloggio ai viaggiatori trattano molto bene i membri della Lega dello Stivale e del Sentiero nella speranza che questo porti altri affari dagli stivali rossi.

Unirsi alla Lega dello Stivale e del Sentiero: Per unirsi alla Lega dello Stivale e del Sentiero, un aspirante membro deve presentarsi a un capostazione con tre regali, tutti provenienti da almeno 450 km di distanza. Uno di questi regali deve essere una cassa di liquore del valore di almeno 250 mo, un altro deve essere un oggetto d'arte che vale almeno 300 mo e l'ultimo deve essere un cavallo da galoppo o da guerra. Se i regali soddisfano tutti i requisiti, il candidato viene tatuato con lo stivale rosso e accolto come membro dopo una festa sfrenata.

AVVENTURIERI E LA LEGA

La Lega dello Stivale e del Sentiero conta molti avventurieri tra i suoi membri. Alcuni dei più leggendari avventurieri del mondo fanno reclutamento per le loro spedizioni affiggendo offerte di impiego alle pareti delle stanze comuni delle stazioni della lega. Dopotutto, chiunque sia diretto al di là dei confini del mondo dovrebbe avere con sé qualche viaggiatore esperto. Una tipica stazione della lega potrebbe avere le seguenti affissioni.

- Viaggia con Karil Minick alle caverne di ghiaccio riflettente di Suskana. Ingaggio per guardie, esploratori, guaritori e arcanisti con esperienza. Paga 10 mo al giorno più una quota del tesoro ottenuto, escluse spese. Ritrovo qui alla fine dell'estate.
- DISPERSO: Ahn di Azath, da qualche parte lungo la porzione Nordovest del Sentiero dell'Afflitto.

- Sei abbastanza coraggioso da entrare nella Valle di Mostarek? Io, Duncan Sameth, offro solo la tua giusta parte di gloria: la possibilità che il tuo nome appaia nei poemi epici cantati da menestrelli non ancora nati. Aspettami qui il 13 del Tempo delle Greggi.
- ALL'ASTA: I sopravvissuti della spedizione di Vinto Uredsky a Yezelri sono tornati. I loro tesori da questa terra meravigliosa saranno venduti all'asta qui il 18 del Tempo delle Greggi, insieme a equipaggiamento da avventura in sovrappiù. I lotti possono essere visionati all'alba, con le offerte al rilancio a partire da mezzogiorno.
- Esploratore commissionato dal re cerca guide e guardie per un'esplorazione di un mese per una località segreta. Alti salari garantiti.

Le quote sono di 500 mo all'anno, pagabili al momento del servizio di un mese del membro in una stazione.

Benefici del personaggio: Il beneficio più significativo dell'essere un membro della Lega dello Stivale e del Sentiero è l'accesso ai rapporti redatti dai precedenti viaggiatori. Le informazioni di una stazione della lega su pericoli di viaggio, mostri e avvenimenti attuali non sono completamente aggiornate, ma sono decisamente affidabili.

Qualsiasi membro può usufruire dell'alloggio gratis alla stazione della lega. Molte stazioni della lega hanno botteghe generiche che vendono equipaggiamento da avventura con uno sconto del 20% sul prezzo corrente per quanti hanno il tatuaggio rosso, oltre che cavalli a metà prezzo. Inoltre, mercanti e tavernieri lungo importanti strade commerciali spesso offrono sconti ai viaggiatori con tatuaggi di stivali rossi, nella speranza di un buon commento sul prossimo rapporto alla lega.

Suggerimenti per l'interpretazione: I membri della Lega dello Stivale e del Sentiero rientrano in due distinti gruppi sociali: viandanti solitari che preferiscono la vita di strada poiché dà loro una sensazione di anonimato che trovano confortevole, e personalità più estroverse che amano viaggiare poiché fornisce loro una pletora di nuove esperienze e nuove possibilità di interazione sociale.

Il primo gruppo rimane riservato in molte conversazioni, accontentandosi di apprendere cose sugli altri attraverso l'osservazione piuttosto che attraverso l'interazione diretta. Questi membri non sono degli eremiti e non mancano di abilità sociali: semplicemente preferiscono la vita di strada invece delle radici profonde che derivano dallo stabilirsi in un posto. Il mese all'anno in cui devono lavorare a una stazione della lega e il senso di appartenenza che dà loro la lega sono spesso l'unica sensazione di casa e famiglia di cui hanno bisogno questi individui.

Molti membri della lega sono più estroversi, sfruttando i molti viaggi per incontrare individui interessanti, scambiare racconti con gli amici e imparare su luoghi distanti da altri viaggiatori esperti. Questi individui spesso iniziano a conversare con perfetti estranei, e la loro vasta gamma di esperienze personali li rende eccellenti diplomatici.

Tipico membro: Molti membri della Lega dello Stivale e del Sentiero sono bardi di basso livello, sebbene diventino membri anche un certo numero di esploratori e ranger. Il resto dei membri è composto da piccoli numeri di ognuna delle classi di PG e PNG. Molti membri preferiscono trascorrere la maggior parte della primavera e dell'estate viaggiando, anche se quelli a cui viene richiesto di servire alle stazioni della lega durante questi mesi perfetti per il viaggio lo facciano comunque volentieri.

Classi di prestigio: Molti dei membri della lega non preferiscono una classe di prestigio specifica, ma invece

vedono il loro amore per i viaggi e il loro coinvolgimento con la lega come qualcosa di separato dallo sviluppo delle loro abilità di combattimento, magiche o professionali. La più comune classe di prestigio tra i membri della lega è il viandante dell'orizzonte (vedi pagina 195 della *Guida del DUNGEON MASTER*). I membri che sviluppano un'affinità per il viaggio in sella a volte perseguono la classe di prestigio dell'avanguardia delle pianure selvagge (vedi pagina 28).

Sapere della gilda: Sebbene la lega sia più interessata a raccogliere racconti sui viaggi recenti dei suoi membri che non a dissotterrare conoscenze perdute o scoprire tesori magici, moltissime leggende raccontano delle imprese dei membri della lega. Una delle affermazioni più controverse è che Fharlanghn, la divinità dei viaggi, fosse un membro della lega quando era ancora un mortale. Ma molti membri, incluso quasi ogni seguace di Fharlanghn, affermano che la lega in realtà sia stata fondata da un avatar molto ben camuffato di Fharlanghn.

Una campagna della Lega dello Stivale e del Sentiero: Viaggiare è una sfida stimolante che molti avventurieri apprezzano, e la Lega dello Stivale e del Sentiero è un eccellente elemento di qualsiasi campagna che presenti una gran quantità di viaggi via terra. Anche nelle campagne con quantità più modeste di viaggi, le politiche aperte della lega e il desiderio radicato di raggiungere nuovi posti può fornire un'ottima base per introdurre opzioni di personaggi esotici quali personaggi mostruosi, classi di prestigio culturali che hanno avuto origine in terre lontane e perfino nuove classi standard quali il ninja o il samurai.

Esempio di Membro della Lega dello Stivale e del Sentiero

Skirna Longwalker: Gnoma esploratrice 4; GS 4; umanoide Piccolo; DV 4d8; pf 21; Iniz +3; Vel 9 m; CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 19; Att base +3; Lotta +0; Att o Att comp +5 in mischia (1d4+1, spada corta perfetta) o +7 a distanza (1d4+1, arco corto composito); AS schermaglia +1d6/+1 CA, capacità magiche; QS temprada battaglia +1, tratti degli gnomi, visione crepuscolare, passo senza tracce, scoprire trappole, schivare prodigioso; AL CB; TS Temp +2*, Rifl +7*, Vol +2*; For 12, Des 16, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 13.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +10, Ascoltare +10, Conoscenze (geografia) +4, Conoscenze (natura) +6, Diplomazia +3, Nascondersi +14, Percepire Intenzioni +8, Raccogliere Informazioni +7, Scalare +8, Sopravvivenza +8, Utilizzare Corde +3 (+5 con legami); Abilità Focalizzata (Raccogliere Informazioni), Mobilità^B, Schivare.

Linguaggi: Comune, Gnomesco.

Schermaglia (Str): Skirna ottiene un bonus di competenza +1 alla CA e infligge 1d6 danni extra con tutti gli attacchi che compie durante qualsiasi round in cui si muove almeno di 3 metri rispetto alla posizione

in cui ha cominciato il turno. I danni extra si applicano solo agli attacchi compiuti dopo che Skirna si è mossa di almeno 3 metri. I danni extra si applicano solo agli attacchi compiuti durante il suo turno. Questi danni si applicano anche ad attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni a questi danni extra. Skirna perde questa capacità quando indossa un'armatura media o pesante oppure quando trasporta un carico medio o pesante.

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

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

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, parlare con gli animali* (solo mammiferi da tana, durata 1 minuto), *prestidigitazione, suono fantasma* (CD 11).

Passo senza tracce (Str): Skirna non lascia alcuna traccia dietro di sé e non può essere rintracciata in ambienti naturali.

Scoprire trappole (Str): Skirna può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Skirna conserva il bonus di Destrezza alla CA quando colta alla sprovvista o presa di mira da un nemico inosservato (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzata o altrimenti immobile).

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+1, spada corta perfetta, arco corto composito (bonus For +1) con 20 frecce perfette, 2 pozioni di grazia del gatto.

LEGA DEI TESSITORI DI STORIE

Secoli fa, alcuni membri del Collegio del Sapere Concrecente obiettarono sulla filosofia dell'approccio esclusivo dell'informazione da parte dell'organizzazione. Il loro desiderio di condividere le informazioni con gli esterni divise letteralmente in due il collegio. I membri malcontenti formarono la Lega dei Tessitori di Storie, un collegio dedito al libero flusso di informazioni. Da quel giorno, i membri della lega hanno affinato le loro abilità di intrattenimento e si sono estesi ben oltre gli studi di storia e arti arcane che preferisce il Collegio del Sapere Concrecente. Molti Tessitori di Storie sono bardi, ma ogni tanto sono ben accolti anche gli incantatori arcani, soprattutto se sono membri della classe di prestigio dell'artista.

La Lega dei Tessitori di Storie colleziona ogni genere di conoscenza immaginabile. Non essendo così accademici

come il Collegio del Sapere Concrecente, i Tessitori di Storie studiano argomenti terra-terra come le tradizioni di folklore di varie culture. I membri trascorrono il loro tempo raccogliendo tutti i tipi di informazioni. Invece che affidarsi a rapporti accademici per diffonderle, la lega intreccia le proprie conoscenze all'interno di racconti storici o di finzione. Qualsiasi membro è libero di specializzarsi se vuole, ma chiunque può cambiare specialità in qualsiasi momento.

La Lega dei Tessitori di Storie è basata sulla relazione maestro-apprendista. I nuovi studenti apprendono le conoscenze dai maestri e alla fine diventano loro stessi maestri. I maestri di ogni regione si incontrano una o due volte all'anno e prendono tutte le decisioni necessarie con un semplice voto di maggioranza. (Di solito, non ci sono molte questioni pressanti, poiché i membri della lega tendono a non farsi coinvolgere nella politica.) Una volta finita quella parte dell'incontro, giungono altri membri invitati, e la riunione diventa un magnifico esercizio di scambio di racconti. Da ogni membro che partecipa ci si aspetta che per pura cortesia condivida (attraverso un racconto) qualsiasi nuova conoscenza scoperta dall'ultimo incontro. Mantenere dei segreti è contro il codice di condotta della lega, ma l'unica penalità per averlo fatto è una mancanza di storie da raccontare all'incontro regionale. Tessitori di Storie riservati o fastidiosi raramente vengono scacciati dalla lega. Semplicemente non ricevono inviti per le riunioni future, e il resto del collegio impara a ignorarli.

Il motto della lega è "Il cuore del racconto è nella narrazione." I Tessitori di Storie non indossano tuniche, ma molti aggiungono nappe blu e bianche ai loro abiti.

I Tessitori di Storie guardano con disprezzo il Collegio del Sapere Concrecente poiché "vuole tenere sotto chiave le cose più interessanti del mondo per il loro piccolo club privato." Siccome viaggiano moltissimo, di solito sono cordiali con i membri della Lega dello Stivale e del Sentiero. Inoltre, amano interrogare gli avventurieri sui pericoli che hanno affrontato.

Unirsi alla Lega dei Tessitori di Storie: Poiché la Lega dei Tessitori di Storie non è altro che una serie di catene di maestri e apprendisti, l'unico prerequisito per diventare membro è di ottenere un mentore. Per riuscire, un candidato deve raccontare al futuro mentore tre storie, effettuando con successo una prova di Intrattenere con CD 25 per ognuna. Una storia deve essere sul candidato, un'altra su uno straniero e la terza su uno degli amici del candidato. Scegliere storie particolarmente adatte a chi ascolta fornisce un bonus di circostanza +2 alla prova. Un candidato che non riesce a impressionare un mentore può ritentare di nuovo con un altro se desidera.

Una volta che un candidato viene accettato, il suo apprendistato procede interamente secondo il capriccio del mentore. Il processo solitamente dura parecchi mesi e implica l'apprendimento di centinaia di nuove storie e tecniche di intrattenimento. L'apprendista si guadagna

il titolo di Maestro Tessitore di Storie a discrezione del mentore. Solo un Tessitore di Storie che sia stato un maestro per almeno cinque anni può accettare degli apprendisti.

La Lega dei Tessitori di Storie non ha tasse di ammissione ufficiali. Tuttavia, è risaputo che alcuni mentori abbiano suggerito che un regalo adeguatamente costoso acceleri il procedimento di ammissione.

Benefici del personaggio: Il più grande beneficio dell'essere membri è l'accesso al tesoro di conoscenze del collegio. E chiedere non costa niente, poiché i Tessitori di Storie non desiderano altro che scambiarsi storie di terre lontane, enigmi arcani e creature misteriose. A differenza dei loro rivali accademici, tuttavia, sono privi di un qualsiasi metodo organizzato di catalogare le loro conoscenze. Quindi, la domanda di un apprendista su un oggetto particolare potrebbe produrre la seguente risposta: "Qualche anno fa, qualcuno alla riunione del nord ha menzionato una statua di giada uguale a quella su cui ti stai informando. Ma non riesco a ricordare chi sia stato. Kardalius a Baselton potrebbe ricordarsi chi ha raccontato quella storia..."

I Tessitori di Storie viaggiano molto spesso, e scambiano volentieri storie e aiutano compagni collegiali, riconoscendoli dalle nappe blu e bianche che indossano. Anche i locandieri astuti cercano le nappe e molti offrono sconti ai membri che sono disposti a raccontare le loro storie davanti al fuoco.

Suggerimenti per l'interpretazione: I Tessitori di Storie amano parlare, soprattutto se farlo significa tirare fuori una storia che non hanno mai sentito da un individuo interessante. Sono aperti, curiosi e di solito piuttosto seducenti. Un membro che si unisce a un gruppo di avventurieri spesso serve come principale negoziatore del gruppo, sfruttando le sue abilità per spianare la strada del gruppo con le autorità locali, scovando innumerevoli spunti per avventure mediante la sua associazione con la lega e fornendo un'abbondanza di informazioni grazie alle sue diverse conoscenze.

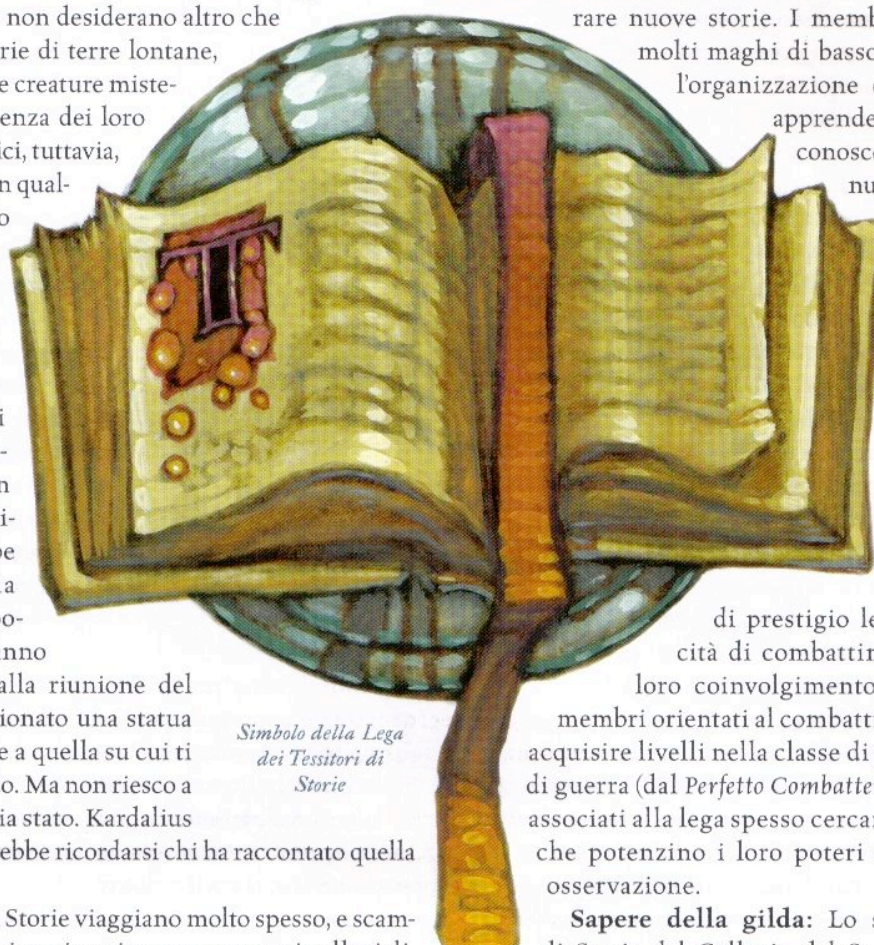
Nonostante questo archetipo comune, alcuni membri vanno contro tendenza. Questi individui insolitamente introversi si accostano alla narrazione di una storia come forma d'arte, interrompendo il loro comportamento generalmente timido solo quando sono preparati in modo appropriato a raccontare una storia. Vedono lo scambio di informazioni in forma di storia come un'opportunità per creare e ispirare. Anche se sono rari, spesso sono tra i più rispettati narratori della lega.

Tipico membro: Il tipico Tessitore di Storie è un bardo di basso livello che ama viaggiare e imparare nuove storie. I membri includono anche molti maghi di basso livello (che vedono l'organizzazione come un modo per apprendere di nuove fonti di conoscenza magica) e piccoli numeri di altri avventurieri che cercano la conoscenza per il loro interesse.

Classi di prestigio: Nessuna singola classe di prestigio è associata alla Lega dei Tessitori di Storie, anche se molti dei membri della lega perseguono classi di prestigio legate alle loro capacità di combattimento invece che al loro coinvolgimento nel gruppo. Molti membri orientati al combattimento si sforzano di acquisire livelli nella classe di prestigio del musico di guerra (dal *Perfetto Combattente*), e gli incantatori associati alla lega spesso cercano classi di prestigio che potenzino i loro poteri di divinazione o di osservazione.

Sapere della gilda: Lo scisma dei Tessitori di Storie dal Collegio del Sapere Concrecente è l'evento più significativo nella storia della lega. Si tratta dell'evento che ha causato la fondazione della lega e l'avvenimento che ha definito il suo scopo e ha modellato la visione del mondo dei suoi membri.

Per la sua stessa natura, la Lega dei Tessitori di Storie abbonda di notizie di avvenimenti recenti, voci di cose che verranno e leggende di giorni passati da tempo. Tuttavia, di recente, molti membri hanno iniziato a inseguire informazioni riguardanti un libro dorato di conoscenze che si vocifera sia stato scritto un migliaio di anni fa. Questo tomo, che si dice contenga la storia completa di un impero scomparso da tempo, si suppone possa far apparire sulle sue pagine la versione reale di qualsiasi storia narrata vicino ad esso. In quanto cercatori di verità, i Tessitori di Storie sono ansiosi di individuare



Simbolo della Lega
dei Tessitori di
Storie

questo potente oggetto magico, ammesso che esista veramente.

Una campagna della Lega dei Tessitori di Storie: Sebbene la Lega dei Tessitori di Storie probabilmente serva meglio a una campagna come organizzazione di sfondo a cui appartengono al massimo uno o due PG, può fungere come centro focale di una campagna. Se la maggior parte dei PG è affiliata con la lega, la campagna dovrebbe presentare un'abbondanza di dicerie e altre informazioni, e i personaggi potrebbero deviare da una mezza dozzina di spunti per avventure, almeno finché non completano con successo qualche avventura e non si concentrano su un particolare ramo di conoscenze perdute o sapere speciale. Una tale campagna dovrebbe comprendere una certa quantità di interazione sociale oltre all'esplorazione di tombe dimenticate e ricerche suggerite da racconti dimenticati.

Esempio di Tessitore di Storie

Garret Greenbarrel: Halfling bardo 3; GS 3; umanoide Piccolo; DV 3d6+3; pf 16; Iniz +2; Vel 6 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 15; Att base +2; Lotta -3; Att o Att comp +3 in mischia (1d6-1/19-20, spada lunga perfetta) o +6 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera perfetta); AS incantesimi; QS conoscenze bardiche +5, musica bardica 3 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio), tratti degli halfling; AL CB; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +3 (+5 contro paura); For 8, Des 15, Cos 12, Int 14, Sag 10, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Conoscenze (geografia) +5, Conoscenze (locali) +5, Decifrare Scritture +8, Diplomazia +6, Intrattenere (oratoria) +8, Parlare Linguaggi (Draconico, Gigante, Gnomesco, Goblin, Orchesco, Silvano), Percepire Intenzioni +6, Raccogliere Informazioni +8, Raggiare +8, Saltare -3, Scalare +1; Conoscenza Oscura†, Musica Extra†.

†Nuovo talento descritto nel Capitolo 3.

Linguaggi: Comune, Halfling; Nanico, Elfico.

Musica bardica: Utilizza musica bardica tre volte al giorno. Vedi il privilegio di classe del bardo, pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

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

Affascinare (Mag): Usare musica o poesia per affascinare una o più creature.

Ispirare competenza (Sop): Usare musica o poesia per aiutare un alleato a portare a termine un compito.

Ispirare coraggio (Sop): Usare musica o poesia per rafforzare gli alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Incantesimi conosciuti (3/2; 3° livello dell'incantatore): 0 - luce, luci danzanti, messaggio, ninna nanna (CD 12), suono fantasma (CD 12); 1° - cura ferite leggere, ritirata rapida veloce†, rafforzare ispirazione†.

†Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral, spada lunga perfetta, balestra leggera perfetta con 20 quadrelli, pozione di splendore dell'aquila, 3 bastoni di fumo, zaino, giaciglio, otre, 3 razioni giornaliera, sacca da mulo, 24 mp.

OCCHI DEL SOMMO RE

Gli Occhi del Sommo Re, nella loro veste di uno dei principali gruppi di raccolta di informazioni e di spionaggio del mondo, sono rispettati e temuti dai pochi che sono a conoscenza della loro esistenza. Nata al servizio di una figura leggendaria, la gilda si dedica completamente a preparare il mondo per il ritorno del Sommo Re, un personaggio mitologico che si suppone abbia tenuto uniti in passato gli umani, gli elfi e i nani in un'unica nazione per centinaia di anni. Gli Occhi si concentrano sullo spionaggio e sulla raccolta di informazioni poiché i loro insegnamenti stabiliscono che loro saranno responsabili per aiutare il Sommo Re appena risorto a vedere il mondo com'è realmente e per tenerlo informato sulle questioni più importanti mentre costruisce e protegge un nuovo reame riunito.

In termini pratici, gli Occhi del Sommo Re si allontanano parecchio da queste radici e rimangono la più efficace organizzazione informativa in parecchi regni confinanti. La gilda ritiene che questi regni sono i frammenti dispersi del grande regno del Sommo Re, ma quel fatto (se è vero) ha ben poco significato per i governanti dei reami. Questi governanti pagano con prudenza l'organizzazione per il suo eccellente lavoro informativo e la sua posizione apparentemente leale su questioni nazionali. Sebbene i regni serviti dagli Occhi ogni tanto abbiano tra di loro posizioni conflittuali, l'organizzazione non tradisce mai i segreti tra un regno e l'altro e spesso lavora per mantenere le nazioni in termini amichevoli (il modo migliore per preparare la loro eventuale riunificazione).

Questo approccio rende gli Occhi una forza scaltra ma potente che lavora per l'ordine nella maggior parte del mondo. Spesso sfruttano la loro influenza e contatti per lavorare direttamente contro culti e regni malevoli e perfino potenti individui malvagi. Anche se l'organizzazione rimane concentrata sulla pace e l'unità, è ben lontana dall'essere completamente buona, e i suoi agenti non esitano a usare il ricatto, l'estorsione o anche l'assassinio per mantenere relazioni pacifiche tra i diversi governanti che sostengono.

Anche se molti singoli membri si uniscono e servono l'organizzazione per motivi molto più pratici, il cuore dell'organizzazione rimane focalizzata sul ritorno del Sommo Re.

Unirsi agli Occhi del Sommo Re: Gli Occhi del Sommo Re lavorano costantemente per creare nuovi contatti, soprattutto tra avventurieri novellini. Questi contatti includono quelli con il potenziale per unirsi alla gilda, quelli più propensi a ottenere rare o preziose

informazioni in futuro e quelli degni di nota se dovessero rivolgersi al crimine. Gli Occhi preferiscono prima avvicinarsi a membri potenziali attraverso intermediari, valutando l'abilità e l'ingegnosità di una potenziale recluta mentre si assicurano che ci siano buone probabilità che rimanga degna di fiducia. Ogni volta sia possibile, tentano di reclutare interi gruppi di avventurieri, sapendo che ogni individuo nel gruppo è più propenso a rimanere leale all'organizzazione se sa che i suoi amici si sono a loro volta votati alla gilda.

Benefici del personaggio: I personaggi che appartengono agli Occhi del Sommo Re hanno accesso a missioni e informazioni segrete ben oltre la portata di molti altri personaggi. La gilda lavora instancabilmente per rintracciare criminali, spiare i nobili e difendere il regno mediante qualsiasi genere di atti di spionaggio. Queste attività avvantaggiano i PG associati alla gilda fornendo infinite opportunità di avventura, ma ancora più importante, forniscono connessioni e contatti tra i più alti ranghi della nobiltà del regno. In base al livello del personaggio e ai successi passati di un membro, l'organizzazione dovrebbe essere in grado di garantirgli una via attraverso cui può avere accesso a quanti detengono il potere all'interno della comunità.

Suggerimenti per l'interpretazione: Gli Occhi del Sommo Re mantengono un velo di segretezza anche se la conoscenza della loro esistenza si è generalmente diffusa in tutta la popolazione. Questa politica impedisce ai personaggi di rivelare la loro affiliazione all'organizzazione in tutte le circostanze se non in quelle più difficili o importanti. Di conseguenza, l'appartenenza alla gilda ha uno scarso effetto diretto su molti incontri di interpretazione di ruolo tranne che per mettere in rilievo il bisogno di discrezione. In generale, i membri sono rispettosi, efficienti e di bell'aspetto. Un tratto che gli Occhi sottolineano è la capacità di agire con rapidità e decisione quando necessario. Per questo motivo, i membri dell'organizzazione rimangono ingannevolmente calmi per lunghi periodi di tempo e poi esplodono in brevi periodi di attività. Una volta che un agente decide di

impegnarsi in una serie di azioni, non ci sono indecisioni, e la sua rapidità spesso coglie di sorpresa gli avversari.

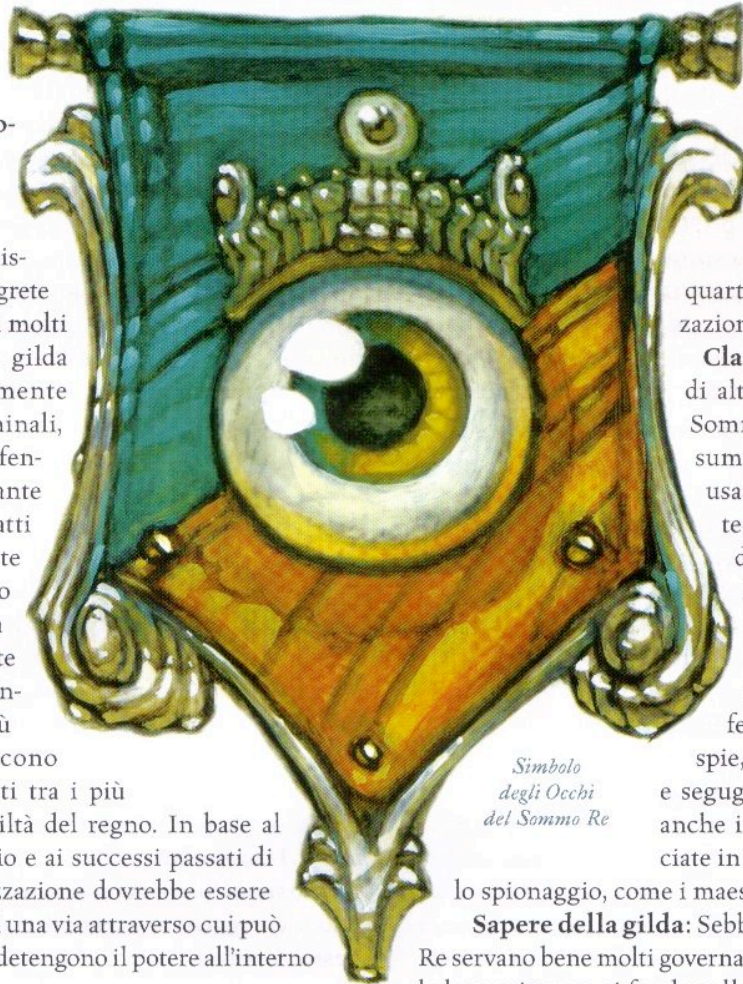
Tipico membro: Il tipico membro degli Occhi del Sommo Re è un ladro, bardo o esploratore di basso livello. Siccome tali individui sono spesso abili sia nel camuffamento che nel combattimento in mischia, lavorano in modo elusivo per mantenere i capi dell'organizzazione informati su attività criminali e avvenimenti politici all'interno del regno. Ogni tanto si aggiungono a un'importante spedizione guidata da un membro dell'organizzazione di più alto livello e spesso servono come guardie nei rifugi segreti e nel quartier generale dell'organizzazione.

Classi di prestigio: I membri di alto livello degli Occhi del Sommo Re sono spie di consumata abilità, ma ben pochi usano esattamente le stesse tecniche. La maggior parte dei membri di medio e alto livello sono ladri o ninja, ma molti hanno livelli anche in una classe di prestigio. I membri preferiscono addestrarsi come spie, ombre mentali, vigilanti e segugi, ma acquisiscono livelli anche in classi di prestigio associate in modo meno evidente con

lo spionaggio, come i maestri del sapere.

Sapere della gilda: Sebbene gli Occhi del Sommo Re servano bene molti governanti di allineamento buono, la loro esistenza si fonda sulla convinzione che il legittimo Sommo Re risorgerà ancora. I membri rinnovano ogni anno un voto di consacrare i loro sforzi a preparare il mondo al ritorno del Sommo Re. La maggior parte delle leggende sulle imprese della gilda, quindi, riguardano atti temerari in cerca della tomba del Sommo Re o procedure per rendere pronto il mondo al suo ritorno.

Una campagna degli Occhi del Sommo Re: In quanto una delle principali agenzie di raccolta di informazioni e spionaggio nel mondo, gli Occhi del Sommo Re offrono un grande potenziale per essere usati come centro di una campagna, come un aspetto di un'ambientazione complessa, o anche come importante antagonista capace di sfidare un gruppo di qualsiasi livello. Le campagne in cui i PG sono affiliati agli Occhi di solito mettono in risalto temi di nazionalismo e potenzialmente trattano del ritorno del Sommo Re stesso. Le campagne che



Simbolo
degli Occhi
del Sommo Re

coinvolgono l'organizzazione come principale antagonista presentano nemici che hanno una maggiore conoscenza dei poteri politici e criminali nel mondo di quanto non ne sappiano i PG, e dovrebbero presentare costantemente ai giocatori svolte sorprendenti e complotti da parte di membri dell'organizzazione.

Gli Occhi del Sommo Re non hanno necessariamente bisogno di essere legati a un governante morto da lungo tempo, soprattutto se nella storia della propria campagna non esiste una figura adatta. È sufficiente sostituire una potente figura vivente, e cambiare il nome dell'organizzazione di conseguenza.

Esempio di membro degli Occhi del Sommo Re

Shauna Edwit: Mezzelfa ladra 4; GS 4; umanoide Medio (elfo); DV 4d6+4; pf 20; Iniz +3; Vel 9 m; CA 16, contatto 13, colto alla sprovvista 16; Att base +3; Lotta +2; Att o Att comp +7 in mischia (1d6/18-20, *stocco*+1); AS attacco furtivo +2d6; QS eludere, visione crepuscolare, tratti dei mezzelfi, percepire trappole +1, scoprire trappole, schivare prodigioso; AL LN; TS Temp +2, Rifl +7, Vol +1; For 8, Des 16, Cos 12, Int 13, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Ascoltare +8, Camuffare +11 (+13 recitazione), Cercare +2, Conoscenze (nobiltà e regalità) +6, Diplomazia +14, Intimidire +4, Osservare +1, Percepire Intenzioni +9, Raccogliere Informazioni +4, Raggiare +9, Rapidità di Mano +12; Arma Accurata, Negoziatore.

Linguaggi: Comune, Elfico; Nanico.

Attacco furtivo (Str): Shauna infligge 2d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Shauna può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Eludere (Str): Se Shauna è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

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

Scoprire trappole (Str): Shauna può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della

trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Shauna conserva il bonus di Destrezza alla CA quando colta alla sprovvista o presa di mira da un nemico inosservato (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzata o altrimenti immobile).

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, *stocco*+1, 2 *pozioni di splendore dell'aquila*, trucchi per il camuffamento, 80 mo.

ORDINE DELL'ILLUMINAZIONE

Il male potrebbe annidarsi dietro qualsiasi angolo e le ombre potrebbero nascondersi in ogni cuore. L'Ordine dell'Illuminazione tiene sempre a mente questa massima nella sua opera di ricerca e distruzione del male ogni volta che è necessario.

L'organizzazione ha due ramificazioni principali, ognuna dedita a soddisfare una delle due funzioni dell'ordine. La prima è di scovare il male ovunque si nasconda, e sono i cacciatori anatema delle ombre che si consacrano a trovare malvagità nascoste e a penetrare le bugie dei malfattori. Il secondo compito è di confrontarsi direttamente con questi esseri malvagi, e sono gli inquisitori anatema delle ombre che imbracciano spada e scudo per combattere le creature malvagie.

Sebbene molti dei suoi membri vadano all'avventura con i loro compagni (soprattutto in coppie di un cacciatore e un inquisitore) e con gruppi di avventurieri indipendenti, l'Ordine dell'Illuminazione non è un'organizzazione orientata all'avventura. L'ordine è molto più preoccupato di trovare e combattere il male che si nasconde all'interno di comunità civilizzate che non di trovare tombe dimenticate o saccheggiare le tane dei draghi. I compagni sono rapidi ad apprezzare tale attività quando serve chiaramente la causa del bene, ma i membri sono incoraggiati a cercare il male vicino a casa il più spesso possibile.

Unirsi all'Ordine dell'Illuminazione: Diventare un membro dell'Ordine dell'Illuminazione non è un compito facile. Un aspirante membro deve dimostrare la propria dedizione, purezza e desiderio di combattere il male digiunando per tre giorni. Durante questo periodo di prova, paladini e chierici appartenenti all'ordine visitano il candidato per porgli difficili domande morali, ingaggiarlo in finte prove di combattimento e lanciare a ripetizione sul candidato incantesimi *individuazione del male*, *individuazione del caos* e *rivela bugie*. L'associazione all'ordine richiede anche un'offerta di 100 mo.

Un aspirante membro non ha bisogno di soddisfare nessun requisito specifico di classe o di livello, ma non può essere malvagio né caotico. Sebbene un numero molto scarso di personaggi neutrali scelga di diventare un membro, i rigidi requisiti e le regole dell'ordine significano che solo i personaggi legali lo trovano allettante a

lungo. La maggioranza dei membri è legale buona, con una significativa porzione di legali neutrali.

Benefici del personaggio: Le risorse dell'Ordine dell'Illuminazione sono vaste, ma l'organizzazione è attenta a non mettere mai troppe di esse nelle mani di una sola persona, per quanto degna di fiducia possa sembrare. I personaggi giocanti che sono membri possono contare sui cacciatori anatema delle ombre per avere uno stabile flusso di voci su attività malvagie o sospette, e possono trovare un luogo sicuro per riposare e guarire in qualsiasi città che abbia una cattedrale consacrata all'ordine. L'intolleranza dell'ordine per il male significa che è desideroso di combattere qualsiasi minaccia reale, ma non sprecherà inutilmente vite umane solo sulla semplice parola dei personaggi giocanti. Se i PG hanno bisogno di aiuto con un nemico particolarmente malvagio o con un'armata contrapposta, potrebbero essere in grado di fare appello a un individuo inquisitore, ma il DM ha la parola finale in tali attività.

L'Ordine dell'Illuminazione brama ardentemente le armi sacre, e pagherà il 60% del valore di un'arma se ha la capacità speciale sacra. Similmente, l'ordine apprezza la distruzione di oggetti e armi malvagie e pagherà il 60% del valore di un tale oggetto consegnato da un membro. L'ordine considera il proscioglimento di oggetti sacri e la distruzione di oggetti sacrileghi tra i più importanti dei suoi doveri.

Suggerimenti per l'interpretazione: Le personalità variano moltissimo tra i membri dei due rami dell'Ordine dell'Illuminazione.

Quelli affiliati con i cacciatori anatema delle ombre preferiscono metodi non intrusivi per trovare il male. Intrecciano i loro dialoghi con domande astute, usano l'inganno ogni volta che sentono che un tale comportamento è giustificato da un bene superiore, e spesso nascondono la loro affiliazione all'ordine allo scopo di meglio scoprire le vere intenzioni di quelli che incontrano. I cacciatori anatema delle ombre sono spesso individui tranquilli che osservano con attenzione gli effetti che le loro parole e azioni hanno sugli altri. Sono sospettosi e reazionari come gli inquisitori, ma sono meno aperti e loquaci riguardo a entrambi questi tratti.

I membri affiliati agli inquisitori anatema delle ombre, d'altra parte, si affidano al potere fisico e al senso cieco di cosa sia giusto per combattere apertamente il male. Incrollabili nella loro devozione a ciò che definiscono legge e bene, gli inquisitori sono schietti oratori che

presuppongono colpevolezza o motivi nascosti in molti individui. Sono molto sospettosi nei confronti degli altri e sembrano spinti più dallo zelo che dal riscontro dei fatti.

Tipico membro: Molti membri dell'Ordine dell'Illuminazione sono chierici e paladini di basso livello dediti a una divinità della legge, del bene, della distruzione o della guerra. Gli insegnamenti dell'ordine fondono insieme queste fedi in una pura missione alla ricerca di eliminare il male dal mondo. Molti membri con maggiore esperienza finiscono con l'acquisire uno o due livelli da ladro e poi perseguire una delle due classi di prestigio associate all'ordine. Sebbene membri di altre classi si uniscano all'ordine tutto il tempo, il gruppo incoraggia i nuovi membri a iniziare l'addestramento come chierici o paladini (se non l'hanno già fatto) per prepararsi a entrare in una delle classi di prestigio anatema delle ombre. Anche se un tipico membro potrebbe avere troppo poca esperienza per acquisire queste classi di prestigio, ognuno comunque si considera al servizio di uno dei due rami. Ad esempio, un paladino di 1° livello al servizio dell'ordine probabilmente pensa di essere un inquisitore anatema delle ombre in addestramento anche se gli mancano parecchi livelli per soddisfare i prerequisiti della classe di prestigio, mentre un chierico di 1° livello/ladro di 1° livello che ha servito i cacciatori per qualche anno si considera un potenziale cacciatore anatema delle ombre anche se potrebbe non soddisfare mai i requisiti della classe di prestigio.

Classi di prestigio: Le due classi di prestigio associate con l'ordine rappresentano l'apice delle due ramificazioni del gruppo. I cacciatori anatema delle ombre scovano il male, e gli inquisitori anatema delle ombre affrontano il male direttamente. Entrambe le classi richiedono un miscuglio di capacità da chierico e ladro (o paladino e ladro) per soddisfare i requisiti di accesso, e questi requisiti modellano il grosso dei membri della gilda. L'ordine si aspetta che tutti i membri aspirino a una delle due classi.

Per alcuni personaggi, il potere e la purezza dell'inquisitore sono difficili da mantenere, e quelli che falliscono i suoi standard esigenti spesso finiscono per diventare alcuni dei più potenti e dediti servitori del male: guardie nere. Questi traditori sono una macchia scura sulla luce dell'ordine, e sono il suo più grande nemico. Ancora peggio, alcuni malfattori spesso mantengono l'illusione che essi conservino il loro status precedente e operino



Simbolo
dell'Ordine
dell'Illuminazione

dall'interno dell'ordine per lunghi periodi di tempo prima che la loro malvagità sia finalmente scoperta.

Sapere della gilda: Uno dei più letali nemici dell'ordine, una guardia nera conosciuta solo per dicerie e reputazione, si suppone lavori tra i più alti ranghi dell'organizzazione stessa. Si dice che questo malfattore abbia ucciso o convertito qualsiasi membro che si sia mai avvicinato a scoprire la sua vera identità, e le voci sulla sua esistenza continuano ad accrescersi. L'ordine nega ufficialmente l'esistenza di un tale individuo e proibisce assolutamente ai suoi membri di riportare tali voci. Tuttavia, alcuni paladini usano *individuazione del male* sui membri con frequenza sorprendente, ed è stranamente insolito che un membro rifiuti di sottomettersi a un tale incantesimo.

Una campagna dell'Ordine dell'Illuminazione: L'Ordine dell'Illuminazione ha un rapporto complesso con il male che combatte, e una campagna che presenta uno o più membri può fornire ai PG la possibilità di esplorare la loro definizione di bene alla luce della posizione estremista assunta dal gruppo. Similmente, ci sono molte ricche opportunità di interpretazione di ruolo in una campagna che presenta l'ordine come una collezione di estremisti di allineamento buono che servono come antagonisti di personaggi che sono a loro volta di allineamento buono ma che hanno una visione del mondo più tollerante.

Esempio di Membro dell'Ordine dell'Illuminazione

Gabriel Silverbrow: Umano ladro 1/paladino 2; GS 3; umanoide Medio; DV 1d6 più 2d10; pf 17; Iniz +1; Vel 9 m; CA 16, contatto 11, colto alla sprovvista 15; Att base +2; Lotta +4; Att o Att comp +5 in mischia (2d6+3, spadone perfetto); AS punire il male 1 volta al giorno, attacco furtivo +1d6; QS aura di bene, *individuazione del male*, imposizione delle mani 4 volte al giorno, scoprire trappole; AL LB; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +3; For 14, Des 12, Cos 10, Int 8, Sag 13, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +5, Conoscenze (religioni) +1, Diplomazia +4, Disattivare Congegni +5, Intimidire +6, Nascondersi +2, Percepire Intenzioni +7, Raccogliere Informazioni +8, Scassinare Serrature +7; Attacco Poderoso, Incalzare, Indagatore.

Linguaggio: Comune.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, Gabriel può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +2 al tiro per colpire e infligge 2 danni extra.

Attacco furtivo (Str): Gabriel infligge 1d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie

distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Gabriel può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Individuazione del male (Mag): Gabriel può usare *individuazione del male* a volontà. Vedi l'incantesimo, pagina 244 del *Manuale del Giocatore*.

Scoprire trappole (Str): Gabriel può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Proprietà: Giaco di maglia+1, spadone perfetto, 2 elisir di nascondersi, pozione di cura ferite moderate, arnesi da scasso perfetti, 12 mo.

SEGUGI

L'organizzazione nota come i Segugi è dedicata a trovare le persone e riportarle alla giustizia (o a qualsiasi destino le attenda). Alcuni membri si limitano a rintracciare criminali; altri sono pronti a cacciare chiunque per un cliente che possa pagare il giusto prezzo. I capi del gruppo non si preoccupano di queste questioni, limitandosi a mantenere la reputazione dell'organizzazione come il posto in cui andare per trovare qualcuno.

I segugi possono accettare tutti gli incarichi che desiderano. Alcuni lavori provengono direttamente dai clienti che contattano i singoli membri. Altri possono venire attraverso il passaparola tra un membro e l'altro. Gli individui sono ferocemente competitivi, e se uno riesce dove un altro ha fallito, il vincitore fa pesare la propria vittoria sullo sconfitto. Infatti, i membri spesso si vantano degli incarichi che hanno portato a termine, sfidando gli altri a batterli sull'obiettivo (la loro preda). I membri possono lavorare insieme, ma molti lavorano da soli o con individui non membri in modo che si diffonda la voce della loro fama personale. Quindi, ogni volta che parecchi Segugi formano una squadra per catturare un nemico particolarmente elusivo, la voce si diffonde in lungo e in largo.

Nonostante questa rivalità, quando un obiettivo è troppo importante per rimanere in libertà, un membro può diffondere la voce di una taglia "libera" tra i Segugi. Questo significa che qualsiasi membro catturi l'obiettivo può chiederne la taglia. I membri che diffondono taglie libere non perdono la faccia nell'organizzazione per averlo fatto.

I Segugi trovano aberrante l'idea di dividere i propri guadagni. Di conseguenza, l'organizzazione non richiede una porzione delle entrate dei suoi membri. Non esistono palazzi della gilda né roccaforti ufficiali poiché nessun

membro che abbia rispetto di sé rimarrebbe all'interno di una base operativa.

Poiché così tanti degli obiettivi del gruppo sono umani, i ranger che hanno scelto gli umani come nemico prescelto hanno un vantaggio negli incarichi. Come risultato, una grossa percentuale dei membri è non umana, e allineamenti divergenti sono raramente un impedimento alla collaborazione. Infatti, gira voce che un'elfa di allineamento buono e uno gnoll di allineamento malvagio lavorino insieme regolarmente, poiché entrambi possono essere accettati in qualsiasi tipo società. L'abisso tra i loro allineamenti è superato dal ponte dei loro scopi comuni.

Unirsi ai Segugi: L'associazione ai Segugi è solo per invito. I membri riferiscono di capaci inseguitori che incontrano nei loro viaggi, e da queste segnalazioni i capi dell'organizzazione selezionano i candidati per diventare membri. Un membro del gruppo segue di nascosto ogni candidato per un po' di tempo. Se l'agente riferisce che il candidato ha il fervore e le doti necessarie, i capi gli offrono una possibilità di sottoporsi alla prova per diventare un membro. Un candidato che effettivamente nota un agente che lo segue ha praticamente un'offerta garantita.

Per essere accettato come membro, il candidato deve rintracciare un membro con un'esperienza considerevolmente superiore alla sua. La preda complica il lavoro lasciando piste false, raccontando agli abitanti del luogo storie fuorvianti e perfino ingaggiando briganti che compiano imboscate contro il candidato lungo il percorso. Il membro non deve aiutare il candidato in questa impresa; altrimenti, la prova non è valida. Un candidato che riesce a scovare il bersaglio supera la prova e può unirsi all'organizzazione.

Benefici del personaggio: I personaggi giocanti che appartengono ai Segugi ottengono l'accesso a molti spunti per avventure, missioni potenzialmente lucrative e una rete indipendente di alleati in grado di seguire tracce. Sebbene l'organizzazione dei Segugi nel suo insieme

non prenda posizione in questioni morali o politiche, il gruppo serve comunque come un utile luogo di incontro per avventurieri con mentalità simile.

Suggerimenti per l'interpretazione: I Segugi sono diretti ma cauti nelle loro interazioni personali. Prendono l'abitudine di valutare ogni creatura che incontrano, siccome chiunque un giorno potrebbe essere un obiettivo. Questo atteggiamento può farli sembrare distaccati, e le vite solitarie che molti conducono rafforzano questa impressione.

Tipico membro:

Quasi tutti i Segugi hanno almeno un livello da ranger, e molti sono ranger a classe singola di livello da 5° a 8°. L'organizzazione conta pochi membri, ma ogni individuo è esperto nella sopravvivenza e nel seguire tracce.

Classi di prestigio:

La classe di prestigio del segugio è decisamente preferita dai membri dell'organizzazione. I pochi che raggiungono alti livelli in quella classe servono come standard su cui altri segui-pista vengono giudicati. I membri che lavorano in aree esclusivamente urbane a volte preferiscono la classe di

prestigio del vigilante, che offre eccellenti capacità di raccolta delle informazioni che spesso sono più utili in un'ambientazione in cui le tracce fisiche e simili sono facilmente occultate.

Sapere della gilda: I Segugi detengono un record quasi perfetto, essendo riusciti a catturare ogni obiettivo che hanno perseguito ad eccezione di un mezzo-drago stregone di nome Zerin lo Scorticato. Zerin ha usato una combinazione di incantesimi potenti e vigore fisico per eludere tre Segugi di alto livello, due dei quali è riuscito a trucidare nel corso di battaglie lunghe e sfiancanti. Riluttanti a buttar via la vita altrui, i capi della gilda continuano a ponderare metodi per portare a termine la pericolosa missione senza chiedere aiuto all'esterno e così indebolire la reputazione della gilda.

Una campagna dei Segugi: Una organizzazione così orientata al risultato come i Segugi si presta in molti modi a una campagna. In una campagna con uno o più PG membri della gilda, parecchie avventure dovrebbero implicare l'inseguimento di obiettivi in nome della



Simbolo dei Segugi

Illustrazione di C. Labeas

gilda, ma è anche importante deviare da questa formula. Siccome non rinunciano mai a un obiettivo, i Segugi sono anche eccellenti antagonisti per avventurieri di livello da medio ad alto. Il costante inseguimento da parte di segugi esperti potrebbe far sentire braccato e tormentato anche il gruppo più potente. Tuttavia, i Segugi sono migliori se usati come una ricorrente minaccia minore piuttosto che come il principale antagonista di una campagna.

Esempio di Segugio

Sharla Redbow: Mezzelfa ranger 5; GS 5; umanoide Medio (elfo); DV 5d8+5; pf 31; Iniz +3; Vel 9 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 14; Att base +5; Lotta +6; Att +7 in mischia (2d6+1/19-20, spadone perfetto) o +9 a distanza (1d8+1/x3, arco lungo composito+1); Att comp +7 in mischia (2d6+1/19-20, spadone perfetto) o +7/+7 a distanza (1d8+1/x3, arco lungo composito+1); AS nemico prescelto umani +4, nemico prescelto orchi +2; QS compagno animale (cane da galoppo), benefici del compagno animale, tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare, empatia selvatica +4 (+0 bestie magiche); AL NB; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +3; For 12, Des 16, Cos 13, Int 10, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +8, Diplomazia +1, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +11, Raccogliere Informazioni +7, Sopravvivenza +10 (+12 seguendo tracce); Indagatore, Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Elfico.

Nemico prescelto (Str): Sharla ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiungere e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro gli umani. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni delle armi.

Contro gli orchi, ottiene un bonus di +2 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni delle armi.

Compagno animale (Str): Sharla ha un cane da galoppo addestrato alla guerra di nome Intrepido come compagno animale. Le caratteristiche e le peculiarità di Intrepido sono riassunte sotto.

Benefici del compagno animale: Sharla e Intrepido usufruiscono delle qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Sharla può gestire Intrepido come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo al cane da galoppo.

Condividere incantesimi (Str): Sharla può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su se stessa abbia effetto anche su Intrepido se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con un bersaglio di "Incantatore" sul compagno animale.

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

Incantesimo da ranger preparato (2° livello dell'incantatore): 1° - passo veloce.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral, spadone perfetto, arco lungo composito+1 (bonus For +1), 10 frecce di ferro freddo, 9 frecce d'argento, 1 freccia sacra+1, 17 mo.

Intrepido, cane da galoppo compagno: GS -; animale Medio; DV 2d8+4; pf 13; Iniz +2; Vel 12 m; CA 16, contatto 12, colto alla sprovvista 14; Att base +1; Lotta +3; Att +3 in mischia (1d6+3, morso); Att comp +3 in mischia (1d6+3, morso); AS sbilanciare; QS comando bonus, visione crepuscolare, olfatto acuto; AL N; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +1; For 15, Des 15, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Nuotare +3, Osservare +5, Saltare +8, Sopravvivenza +1 (+5 quando segue tracce con olfatto acuto); Allerta, Seguire Tracce^B.

Sbilanciare (Str): Un cane da galoppo addestrato alla guerra che colpisce con un attacco con il morso può tentare di sbilanciare l'avversario (+1 modificatore alla prova) come azione gratuita senza compiere un attacco di contatto né provocare attacchi di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare il cane.

Comandi: Intrepido conosce i seguenti comandi (compreso il comando bonus): annusa, assisti attacco†, assisti seguire tracce†, attacca, fermo, indietro, segui.

†Nuovo comando descritto a pagina 97.

Olfatto acuto (Str): Può individuare nemici in avvicinamento, fiutare avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto. Vedi pagina 308 del *Manuale dei Mostri*.

CREARE UN'ORGANIZZAZIONE

Questa sezione traccia una struttura che aiuta il DM a creare organizzazioni per la sua campagna di DUNGEONS & DRAGONS. Utilizzando un sistema simile alle regole per la generazione delle città nella *Guida del DUNGEON MASTER*, il DM può creare qualsiasi organizzazione: da una minuscola società di barche nel locale villaggio a una estesa gilda di ladri nella metropoli preferita, includendo il tipo e le dimensioni dell'organizzazione, l'allineamento dominante, le risorse disponibili, l'autorità, la demografia razziale e la composizione di classi e livelli dell'intero gruppo.

Le organizzazioni descritte in dettaglio precedentemente in questo capitolo non seguono necessariamente questo formato, siccome molte sono sparpagliate in numerose comunità. Quando si usa una di queste organizzazioni nel proprio gioco, si potrebbero voler usare le linee guida sottostanti per stabilire un particolare ramo della gilda in un paese o città.

PUNTO 1: TIPO

Il tipo di un'organizzazione descrive il suo ruolo nella società, da una semplice gilda di artigiani a un ramificato sindacato criminale. Se il DM non ha ancora deciso il tipo di organizzazione che vuole creare, può usare la Tabella 6-1: "Tipi di organizzazioni" per generare questa informazione in modo casuale. La tabella non è pensata come elenco

esauriente della gamma di possibilità, ma come stimolo alla creatività del DM.

PUNTO 2: ALLINEAMENTO

Ogni organizzazione ha un allineamento di base che descrive la visione generale del gruppo su questioni morali ed etiche. Non tutti gli allineamenti dei membri concordano con questa opzione di base, ma molti probabilmente non se ne distaccano di più di un passo.

L'allineamento di un'organizzazione non ha bisogno di concordarsi con l'allineamento dominante della sua comunità, sebbene molte lo facciano. Se il DM non ha ancora selezionato l'allineamento dell'organizzazione, può tirare per determinarlo a caso sulla Tabella 6-2: "Allineamento dell'organizzazione". Molte organizzazioni tendono a essere legali (il più stabile degli allineamenti). Alcuni allineamenti potrebbero non essere molto in accordo con certi tipi di organizzazioni (vedi Tabella 6-1: "Tipi di organizzazioni" per gli allineamenti tipici), ma questo non significa che non si possa mescolare in modo creativo questi due elementi per formare un'unica organizzazione, purché si riesca a escogitare un fondamento logico sufficientemente convincente.

Descrizione degli allineamenti

Legale buono: Un'organizzazione legale buona si sforza di aiutare gli altri, ma stempera la sua bontà con la devozione alla lettera della legge e l'attenzione al dettaglio e alla politica. Molti centri di apprendimento sono legali buoni.

TABELLA 6-1: TIPI DI ORGANIZZAZIONI

d%	Tipo di organizzazione	Allineamento tipico*
01-40	Professionale (tirare d% per sottotipo)	-
01-45	Gilda di artigiani	LB, NB, LN, N, LM, NM
46-90	Gilda di professionisti	LB, NB, LN, N, LM, NM
91-00	Gilda di avventurieri	Qualsiasi
41-55	Religiosa (tirare d% per sottotipo)	-
01-60	Ordine sacro	Qualsiasi
61-80	Santuario di druidi	NB, LN, N, CN, NM
81-90	Culto periferico	Qualsiasi
91-00	Ordine di paladini	LB
56-70	Apprendimento (tirare d% per sottotipo)	-
01-40	Università	LB, NB, LN, N, LM, NM
41-55	Collegio bardico	LB, NB, CB, LN, N, CN
56-75	Monastero	LB, LN, LM
76-85	Rete di spie	Qualsiasi
86-00	Lega di esploratori	LB, NB, CB, LN, N, CN
71-80	Magica (tirare d% per sottotipo)	-
01-50	Collegio di maghi	NB, LN, N, CN, NM
51-70	Conclave di alchimisti	NB, LN, N, CN, NM
71-90	Accademia di arcanisti	NB, LN, N, CN, NM
91-00	Gilda di stregoni	NB, LN, N, CN, NM
81-90	Criminale (tirare d% per sottotipo)	-
01-30	Gilda di ladri	N, CN, LM, NM, CM
31-40	Gilda di assassini	LM, NM, CM
41-50	Gilda di mendicanti	N, CN, LM, NM, CM
51-70	Banda di strada	N, CN, NM, CM
71-80	Sindacato di criminali	LN, N, CN, LM, NM, CM
81-90	Consorzio di contrabbandieri	Qualsiasi
91-95	Banda anarchica	CB, CN, CM
96-00	Guerrieri per la libertà	CB, CN, CM
91-95	Tirare due volte e combinare i risultati	-
96-100	Altro (a opzione del DM)	Qualsiasi

*Vedi "Allineamento" e la Tabella 6-2 per maggiori dettagli e opzioni.

TABELLA 6-2: ALLINEAMENTO DELL'ORGANIZZAZIONE

d%	Allineamento dell'organizzazione
01-25	Lo stesso del potere centrale principale della comunità
26-30	Opposto al potere centrale principale della comunità*
31-45	Legale buono
46-55	Neutrale buono
56-60	Caotico buono
61-73	Legale neutrale
74-80	Neutrale
81-83	Caotico neutrale
84-93	Legale malvagio
94-98	Neutrale malvagio
99-100	Caotico malvagio

*Se il potere centrale principale della comunità è neutrale, tirare di nuovo.

Neutrale buono: Queste organizzazioni cercano di aiutare chi ha bisogno senza troppo interessarsi a influenzare la struttura di potere di una comunità. Molte organizzazioni caritatevoli sono neutrali buone.

Caotico buono: Un'organizzazione con questo allineamento lavora instancabilmente per proteggere la gente dalla tirannia. Le organizzazioni caotiche buone cercano sempre di fare la cosa giusta, ma la mancanza di comunicazione e previdenza spesso provoca il fallimento dei piani; può anche capitare che i membri del gruppo lavorino con scopi opposti. Un tale gruppo potrebbe servire qualsiasi funzione da protestanti pacifici a guerrieri per la libertà.

Legale neutrale: Molte organizzazioni legali neutrali esistono in funzione dei loro scopi tanto quanto per quelli dei loro membri. Tendono alla burocrazia e a regolazioni codificate, e sottolineano il bisogno di ordine sopra ogni cosa. Molte gilde professionali sono legali neutrali.

Neutrale: Le organizzazioni veramente neutrali si preoccupano poco della comunità circostante, e trascorrono invece il loro tempo favorendo i propri interessi. Hanno la tendenza ad essere le più accoglienti di punti di vista differenti. Molte gilde arcane sono neutrali, rispettando il diritto di ogni mago alle proprie convinzioni.

Caotico neutrale: Nonostante numerose organizzazioni caotiche neutrali dichiarino di combattere per la libertà personale e contro gli abusi del potere al governo, molte altre esistono semplicemente allo scopo di creare discordia. Un'organizzazione caotica neutrale potrebbe essere un gruppo di vandali, anarchici o rivoluzionari.

Legale malvagio: Un'organizzazione legale malvagia usa le leggi e i regolamenti della comunità a proprio beneficio, favorendo i propri scopi a spese di quanti sono meno abili nello sfruttamento delle regole. Forse ironicamente, le organizzazioni legali malvagie possono (e capita spesso) esistere abbastanza bene in società legali buone, semplicemente perché sono disposte a seguire le leggi (a meno che non possano farla franca infrangendole). Le gilde professionali espansionistiche o monopolistiche potrebbero essere legali malvagie.

Neutrale malvagio: Un'organizzazione neutrale malvagia si preoccupa dei bisogni dei suoi membri prima di tutto il resto. Molte gilde di ladri sono neutrali malvagie.

Caotico malvagio: Una tale organizzazione esiste soltanto per aiutare i suoi singoli membri a spargere odio, distruzione e caos. Un culto omicida è un esempio di un'organizzazione caotica malvagia.

PUNTO 3: DIMENSIONI

Determinare quanto è grande l'organizzazione e dove ha la propria base. Se il DM non ha ancora scelto le dimensioni in base alla necessità della sua campagna, tirare sulla Tabella 6-3: "Dimensioni dell'organizzazione". Le dimensioni (minore, media o maggiore) aiuteranno il DM a determinare la popolazione dei membri dell'organizzazione.

TABELLA 6-3: DIMENSIONI DELL'ORGANIZZAZIONE

d%	Dimensioni dell'organizzazione
01-40	Minore ¹
41-90	Media ²
91-100	Maggiore

¹ Le organizzazioni minori non esistono in piccoli insediamenti o borghi.

² Le organizzazioni medie non esistono nei piccoli insediamenti.

PUNTO 4: POPOLAZIONE E RISORSE

Dopo avere determinato le relative dimensioni della propria organizzazione, utilizzare la colonna appropriata nella Tabella 6-4: "Membri per dimensioni della comunità" per determinarne la popolazione. Se il DM ha già deciso le dimensioni e la popolazione dei membri, può saltare questo punto.

Proprio come una comunità, ogni organizzazione ha un limite di monete d'oro alle sue risorse basato sulle dimensioni e la popolazione. Il limite di monete d'oro è un indicatore della quantità massima di denaro che l'organizzazione può permettersi di spendere in una qualsiasi settimana, per un qualsiasi oggetto o per il conseguimento di un qualche obiettivo.

Il limite di monete d'oro indicato nella Tabella 6-4 è per un'organizzazione media. Un'organizzazione minore ha un limite di monete d'oro della metà della cifra indicata, mentre un'organizzazione maggiore ha un limite di monete d'oro del doppio della cifra indicata.

Per determinare la quantità di denaro in contanti in un'organizzazione, o il valore totale di un certo oggetto di equipaggiamento in vendita in un qualsiasi momento,

TABELLA 6-4: MEMBRI PER DIMENSIONI DELLA COMUNITÀ

Dimensioni comunità	Popolazione comunità	Membri dell'organizzazione ¹			Limite MO ²
		Minore	Media	Maggiore	
Piccolo insediamento	20-80	n/a	n/a	1-2	20 mo
Borgo	81-400	n/a	1-2	3-5	50 mo
Villaggio	401-900	1-2	3-5	6-10	100 mo
Piccolo paese	901-2.000	3-5	6-10	11-25	400 mo
Grande paese	2.001-5.000	6-10	11-25	26-60	1.500 mo
Piccola città	5.001-12.000	11-25	26-60	61-125	7.500 mo
Grande città	12.001-25.000	26-60	61-125	126-250	20.000 mo
Metropoli	25.001 o più	61-125	126-250	251 o più	50.000 mo

¹ Queste cifre possono essere usate per rappresentare quanti membri esistono in una certa comunità; non devono necessariamente rappresentare il numero totale di membri nell'organizzazione.

² Dimezzare la cifra indicata per le organizzazioni minori e raddoppiarla per le organizzazioni maggiori.

moltiplicare la metà del limite di mo per 1/10 dei membri dell'organizzazione.

PUNTO 5: DEMOGRAFIA

Per usare efficacemente un'organizzazione nel gioco, il DM deve conoscerne la composizione. Le seguenti linee guida gli permettono di determinare le classi e le razze più comuni rappresentate e i livelli dei vari membri appartenenti al gruppo, dal capo fin giù agli associati di più basso rango.

Demografia delle classi

La mescolanza di classi rappresentate in una qualsiasi organizzazione dipende dal fatto che quel gruppo sia esclusivo (limitando i propri membri quasi completamente a una singola occupazione), misto (con una classe dominante e una piccola rappresentazione di altre classi) o integrato (comprendendo membri da un'ampia varietà di classi).

TABELLA 6-5: MESCOLANZA DI CLASSI

Esclusivo	
Classe primaria	96%
Classe secondaria	2%
Classe terziaria	1%
Altre classi	1%
Misto	
Classe primaria	79%
Classe secondaria	9%
Classe terziaria	5%
Classe terziaria	3%
Classe terziaria	2%
Altre classi	2%
Integrato	
Classe primaria	37%
Classe secondaria	20%
Classe terziaria	18%
Classe terziaria	10%
Classe terziaria	7%
Classe terziaria	5%
Altre classi	3%

Il DM dovrebbe scegliere una classe primaria in base al tipo, all'allineamento e alla posizione della sua organizzazione. Per esempio, molte organizzazioni basate sul commercio contano degli esperti come classe primaria, mentre le organizzazioni religiose hanno adepti, chierici o altri incantatori divini in maggioranza. Molte gilde di

ladri sono miste, con una maggioranza di ladri ma un certo numero di esperti, combattenti, guerrieri, bardi e altre classi. Una tipica accademia di maghi potrebbe essere esclusiva (limitando i suoi membri quasi interamente ai puri maghi) o mista (con stregoni e altri incantatori arcani che si uniscono all'assemblea). Una gilda di avventurieri ha grosse probabilità di essere altamente integrata, con membri di tutti i livelli sociali. Non bisogna dimenticare di includere una o più classi di PNG nella propria demografia, in particolare combattenti ed esperti.

Membri di più alto livello

Utilizzare la Tabella 6-6 e la Tabella 6-7 per determinare il personaggio di più alto livello nella classe primaria dell'organizzazione. Tirare il dado indicato per la classe che è stata scelta come primaria, e applicare il modificatore in base alle dimensioni della comunità indicato nella Tabella 6-9.

Per classi secondarie, terziarie e altre, utilizzare la Tabella 6-8 per determinare il personaggio di più alto livello in base alle dimensioni del paese. Ad esempio, in una piccola città, il personaggio di più alto livello della classe secondaria dell'organizzazione sarà metà del risultato derivato dalla Tabella 6-6 o 6-7, mentre il personaggio di più alto livello delle classi terziarie dell'organizzazione sarà un quarto del risultato normale. I personaggi di altre classi saranno di 1° livello.

TABELLA 6-6: MEMBRI DI PIÙ ALTO LIVELLO (CLASSI PG)

Classe PG	Livello di personaggio (Classe primaria)
Barbaro	1d4 + modificatore comunità
Bardo	1d6 + modificatore comunità
Chierico	1d6 + modificatore comunità
Druido	1d6 + modificatore comunità
Guerriero	1d8 + modificatore comunità
Ladro	1d8 + modificatore comunità
Mago	1d4 + modificatore comunità
Monaco	1d4 + modificatore comunità
Paladino	1d3 + modificatore comunità
Ranger	1d3 + modificatore comunità
Stregone	1d4 + modificatore comunità

TABELLA 6-7: MEMBRI DI PIÙ ALTO LIVELLO (CLASSI PNG)

Classe PNG	Livello di personaggio (Classe primaria)
Adepto	1d6 + modificatore comunità
Aristocratico	1d4 + modificatore comunità
Combattente	2d4 + modificatore comunità
Esperto	3d4 + modificatore comunità
Popolano	4d4 + modificatore comunità

TABELLA 6-8: PERSONAGGIO DI PIÙ ALTO LIVELLO PER DIMENSIONI DELLA COMUNITÀ

Classe secondaria

Fino a piccola città

Dividere per 2 risultato Tabella 6-6 o 6-7

Grande città

01-75: Dividere per 2 risultato
Tabella 6-6 o 6-7
76-100: Usare risultato
Tabella 6-6 o 6-7

Metropoli

01-50: Dividere per 2 risultato
Tabella 6-6 o 6-7
51-100: Usare risultato
Tabella 6-6 o 6-7

Classe terziaria

Fino a piccola città

Dividere per 4 risultato Tabella 6-6 o 6-7

Grande città

01-75: Come secondaria, ma dividere per 2
76-100: Stesso della secondaria

Metropoli

01-50: Come secondaria, ma dividere per 2
51-100: Stesso della secondaria

Altre classi*

Fino a piccola città

1° livello

Grande città

Come terziaria, ma dividere per 2

Metropoli

Come terziaria, ma dividere per 2

* C'è una probabilità del 5% che un singolo membro di una classe varia sia calcolato come se quel personaggio fosse il personaggio di più alto livello nella classe primaria.

Nelle comunità più grandi, c'è una possibilità che il personaggio di più alto livello nella classe secondaria usi il normale risultato della Tabella 6-6 o della Tabella 6-7, e una possibilità che il personaggio di più alto livello nella classe terziaria sia determinato proprio come la classe secondaria. Il personaggio di più alto livello in tutte le altre classi sarà la metà del risultato derivato dalla classe terziaria. Arrotondare per difetto i risultati frazionari, ma considerare qualsiasi risultato inferiore al 1° livello come 1° livello.

In qualsiasi organizzazione, c'è una probabilità del 5% che un singolo membro che non appartiene alle classi primaria, secondaria o terziaria del gruppo abbia un livello pari (o superiore) al personaggio di più alto livello nella classe primaria dell'organizzazione. Questo personaggio potrebbe rappresentare un "elemento a sorpresa" nell'organizzazione, un membro unico o semplicemente un pesce fuor d'acqua.

TABELLA 6-9: MODIFICATORI DI COMUNITÀ

Dimensioni comunità	Modificatore di comunità
Piccolo insediamento	-3*
Borgo	-2*
Villaggio	-1
Piccolo paese	+0
Grande paese	+3
Piccola città	+6
Grande città	+9
Metropoli	+12

* Un piccolo insediamento o un borgo ha la probabilità del 5% di aggiungere +10 al modificatore di un livello da ranger o da druido.

Personaggi totali di ogni classe

Utilizzare il metodo seguente per determinare i livelli di tutti i personaggi in un'organizzazione di qualsiasi classe.

OPZIONE: CREARE LE STATISTICHE DI UN'ORGANIZZAZIONE

Una volta che il DM ha creato la propria organizzazione, può usare questo esempio per creare le statistiche per il gruppo. Questo punto non è necessario, ma aiuta a riassumere l'organizzazione per facile referenza.

Nome (dimensioni): AL [abbreviazione dell'allineamento]; limite delle risorse XX mo; membri XX [mescolanza razziale: isolata, mista o integrata] [(razza XX%, razza XX%, razza XX% ecc.).

Se il personaggio di più alto livello di una certa classe indicato è 4° livello o superiore, supporre che ci sia un personaggio aggiuntivo di quella classe della metà di quel livello. Se questo procedimento risulta in un personaggio che è di 4° livello o superiore, supporre che ci siano due personaggi di metà del livello di quel personaggio. Continuare finché non è determinato il numero di personaggi di 2° o 3° livello. Non generare in questo modo membri di 1° livello.

Dopo che si è determinato il numero di personaggi di 2° e 3° livello di ogni classe, dividere la popolazione rimanente in modo tale che concordi con la demografia di classe dell'organizzazione. Ad esempio, se il 37% di un'organizzazione sono ladri, allora il 37% dei membri rimanenti sono ladri di 1° livello. Ripetere per ogni classe presente nell'organizzazione.

È anche possibile completare qualsiasi organizzazione con alcuni personaggi di classi non rappresentate nella tipica mescolanza dell'organizzazione. Per esempio, anche se una gilda di ladri non ha una voce per i maghi, è comunque possibile aggiungerne uno ai membri. Non bisogna dimenticare di includere personaggi multiclasse o di classi di prestigio come appropriato.

I numeri finali dei membri (in particolare i personaggi di 1° livello di classi PG) potrebbero non concordare bene con la quantità attesa di quella classe nella comunità, come indicato nel Capitolo 5 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Non bisogna preoccuparsi troppo per questo. Il metodo di quel volume per determinare il numero di personaggi con livelli di classe PG potrebbe essere troppo conservativo per la propria campagna, soprattutto se si hanno molte città e metropoli (che con ogni probabilità avranno grandi organizzazioni potenti). Se il DM ha bisogno di una motivazione per questa discrepanza, può

La cifra che segue ogni nome di razza è una percentuale di tutti i membri, non il numero esatto di individui di quella razza.

Autorità: [Nome, sesso, razza, classe e livello per ciascuno].
Personaggi importanti: [Nome, sesso, razza, classe e livello (titolo o posizione) per ciascuno].

Altri: [mescolanza di classi: esclusivo, misto o integrato]; [classe e livello (XX), classe e livello (XX) ecc.]. Le cifre in questa voce sono il numero esatto di membri di ogni classe.

Note: Scrivere qui qualsiasi nota speciale sull'organizzazione.

considerare la possibilità che l'organizzazione abbia attirato un gran numero di membri da paesi e villaggi isolati. Inoltre, non bisogna dimenticare che molti personaggi di basso livello potrebbero appartenere a più di una organizzazione.

Capo dell'organizzazione

Il capo di un'organizzazione di solito è il personaggio di più alto livello della classe primaria. Tirare sulla Tabella 6-10: "Capo dell'organizzazione" o selezionare un personaggio appropriato per guidare il gruppo.

TABELLA 6-10: CAPO DELL'ORGANIZZAZIONE

d%	Capo
01-70	Personaggio di più alto livello della classe primaria
71-85	Personaggio col secondo più alto livello della classe primaria
86-95	Personaggio di più alto livello (indipendentemente dalla classe)
96-100	Altro (a scelta del DM)

Demografia razziale

Molte organizzazioni rispecchiano la mescolanza razziale locale, anche se sono comuni le eccezioni. Utilizzare la Tabella 6-11: "Demografia razziale", o selezionare un'appropriata mescolanza razziale per la propria organizzazione.

TABELLA 6-11: DEMOGRAFIA RAZZIALE

d%	Demografia
01-60	Stessa della comunità ¹
61-90	Più isolata della comunità ²
91-100	Più integrata della comunità ³

¹ Vedi la Tabella "Mescolanza razziale delle comunità" pagina 139 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

² Usare la mescolanza razziale di un passo verso isolata. Se la comunità usa già la mescolanza razziale isolata, considerarla isolata.

³ Usare la mescolanza razziale di un passo verso integrata. Se la comunità usa già la mescolanza razziale integrata, considerarla integrata.

PUNTO 6: ARRICCHIRE DI DETTAGLI

A questo punto, tutto quello che rimane da fare è soffiare vita nella struttura che è stata creata. Dare un nome all'organizzazione, trasformare i PNG in personaggi a tutto tondo (con personalità e background come appropriato) e collegare l'organizzazione alla storia della campagna.

Ora è il momento di determinare altri dettagli cruciali sul gruppo creato. È un'organizzazione segreta la cui esistenza è nota solo ai suoi membri? Anche una gilda di artigiani potrebbe vantarsi di segretezza e mistero. Quanto è facile o difficile unirsi al gruppo? Che tipo di insegne, parole in codice o strette di mano segrete usa il gruppo? Il gruppo gode forse del sostegno (pubblico o privato) delle autorità locali, o è un'assemblea di rinnegati? L'organizzazione è rispettata dalla popolazione, o i suoi membri sono paria sociali?

Questi e altri dettagli sono ciò che trasformerà l'organizzazione da una mera collezione di numeri in una parte ben sviluppata della propria campagna.

APPENDICE: L'AVVENTURIERO EPICO

Il *Manuale del Giocatore* stabilisce il 20° livello come limite al potere e all'esperienza di un giocatore. La *Guida del DUNGEON MASTER*, tuttavia, fornisce regole per proseguire oltre quel limite al 21° livello e oltre. Tali personaggi sono chiamati personaggi di livello epico e usano regole leggermente modificate per gestire le loro interazioni.

Questa sezione discute alcune questioni relative ai personaggi abili epici, dal diventare un personaggio di livello epico, all'avanzare a livelli epici in classi di prestigio, fino a nuovi talenti epici.

DIVENTARE UN AVVENTURIERO DI LIVELLO EPICO

Il passaggio dall'eroe di tutti i giorni all'eroe epico non è stabilito a priori in tutti i giochi. Ogni DM ha le proprie opinioni su come (o se) incorporare personaggi di livello epico nella campagna. Supponendo che la propria campagna offra ai personaggi l'opportunità di raggiungere il 21° livello, questa sezione fornisce qualche consiglio per il giocatore e per il DM di un ladro, ranger, bardo o personaggio simile da usare quando ci si avvicina a quel punto.

Più di qualsiasi altro tipo di personaggio, i grandi avventurieri del sapere sono identificati da audaci imprese di scaltrezza, abilità e pura temerarietà. Giasone guidò una banda di mitici eroi in una grande cerca per il vello d'oro. Orfeo affrontò con coraggio gli orrori del mondo ultraterreno solo con le sue doti musicali per liberare la sua amata Euridice. Il leggendario cacciatore Orione proclamò che poteva uccidere qualsiasi animale nel mondo. Loki rubò qualsiasi cosa su cui potesse mettere le mani, inclusi i Pomi Dorati di Idun e la Collana di Brisingamen. Allo scopo di raggiungere il 21° livello, un avventuriero potrebbe dover portare a compimento un'impresa di tale audacia che perfino gli dei noterebbero la sua abilità.

Un altro segno di un leggendario personaggio dotato di abilità è il suo talento in una particolare area di esperienza. Mentre chiunque abbia 23 gradi in una singola abilità potrebbe affermare di essere il migliore al mondo, le gare epiche che coinvolgono tali abilità sono il solo modo di provare una tale affermazione. Che una tale gara assuma la forma di una serie di imprese sempre più difficili (come un set di serrature dotate di trappole immonde che devono essere aperte in sicurezza) oppure di una singola sfida di proporzioni titaniche (come l'attraversamento a nuoto di un oceano), la gara deve essere realmente memorabile nel suo scopo e difficoltà.

Ovviamente, è possibile sfruttare simili scopi o cerche anche per personaggi non epici. Il completamento di una missione mozzafiato o la sconfitta di un grande avversario in una prova di abilità sono classici adempimenti per avventurieri di tutti i livelli.

PERSONAGGI CON CLASSI DI PRESTIGIO DI LIVELLO EPICO

La *Guida del DUNGEON MASTER* ha informazioni sull'avanzamento delle classi standard oltre il 20° livello. Il personaggio può anche avanzare oltre il 10° livello in una classe di prestigio che offre già dieci livelli, ma solo se il livello del personaggio è già il 20° o più. Il personaggio non può avanzare in una classe con meno di dieci livelli oltre il livello massimo indicato per quella classe, indipendentemente dal livello del personaggio.

Quando un personaggio di livello epico avanza oltre il 10° livello in una classe di prestigio, segue tutte le regole presentate nella *Guida del DUNGEON MASTER*. Inoltre, deve creare una progressione di livelli epici per la classe di prestigio, proprio come la *Guida del DUNGEON MASTER* presenta progressioni di livelli epici per le classi del *Manuale del Giocatore*. Molti, ma non tutti, i privilegi di classe continuano ad accumularsi oltre il 10° livello. Le seguenti linee guida descrivono come creare una progressione di classe epica, e sono seguite da un esempio di progressione epica per la classe di prestigio dell'esploratore di dungeon (vedi pagina 40).

— Bonus ai tiri salvezza base e bonus di attacco base non aumentano dopo il 20° livello di personaggio. Siccome il personaggio non può raggiungere il 11° livello o oltre in una classe di prestigio senza essere almeno un personaggio di 21° livello, non ci sono colonne per i tiri salvezza base o gli attacchi base per queste classi oltre il 10° livello. Invece, utilizzare la Tabella 6-18: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco epici", pagina 206 della *Guida del DUNGEON MASTER*, per determinare i bonus epici del personaggio ai tiri salvezza e ai tiri per colpire.

— Il personaggio continua a ottenere Dadi Vita e punti abilità come di norma oltre il 10° livello.

— In generale, qualsiasi privilegio di classe che usa il livello di classe come parte di una formula matematica, come per i danni da punire dell'inquisitore anatema delle ombre, continua ad aumentare come di norma per livello

di classe. Tuttavia, qualsiasi privilegio di classe di prestigio che calcola una CD del tiro salvezza usando il livello di classe (come per l'attacco spaventoso dell'uccisore dal volto spettrale) dovrebbe sommare solo metà dei livelli di classe del personaggio oltre il 10°. Quindi, un attacco spaventoso di un uccisore dal volto spettrale di 14° livello avrebbe una CD di 22 (10 + livello di classe fino al 10° + metà dei livelli di classe oltre il 10°) + modificatore di Carisma. Senza questa modifica, le CD dei tiri salvezza per le capacità di classe di prestigio di un personaggio di livello epico aumentano ad un ritmo molto più veloce di quelle delle normali capacità di classe.

— Per gli incantatori, il livello dell'incantatore continua ad aumentare dopo il 10° livello allo stesso ritmo con cui aumentava durante i primi dieci livelli della classe di prestigio. Di conseguenza, un vigilante di 13° livello aggiunge 13 al suo livello dell'incantatore derivato da un'altra classe per determinare il livello dell'incantatore totale. Tuttavia, gli incantesimi al giorno non aumentano dopo il 20° livello del personaggio.

— I poteri di famigli, cavalcature speciali e compagni animali continuano ad aumentare man mano che i loro padroni acquisiscono livelli, se sono basati su una formula che include il livello del personaggio.

— Tutti i privilegi di classe che aumentano o si accumulano come parte di uno schema ripetuto (come per l'attacco furtivo di un flagello dei mari disonorevole) continuano anche ad aumentare o accumularsi dopo il 10° livello allo stesso ritmo. Un'eccezione a questa regola è qualsiasi progressione di talento bonus garantita come privilegio di classe. Se il personaggio ottiene talenti bonus come parte di un privilegio di classe, questi non aumentano con i livelli epici. Invece, queste classi ottengono una nuova progressione di talenti bonus (che varia da classe a classe; vedi sotto).

— In aggiunta ai privilegi di classe mantenuti dai livelli non epici, ogni classe ottiene un talento bonus ogni due, tre, quattro o cinque livelli oltre il 10°. Questo talento

DIETRO IL SIPARIO: LIVELLI EPICI E CLASSI DI PRESTIGIO

Le regole epiche permettono di andare oltre il normale limite di livelli in una classe di prestigio, ma solo se è una classe con dieci livelli. Perché non è possibile aggiungere livelli a una classe di prestigio con meno di dieci livelli?

È troppo facile: Raggiungere il livello massimo di una classe di prestigio da dieci livelli richiede parecchio tempo e sforzo, sottraendone significativamente al conseguimento di altre classi. Ma dopo avere raggiunto il livello massimo in una classe di prestigio con solo cinque livelli, ad esempio, il personaggio non ha necessariamente fatto più di una piccola deviazione dalla sua classe (o classi) principali.

Non è abbastanza significativo: I personaggi con dieci livelli nella classe di prestigio dell'assassino indubbiamente si ritengono assassini, indipendentemente dal fatto che abbiano anche

dieci livelli in una o più altre classi. Se il personaggio ha acquisito meno di dieci livelli in una classe di prestigio, quei livelli rappresentano una frazione più piccola dell'identità del personaggio.

È difficile creare una progressione epica: Con solo pochi livelli come guida, è difficile determinare quale potrebbe essere un'appropriata progressione dei privilegi di classe per la classe. Il ritmo di incremento di una capacità speciale potrebbe essere troppo veloce da estrapolare su un infinito numero di livelli, oppure potrebbero semplicemente esserci troppi pochi privilegi di classe per creare una progressione epica unica.

Detto ciò, se il DM vuole permettere a un personaggio di acquisire livelli epici in una classe di prestigio con meno di dieci livelli nella propria progressione, non c'è problema. Bisognerebbe collaborare con il proprio DM per creare una progressione epica per la classe (vedi "Dietro il sipario: Progressione epica" a pagina 210 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

bonus aumenta la progressione di privilegi di classe di ogni classe, perché altrimenti non tutte le classi migliorano i privilegi di classe oltre il 10° livello. Questi talenti bonus sono in aggiunta al talento che ogni personaggio ottiene ogni tre livelli (come per la Tabella 6-19: "Benefici derivanti dall'esperienza e dai livelli epici", pagina 206 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

— Il personaggio non ottiene nessun nuovo privilegio di classe, poiché non ci sono nuovi privilegi di classe descritti per questi livelli. I privilegi di classe con una progressione che rallenta o si ferma prima del 10° livello e i privilegi che hanno un limitato elenco di opzioni non migliorano man mano che il personaggio acquisisce livelli epici. Similmente, non migliorano i privilegi di classe che sono ottenuti a un singolo livello.

ESEMPIO DI PROGRESSIONE DI CLASSE DI PRESTIGIO EPICA: ESPLORATORE DI DUNGEON

Se si ha l'intenzione di avventurarsi in un complesso di dungeon infestato di trappole, il compagno migliore da portarsi appresso è l'esploratore di dungeon epico.

Dado Vita: d6.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 8 + modificatore di Int.

Percepire trappole (Str): Il bonus ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole di un esploratore di dungeon epico e il suo bonus di schivare alla CA contro le trappole aumentano di 1 per ogni tre livelli oltre il 10°.

Presagio (Mag): Un esploratore di dungeon epico può usare *presagio* una volta al giorno addizionale per ogni tre livelli oltre il 9°.

Padronanza dell'abilità (Str): Un esploratore di dungeon epico può applicare l'effetto della padronanza dell'abilità a una abilità di classe addizionale ogni volta che raggiunge un nuovo livello.

Percezione cieca (Str): Un esploratore di dungeon epico può usare percezione cieca una volta al giorno addizionale per ogni cinque livelli oltre il 10°.

Talenti bonus: Un esploratore di dungeon epico ottiene un talento bonus ogni tre livelli oltre il 10°.

ESPLORATORE DI DUNGEON

Livello di classe	Speciale
11°	Padronanza dell'abilità
12°	<i>Presagio</i> 4 volte al giorno
13°	Percepire trappole +5, talento bonus
14°	-
15°	Percezione cieca 3 volte al giorno, <i>presagio</i> 5 volte al giorno
16°	Percepire trappole +6, talento bonus
17°	-
18°	<i>Presagio</i> 6 volte al giorno
19°	Percepire trappole +7, talento bonus,
20°	Percezione cieca 4 volte al giorno

TALENTI EPICI

I talenti seguenti sono disponibili solo ai personaggi di livello epico; cioè, personaggi almeno di 21° livello. La versione di questi talenti descritta di seguito sostituisce qualsiasi versione precedentemente pubblicata di talenti dello stesso nome.

Abilità Focalizzata Epica [Epico]

Scegliere un'abilità, come Muoversi Silenziosamente. Il personaggio ha una destrezza leggendaria con quell'abilità.

Prerequisiti: 20 gradi nell'abilità selezionata.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +10 a tutte le prove di abilità con l'abilità selezionata.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più volte. I suoi effetti non si sommano. Ogni volta, si applica a una diversa abilità.

Speciale: Questo talento conta come Abilità Focalizzata al fine di qualificarsi per altri talenti, classi di prestigio e simili.

Acrobata Leggendaria [Epico]

Il personaggio può rimanere in equilibrio e compiere acrobazie molto più facilmente di una persona normale.

Prerequisiti: Des 21, Acrobazia 24 gradi, Equilibrio 24 gradi.

Beneficio: Il personaggio può ignorare qualsiasi penalità alla prova applicata per il movimento accelerato mentre rimane in equilibrio (vedi pagina 75 del *Manuale del Giocatore*), per acrobazia accelerata (vedi pagina 67 del *Manuale del Giocatore*) o per correre mentre si mantiene in equilibrio su una superficie stretta o mentre compie acrobazie (vedi pagine 97 e 100 di questo volume).

Normale: Senza questo talento, il personaggio subisce una penalità di -5 alle prove di Equilibrio e una penalità di -10 alle prove di Acrobazia quando tenta di muoversi a piena velocità come azione di movimento, o una penalità di -20 alle prove di Equilibrio o Acrobazia quando tenta di correre mentre si mantiene in equilibrio su una superficie stretta o mentre compie acrobazie.

Alchimia Accresciuta [Epico]

Il personaggio può creare oggetti e sostanze alchemiche che sono molto più potenti della norma.

Prerequisiti: Int 21, Artigianato (alchimia) 24 gradi.

Beneficio: Ogni volta che crea un oggetto o sostanza alchemica (esclusi i veleni), il personaggio può scegliere di renderlo più potente della norma aggiungendo 20 alla CD richiesta per crearlo e moltiplicandone il prezzo per 5.

Un oggetto o sostanza alchemica accresciuto infligge il doppio dei danni normali (se infligge danni), ha il doppio della durata normale (se ha una durata), aggiunge 2 alla CD dei tiri salvezza (se ha una CD dei tiri salvezza) e influenza un'area larga il doppio del normale (se ha un'area). Se l'oggetto o sostanza non rientra in nessuna di queste categorie, allora non può essere influenzato da questo talento.

Ad esempio, un'ampolla accresciuta di fuoco dell'alchimista infligge 2d6 danni (o 2 danni da spargimento a tutti i bersagli entro 3 metri) e brucia per 2 round addizionali dopo avere colpito il bersaglio (invece che 1). La CD del tiro salvezza per estinguere le fiamme è 17.

Colpo Improvviso Migliorato [Epico]

La capacità di colpire nemici inconsapevoli del personaggio migliora.

Prerequisiti: Colpo improvviso +8d6.

Beneficio: Aggiungere 1d6 ai danni del colpo improvviso del personaggio.

Speciale: Questo talento può essere selezionato più volte. I suoi effetti si sommano.

Ispirazione di Gruppo [Epico]

I poteri bardici del personaggio possono ispirare più alleati della norma.

Prerequisiti: Intrattenere 30 gradi, musica bardica.

Beneficio: Il numero di alleati che il personaggio può influenzare con la sua capacità ispirare competenza, ispirare grandezza o ispirare eroismo raddoppia. Quando ispira competenza in più alleati, il personaggio può scegliere diverse abilità da ispirare in diversi alleati.

Poliglotta [Epico]

Il personaggio può parlare, leggere e scrivere in tutte le lingue

Prerequisiti: Int 25, Parlare Linguaggi (cinque linguaggi).

Beneficio: Il personaggio può parlare tutti i linguaggi. Se è letterato, può anche leggere e scrivere in tutti i linguaggi (esclusa la scrittura magica).

Reputazione Epica [Epico]

La reputazione del personaggio gli fornisce grandi bonus alle interazioni con gli altri.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggiare.

Saltatore Leggendaro [Epico]

Il personaggio può coprire grandi distanze con una sola breve rincorsa.

Prerequisiti: Saltare 24 gradi.

Beneficio: Il personaggio ha bisogno solo di muoversi in linea retta per 1,5 metri per compiere un salto in corsa.

Scalatore Leggendaro [Epico]

Il personaggio può scalare rapidamente con molta più facilità di una persona normale.

Prerequisiti: Des 21, Equilibrio 12 gradi, Scalare 24 gradi.

Beneficio: Il personaggio può ignorare qualsiasi penalità alla prova applicata per scalare accelerato (vedi pagina 69 del *Manuale del Giocatore*), per scalare rapidamente o scalare combattendo (vedi pagina 100 di questo volume).

Normale: Senza questo talento, il personaggio subisce una penalità di -5 alle prove di Scalare quando tenta di scalare a velocità dimezzata come azione di movimento, o una penalità di -20 quando tenta di scalare alla sua velocità come azione di movimento o di mantenere il proprio bonus di Des alla CA mentre scala.

Schermaglia Migliorata [Epico]

La mobilità in combattimento del personaggio migliora.

Prerequisiti: Schermaglia +4d6/+4 CA.

Beneficio: Se il bonus alla CA garantito quando usa la sua capacità di schermaglia è pari o superiore al numero di dadi di danni extra garantiti dalla sua capacità di schermaglia, i danni extra del personaggio con attacchi di schermaglia aumenta di 1d6.

Se il bonus alla CA garantito dalla sua capacità di schermaglia è inferiore al numero di dadi di danni extra garantiti dalla sua capacità di schermaglia, il bonus alla CA quando usa la schermaglia aumenta invece di 1.

Speciale: Questo talento può essere selezionato più volte. I suoi effetti si sommano.

Schivare Epico [Epico]

Il personaggio è in grado di evitare gli attacchi con agilità eccezionale.

Prerequisiti: Des 25, Schivare, Acrobazia 30 gradi, attutire il colpo, eludere migliorato.

Beneficio: Una volta per round, quando è colpito da un attacco da parte di un avversario designato come bersaglio del proprio talento Schivare, il personaggio evita automaticamente tutti i danni dall'attacco.

Seguigio Leggendaro [Epico]

Il personaggio può seguire le tracce delle prede attraverso l'acqua o perfino l'aria.

Prerequisiti: Sag 25, Conoscenze (natura) 30 gradi, Sopravvivenza 30 gradi, Seguire Tracce.

Beneficio: Il personaggio può seguire le tracce delle creature sull'acqua, sott'acqua o attraverso l'aria grazie alle microscopiche increspature che formano le tracce del loro passaggio. Questo beneficio aggiunge le superfici di acqua, sott'acqua e aria all'elenco di superfici trovate nel talento Seguire Tracce del *Manuale del Giocatore*:

Superficie	CD
Acqua	60
Sott'acqua	80
Aria	120

Affina le tue abilità di sopravvivenza

Le taverne sono piene di racconti degli eroi virtuosi e delle loro mirabolanti gesta. La prodezza e l'ingegnosità di questi straordinari personaggi concedono loro il vantaggio di riuscire dove altri non riescono.

Questo supplemento per il gioco di D&D® fornisce tutto il necessario per affinare le abilità e potenziare le capacità di personaggi di qualsiasi classe. Insieme a nuove classi base, classi di prestigio, talenti, incantesimi, mostri e oggetti magici, *Perfetto Avventuriero* presenta anche utilizzi alternativi di abilità e altre opzioni che ampliano le capacità degli eroi più versatili.

Per utilizzare questo supplemento, un Dungeon Master necessita anche del *Manuale del Giocatore™*, della *Guida del DUNGEON MASTER™* e del *Manuale dei Mostri™*. Un giocatore necessita del solo *Manuale del Giocatore*.



Visita il nostro sito web
www.wizards.com/dnd

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.

Sede: 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88-8288-158-X



9 788882 881580

Prezzo: € 29,95