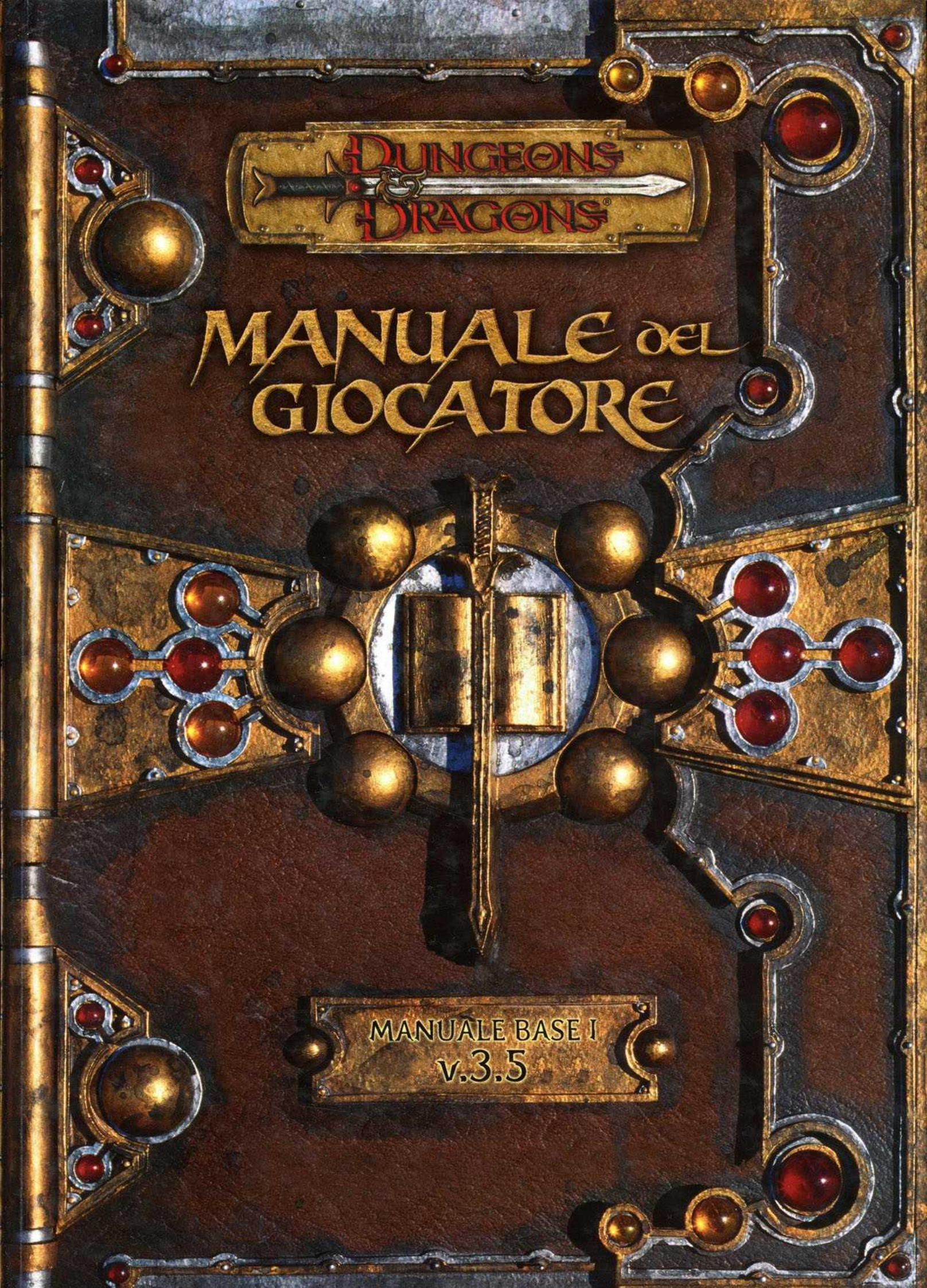

DUNGEONS & DRAGONS®
MANUALE DEL GIOCATORE
MANUALE BASE I
v.3.5

Dungeons & Dragons

Manuale del Giocatore

Manuale Base I v.3.5

Scan, Edit, OCR by
Dungeon Master



Basato sulle regole originali di Dungeons & Dragons
create da E. Gary Gygax e Dave Arneson.

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,
consultate www.wizards.com/d20.

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 Hosfveld 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 nostro sito web: www.25edition.it

Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, Forgotten Realms, Greyhawk, Wizards of the Coast, il logo d20 system e d20 e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà, negli USA e/o altri stati, della Wizards of the Coast, Inc consociata di Hasbro, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.
©2003 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

CREDITI

SVILUPPO DEL MANUALE DEL GIOCATORE
Jonathan Tweet

TEAM DI SVILUPPO DEL MANUALE DEL GIOCATORE D&D
Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams

SVILUPPATORI AGGIUNTI
Peter Adkison, Richard Baker

REVISORI
Julia Martin, John Rateliff

ASSISTENTI REVISORI
David Noonan, Jeff Quick, Penny Williams

ORGANIZZATORE REVISORI
Kim Mohan

DIRETTORE CREATIVO REGOLAMENTO D&D
Ed Stark

DIRETTORE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO
Bill Slavicsek

DIRETTORE CREATIVO PER LA GRAFICA
Jon Schindehette

DIRETTORE ARTISTICO
Dawn Murin

DISEGNATORI PER D&D
Todd Lockwood, Sam Wood

SVILUPPO LOGO D&D
Matt Adelsperger, Sherry Floyd

COPERTINA
Henry Higginbotham

DISEGNATORI TAVOLE INTERNE
Lars Grant-West, Scott Fischer, John Foster, Todd Lockwood, David Martin, Arnie Swekel, Sam Wood

GRAFICI
Sean Glenn, Sherry Floyd, Dawn Murin

TIPOGRAFO
Nancy Walker

CARTOGRAFO
Todd Gamble

FOTOGRAFIA
Craig Cudnohufsky

RESPONSABILE DELL'IMMAGINE DI MARCA
Ryan Dancey

RESPONSABILE DI CATEGORIA
Keith Strohm

RESPONSABILE DEL PROGETTO
Larry Weiner, Josh Fischer

EFFETTI SPECIALI
Joe Fernandez

DIRETTORE DI PRODUZIONE
Chas DeLong

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Cindi Rice, Jim Lin, Richard Garfield, Skaff Elias, Andrew Finch, Jefferson L. Dunlap

REVISIONE MANUALE DEL GIOCATORE
Andy Collins

TEAM DI REVISIONE D&D
Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Skip Williams

SVILUPPATORI AGGIUNTI
Bill Slavicsek, Ed Stark

REVISORI
Bill McQuillan, Penny Williams

ORGANIZZATORE REVISORI
Kim Mohan

DIRETTORE CREATIVO REGOLAMENTO D&D
Ed Stark

DIRETTORE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO
Bill Slavicsek

DIRETTORE ARTISTICO
Dawn Murin

COPERTINA
Henry Higginbotham

DISEGNATORI TAVOLE INTERNE
Lars Grant-West, Scott Fischer, John Foster, Jeremy Jarvis, Todd Lockwood, David Martin, Wayne Reynolds, Arnie Swekel, Sam Wood

GRAFICO
Dawn Murin

CARTOGRAFO
Todd Gamble

EFFETTI SPECIALI
Angelika Lokotz, Carmen Cheung

FOTOGRAFIA
Craig Cudnohufsky

VICE PRESIDENTE EDITORIALE
Mary Kirchoff

RESPONSABILE DI CATEGORIA
Anthony Valterra

RESPONSABILE DEL PROGETTO
Martin Durham

DIRETTORE DI PRODUZIONE
Chas DeLong

ALTRI COLLABORATORI R&D
Paul Barclay, Michele Carter, Bruce Cordell, Mike Donais, David Eckelberry, Skaff Elias, Andrew Finch, Rob Heinsoo, Gwendolyn F.M. Kestrel, Christopher Perkins, Charles Ryan, Jonathan Tweet, Jennifer Clarke Wilkes, James Wyatt

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Mary Elizabeth Allen, Stephen Radney-McFarland, Liz Schuh, Andy Smith, Alex Weitz

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
Emanuele Rastelli

SUPERVISIONE
Massimo Bianchini

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Giorgia Calandroni

TRADUZIONE E REVISIONE
Damiano Alfieri, Chiara Battistini, Massimo Bianchini, Fiorenzo delle Rupi, Michele Bonelli di Salci, Mario Pasqualotto, Mercedes Panzeca, Marco Picone, Maurizio Vaggi

Indice

Introduzione 4

Creazione del personaggio 6

Capitolo 1: Caratteristiche 7
- Punteggi di caratteristiche 7
- Le caratteristiche 8
- Cambiare i punteggi di caratteristica 10

Capitolo 2: Razze 11
- Scegliere una razza 11
- Caratteristiche di razza 11
- Umani 12
- Nani 14
- Elfi 15
- Gnomi 16
- Mezzelfi 18
- Mazzorchi 18
- Halflings 19

Capitolo 3: Classi 21
- Le classi 21
- Bonus di classe e di livello 21
- Benefici derivanti dal livello 22
- Descrizione delle classi 23
- Barbaro 24
- Bardo 26
- Chierico 30
- Druido 33
- Guerriero 37
- Ladro 39
- Mago 41
- Monaco 44
- Paladino 48
- Ranger 51
- Stregone 54
- Esperienza e livelli 58
- Personaggi multiclasse 59

Capitolo 4: Abilità 61
- Presentazione delle abilità 61
- Acquisire gradi di abilità 61
- Utilizzare le abilità 62
- Descrizione delle abilità 66

Capitolo 5: Talenti 87
- Acquisire talenti 87
- Prerequisiti 87
- Tipi di talenti 87
- Descrizione dei talenti 89

Capitolo 6: Descrizione 103
- Allineamento 103
- Religione 106
- Statistiche di base 109
- Aspetto, Personalità e Background 109
- Personalizzare il personaggio 110

Capitolo 7: Equipaggiamento 111
- Equipaggiare il personaggio 111
- Ricchezza e denaro 112
- Armi 112
- Armature 122
- Merci e servizi 126

Capitolo 8: Combattimento 133
- La griglia di battaglia 133
- Sequenza di combattimento 133
- Statistiche di combattimento 133
- Fondamenti di combattimento 135
- Iniziativa 136
- Attacchi di opportunità 137
- Azioni in combattimento 138
- Ferite e morte 145
- Movimento, Posizione e Distanza 146
- Modificatori al combattimento 149
- Attacchi speciali 153
- Azioni speciali di iniziativa 160

Capitolo 9: All'avventura 161
- Capacità di trasporto 161
- Movimento 162
- Esplorazione 164
- Tesoro 167
- Altre ricompense 168

Capitolo 10: Magia 169
- Lanciare incantesimi 169
- Descrizione degli incantesimi 173
- Incantesimi arcani 178
- Incantesimi divini 181
- Capacità speciali 182

Capitolo 11: Incantesimi 183
- Incantesimi da bardo 183
- Incantesimi da chierico 185
- Domini dei chierici 188
- Incantesimi da druido 192
- Incantesimi da mago e stregone 194
- Incantesimi da paladino 199
- Incantesimi da ranger 200
- Incantesimi 201

Appendice: Linee guida e Glossario 310

Indice 321

Scheda del personaggio 324

Lista delle tabelle
- Tabella 1–1: Modificatori di caratteristica e Incantesimi bonus 8
- Tabella 2–1: Modificatori di caratteristica razziali 12
- Tabella 3–1: Bonus ai tiri salvezza e di attacco base 22
- Tabella 3–2: Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello 22
- Tabella 3–3: Barbaro 25
- Tabella 3–4: Bardo 27
- Tabella 3–5: Incantesimi conosciuti dal bardo 28
- Tabella 3–6: Chierico 31
- Tabella 3–7: Divinità 32
- Tabella 3–8: Druido 35
- Tabella 3–9: Guerriero 39
- Tabella 3–10: Ladro 41
- Tabella 3–11: Mago 42
- Tabella 3–12: Monaco 43
- Tabella 3–13: Danni senz'armi dei monaci di taglia piccola e grande 47
- Tabella 3–14: Paladino 49
- Tabella 3–15: Ranger 52
- Tabella 3–16: Nemici prescelti del ranger 53
- Tabella 3–17: Stregone 55
- Tabella 3–18: Incantesimi conosciuti dallo stregone 56
- Tabella 4–1: Punti abilità per livello 62
- Tabella 4–2: Abilità 63
- Tabella 4–3: Esempi di classe difficoltà 64
- Tabella 4–4: Esempi di prove contrapposte 64
- Tabella 4–5: Sinergie di abilità 66
- Tabella 4–6: Sinergie di abilità 66
- Tabella 5–1: Talenti 90
- Tabella 6–1: Allineamenti di creature, razze e classi 104
- Tabella 6–2: Divinità per razza 106
- Tabella 6–3: Divinità per classe 106
- Tabella 6–4: Età iniziale casuale 109
- Tabella 6–5: Effetti dell'invecchiamento 109
- Tabella 6–6: Altezza e Peso casuali 109
- Tabella 7–1: Denaro iniziale casuale 111
- Tabella 7–2: Monete 112
- Tabella 7–3: Merci di scambio 112
- Tabella 7–4: Danni delle armi Minuscole e Grandi 114
- Tabella 7–5: Armi 116
- Tabella 7–6: Armature e scudi 122
- Tabella 7–7: Indossare un'armatura 123
- Tabella 7–8: Merci e servizi 128
- Tabella 8–1: Modificatori di taglia 134
- Tabella 8–2: Azioni in combattimento 141
- Tabella 8–3: Velocità tattica 147
- Tabella 8–4: Taglia delle creature e scala 149
- Tabella 8–5: Modificatori al tiro per colpire 151
- Tabella 8–6: Modificatori alla Classe Armatura 151
- Tabella 8–7: Attacchi speciali 154
- Tabella 8–8: Penalità al combattere con due armi 154
- Tabella 8–9: Scacciare non morti 158
- Tabella 8–10: Durezza e punti ferita di Armature, Armi e Scudi comuni 160
- Tabella 9–1: Capacità di trasporto 162
- Tabella 9–2: Trasportare carichi 162
- Tabella 9–3: Movimento e distanza 162
- Tabella 9–4: Movimento ostacolato 163
- Tabella 9–5: Terreno e movimento via terra 164
- Tabella 9–6: Cavalcature e mezzi di trasporto 164
- Tabella 9–7: Fonti di luce e illuminazione 165
- Tabella 9–8: Durezza e punti ferita di armi, armature e scudi comuni 166
- Tabella 9–9: Durezza e punti ferita di sostanze 166
- Tabella 9–10: Taglia e CA degli oggetti 166
- Tabella 9–11: Durezza e punti ferita di oggetti 166
- Tabella 9–12: CD per rompere o forzare oggetti 166
- Tabella 10–1: Oggetti influenzati da attacchi magici 178

Introduzione

DUNGEONS & DRAGONS® è il gioco di interpretazione di ruolo utilizzato per definire l'intero genere e che da più di 30 anni rappresenta lo standard per il gioco di ruolo fantasy.

D&D® è un gioco basato sull'immaginazione che permette di interpretare la parte di un eroe (un personaggio creato dal giocatore) che partecipa ad emozionanti avventure e missioni pericolose. Il personaggio potrebbe essere un forte guerriero, un astuto ladro, un chierico devoto o un potente mago; con al fianco alcuni dei suoi più fidati alleati, egli esplora rovine e sotterranei infestati da mostri alla ricerca di fama e tesori. Questo gioco offre infinite possibilità e una vasta gamma di scelte: ancora più di quelle offerte dal più sofisticato videogioco, perché qui è possibile realizzare qualsiasi cosa la propria fervida immaginazione sia in grado di creare.

IL GIOCO D&D

D&D è un gioco fantasy basato sull'immaginazione. Comprende diversi aspetti quali la recitazione, la narrazione, l'interazione sociale, il gioco di guerra e il lancio di dadi. Insieme ai propri amici si creano personaggi che si sviluppano e crescono con ogni avventura portata a termine. Un giocatore è il Dungeon Master (DM), ossia colui che controlla i mostri e i nemici, racconta cosa accade durante l'azione, arbitra il gioco e prepara le avventure. Lavorando insieme, il Dungeon Master e i giocatori danno vita al gioco.

Questo *Manuale del Giocatore* illustra tutte le regole necessarie ai giocatori per creare personaggi, selezionare l'equipaggiamento ed entrare in combattimento con una varietà di avversari soprannaturali e mitici.

La *Guida del* DUNGEON MASTER, che viene venduta separatamente, fornisce al DM indicazioni, consigli e tutto ciò di cui ha bisogno per creare sfide, avventure e campagne complete di D&D, comprese sezioni dedicate alle classi di prestigio, agli oggetti magici e alle ricompense per i personaggi.

Il *Manuale dei Mostri*, anch'esso venduto separatamente, contiene materiale che sia i giocatori che i DM troveranno molto utile. Oltre a centinaia di mostri con cui popolare tutti i livelli dei sotterranei, questo volume comprende anche le regole per la creazione dei mostri, le informazioni su come interpretare i mostri come personaggi, i dettagli sulle loro tattiche e le versioni potenziate delle creature standard.

Insieme, questi tre volumi formano le regole base per il gioco DUNGEONS & DRAGONS.

TRE DIMENSIONI

DUNGEONS & DRAGONS è un gioco basato sull'immaginazione, ma è anche un gioco di tattica e strategia. Le miniature e una griglia di battaglia forniscono il metodo migliore per visualizzare lo svolgersi delle azioni. Le miniature, che rappresentano i personaggi e i mostri del gioco, possono essere acquistate nella maggior parte dei negozi di settore. La *Guida del* DUNGEON MASTER comprende una griglia di battaglia in forma cartacea, ma versioni più resistenti possono essere acquistate separatamente.

Il gioco presuppone l'uso delle miniature e di una griglia di battaglia, e le regole sono scritte in questa prospettiva di gioco.

PERSONAGGI

Come gli eroi dei film e dei libri, i personaggi sono i protagonisti delle avventure scelte dai giocatori. Ogni giocatore, crea un personaggio utilizzando le regole fornite da questo libro: egli potrebbe essere un barbaro selvaggio originario delle fredde distese del nord o un astuto ladro dalla mente pronta e dalla lama rapida, o ancora un letale arciere addestrato nelle tecniche di sopravvivenza oppure un mago che ha studiato le arti arcane. Quando questo personaggio prende parte a un'avventura, guadagna esperienza e diventa ancora più potente.

AVVENTURE

Il personaggio è un avventuriero, un eroe che intraprende epiche imprese alla ricerca di gloria e fortuna. Altri personaggi si uniscono a formare un gruppo di avventurieri per esplorare sotterranei e affrontare mostri come il terribile drago o il troll carnivoro. Queste imprese si sviluppano come storie create dalle azioni compiute dai personaggi e dalle diverse situazioni presentate dal DM.

Un'avventura di DUNGEONS & DRAGONS presenta azione, combattimenti emozionanti, mostri terrificanti, sfide epiche e ogni genere di mistero da svelare. Cosa si nasconde nel centro del sotterraneo? Cosa si nasconde dietro il prossimo angolo o la prossima porta? Interpretando il ruolo dei personaggi, si affrontano i pericoli insieme ai propri amici e si esplora un mondo medievale di fantasia.

Un'avventura potrebbe essere giocata in una singola sessione di gioco; un'altra potrebbe prolungarsi per numerose sessioni. Una sessione dura fino a quando i giocatori sono desiderosi di giocare, da un paio d'ore a un'intera giornata. Il gioco può essere interrotto in qualsiasi momento, e ripreso dal punto in cui lo si aveva lasciato nel momento in cui si torna a riunirsi.

Ogni avventura è diversa, ogni missione unica. Il personaggio potrebbe esplorare antiche rovine protette da trappole subdole o saccheggiare la tomba di un mago dimenticato da tempo. Potrebbe intrufolarsi in un castello per spiare un nemico o affrontare il tocco letale di una creatura non morta. Tutto è possibile nel gioco DUNGEONS & DRAGONS, e il personaggio può tentare di compiere qualsiasi cosa il giocatore sia in grado di immaginare.

GIOCARE

DUNGEONS & DRAGONS utilizza una meccanica base per risolvere tutte le azioni del gioco. Questa regola centrale rende il gioco rapido e intuitivo.

La meccanica base: Ogni volta che si tenta un'azione con una probabilità di fallimento, tirare un dado a venti facce (d20). Per determinare se il personaggio è riuscito nell'impresa (come attaccare un mostro o utilizzare un'abilità), bisogna fare quanto segue:

- Tirare un d20.
- Sommare qualsiasi modificatore pertinente.
- Confrontare il risultato col valore della prova.

PERCHÉ UNA REVISIONE?

Il nuovo DUNGEONS & DRAGONS ha debuttato nel 2000. Nei tre anni da quando il d20 System ha ridato vigore all'industria del GdR, abbiamo raccolto tonnellate di dati sul modo in cui il gioco viene utilizzato ed è nostra idea che D&D sia un gioco vivo e in continua evoluzione.

Abbiamo raccolto informazioni e suggerimenti da un vastissimo numero di giocatori di D&D. Abbiamo parlato con loro durante le convention, esaminato infiniti forum telematici devoti al nostro gioco, e raccolto informazioni da diversi punti informazioni clienti, compreso il nostro servizio clienti. Abbiamo utilizzato questi dati per sistemare da capo a piedi questo gioco e incorporare i suggerimenti di tutti. Abbiamo ascoltato quello che avevate da dire, e abbiamo risposto con entusiasmo all'idea di migliorare il gioco e questo prodotto.

Se questa è la vostra prima esperienza con D&D, vi diamo il benvenuto in un fantastico mondo di avventure e immaginazione. Se avete fatto uso della precedente versione di questo libro, siate certi che questa revisione è un testamento alla nostra continua dedizione al miglioramento del prodotto. Abbiamo aggiornato gli errata corrige, chiarificato le regole e reso il gioco ancora migliore. Siate anche certi che questo è solo un miglioramento del d20 System, non una nuova edizione del gioco. Questa revisione è compatibile con tutti i prodotti esistenti, che potranno essere utilizzati con la revisione con solo alcuni piccoli accorgimenti.

Cosa c'è di nuovo nel *Manuale del Giocatore* revisionato? Abbiamo aumentato il numero di talenti e incantesimi tra cui scegliere, abbiamo aggiunto nuovi privilegi di classe a barbaro, bardo, druido, monaco, ranger e stregone. L'intero libro è stato ripulito e chiarificato, in risposta alle vostre richieste e al modo in cui il gioco viene utilizzato. Abbiamo semplificato alcune regole, sviluppato altre. Abbiamo definito meglio incantesimi e abilità.

Dategli un'occhiata, giocatelo. Pensiamo che le modifiche vi piaceranno.

Se il risultato è uguale o superiore al valore della prova (deciso dal DM o indicato dalle regole), il personaggio ha avuto successo. Se il risultato è inferiore, ha fallito.

LE REGOLE

Importante: Non è necessario imparare a memoria questo libro per giocare. Una volta capite le basi, si può cominciare a giocare! È consigliabile utilizzare questo libro come riferimento durante il gioco e, quando si hanno dei dubbi, rimanere fedeli alle regole base, continuare a giocare per divertirsi.

Una parte del libro a cui si finisce per far spesso riferimento, almeno all'inizio, è il glossario che comincia a pagina 310. Qui si trovano le definizioni dei termini utilizzati nelle regole e le informazioni su come i personaggi vengono influenzati da certe condizioni (come l'essere storditi). Se ci si imbatte in un termine che non si conosce e che si vuole conoscere in dettaglio, bisogna controllare il glossario (e naturalmente anche l'indice).

COSA È NECESSARIO PER GIOCARE

Per giocare a D&D, il gruppo ha bisogno delle seguenti cose.

- I libri delle regole base revisionati: *Manuale del Giocatore*, *Guida del Dungeon Master* e *Manuale dei Mostri*. (Tutti i giocatori potrebbero volere una copia di questi libri).
- Una copia della scheda del personaggio che si trova in fondo a questo libro per ogni giocatore.
- Una griglia di battaglia. La *Guida del Dungeon Master* ne ha una.
- Miniature per rappresentare ogni personaggio e i mostri che devono affrontare.
- Un set di dadi per ogni giocatore. Un set di dadi comprende almeno un dado a quattro facce (d4), quattro dadi a sei facce (d6), un dado a otto facce (d8), due dadi a dieci facce (d10), un dado a dodici facce (d12) e un dado a venti facce (d20).
- Matite, carta per appunti e carta quadrettata per scrivere annotazioni e disegnare le mappe dei luoghi esplorati dai giocatori.

DADI

I tiri di dado sono descritti con espressioni come "3d4+3", che significa "tirare tre dadi a quattro facce e aggiungere 3" (ottenendo così un numero compreso tra 6 e 15). Il primo numero indica quanti dadi bisogna tirare (sommandone i risultati). Il numero che segue la "d" indica il tipo di dado da utilizzare. Qualsiasi numero successivo indica la quantità da aggiungere o sottrarre dal risultato. Alcuni esempi comprendono:

1d8: Un dado ad otto facce, che risulta in un numero da 1 a 8. Questo è l'ammontare di danni inflitti da una spada lunga.

1d8+2: Un dado a otto facce più 2, che risulta in un numero da 3 a 10. Un personaggio con un bonus di Forza +2 infligge questo ammontare di danni quando utilizza una spada lunga.

2d4+2: Due dadi a quattro facce più 2, che risultano in un numero tra 4 e 10. Questo è l'ammontare di danni inflitti da un mago di 3° livello con un incantesimo *dardo incantato*.

d%: I dadi percentuale funzionano in maniera leggermente diversa. Tirando due dadi a dieci facce di colore diverso si ha come risultato un numero compreso tra 1 e 100. Un colore (indicato prima del tiro) è la decina, l'altro è l'unità. Un tiro di 7 e 1, ad esempio, dà come risultato 71. Due 0 rappresentano 100. Alcuni dadi percentuale mostrano le decine (00, 10, 20 ecc.) e le unità (0, 1, 2 ecc.). In questo caso un tiro di 70 e 1 risulta in 71, e 00 e 0 risulta in 100.

Importante! Non tutte le azioni richiedono un tiro di dado. Tirare i dadi solo in combattimento e in altre situazioni drammatiche in cui il successo non è mai garantito.

Il d20 viene utilizzato per determinare se il personaggio ha avuto o meno successo in un'azione. Gli altri dadi vengono impiegati per determinare cosa accade dopo il successo.

I giocatori dovrebbero tirare i dadi in modo che tutti possano vedere il risultato. Il DM può invece effettuare alcuni tiri in segreto per aumentare la suspense e mantenere l'atmosfera di mistero.

COSA POSSONO FARE I PERSONAGGI

Un personaggio può provare a fare qualsiasi cosa il suo giocatore riesca a pensare, purché rientri nella scena descritta dal DM. A seconda della situazione, il personaggio potrebbe voler ascoltare i rumori che provengono da dietro una porta, perlustrare un'area, contrattare con un negoziante, parlare con un alleato, saltare un fosso, muoversi, utilizzare un oggetto o attaccare un avversario.

I personaggi possono compiere queste azioni effettuando prove di abilità, prove di caratteristica o tiri per colpire, utilizzando sempre la meccanica base.

Prove di abilità

Per effettuare una prova di abilità, bisogna tirare un d20 e sommare il modificatore di abilità del personaggio. Confrontare il risultato con la Classe Difficoltà (CD) dell'azione in corso.

Il successo di una prova di abilità non contrapposta dipende dal risultato ottenuto confrontato con la CD determinata dal DM o la descrizione dell'abilità (vedi Capitolo 4).

Il successo di una prova di abilità contrapposta dipende dal risultato ottenuto confrontato con quello del personaggio che si sta opponendo all'azione. La prova dell'avversario potrebbe essere effettuata utilizzando la stessa abilità o un'abilità differente, come indicato nella descrizione dell'abilità.

Prove di caratteristica

Le prove di caratteristica vengono utilizzate quando un personaggio non ha alcun grado in un'abilità e cerca di usare quell'abilità senza addestramento. (Alcune abilità, però, non possono essere utilizzate senza addestramento).

Le prove di caratteristica vengono utilizzate per determinare il successo anche quando non si può applicare nessuna abilità.

Per effettuare una prova di caratteristica, tirare un d20 e sommare il modificatore della caratteristica appropriata del personaggio.

Tiri per colpire

Per attaccare un avversario, tirare un d20 e sommare il bonus di attacco del personaggio. Se il risultato è uguale o superiore alla Classe Armatura (CA) dell'avversario, l'attacco riesce.

In caso di successo, tirare i dadi indicati dall'arma per determinare i danni inflitti dall'attacco.

Il danno riduce i punti ferita (pf). Quando un personaggio ha finito tutti i punti ferita, cade privo di sensi ed è morente (vedi Capitolo 8: "Combattimento" per i dettagli).

Un colpo critico infligge danni maggiori. Se il risultato di un tiro per colpire è un 20 naturale, si minaccia un colpo critico e bisogna tirare di nuovo per confermarlo. Se il secondo tiro per colpire è effettuato con successo, allora il colpo critico è confermato e si infliggono danni maggiori (vedi pagina 140 per maggiori informazioni).

IL ROUND DI COMBATTIMENTO

Il combattimento si svolge in round. Ogni round rappresenta circa 6 secondi nel mondo di gioco, indipendentemente da quanto si impieghi in realtà per giocarlo. Il combattimento comincia con le prove di iniziativa per determinare l'ordine di gioco per l'intera battaglia. Esistono tre tipi di azione: azioni standard, azioni di movimento e azioni di round completo. In un round, è possibile fare una di queste quattro cose: compiere un'azione standard e poi un'azione di movimento; compiere un'azione di movimento e poi un'azione standard; compiere due azioni di movimento; o compiere un'azione di round completo (vedi Capitolo 8: "Combattimento" per i dettagli).

IL RUOLO DEL GIOCATORE

Il giocatore utilizza questo manuale per creare e interpretare un personaggio che è un avventuriero, parte di una compagnia che esplora sotterranei e combatte mostri. È consigliabile giocare dove tutti si trovino a loro agio e ci sia spazio per disporre una griglia di battaglia e delle miniature, tirare i dadi e disporre i libri e le schede dei personaggi.

Il DM prepara ogni scena e ne descrive lo svolgimento. Sarà compito del giocatore decidere com'è il proprio personaggio, come si relaziona con gli altri avventurieri, e reagire di conseguenza. È possibile interpretare un serio paladino o un ladro sfrontato, un barbaro temerario o un mago accorto. Con il personaggio in mente, si deve rispondere ad ogni situazione in cui ci si imbatte. A volte non si può far altro che combattere, ma altre situazioni potrebbero essere risolte con la magia, il dialogo o con un ponderato utilizzo delle abilità.

Inoltre, si deve prendere in considerazione il modo in cui agire. Il giocatore preferisce raccontare le azioni del personaggio ("Tordek si avvicina alla porta e attacca il bugbear") o parlare come se fosse il per-

sonaggio ("Mi avvicino alla porta e sferro un potente fendente contro il mostro")? Entrambi i metodi sono corretti, ed è anche possibile alternare i due in base alla situazione.

D&D è un'esperienza che permette la socializzazione oltre che l'uso dell'immaginazione. Bisognerebbe quindi essere creativi, intraprendenti e fedeli al personaggio... e soprattutto, cercare di divertirsi!

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Leggere i capitoli da 1 a 5 e poi seguire questi passaggi per creare un personaggio di 1° livello. È necessaria una fotocopia della scheda del personaggio, una matita, carta e quattro dadi a 6 facce.

CONFRONTARSI CON IL DUNGEON MASTER

Il DM potrebbe avere delle regole personali o idee per la campagna che si differenziano dalle regole qui presentate. Ogni giocatore dovrebbe anche informarsi su cosa abbiano creato gli altri giocatori affinché il proprio personaggio si integri bene nel gruppo.

DETERMINARE I PUNTEGGI DELLE CARATTERISTICHE

Determinare i sei punteggi di caratteristica del personaggio. Determinare ogni punteggio tirando quattro dadi a sei facce, ignorando il risultato più basso, e sommando gli altri tre. Trascrivere i sei risultati su un pezzo di carta.

Vedi Capitolo 1 (che comincia nella pagina successiva) per maggiori dettagli.

SCEGLIERE RAZZA E CLASSE

Scegliere classe e razza allo stesso momento, dato che alcune razze sono più adatte per certe classi. Le classi, descritte in dettaglio nel Capitolo 3, sono barbaro, bardo, chierico, druido, guerriero, ladro, mago, monaco, paladino, ranger e stregone. La descrizione di ogni classe comprende una sezione "Razze" che fornisce consigli al riguardo.

Le razze, descritte nel Capitolo 2, sono umano, nano, elfo, gnomo, halfling, mezzelfo e mezzorco.

Trascrivere la razza e la classe scelte sulla scheda del personaggio.

ASSEGNARE E MODIFICARE I PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Dopo aver scelto razza e classe del personaggio, prendere i punteggi di caratteristica determinati in precedenza e assegnarli a ciascuna delle sei caratteristiche: Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma. Modificare questi punteggi a seconda della razza, come indicato dalla Tabella 2-1: "Modificatori di caratteristica razziali" (pagina 12).

Assegnare i punteggi più alti alle caratteristiche appropriate alla classe scelta. La descrizione di ogni classe presenta una sezione "Caratteristiche" che fornisce consigli al riguardo.

Per ogni punteggio di caratteristica, trascrivere il modificatore del personaggio, come indicato nella Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus" (pagina 8). I modificatori di caratteristica modificano molti tiri di dado nel gioco, compresi i tiri per colpire, tiri per i danni, prove di abilità e tiri salvezza.

Trascrivere i punteggi di caratteristica modificati e i loro modificatori sulla scheda del personaggio.

CONTROLLARE IL MODELLO INIZIALE

C'è almeno un modello iniziale alla fine della descrizione di ogni classe. Controllare il modello iniziale della propria classe: esso offre un metodo rapido per completare velocemente i passi successivi nella creazione del personaggio. Se vanno bene i talenti, le abilità e l'equipaggiamento qui indicati, trascrivere queste informazioni sulla scheda del personaggio. Altrimenti, utilizzarli come guida per prendere le proprie decisioni.

TRASCRIVERE I PRIVILEGI DI RAZZA E DI CLASSE

La classe e la razza del personaggio conferiscono certi privilegi. La maggior parte sono automatici, ma alcuni richiedono scelte e riflessioni riguardo i passi successivi nella creazione del personaggio. È possibile guardare avanti o tornare indietro e cambiare qualche scelta, se necessario.

SELEZIONARE LE ABILITÀ

La classe del personaggio e il modificatore di Intelligenza determinano quanti punti abilità si dispone per acquistare le abilità (vedi pagina 62).

Le abilità sono misurate in gradi. Ogni grado aggiunge +1 alle prove di abilità effettuate utilizzando una specifica abilità.

Al 1° livello, si possono comprare fino a 4 gradi in un'abilità di classe (un'abilità nella lista delle abilità di classe della propria classe) per 4 punti abilità, o fino a 2 gradi in un'abilità di classe incrociata (un'abilità presente nella lista delle abilità di classe di un'altra classe) allo stesso costo. (Acquistando abilità di classe si guadagna di più).

L'acquisto delle abilità sarà più rapido se si spendono 4 punti abilità (il massimo) in tutte le abilità che si acquistano, come è stato fatto per i modelli iniziali.

Una volta scelte le abilità, determinare il modificatore di abilità per ciascuna. Per farlo, sommare i gradi di abilità al modificatore di caratteristica associato con l'abilità e trascriverlo sulla scheda del personaggio.

La Tabella 4-2: "Abilità" (pagina 63) elenca tutte le abilità del gioco e indica quali abilità sono abilità di classe per ciascuna classe.

SELEZIONARE UN TALENTO

Ogni personaggio di 1° livello inizia con un talento. La Tabella 5-1: "Talenti" (pagina 90) elenca tutti i talenti, i loro prerequisiti (se ci sono) e ne fornisce una breve descrizione.

LEGGERE IL CAPITOLO DELLA DESCRIZIONE

Leggere il Capitolo 6: "Descrizione". Aiuta il giocatore a sviluppare ulteriormente in dettaglio il proprio personaggio. È possibile farlo subito o aspettare dopo.

SELEZIONARE L'EQUIPAGGIAMENTO

Utilizzare l'equipaggiamento elencato nel modello iniziale della propria classe, o determinare casualmente il denaro iniziale del personaggio (vedi pagina 111) e acquistare l'equipaggiamento pezzo per pezzo, sfruttando le informazioni nel Capitolo 7: "Equipaggiamento".

TRASCRIVERE I VALORI DI COMBATTIMENTO

Determinare le seguenti statistiche e trascriverle sulla scheda del personaggio.

Punti ferita: I punti ferita (pf) determinano quanto sia difficile uccidere il personaggio. Al 1° livello, maghi e stregoni ricevono 4 pf; ladri e bardi 6 pf; chierici, druidi, monaci e ranger 8 pf; guerrieri e paladini 10 pf; barbari 12 pf. Sommare a questo valore il modificatore di Costituzione del personaggio.

Classe Armatura: La Classe Armatura (CA) determina quanto sia difficile colpire il personaggio. Sommare i seguenti valori per determinare la CA: 10 + il bonus di armatura + il bonus di scudo + il modificatore di taglia + il modificatore di Destrezza del personaggio.

Iniziativa: Il modificatore di iniziativa del personaggio è pari al suo modificatore di Destrezza. Se si seleziona il talento Iniziativa Migliorata, questo fornisce un ulteriore modificatore.

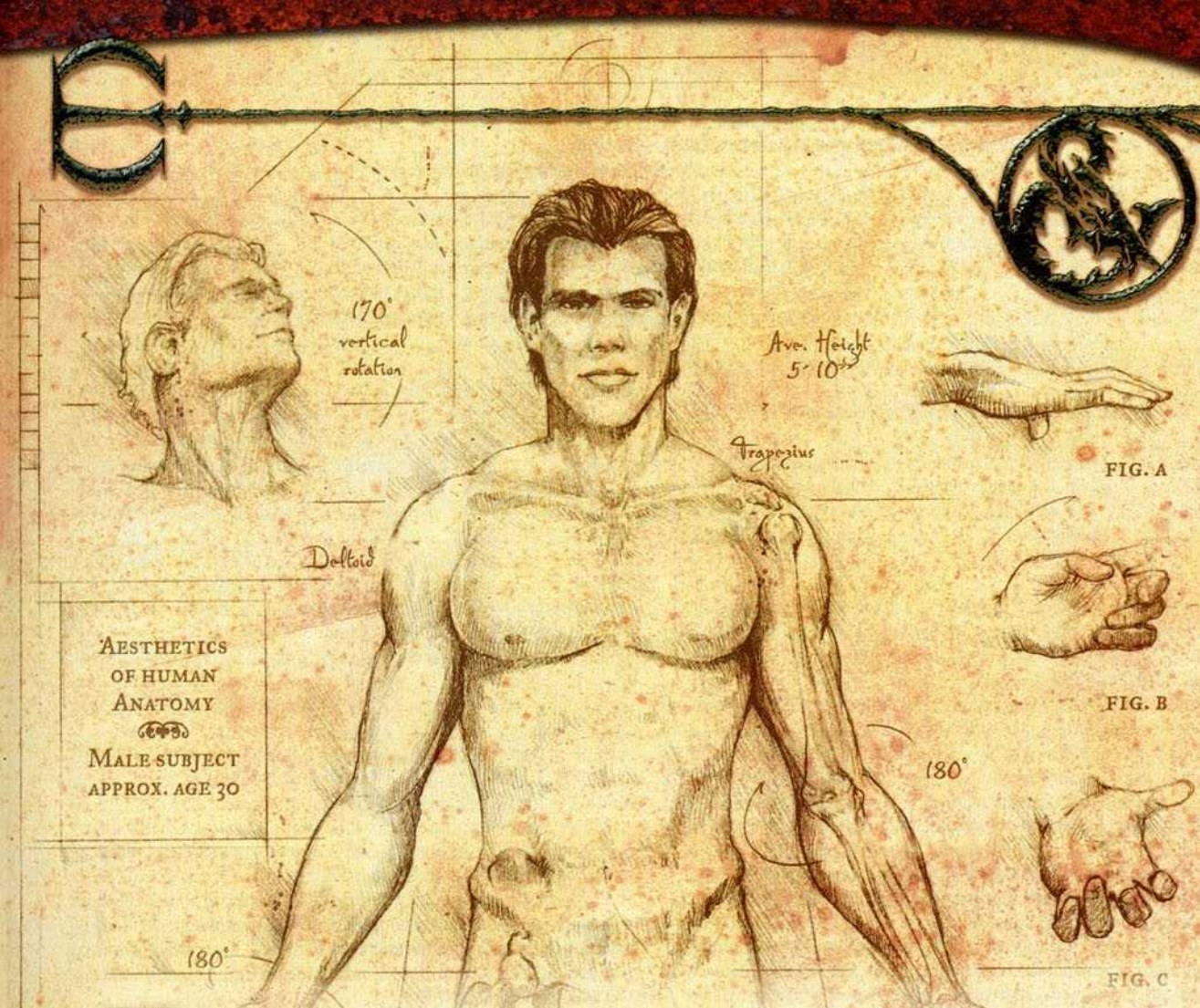
Bonus di attacco: La classe del personaggio determina il suo bonus di attacco base. Per determinare il bonus di attacco in mischia per quando si è impegnati in combattimenti ravvicinati, sommare il modificatore di Forza al bonus di attacco base. Per determinare il bonus di attacco a distanza per quando si attacca da lontano, sommare il modificatore di Destrezza al bonus di attacco base.

Tiri salvezza: La classe del personaggio determina i suoi bonus ai tiri salvezza base. Sommare a questi valori il modificatore di Costituzione per ottenere il tiro salvezza sulla Tempra, il modificatore di Destrezza per il tiro salvezza sui Riflessi e il modificatore di Saggezza per il tiro salvezza sulla Volontà.

DETTAGLI, DETTAGLI E ANCORA DETTAGLI

Ora bisogna scegliere un nome per il personaggio, determinarne il sesso, scegliere l'allineamento, l'età, l'aspetto e così via. Il Capitolo 6: "Descrizione" aiuta il giocatore in questo procedimento.

Non c'è bisogno di sviluppare completamente il personaggio. Con il permesso del DM, è sempre possibile aggiungere o cambiare i dettagli mentre si gioca, per avere una migliore impressione del personaggio.



AESTHETICS OF HUMAN ANATOMY

MALE SUBJECT APPROX. AGE 30

Quasi tutti i tiri di dado vengono modificati in base alle caratteristiche del personaggio. Un personaggio robusto ha maggiori probabilità di sopravvivere al pungiglione velenoso di una viverna. Un personaggio particolarmente intuitivo è portato a notare i bugbear che si avvicinano strisciando alle sue spalle. Un personaggio stupido non ha molte probabilità di trovare una porta segreta che conduce alla stanza nascosta del tesoro. Le caratteristiche del personaggio specificano quali sono i modificatori per tiri come quelli appena descritti.

Il personaggio ha sei caratteristiche: Forza (abbreviata in For), Destrezza (Des), Costituzione (Cos), Intelligenza (Int), Saggezza (Sag) e Carisma (Car). Ogni caratteristica del personaggio superiore alla media attribuisce un bonus ad alcuni tiri di dado, mentre ogni caratteristica inferiore alla media infligge una penalità ad altri tiri di dado. Al momento della creazione del personaggio, i punteggi devono essere generati in modo casuale, assegnando a piacere i risultati alle caratteristiche, modificandoli in base alla sua razza e, infine, aumentandoli man mano che il personaggio acquista esperienza.

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Per generare un punteggio di caratteristica per il personaggio, bisogna tirare 4 dadi a 6 facce (4d6), quindi eliminare il risultato più basso e sommare gli altri tre. Questo tiro genera un risultato compreso tra 3 (orribile) e 18 (eccezionale). Il punteggio medio per un tipico uomo comune è 10 o 11, ma il personaggio non è tipico. I punteggi di caratteristica più comuni per i personaggi giocanti (PG) sono 12 e 13. (Esatto, il personaggio giocante medio è al di sopra della media).

Occorre ripetere per sei volte questi tiri trascrivendo ogni volta il risultato. Quando si avranno così ottenuti i sei punteggi, bisogna assegnarne uno per ogni caratteristica. A questo punto è necessario decidere il tipo di personaggio desiderato, comprese la sua razza e la sua classe, per poter assegnare nel modo migliore i punteggi alle caratteristiche. Si tenga presente che la scelta di una razza che non sia umana o mezzelfica comporta la modifica di alcuni punteggi di caratteristica (vedi Tabella 2-1: "Modificatori di caratteristica razziali", pagina 12).

MODIFICATORI DI CARATTERISTICA

Ogni caratteristica, dopo le modifiche per la razza, avrà un modificatore da -5 a +5. La Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus" mostra il modificatore per ogni caratteristica in base al suo punteggio. Indica, inoltre, il numero di incantesimi bonus che il personaggio conosce se è un incantatore.

Il modificatore è il numero che deve essere sommato o sottratto al tiro di dado quando il personaggio tenta di compiere qualcosa di strettamente legato a quella caratteristica. Ad esempio, bisogna sommare o sottrarre il modificatore di Forza al tiro di dado quando il personaggio tenta di colpire qualcuno con una spada. Il modificatore a volte si applica anche ad alcuni numeri che non sono tiri di dado, come quando si somma o si sottrae il modificatore di Destrezza alla Classe Armatura (CA). Un modificatore rappresentato da un numero positivo è un bonus, mentre quello rappresentato da un numero negativo è una penalità.

CARATTERISTICHE E INCANTATORI

La caratteristica chiave degli incantesimi bonus (vedi Capitolo 3: "Classi") dipende da che tipo di incantatore è il personaggio: Intelligenza per i maghi; Saggezza per i chierici, i druidi, i paladini e i ranger; Carisma per gli stregoni e i bardi. Oltre ad avere un alto punteggio di caratteristica, l'incantatore deve essere di un livello sufficiente per ottenere un incantesimo bonus di un certo livello (si vedano le descrizioni della classe per maggiori dettagli). Ad esempio, la maga Mialee ha Intelligenza 15, ed è

Tabella 1-1: Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus

		Incantesimi bonus (per livello di incantesimo)									
Punteggio	Modificatore	0°	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1	-5	Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica									
2-3	-4	Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica									
4-5	-3	Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica									
6-7	-2	Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica									
8-9	-1	Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica									
10-11	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12-13	+1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
14-15	+2	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-
16-17	+3	-	1	1	1	-	-	-	-	-	-
18-19	+4	-	1	1	1	1	-	-	-	-	-
20-21	+5	-	2	1	1	1	1	-	-	-	-
22-23	+6	-	2	2	1	1	1	1	-	-	-
24-25	+7	-	2	2	2	1	1	1	1	-	-
26-27	+8	-	2	2	2	2	1	1	1	1	-
28-29	+9	-	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	-	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	-	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	-	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	-	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	-	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	-	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	+16	-	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	+17	-	5	4	4	4	4	3	3	3	3
ecc...											

quindi abbastanza intelligente per avere un incantesimo bonus di 1° livello e un incantesimo bonus di 2° livello. (In realtà non avrà l'incantesimo bonus di 2° livello fino a quando non raggiungerà il 3° livello da maga, che è il livello minimo per un mago per poter lanciare incantesimi di 2° livello).

Se il punteggio di caratteristica del personaggio è pari o inferiore a 9, non è possibile lanciare incantesimi legati a quella particolare caratteristica. Per esempio, se il punteggio di Intelligenza di Mialee scende a 9 a causa di un veleno che riduce l'intelligenza, essa non potrà lanciare neanche il più semplice incantesimo fino a quando non sarà curata.

TIRARE NUOVAMENTE

Se i punteggi generati sono troppo bassi, è possibile determinarli nuovamente tirando i dadi una seconda volta. I punteggi sono considerati troppo bassi se i modificatori totali (prima delle modifiche per la razza) sono 0 o meno oppure se il punteggio più alto è pari o inferiore a 13.

LE CARATTERISTICHE

Ognuna delle caratteristiche descrive in parte il personaggio e influisce sul suo modo di agire.

La descrizione di ogni caratteristica comprende un elenco di razze e di creature con i relativi punteggi medi in quella caratteristica. (Non tutte le creature avranno un punteggio in ogni caratteristica, come si vedrà controllando la lista che segue). I punteggi sono quelli dei tipici membri adulti di quella razza o specie, come un nano esattore delle imposte, un mercante halfling o un comunissimo gnoll. Un avventuriero, cioè un nano guerriero o uno gnoll ranger, ha probabilmente punteggi migliori, o almeno nelle caratteristiche che sono più importanti per lui, e tutti i personaggi giocanti sono comunque al di sopra della media.

FORZA (FOR)

La Forza misura la prestanza e la potenza fisica del personaggio. Questa caratteristica è molto importante per guerrieri, barbari, paladini, ranger e monaci poiché li aiuta ad avere la meglio nei combattimenti. La Forza determina inoltre la quantità di equipaggiamento che il personaggio può portare (vedi Capitolo 9: "All'avventura").

Il modificatore di Forza del personaggio deve essere applicato a:

- Tiro per colpire in mischia.
- Tiro per i danni delle armi in mischia e da lancio (incluse le fionde). (*Eccezioni:* gli attacchi effettuati con la mano secondaria ricevono solo la metà del bonus di Forza, mentre gli attacchi a due mani ricevono una volta e mezzo il bonus di Forza. Le penalità dovute alla Forza, e non i bonus, si applicano agli attacchi effettuati con archi che non siano archi compositi).
- Prove di Nuotare, Saltare e Scalare. Queste sono le abilità che hanno la Forza come caratteristica chiave.
- Prove di Forza (per sfondare porte e simili).

Punteggi medi di Forza

Esempi di razze o tipi di creature	Forza media	Modificatore medio
Allip, fuoco fatuo, ombra	-	-
Arconte lanterna, pipistrello, rospo	1	-5
Sciame di topi	2	-4
Ragno mostruoso Minuscolo, scimmia, uccello stigeo	3	-4
Grig, millepiedi mostruoso Piccolo	4-5	-3
Cockatrice, falco, pixie	6-7	-2
Quasit, tasso	8-9	-1
Beholder, topo crudele, umano	10-11	+0
Cane, ghoul, mind flayer, pony	12-13	+1
Babbuino, gnoll, manta, tasso crudele	14-15	+2
Protoplasma nero, strangolatore, squalo Grande	16-17	+3
Belva distorcente, centauro, minotauro	18-19	+4
Golem di carne, gorilla, gorgone, ogre	20-21	+5
Elefante, gigante del fuoco, triceratopo	30-31	+10
Grande dragone d'oro	46-47	+18

DESTREZZA (DES)

La Destrezza misura la coordinazione, l'agilità, i riflessi e l'equilibrio del personaggio. Questa caratteristica è la più importante per i ladri, ma è lo anche per i personaggi che solitamente indossano armature leggere o medie (barbari e ranger) o nessuna armatura (monaci, maghi e stregoni), nonché per i personaggi che vogliono diventare degli arcieri esperti.

Il modificatore di Destrezza del personaggio deve essere applicato a:

- Tiro per colpire a distanza, come con archi, balestre, asce da lancio e altre armi a distanza.
- Classe Armatura (CA), a condizione che il personaggio abbia la possibilità di reagire all'attacco.
- Tiri salvezza sui Riflessi per evitare *palle di fuoco* e altri attacchi che possono essere evitati muovendosi velocemente.
- Prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Cavalcare, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Scassinare Serrature e Utilizzare Corde. Queste sono le abilità che hanno la Destrezza come caratteristica chiave.

Punteggi medi di Destrezza

Esempi di razze o tipi di creature	Destrezza media	Modificatore medio
Boleto stridente (fungo)	-	-
Cubo gelatinoso (melma)	1	-5
Oggetto animato colossale	4-5	-3
Verme purpureo, zombi ogre	6-7	-2
Basilisco, gigante del fuoco, ogre, tendriculos	8-9	-1
Cinghiale, scarabeo di fuoco gigante, tritone, umano	10-11	+0
Bugbear, hobgoblin, lammasu	12-13	+1
Belva distorcente, ieracosfinge	14-15	+2
Cane intermittente, leone, piovra, wraith	16-17	+3
Deva astrale (angelo), saccheggiatore etereo	18-19	+4
Diavolo d'ossa, falcofreccia	20-21	+5
Elementale dell'aria anziano	32-33	+11

COSTITUZIONE (COS)

La Costituzione rappresenta la salute e la resistenza del personaggio. Un bonus di Costituzione incrementa i punti ferita di un personaggio e per questo è importante per qualsiasi classe.

Il modificatore di Costituzione del personaggio deve essere applicato a:

- Ogni tiro di Dado Vita (tuttavia, una penalità non può mai far scendere il risultato di un tiro per i Dadi Vita al di sotto di 1, che significa che un personaggio guadagna sempre almeno 1 punto ferita ogni volta che sale di livello).
- Tiri salvezza sulla Tempra per resistere al veleno e a simili minacce.
- Prove di Concentrazione. Questa è un'abilità, importante per gli incantatori, che ha la Costituzione come caratteristica chiave.

Se la Costituzione di un personaggio cambia abbastanza da alterare il modificatore di Costituzione, anche i suoi punti ferita aumentano o diminuiscono di conseguenza.

Punteggi medi di Costituzione

Esempi di razze o tipi di creature	Costituzione media	Modificatore medio
Ghoul, mummia, ombra	-	-
Sciame di locuste, sciame di millepiedi	8-9	-1
Donnola crudele, grick, imp, umano	10-11	+0
Medusa, ninfa, otyugh, rugginofago	12-13	+1
Cavallo leggero, marinide, troglodita	14-15	+2
Chimera, liana assassina, tigre	16-17	+3
Gargoyle, orso polare, umber hulk	18-19	+4
Aboleth, elefante, tirannosauro	20-21	+5
Tarrasque	35	+12

INTELLIGENZA (INT)

L'Intelligenza determina la capacità di apprendimento e di ragionamento del personaggio. L'Intelligenza è importante per i maghi poiché influisce su quanti incantesimi possono lanciare, quanto sia difficile resistere ai loro incantesimi e quanto possono essere potenti questi incantesimi. È importante anche per i personaggi che vogliono avere una vasta scelta di abilità.

Il modificatore di Intelligenza del personaggio deve essere applicato a:

- Il numero di linguaggi che il personaggio conosce all'inizio del gioco.
- Il numero di punti abilità acquisiti ad ogni livello. (Ma il personaggio ottiene sempre almeno 1 punto abilità per livello).
- Prove di Artigianato, Cercare, Conoscenze, Decifrare Scritture, Disattivare Congegni, Falsificare, Sapienza Magica e Valutare. Queste sono le abilità che hanno l'Intelligenza come caratteristica chiave.

I maghi guadagnano incantesimi bonus in base al loro punteggio di Intelligenza. Il punteggio minimo di Intelligenza necessario per lanciare un incantesimo da mago è 10 + il livello dell'incantesimo.

Gli animali hanno Intelligenza 1 o 2, mentre le creature di intelligenza umana hanno almeno 3.

Punteggi medi di Intelligenza

Esempi di razze o tipi di creature	Intelligenza media	Modificatore medio
Ameba paglierina, golem, zombi	-	-
Cammello, verme purpureo, vermeiena	1	-5
Cane, cavallo, idra, tigre	2	-4
Rast, squartatore grigio, tendriculos	3	-4
Belva distorcente, grifone, otyugh	4-5	-3
Ogre, segugio infernale, troll, yrthak	6-7	-2
Centauro, gnoll, troglodita	8-9	-1
Bugbear, strega notturna, umano, wight	10-11	+0
Gigante delle nuvole, lamia, testuggine dragona	12-13	+1
Cacciatore invisibile, fuoco fatuo, wraith	14-15	+2
Arconte tromba, beholder, succube	16-17	+3
Ala notturna, mind flayer, slaad della morte	18-19	+4
Kraken, titano, verme notturno	20-21	+5
Grande dragone d'oro	32-33	+11

SAGGEZZA (SAG)

La Saggezza indica la forza di volontà, il buon senso, la perspicacia e l'intuito del personaggio. Rispetto all'Intelligenza, la Saggezza è più legata alla capacità di essere consapevole e in sintonia con l'ambiente circostante, mentre l'Intelligenza rappresenta la capacità di analizzare e assimilare le informazioni. Un "professore distratto" ha un basso punteggio di Saggezza, ma un alto punteggio di Intelligenza. Un sempliciotto (bassa Intelligenza) può comunque avere molta intuizione (alta Saggezza). La Saggezza è la caratteristica più importante per chierici e druidi, ma è rilevante anche per paladini e ranger. Se si desidera che il proprio personaggio sia sempre attento a ciò che gli accade attorno, è necessario assegnargli un alto punteggio di Saggezza. Ogni creatura possiede un punteggio di Saggezza.

Il modificatore di Saggezza del personaggio deve essere applicato a:

- Tiri salvezza sulla Volontà (per annullare gli effetti di *charme* e altri incantesimi).
- Prove di Ascoltare, Guarire, Osservare, Percepire Intenzioni, Professione e Sopravvivenza. Queste sono le abilità che hanno la Saggezza come caratteristica chiave.

Chierici, druidi, paladini e ranger acquisiscono incantesimi bonus in base al loro punteggio di Saggezza. Il punteggio minimo di Saggezza necessario per lanciare un incantesimo da chierico, druido, paladino o ranger è 10 + il livello dell'incantesimo.

Punteggi medi di Saggezza

Esempi di razze o tipi di creature	Saggezza media	Modificatore medio
Cubo gelatinoso (melma), oggetto animato	1	-5
Boleto stridente (fungo)	2	-4
Githyanki, slaad rosso	6-7	-2
Grimlock, troll, verme purpureo	8-9	-1
Fungo fantasma, lucertoloide, umano	10-11	+0
Iena, ombra, orsogufo, remorhaz	12-13	+1
Gufo, mantide religiosa gigante, wraith	14-15	+2
Androsfinge, divoratore, lillend	16-17	+3
Couatl, diavolo erinni, naga guardiana	18-19	+4
Gigante delle tempeste, unicorno	20-21	+5
Grande dragone d'oro	32-33	+11

CARISMA (CAR)

Il Carisma misura la forza della personalità, la capacità di persuasione, il magnetismo personale, la predisposizione al comando e il fascino di un personaggio. Rappresenta la sua reale forza interiore e non solo come viene visto dagli altri in un ambiente mondano. Il Carisma è molto importante per paladini, stregoni e bardi, ma anche per i chierici poiché influisce sulla loro capacità di scacciare non morti. Ogni creatura possiede un punteggio di Carisma.

Il modificatore di Carisma del personaggio deve essere applicato a:

- Prove di Addestrare Animali, Camuffare, Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni, Raggirare e Utilizzare Oggetti Magici. Queste sono le abilità che hanno il Carisma come caratteristica chiave.
- Prove che rappresentano il tentativo di influenzare gli altri.
- Prove di scacciare per chierici e paladini che tentano di scacciare zombi, vampiri e altri non morti.

Stregoni e bardi acquisiscono incantesimi bonus in base al loro punteggio di Carisma. Il punteggio minimo di Carisma necessario per lanciare un incantesimo da stregone o bardo è 10 + il livello dell'incantesimo.

Punteggi medi di Carisma

Esempi di razze o tipi di creature	Carisma medio	Modificatore medio
Boleto stridente (fungo), golem, zombi	1	-5
Coccodrillo, lucertola, ragno, rinoceronte	2	-4
Piovra, tendriculos	3	-4
Asino, chuul, donnola, topo crudele	4-5	-3
Orso, tasso, troll, scarabeo di fuoco gigante	6-7	-2
Gnoll, gorgone, manticora, orso crudele	8-9	-1
Dretch (demone), ghiottone, umano	10-11	+0
Doppelganger, fustigatore, strega notturna, treant	12-13	+1
Barghest, gigante delle tempeste, medusa	14-15	+2
Achaierai, arpia, ogre magi, pixie	16-17	+3
Barghest superiore, nixie	18-19	+4
Deva astrale (angelo), kraken	20-21	+5
Grande dragone d'oro	32-33	+11

Esempio di come determinare e assegnare i punteggi di caratteristica

Emanuele decide di creare un nuovo personaggio. Tira quattro dadi a 6 facce (4d6) e ottiene 5, 4, 4 e 1. Eliminando il risultato più basso, scrive il totale degli altri tre su di un foglio: 13. Ripete questa operazione per cinque volte e ottiene questi sei punteggi: 13, 10, 15, 12, 8 e 14. Emanuele decide di interpretare un nano guerriero forte e robusto. Quindi assegna i punteggi alle caratteristiche.

Assegna alla Forza il punteggio più alto: 15. Il suo personaggio ha un bonus di Forza +2 che gli sarà molto utile in combattimento.

Assegna alla Costituzione il secondo punteggio più alto: 14. Il bonus di caratteristica razziale dei nani +2 (vedi Tabella 2-1: "Modificatori di caratteristica razziali") fa aumentare il suo punteggio di Costituzione a 16, per un modificatore di +3, che gli fornisce più punti ferita e migliori tiri salvezza sulla Tempra.

Emanuele mette il suo punteggio più basso, 8, al Carisma. La penalità di caratteristica razziale dei nani -2 (vedi Tabella 2-1) riduce il suo punteggio di Carisma a 6, per un modificatore di -2.

Ad Emanuele rimangono due punteggi con bonus (13 e 12) e un punteggio nella media senza bonus (10). Assegna il 13 alla Destrezza (bonus di +1), che aiuta con le armi a distanza e i tiri salvezza sui Riflessi. (Emanuele sta pensando al futuro: Destrezza 13 permette al suo personaggio di avere il talento Schivare; vedi Tabella 5-1: "Talenti", pagina 90).

Quindi assegna il 12 alla Saggezza (bonus di +1), che aiuta con le abilità di percezione come Ascoltare e Osservare (vedi Tabella 4-2: "Abilità", pagina 63), così come con i tiri salvezza sulla Volontà.

Infine mette il 10 all'Intelligenza (modificatore 0). Un'intelligenza media non è male per un guerriero.

Emanuele scrive la razza, la classe, le caratteristiche e i modificatori sulla scheda del personaggio.

Cambiare i punteggi di caratteristica

Durante il gioco i punteggi di caratteristica con cui il personaggio ha iniziato possono cambiare. I punteggi di caratteristica possono aumentare illimitatamente. Le circostanze in cui i punteggi di caratteristica cambiano includono le seguenti:

- Aggiungere 1 punto ad un punteggio di caratteristica qualsiasi per ogni quattro livelli raggiunti dal personaggio (4°, 8°, 12°, 16° e 20° livello).
- Molti incantesimi ed effetti magici fanno aumentare o diminuire temporaneamente i punteggi di caratteristica. L'incantesimo *raggio di indebolimento* riduce la Forza di una creatura, mentre l'incantesimo *forza del toro* la fa aumentare. Talvolta un incantesimo ostacola un personaggio riducendo un suo punteggio di caratteristica. Un personaggio intrappolato da un incantesimo *intralciare*, per esempio, agisce come se la sua Destrezza fosse 4 punti in meno di quanto non sia in realtà.
- Molti oggetti magici migliorano i punteggi di caratteristica del personaggio per il tempo in cui li utilizza. Ad esempio, i *guanti della destrezza* fanno aumentare la Destrezza di chi li indossa. (Gli oggetti magici sono descritti nella *Guida del* Dungeon Master). Da notare, però, che un oggetto magico di questo tipo non può far aumentare un punteggio di caratteristica con un bonus superiore a +6.
- Poche magie rare e potenti, come l'incantesimo *desiderio*, possono aumentare permanentemente un punteggio di caratteristica. Tale aumento è chiamato bonus intrinseco. Un punteggio di caratteristica non può avere un bonus intrinseco superiore a +5.
- Veleni, malattie e altri effetti possono peggiorare una caratteristica (danni di caratteristica). I punti caratteristica persi per danni si ripristinano da soli al ritmo di 1 punto al giorno per ogni caratteristica danneggiata.
- Alcuni effetti di risucchio delle caratteristiche ne provocano la perdita permanente (risucchio permanente di caratteristica). I punti persi in questo modo non si ripristinano autonomamente, ma possono essere restituiti con un incantesimo come *ristorare*.
- Quando un personaggio invecchia, alcune caratteristiche salgono e altre scendono. Vedi Tabella 6-5: "Effetti dell'invecchiamento", pagina 109.

Quando un punteggio di caratteristica cambia, tutti gli attributi associati ad esso cambiano di conseguenza. Per esempio, Mialee diventa una maga di 4° livello e decide di aumentare il suo punteggio di Intelligenza da 15 a 16. Questo le dà un incantesimo bonus di 3° livello (che prenderà al 5° livello, quando comincerà a lanciare incantesimi di 3° livello) e aumenta il numero di punti abilità che ottiene per livello da 4 a 5 (2 per livello per la sua classe, più altri 3 per livello per il suo bonus di Intelligenza). Come nuovo personaggio di 4° livello, può acquisire immediatamente i punti abilità dopo aver aumentato la sua Intelligenza, in modo da avere 5 punti per aver raggiunto il 4° livello nella classe da mago. Non acquisisce retroattivamente punti addizionali per i suoi livelli precedenti (cioè i punti abilità che avrebbe acquisito se avesse avuto un punteggio di Intelligenza di 16 quando ha iniziato al 1° livello).

Intelligenza, Saggezza e Carisma

È possibile utilizzare i punteggi dell'Intelligenza, della Saggezza e del Carisma del personaggio come aiuto per la sua interpretazione. Di seguito sono presentati alcuni suggerimenti (puramente indicativi) su cosa possono rappresentare questi punteggi.

Un personaggio intelligente è curioso, ben informato e incline ad usare parole grosse. Un personaggio con Intelligenza alta ma con Saggezza bassa può essere intelligente ma distratto, oppure ben informato ma privo di buon senso. Un personaggio con Intelligenza alta ma con basso Carisma può essere un sapientone o uno studioso solitario. Un personaggio intelligente privo sia di Saggezza che di Carisma generalmente ragiona con i piedi.

Un personaggio poco intelligente storpia le parole e le utilizza in modo scorretto, ha problemi a seguire le indicazioni fornitegli oppure non riesce a capire gli scherzi.

Un personaggio con Saggezza alta può essere giudizioso, tranquillo, "in buona", attento o egocentrico. Un personaggio con Saggezza alta ma Intelligenza bassa può essere consapevole ma sempliciotto. Un personaggio con Saggezza alta ma basso Carisma ha una conoscenza del mondo che gli permette di essere prudente quando parla e può diventare un consigliere o un "suggeritore da dietro le quinte" piuttosto che un capo. Un personaggio con Saggezza alta ma privo di Intelligenza e Carisma si comporterà in modo rozzo e sgraziato.

Un personaggio con Saggezza bassa può essere avventato, imprudente, irresponsabile oppure "assente".

Un personaggio con alto Carisma può essere attraente, affascinante, sorprendente, provocante e presuntuoso. Un personaggio con alto Carisma ma bassa Intelligenza solitamente può farsi credere una persona colta fino a quando non incontra un vero esperto. Un personaggio carismatico con bassa Saggezza può essere molto popolare, ma non potrà mai sapere chi sono i suoi veri amici. Un personaggio con alto Carisma ma privo di Intelligenza e Saggezza si comporterà in maniera superficiale e distaccata.

Un personaggio con basso Carisma può essere riservato, burbero, scontroso, viscido o semplicemente non classificabile.

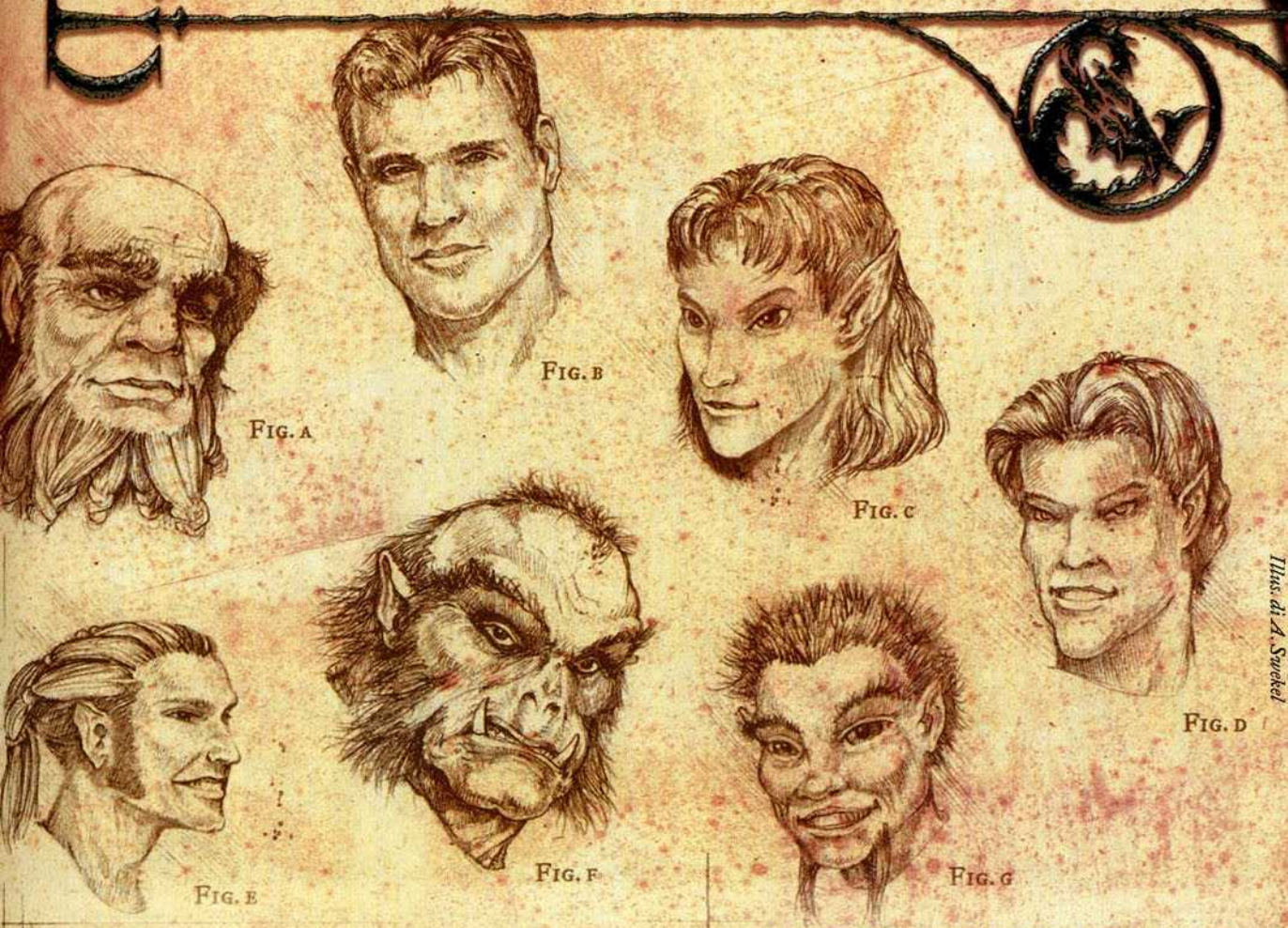


FIG. A

FIG. B

FIG. C

FIG. D

FIG. E

FIG. F

FIG. G

Illus. di A. Sawkel

Molte foreste sono la dimora degli elfi e dei loro alleati, e raramente vi si incontrano nani o mezzorchi. In compenso, elfi, umani, halfling e mezzorchi sono difficili da incontrare nelle città sotterranee dei nani. Mentre i non umani possono viaggiare liberamente nelle campagne umane, quasi tutti i contadini sono di razza umana. Tuttavia, nelle grandi città la promessa di potere e di guadagno riunisce le genti di tutte le razze: umani, nani, elfi, gnomi, halfling, mezzelfi e mezzorchi.

SCEGLIERE UNA RAZZA

Dopo aver stabilito i punteggi di caratteristica, ma prima di averli scritti sulla scheda del personaggio, occorre scegliere la razza del personaggio. Allo stesso tempo è necessario scegliere la sua classe poiché la razza influisce su come potrà agire in ogni classe. Una volta decise la razza e la classe del personaggio, bisogna assegnare i punteggi alle caratteristiche, modificando le caratteristiche in base alla razza, quindi procedere nella creazione del personaggio.

È possibile interpretare un personaggio di qualsiasi razza o classe, ma certe razze preferiscono intraprendere determinate professioni. Gli halfling, ad esempio, possono essere guerrieri, ma la loro piccola taglia e le loro peculiarità li rendono più adatti ad essere ladri.

La razza del personaggio fornisce molti suggerimenti su che tipo di persona potrebbe essere, su come si potrebbe comportare con personaggi di altre razze e su quali potrebbero essere le sue motivazioni. Tuttavia, non bisogna dimenticare che queste descrizioni delle razze si applicano solo alla maggior parte delle persone. In ogni razza alcuni individui si distinguono dalla norma e il personaggio che si sta creando può essere uno di questi. La descrizione di una razza non deve impedire di definire il personaggio a proprio piacimento.

CARATTERISTICHE RAZZIALI

La razza del personaggio determina alcune delle sue qualità.

MODIFICATORI DI CARATTERISTICA

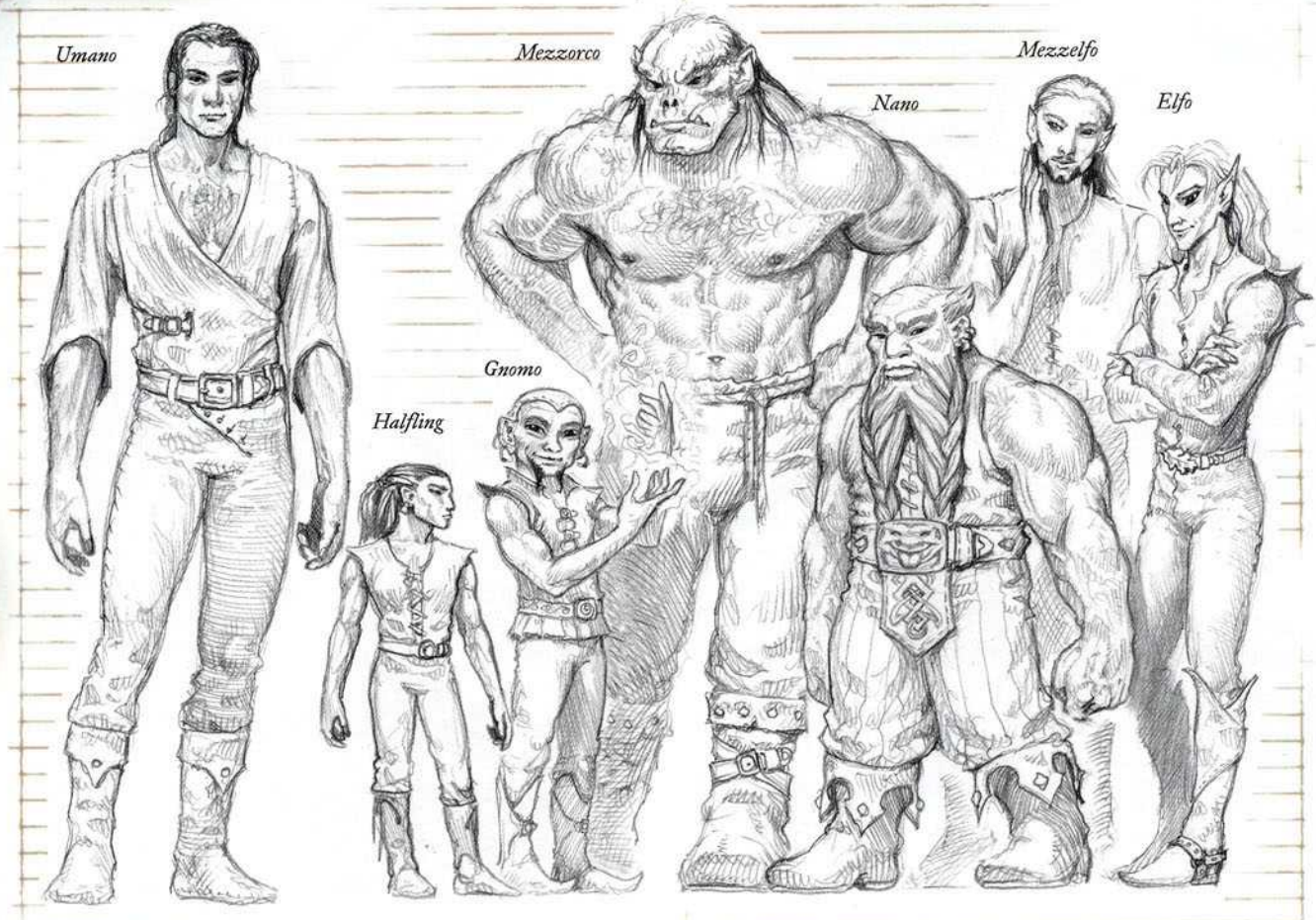
Prima di tutto è necessario trovare la razza del personaggio nella Tabella 2-1: "Modificatori di caratteristica razziali" e applicare i modificatori che vi sono indicati ai punteggi di caratteristica del personaggio. Se questi cambiamenti aumentano il punteggio al di sopra di 18 o al di sotto di 3 non è un problema, tranne nel caso dell'Intelligenza, che per i personaggi non può mai essere inferiore a 3. (Se al personaggio mezzorco risultasse un'Intelligenza modificata di 1 o 2, occorre portarla a 3.)

Ad esempio, l'halfling Lidda ha un bonus di +2 alla Destrezza e una penalità di -2 alla Forza. Sapendo questo, il suo giocatore assegna il miglior risultato dei dadi (15) alla Destrezza che così sale a 17. Dal momento che non vuole una penalità alla Forza, assegna a questa caratteristica un punteggio superiore alla media (12), portando in questo modo la Forza a 10, valore che non concede né bonus né penalità.

CLASSE PREFERITA

Sempre nella Tabella 2-1: "Modificatori di caratteristica razziali" si trova la classe preferita di ogni razza. La classe preferita di un personaggio non ha influenza negativa al momento di determinare le penalità ai punti esperienza (PE) per i multiclasse (vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60).

Per esempio, come ladra halfling, Lidda avrà la possibilità di aggiungere più avanti una seconda classe (diventando così un personaggio multiclasse) senza doversi preoccupare di una penalità ai PE, siccome il ladro è la classe preferita degli halfling.



Illus. by T. Lockwood

TABELLA 2-1: MODIFICATORI DI CARATTERISTICA RAZZIALI

Razza	Modificatori di caratteristica	Classe preferita
Umano	Nessuno	Qualsiasi
Nano	+2 alla Costituzione, -2 al Carisma	Guerriero
Elfo	+2 alla Destrezza, -2 alla Costituzione	Mago
Gnomo	+2 alla Costituzione, -2 alla Forza	Bardo
Mezzelfo	Nessuno	Qualsiasi
Mezzorco	+2 alla Forza, -2 all'Intelligenza[1], -2 al Carisma	Barbaro
Halfling	+2 alla Destrezza, -2 alla Forza	Ladro

1 L'Intelligenza iniziale di un mezzorco è almeno 3. Se questo modificatore dovesse abbassare il punteggio del personaggio a 1 o 2, il suo punteggio rimane comunque 3.

RAZZA E LINGUAGGI

In una grande città i visitatori possono sentire parlare qualsiasi tipo di linguaggio. I nani mercanteggiano sulle gemme in Nanico, i sapienti elfi si cimentano in dibattiti eruditi in Elfico e i predicatori recitano le preghiere in Celestiale. Ciò nonostante, il linguaggio più diffuso è il Comune, un linguaggio condiviso da tutti coloro che partecipano alla cultura in genere. Con l'uso di tutti questi linguaggi è facile per la gente imparare nuove lingue e gli avventurieri spesso parlano diversi idiomi.

Tutti i personaggi sanno parlare il Comune. Nani, elfi, gnomi, mezzelfi, mezzorchi e halfling parlano anche un proprio linguaggio razziale, come appropriato. Personaggi intelligenti (quelli con un bonus di Intelligenza al 1° livello) parlano anche altri linguaggi, un linguaggio extra per ogni punto bonus al momento della loro creazione. I linguaggi bonus del personaggio (se ne ha) devono essere scelti dall'elenco nella descrizione della sua razza.

Istruzione: A meno che il personaggio non sia un barbaro, può leggere e scrivere tutti i linguaggi che parla. (Un barbaro può imparare a leggere e a scrivere spendendo punti abilità). (vedi "Analfabetismo", pagina 25).

Linguaggi legati alla classe: Chierici, druidi e maghi possono scegliere certi linguaggi come linguaggi bonus anche se non sono nell'elenco dei linguaggi della loro razza. Questi linguaggi legati alla classe sono:

Chierico: Abissale, Celestiale, Infernale.

Druido: Silvano.

Mago: Draconico.

UMANI

Molti umani sono i discendenti dei pionieri, dei conquistatori, dei mercanti, dei viaggiatori, dei rifugiati e di altri popoli migratori. Come risultato, le terre umane sono un miscuglio di genti (fisicamente, culturalmente, spiritualmente e politicamente). Robusti o delicati, chiari o scuri, vistosi o austeri, primitivi o civilizzati, devoti o empi, gli umani coprono l'intera gamma delle possibilità.

Personalità: Gli umani sono la più versatile, flessibile e ambiziosa delle razze comuni. Sono diversificati nei loro gusti, princìpi, usi e costumi. Alcuni li accusano di non dimostrare molto rispetto per la storia, ma è più che naturale che gli umani, con la loro vita relativamente breve e le loro culture sempre in evoluzione, abbiano una memoria collettiva limitata rispetto a nani, elfi, gnomi o halfling.

Descrizione fisica: Gli umani generalmente hanno un'altezza che varia da 1,50 metri a poco più di 1,80 metri e pesano mediamente da 62,5 a 125 kg, con i maschi notevolmente più alti e più pesanti delle femmine. Grazie alla loro inclinazione per le migrazioni e per le conquiste e grazie alle loro brevi generazioni, gli umani sono fisicamente differenti tra loro molto più delle altre razze comuni, con sfumature di colore della pelle che vanno dal quasi nero al molto pallido, con capelli che variano dal corvino al biondo (riccioli, mossi o lisci) e con barbe (per i maschi) che possono essere rade o folte. Molti umani hanno una parte di sangue non umano e possono mostrare tracce elfiche, orchesche o di altre stirpi. Sono spesso vistosi o stravaganti nell'aspetto esteriore e nell'abbigliamento poiché ostentano bizzarre acconciature, abiti fantasiosi, tatuaggi, orecchini, anelli al naso e simili. Gli umani hanno una vita di breve durata, in cui raggiungono la maturità intorno ai 15 anni e ra-



Illus. by T. Lockwood

ramente arrivano ai 100.

Relazioni: Come si mescolano volentieri l'uno con l'altro, altrettanto volentieri si mescolano con i membri di altre razze. Dalle altre razze gli umani sono conosciuti come i "secondi migliori amici di tutti". Fungono come ambasciatori, diplomatici, magistrati, mercanti e funzionari di ogni tipo.

Allineamento: Gli umani non tendono ad un particolare allineamento, neanche alla neutralità. Tra gli umani si trovano il meglio e il peggio che ci siano in circolazione.

Territori umani: I territori umani solitamente sono soggetti a frequenti mutamenti, con nuove idee, cambiamenti sociali, innovazioni e nuovi comandanti sempre alla ribalta. I membri di razze dalla vita molto lunga trovano interessante la cultura umana, ma alla fine un po' molesta o anche disorientante.

Dal momento che gli umani conducono vite così brevi, i loro capi sono tutti molto giovani se paragonati ai capi politici, religiosi e militari delle altre razze. Anche laddove singoli umani sono tradizionalisti conservatori, le istituzioni umane cambiano con il susseguirsi delle generazioni adattandosi ed evolvendo più velocemente delle contemporanee istituzioni tra gli elfi, i nani, gli gnomi e gli halfling. Sia individualmente che come gruppo, gli umani sono versatili opportunisti che sanno rimanere sempre a galla nelle mutevoli dinamiche politiche.

I territori umani generalmente comprendono un numero relativamente vasto di non umani (se paragonato, ad esempio, al numero di non nani che vivono nei territori nanici).

Religione: Diversamente dai membri delle altre razze comuni, gli umani non hanno una divinità razziale principale. Il dio del sole Pelor è la divinità comunemente più venerata nei territori umani, ma non ha nulla a che vedere con l'importanza che i nani attribuiscono a Moradin o gli elfi a Corellon Larethian. Alcuni umani sono i più ardenti e zelanti seguaci di particolari religioni, mentre altri sono gli individui più empi che si possano trovare.

Linguaggio: Gli umani parlano il Comune. Solitamente imparano altri linguaggi, compresi quelli oscuri, e amano utilizzare nei loro discorsi un'infarinatura di "parole in prestito" da altri idiomi: imprecazioni dagli orchi, espressioni musicali dagli elfi, frasi militari dai nani e così via.

Nomi: I nomi umani variano moltissimo. Senza una divinità unificante che fornisca una pietra di paragone per la loro cultura e con un così veloce susseguirsi di generazioni, gli umani subiscono rapidi e continui mutamenti sociali. Inoltre, la cultura umana è molto più varia rispetto ad altre culture e non vi sono nomi umani veramente tipici. Alcuni genitori umani danno ai loro figli nomi nanici o elfici (pronunciati più o meno correttamente).

Avventurieri: Gli avventurieri umani sono i membri più audaci, temerari e ambiziosi di una razza audace, temeraria e ambiziosa. Un umano può guadagnarsi la gloria agli occhi dei suoi seguaci accumulando potere, ricchezza e fama. Più spesso di altri, gli umani si fanno sostenitori di una causa piuttosto che di un territorio o di un gruppo.

TRATTI RAZZIALI UMANI

- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, gli umani non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno degli umani è 9 metri.
- 1 talento extra al 1° livello, poiché gli umani sono veloci nell'eseguire alla perfezione lavori specializzati e differenziati nei loro talenti. Vedi Capitolo 5: "Talenti".
- 4 punti abilità extra al 1° livello e 1 punto abilità extra ad ogni livello addizionale, poiché gli umani sono versatili e competenti. (I 4 punti abilità al 1° livello sono aggiunti come bonus, e non devono essere moltiplicati; vedi Capitolo 4: "Abilità").
- Linguaggio automatico: Comune. Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti come il Druidico). Vedi gli elenchi dei linguaggi comuni di altre razze o l'abilità Parlare Linguaggi (pagina 79) per un elenco più esauriente. Gli umani si uniscono a tutti i generi di persone e di conseguenza possono imparare qualsiasi linguaggio utilizzato in una certa zona.
- Classe preferita: Qualsiasi. Quando si determina se un umano multiclasse subisce una penalità ai punti esperienza, la sua classe del livello più alto non conta. (Vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60).

NANI

I nani sono conosciuti per l'abilità in guerra, la capacità di resistere ai maltrattamenti fisici e magici, la conoscenza dei segreti della terra, il duro lavoro e l'esperienza nel bere birra. I loro regni misteriosi scavati nelle profondità delle montagne sono rinomati per i tesori meravigliosi che producono per il commercio o come doni.

Personalità: I nani sono poco propensi alle risate o allo scherzo e sospettosi con gli stranieri, ma sono particolarmente generosi con i pochi che riescono a guadagnare la loro fiducia. Apprezzano l'oro, le gemme, i gioielli e gli oggetti d'arte fatti con questi preziosi materiali, inoltre, si sa che soccombono all'avidità. Non combattono incautamente e neanche timidamente, ma con coraggio e tenacia senza dimenticare la prudenza. Hanno uno spiccato senso della giustizia che, alla peggio, può trasformarsi in sete di vendetta. Tra gli gnomi, che sono famosi per i loro buoni rapporti con i nani, un giuramento moderato è: "Possa mettermi contro un nano, se sto mentendo."



Descrizione fisica: I nani sono alti solo tra 1,20 metri e 1,35 metri, in compenso sono così robusti e compatti da pesare in media quasi quanto gli umani. I maschi sono leggermente più alti e notevolmente più pesanti delle femmine. La pelle dei nani generalmente è molto abbronzata (marrone rossiccio scuro) o marrone chiara, e i loro occhi sono neri. I capelli di solito sono neri, grigi o castani e portati lunghi. I maschi tengono in grande considerazione la loro barba e la curano con molta attenzione. Per barba, capelli e vestiti prediligono la semplicità. Sono considerati adulti a 40 anni circa e possono vivere fino a 400 anni.

Relazioni: I loro rapporti sono ottimi con gli gnomi e passabili con umani, mezzelfi e halfling. Essi dicono: "La differenza tra un conoscente e un vero amico è di un centinaio d'anni". Gli umani a causa della loro breve vita fanno molta fatica a creare dei forti legami con i nani. La miglior amicizia nano-umano è tra un umano e un nano che stimava i genitori e i nonni dell'umano. I nani non riescono ad apprezzare la sagacia e l'arte degli elfi poiché li considerano imprevedibili, volubili e incostanti. Tuttavia, nel corso degli anni elfi e nani hanno trovato cause comuni nelle battaglie contro orchi, goblin e gnoll; in questo modo gli elfi sono riusciti a guadagnarsi il riluttante rispetto dei nani. I nani diffidano dei mezzorchi in generale e il sentimento si è dimostrato reciproco. Fortunatamente, i nani sono imparziali e garantiscono ai singoli mezzorchi l'opportunità di dimostrare il loro valore.

Allineamento: I nani generalmente sono legali e tendono al bene. Ciò nonostante, i nani avventurieri quasi sicuramente si adattano meno al modello comune poiché non riescono ad integrarsi perfettamente nella società nanica.

Territori nanici: I regni nanici di solito sono nelle profondità rocciose delle montagne, dove i nani estraggono gemme e metalli preziosi e forgiano oggetti stupefacenti. I membri fidati di altre razze qui sono ben accetti, ma alcune zone sono proibite anche per loro. Qualsiasi ricchezza non riescano a trovare nelle loro montagne la ottengono con il commercio. I nani odiano viaggiare via mare o via fiume e per questo umani intraprendenti si occupano frequentemente dei commerci nanici che richiedano un viaggio in nave.

I nani nei territori umani solitamente sono mercenari, fabbricanti di armi e di armature, gioiellieri e artigiani. I nani guardia del corpo sono rinomati per il loro coraggio e la loro lealtà, ma soprattutto sono molto ben ricompensati per le loro virtù.

Religione: La divinità principale dei nani è Moradin, lo Spirito Forgiatore. È il creatore dei nani e si aspetta che i suoi seguaci si impegnino per il miglioramento della razza nanica.

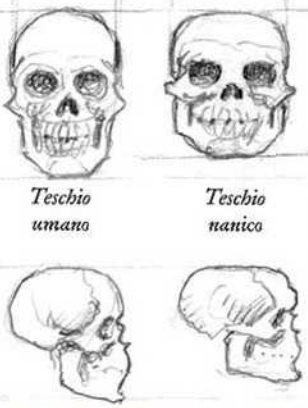
Linguaggio: I nani parlano il Nanico che ha una propria scrittura runica. La letteratura nanica è contrassegnata da pregnanti storie di regni e di battaglie nel corso dei millenni. L'alfabeto Nanico è usato (con minori variazioni) anche per i linguaggi Gnomesco, Gigante, Goblin, Orchesco e Terran. I nani spesso parlano i linguaggi dei loro amici (umani e gnomi) e nemici. Alcuni, inoltre, imparano il Terran, lo strano linguaggio delle creature di terra come gli xorn.

Nomi: Il nome di un nano gli viene dato dal saggio del clan secondo la tradizione. Ogni nome proprio nanico è stato utilizzato e riutilizzato per generazioni. Il nome di un nano non è suo, ma appartiene al suo clan. Se lo usa nel modo sbagliato oppure lo disonora, il suo clan glielo toglierà. Un nano privato del suo nome è soggetto per legge al divieto assoluto di sostituirlo con un altro nome nanico.

Nomi maschili: Barendd, Brottor, Eberk, Einkil, Oskar, Rurik, Taklinn, Tordek, Traubon, Ulfgar e Veit.

Nomi femminili: Artin, Audhild, Dagnal, Diesa, Gunnloda, Hlin, Ilde, Liftrasa, Sannl e Torgga.

Nomi di clan: Balderk, Dankil, Gorunn, Holderhek, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn e Ungart.



Teschio umano *Teschio nanico*

Avventurieri: I nani avventurieri possono essere spinti da zelo di crociata, spirito d'avventura o semplice avidità. Finché i risultati fanno onore al clan, le gesta fruttano ai nani rispetto e stima. Sconfiggere giganti e rivendicare potenti armi magiche sono modi sicuri per un nano di guadagnarsi il rispetto degli altri nani.

TRATTI RAZZIALI NANICI

- +2 alla Costituzione e -2 al Carisma: I nani sono muscolosi e robusti, ma tendono ad essere burberi e riservati.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, i nani non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei nani è 6 metri. Tuttavia i nani possono muoversi a questa velocità anche quando indossano armature medie o pesanti oppure quando trasportano un carico medio o pesante (a differenza delle altre creature, la cui velocità è ridotta in situazioni di questo tipo).
- Scurovisione: I nani possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri. La scurovisione è solo in bianco e nero, ma per il resto è come una vista normale e i nani possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- Esperto minatore: Ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per individuare strane opere in muratura, come pareti mobili, trappole di pietra, nuove costruzioni (anche quando costruite per completare le vecchie), pendenze di pietra, soffitti di roccia precari e simili. Ciò che non è pietra ma che simula la pietra è considerato un'inusuale opera di muratura. Un nano che semplicemente arriva a meno di 3 metri dall'opera in muratura può effettuare una prova di Cercare come se la stesse cercando attivamente e un nano può utilizzare l'abi-

Illus. by T. Lockwood

lità Cercare per trovare trappole di pietra allo stesso modo dei ladri. Un nano può anche intuire la sua profondità approssimativa sottoterra allo stesso modo in cui un umano ha la percezione di quale sia la direzione verso l'alto. I nani hanno un "sesto senso" per i lavori in muratura, una capacità innata che hanno molte opportunità di esercitare e sviluppare nelle loro dimore sotterranee.

- Familiarità nelle armi: I nani considerano le asce da guerra naniche e gli urgrosh nanici (vedi Capitolo 7: "Equipaggiamento") come se fossero armi da guerra anziché armi esotiche.
- Stabilità: I nani sono straordinariamente stabili sui loro piedi. Un nano ottiene un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti quando si trovano sul terreno (ma non quando stanno arrampicandosi, volando, cavalcando o comunque non si trovano in posizione stabile sul terreno).
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro veleni: I nani sono robusti e resistenti alle tossine.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici: I nani possiedono un'innata resistenza agli effetti magici.
- Bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi (inclusi i mezzorchi) e goblinoidi (goblin, hobgoblin e bugbear): I nani sono addestrati in speciali tecniche di combattimento che permettono loro di lottare con i nemici più comuni in modo più efficace.
- Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro mostri giganti (come ogre, troll e giganti delle colline): Questo bonus rappresenta l'addestramento speciale a cui sono sottoposti i nani, durante il quale imparano trucchi che le precedenti generazioni hanno sviluppato nei loro scontri con i giganti. Ogni volta che un personaggio perde il suo bonus positivo di Destrezza (se presente) alla Classe Armatura, come quando è colto alla sprovvista, perde anche i suoi bonus di schivare. Il *Manuale dei Mostri* contiene informazioni su quali mostri facciano parte della categoria dei giganti.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Valutare inerenti ad oggetti in pietra o in metallo: I nani sono esperti di oggetti di valore di ogni tipo (specialmente a quelli in pietra o in metallo).
- Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato inerenti ad oggetti in pietra o in metallo: I nani sono particolarmente esperti nelle opere in metallo e in pietra.
- Linguaggi automatici: Comune e Nanico. Linguaggi bonus: Gigante, Gnomesco, Goblin, Orchesco, Terran e Sottocomune. I nani conoscono i linguaggi dei loro nemici e dei loro alleati sotterranei.
- Classe preferita: Guerriero. La classe guerriero di un nano multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza. (Vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60). La cultura nanica esalta le virtù del comba' ente, che loro possiedono innate.

ELFI

Gli elfi si mescolano liberamente nei territori umani, sempre benvenuti ma mai a casa. Sono conosciuti soprattutto per le loro doti artistiche di poesia, danza, canto, leggende e arti magiche. Preferiscono cose di bellezza naturale e semplice. Tuttavia, quando il pericolo minaccia le loro dimore nei boschi, rivelano il loro lato marziale dimostrando notevole abilità con la spada, l'arco e le strategie di battaglia.

Personalità: Gli elfi sono più spesso divertiti che eccitati, più spesso curiosi che avidi. Grazie alla lunga durata delle loro vite, tendono a mantenere un'ampia prospettiva sugli eventi rimanendo in disparte e indifferenti ad avvenimenti insignificanti. Ciò nonostante, quando perseguono un obiettivo, sia esso una missione avventurosa o l'apprendimento di una nuova arte o abilità, possono dimostrarsi molto concentrati e inesorabili. Sono lenti nel crearsi amici e nemici e ancora più lenti a dimenticarsi di loro. Rispondono alle piccole offese con disdegno e a quelle più serie con accurato e calcolato spirito di vedetta.

Descrizione fisica: Gli elfi sono bassi e snelli, con un'altezza compresa tra 1,35 metri e 1,65 metri e pesano mediamente da 47,5 a 67,5 kg, con i maschi della stessa altezza ma solo un po' più pesanti delle femmine. Sono aggraziati ma deboli. Tendono ad avere la pelle chiara e i capelli neri con occhi verde scuro. Non hanno peluria sul viso né sul corpo. Prediligono comodi abiti semplici di colore blu o verde pastello e amano monili semplici ma eleganti. Possiedono una grazia soprannaturale e tratti molto fini; molti umani e membri di altre razze li considerano spaventosamente belli. Un elfo raggiunge la maturità dopo circa 110 anni di vita e può arrivare ad avere oltre 700 anni.

Non dormono come fanno i membri delle altre razze. Un elfo medita in trance profonda per quattro ore al giorno. Quando riposa in questo modo recupera gli stessi benefici di un umano in otto ore di sonno. Mentre medita, l'elfo "sogna", sebbene questi sogni, in realtà, siano esercizi mentali ormai diventati riflessivi dopo anni di addestramento. La parola Comune per la meditazione di un elfo è "trance", come nella frase "quattro ore di trance".

Relazioni: Gli elfi considerano gli umani piuttosto volgari, gli halfling abbastanza equilibrati, gli gnomi qualcosa di insignificante e i nani per niente divertenti. Guardano i mezzelfi con un certo grado di compassione e i mezzorchi con irremovibile sospetto. Sebbene altezzosi, gli elfi non lo sono come gli halfling e i nani, e di solito si comportano in modo gentile e simpatico anche con coloro che non rientrano negli standard elfici (che, in pratica, si applica a chiunque non sia un elfo).

Allineamento: Gli elfi amano la libertà, la diversità e l'espressione personale; sono decisamente propensi agli aspetti più moderati del caos. Generalmente, stimano e proteggono la libertà altrui come la propria e sono più spesso buoni che non.

Territori elfici: Gli elfi principalmente vivono nelle foreste in clan di meno di duecento anime. I loro villaggi ben nascosti si armonizzano con gli alberi senza recare danno alla foresta. Cacciano selvaggina, raccolgono cibo e coltivano vegetali poiché le loro abilità e magie permettono di trovare cibo a sufficienza senza bisogno di disboscare e arare il terreno. I contatti con gli esterni di solito sono limitati, ma alcuni elfi si guadagnano da vivere commerciando vestiti e oggetti elfici finemente lavorati in cambio dei metalli che non hanno interesse ad estrarre personalmente.

Tra le popolazioni umane, gli elfi generalmente sono menestrelli girovaghi, artisti stimati oppure saggi. I nobili umani si contendono i servigi degli istruttori elfici che insegnano ai loro figli l'arte di maneggiare la spada.

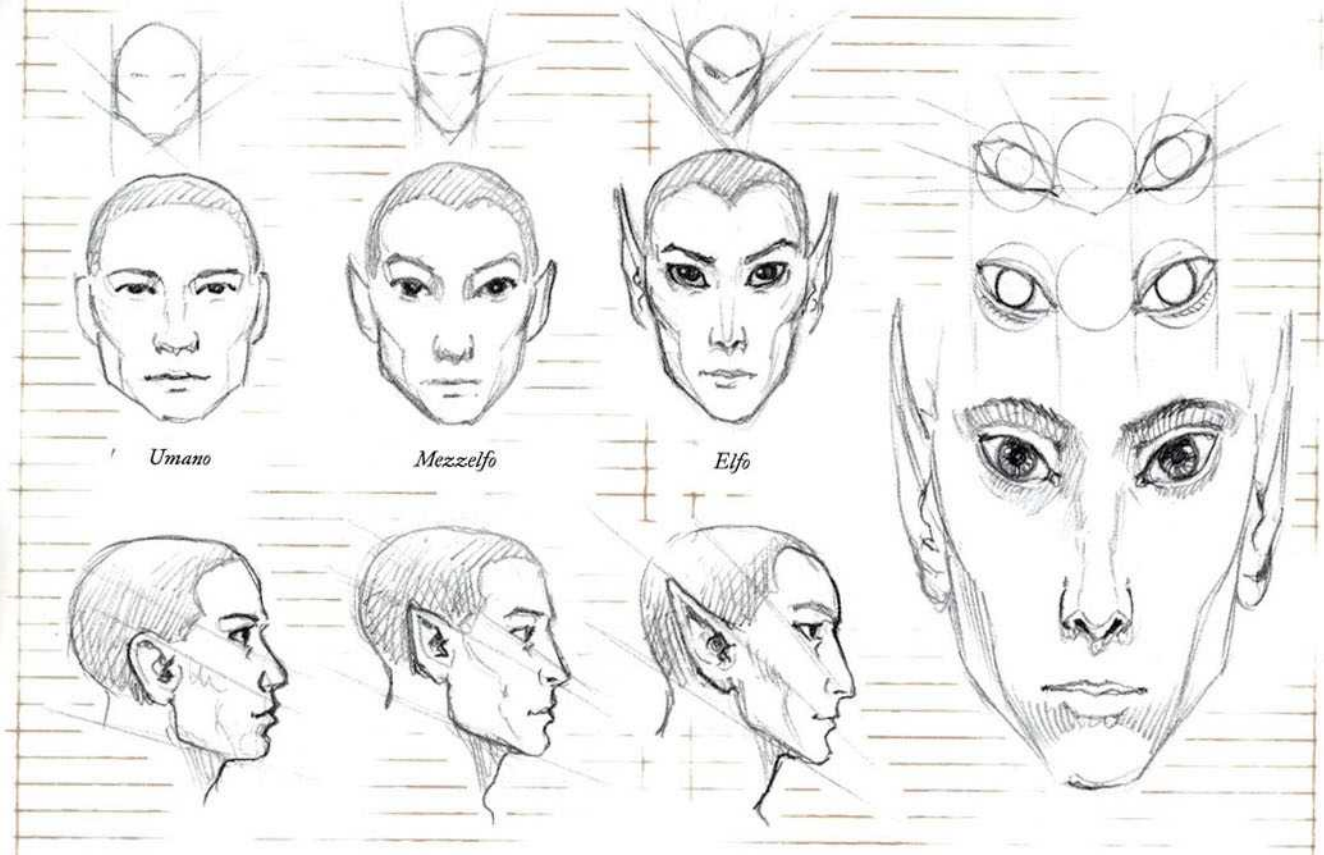
Religione: Più di tutti gli altri, gli elfi venerano Corellon Larethian, il Protettore e Conservatore della Vita. La mitologia elfica racconta che gli elfi ebbero origine dal suo sangue versato in battaglia contro Gruumsh, la divinità degli orchi. Corellon è protettore degli studi magici, delle arti, della danza e della poesia, ma anche una potente divinità guerriera.

Linguaggio: Gli elfi parlano un linguaggio scorrevole con sottili intonazioni e una complicata grammatica. Sebbene la letteratura Elfica sia ricca e variegata, sono più famosi i poemi e le canzoni. Molti bardi imparano l'Elfico per poter aggiungere al loro repertorio le ballate elfiche, mentre altri semplicemente memorizzano a orecchio le canzoni Elfiche. La scrittura Elfica, scorrevole come il linguaggio parlato, è utilizzata anche come scrittura per il Silvano, il linguaggio delle driadi e dei pixie, per l'Aquan, il linguaggio delle creature marine, e per il Sottocomune, il linguaggio dei drow e delle altre creature sotterranee.

Nomi: Quando un elfo, dopo aver raggiunto il suo centesimo compleanno, si dichiara adulto sceglie anche un nome. Coloro che lo conoscevano da giovane possono decidere se continuare o no ad utilizzare il suo "nome da bambino" ed egli può preoccuparsene oppure no. Il nome adulto di un elfo è una creazione unica, anche se può ispirarsi ai nomi di coloro che ammira o di altri componenti della sua famiglia. Inoltre, ha anche il nome di famiglia. I nomi di famiglia sono una combinazione di normali parole Elfiche, per questo alcuni elfi che viaggiano tra gli umani traducono i loro nomi in Comune mentre altri decidono di mantenerli in Elfico.

Nomi maschili: Aramil, Aust, Enialis, Heian, Himo, Ivellios, Laucian, Quarion, Soveliss, Thamior e Tharivol.

Nomi femminili: Anastrianna, Antinua, Drusilia, Felosial, Ielenia, Lia, Mialee, Qillathe, Silaqui, Vadania, Valanthe e Xanaphia.



Illus. by T. Lockwood

Nomi di famiglia (e traduzione in Comune): Amastacia (Starflower, "Astro fiorito"), Amakiir (Gemflower, "Gemma fiorita"), Galanodel (Moonwhisper, "Sospiro di luna"), Holimion (Diamonddew, "Rugiada adamantina"), Liadon (Silverfrond, "Fronda argentea"), Meliamne (Oakenheel, "Tallone di quercia"), Naïlo (Nightbreeze, "Brezza notturna"), Siannodel (Moonbrook, "Ruscello lunare"), Ilphukiir (Gemblossom, "Bocciolo di gemma") e Xiloscient (Goldpetal, "Petalo dorato").

Avventurieri: Gli elfi amano intraprendere avventure per il piacere di vagabondare. La vita tra gli umani si muove ad un ritmo che non piace agli elfi: organizzata giorno per giorno ma in cambiamento da decade a decade. Tuttavia, tra gli umani gli elfi trovano mestieri che permettono loro di girovagare liberamente e di vivere al loro ritmo. Gli elfi, inoltre, amano dimostrare il loro valore con la spada e con l'arco o acquisire grandi poteri magici, cose consentite dall'andare all'avventura. Gli elfi buoni possono anche essere ribelli o crociati.

TRATTI RAZZIALI ELFICI

- +2 alla Destrezza e -2 alla Costituzione: Gli elfi sono aggraziati ma deboli. La grazia di un elfo lo rende per natura migliore nella furtività e nel tiro con l'arco.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, gli elfi non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno degli elfi è 9 metri.
- Immunità agli incantesimi ed effetti magici di *sonno* e un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento.
- Visione crepuscolare: Gli elfi possono vedere due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili. Inoltre, mantengono la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni di scarsa visibilità.
- Competenza nelle armi: Gli elfi ricevono i talenti Competenza nelle Armi da Guerra per spada lunga, stocco, arco lungo (incluso arco lungo composito) e arco corto (incluso arco corto composito), come talenti bonus. Gli elfi stimano molto le arti di maneggiare la spada e l'arco e per questo tutti gli elfi sono in grado di utilizzare queste armi.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare: Un elfo che passa semplicemente in un raggio di 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha il diritto di effettuare una prova di Cercare per notarla come se la stesse espressamente cercando. I sensi di un elfo sono così acuti da concedergli praticamente un "sesto senso" per i portali nascosti.
- Linguaggi automatici: Comune e Elfico. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Gnomesco, Goblin, Orchesco e Silvano. Gli elfi generalmente conoscono i linguaggi dei loro nemici e amici, così come il Draconico, il linguaggio comunemente trovato negli antichi tomi della conoscenza segreta.
- Classe preferita: Mago. La classe mago di un elfo multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza. (Vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60). La magia viene spontaneamente agli elfi (talvolta dichiarano di averla inventata) e i guerrieri/maghi sono particolarmente diffusi tra di loro.

GNOMI

Gli gnomi sono ben accetti ovunque come tecnici, alchimisti e inventori. Nonostante le molte richieste per le loro abilità, molti gnomi preferiscono rimanere tra i loro simili, vivendo in confortevoli tane sotto ondulate colline boscose dove abbondano gli animali ma la caccia non è ben vista.

Personalità: Gli gnomi adorano gli animali, le belle pietre preziose e gli scherzi di ogni genere. Hanno un gran senso dell'umorismo, amano i giochi di parole, le facezie e i trucchi, e adorano i giochi di prestigio, più sono difficili e meglio è. Fortunatamente, applicano la stessa concentrazione e intelligenza dei loro scherzi a mestieri più pratici, come l'ingegneria.

Gli gnomi sono particolarmente curiosi: amano scoprire le cose con l'esperienza personale. A volte sono anche avventati. La loro curiosità li rende esperti ingegneri poiché sono sempre alla ricerca di nuovi metodi per costruire le cose. Qualche volta uno gnomo fa uno scherzo solo per vedere come reagisce la gente coinvolta.

Descrizione fisica: Gli gnomi sono alti tra 90 cm e poco più di un metro e pesano mediamente da 20 a 22,5 kg. La loro pelle varia dal marrone scuro al color legno, i capelli sono biondi e gli occhi di qualsiasi gradazione di blu. I maschi preferiscono barbe corte e molto ben curate. Solitamente indossano abiti in pelle o

con i colori della terra, tuttavia li decorano con intricate cuciture o con gioielli di sobria fattura. Raggiungono la maturità a 40 anni e vivono fino a 350 anni, anche se alcuni possono arrivare ad averne 500.

Relazioni: Gli gnomi vanno d'accordo con i nani, con i quali condividono la passione per le cose preziose, la curiosità per i congegni meccanici e l'odio per i goblin e i giganti. Apprezzano la compagnia degli halfling, specialmente di quanti sono così pacifici da sopportare scherzi e lazzi. Molti gnomi sono un po' sospettosi con le razze più alte, come umani, elfi, mezzelfi e mezzorchi, ma raramente si dimostrano ostili o maliziosi.

Allineamento: Gli gnomi sono molto spesso buoni. Quanti tendono verso la legge sono saggi, ingegneri, ricercatori, studiosi, investigatori e consulenti. Quanti tendono verso il caos sono menestrelli, imbroglioni, vagabondi o fantasiosi gioiellieri. Gli gnomi, comunque, sono di buon cuore e anche gli imbroglioni sono più scherzosi che cattivi. Fortunatamente gli gnomi malvagi sono tanto rari quanto pericolosi.

Territori gnomeschi: Gli gnomi costruiscono le loro case in territori con boschi e colline. Vivono sottoterra, ma prendono più aria fresca dei nani poiché godono del mondo naturale e vivente della superficie ogni volta che possono. Le loro dimore sono ben nascoste sia da intelligenti costruzioni che da illusioni. Coloro che vengono per fare visita e sono ben accetti vengono fatti entrare nelle vivaci e calde tane. Coloro che non sono ben accetti, non trovano mai le tane al primo tentativo.

Gli gnomi che si stabiliscono nei territori umani generalmente sono tagliatori di pietre, meccanici, saggi e tutori. Alcune famiglie umane scelgono tutori gnomi poiché uno gnomo nel corso della sua esistenza può insegnare a diverse generazioni della stessa famiglia umana.

Religione: La principale divinità gnomesca è Garl Glittergold, l'Attento Protettore. I suoi chierici insegnano che bisogna nutrire gli gnomi e fornire sostentamento alle loro comunità. Gli scherzi, ad esempio, sono visti come un modo per alleggerire lo spirito e per mantenere umili gli gnomi, e non un metodo per i burloni di "colpire" coloro che imbrogliano.

Linguaggio: Il linguaggio Gnomesco, che utilizza la scrittura Nanica, è rinomato per i suoi trattati tecnici e i suoi cataloghi di conoscenze del mondo naturale. Erboristi, naturalisti e ingegneri umani solitamente imparano lo Gnomesco per poter leggere i testi migliori sui loro soggetti di studio.

Nomi: Gli gnomi amano i nomi e molti ne hanno cinque o sei. Quando uno gnomo cresce, sua madre gli dà un nome, suo padre un altro, il capo clan un altro, zie e zii un altro e poi gli vengono dati dei soprannomi praticamente da chiunque. I nomi degli gnomi sono tipiche varianti dei nomi di antenati o parenti lontani, ma alcuni sono semplici invenzioni. Quando hanno a che fare con umani o con altre persone abbastanza "rigide" riguardo ai nomi, gli gnomi imparano a comportarsi come se ne avessero solo tre: il nome proprio, il nome del clan e un soprannome. Al momento di decidere quale dei suoi numerosi nomi utilizzare tra gli umani, uno gnomo di solito sceglie il più buffo da pronunciare. I nomi dei clan sono combinazioni di parole gnomesche comuni e, di solito, gli gnomi li traducono in Comune quando sono in territori umani (o in Elfico quando sono in territori elfici e così via).

Nomi maschili: Boddynock, Dimble, Fonkin, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Namfoodle, Roondar, Seebo e Zook.

Nomi femminili: Bimpnottin, Caramip, Duvamil, Ellywick, Ellyjobell, Loopmottin, Mardnab, Roywyn, Shamil e Waywocket.

Nomi di clan: Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen e Turen.

Soprannomi: "Aleslosh" (Poltiglia di birra), "Ashhearth" (Cenere del focolare), "Badger" (Molesto), "Cloak" (Mantello), "Doublelock" (Doppia serratura), "Filchbatter" (Mani da refurtiva), "Fnipper" (Tagliola), "Oneshoe" (Una scarpa), "Sparklegem" (Gemma scintillante) e "Stumbleduck" (Piedi a papera).

Avventurieri: Gli gnomi sono curiosi e impulsivi; possono andare all'avventura per vedere il mondo o per amore dell'esplorazione. Gli gnomi legali possono intraprendere un'avventura per sistemare le cose e proteggere gli innocenti dimostrando verso l'intera società lo stesso senso del dovere che di solito esibiscono nei confronti della loro cerchia ristretta. In quanto amanti delle pietre preziose e degli oggetti artistici, alcuni gnomi considerano l'avventura un cammino rapido, ma pericoloso, verso la ricchezza. A seconda dei suoi rapporti con il clan, uno gnomo avventuriero può essere considerato un vagabondo o anche un traditore (per aver abbandonato le responsabilità del clan).

TRATTI RAZZIALI GNOMESCHI

- +2 alla Costituzione, -2 alla Forza: Come i nani, gli gnomi sono robusti, ma sono piccoli e quindi non sono forti come gli umanoidi più grandi.
- Taglia Piccola: Essendo creature di taglia Piccola gli gnomi guadagnano un bonus di taglia +1 alla Classe Armatura, un bonus di taglia +1 al tiro per colpire e un bonus di taglia +4 alle prove di Nascondersi, ma devono utilizzare armi più piccole di quelle usate dagli umani, e la loro capacità di carico e di sollevamento è tre quarti di quella delle creature di taglia Media.
- La velocità base sul terreno degli gnomi è 6 metri.
- Visione crepuscolare: Gli gnomi possono vedere due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili. Mantengono la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni di scarsa visibilità.
- Familiarità nelle armi: Gli gnomi considerano i martelli-picca gnomeschi (vedi Capitolo 7: "Equipaggiamento") come se fossero armi da guerra anziché armi esotiche.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni: Gli gnomi hanno una conoscenza innata delle illusioni di ogni tipo.
- Aggiungere +1 alla Classe Difficoltà di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi di illusione lanciati dagli gnomi. La loro innata familiarità con questi effetti rende più difficile vedere attraverso le loro illusioni. Questo modificatore è cumulativo con quelli di altri effetti similari come ad esempio il talento Incantesimi Focalizzati.
- Bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro coboldi e goblinoidi (goblin, hobgoblin e bugbear): Gli gnomi combattono spesso con queste creature e utilizzano tecniche speciali per affrontarle.
- Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro mostri giganti (come ogre, troll e giganti delle colline): Questo bonus rappresenta l'addestramento speciale a cui sono sottoposti gli gnomi, durante il quale imparano trucchi che le precedenti generazioni hanno sviluppato nei loro scontri con i giganti. Ogni volta che un personaggio perde il suo bonus positivo di Destrezza (se presente) alla Classe Armatura, come quando è colto alla sprovvista, perde anche i suoi bonus di schivare. Il *Manuale dei Mostri* contiene informazioni su quali mostri facciano parte della categoria dei giganti.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare: Gli gnomi hanno l'udito fine.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (alchimia): Il naso sensibile di uno gnomo gli permette di determinare un processo alchemico dall'odore.
- Linguaggi automatici: Comune e Gnomesco. Linguaggi bonus: Draconico, Nanico, Elfico, Gigante, Goblin e Orchesco. Gli gnomi trattano più con gli elfi e i nani che non con gli altri e imparano anche i linguaggi dei loro nemici (coboldi, giganti, goblin e orchi). In più, uno gnomo può parlare con i mammiferi che vivono nelle tane (tassi, volpi, conigli ecc.). Questa è una capacità innata per gli gnomi. Vedi sotto e vedi la descrizione di *parlare con gli animali*.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno: *parlare con gli animali* (solo mammiferi che vivono nelle tane, durata 1 minuto). Uno gnomo con punteggio di Carisma di almeno 10 possiede inoltre le seguenti capacità magiche: 1 volta al giorno: *luci danzanti*, *prestidigitazione* e *suono fantasma*. 1° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + modificatore di Carisma dello gnomo + livello dell'incantesimo.Vedi la descrizione degli incantesimi nelle rispettive pagine.
- Classe preferita: Bardo. La classe bardo di uno gnomo multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza. (Vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60).

MEZZELFI

Elfi e umani qualche volta si mescolano, l'elfo attratto dall'energia dell'umano e l'umano dalla grazia dell'elfo. Questi matrimoni finiscono rapidamente così come gli elfi contano gli anni, siccome una vita umana è così breve. Queste unioni tuttavia lasciano un'eredità durevole: figli mezzelfi.

La vita di un mezzelfo può essere dura. Se educato dagli elfi, cresce a velocità stupefacente e raggiunge la maturità in una ventina d'anni. Il mezzelfo diventa adulto molto prima di avere il tempo di imparare la complessa arte e cultura elfica o anche la grammatica. Si lascia alle spalle gli amici dell'infanzia diventando fisicamente un adulto ma rimanendo culturalmente ancora un bambino per gli standard elfici. Generalmente lascia la sua casa elfica che non gli è più familiare e trova la sua strada tra gli umani. Al contrario, se viene cresciuto dagli umani, sente in modo particolare la differenza dai suoi coetanei: più distaccato, più sensibile, meno ambizioso e più lento a maturare. Alcuni mezzelfi cercano di inserirsi tra gli umani mentre altri trovano la loro vera identità nella diversità. Molti trovano il loro posto nei territori umani, mentre altri si sentono fuori luogo per tutta la vita.

Personalità: Molti mezzelfi ereditano la curiosità, l'inventiva e l'ambizione dei loro genitori umani insieme ai sensi raffinati, l'amore per la natura e il gusto artistico dei genitori elfici.

Descrizione fisica: Per gli umani i mezzelfi sembrano elfi. Per gli elfi sembrano umani (infatti gli elfi li chiamano "mezziumani"). La loro altezza varia da meno di 1,50 metri a quasi 1,80 metri e pesano mediamente da 50 a 90 kg. I maschi sono più alti e più pesanti delle femmine, anche se la differenza è meno evidente di quella tra gli umani. I mezzelfi sono più pallidi, più aggraziati e con la pelle più liscia dei loro genitori umani, ma il colore della pelle, dei capelli e altri particolari variano come quelli degli umani; ciò nonostante, hanno gli occhi verdi elfici. Un mezzelfo raggiunge la maturità a 20 anni e può vivere fino a circa 180 anni.

Molti mezzelfi sono frutto di unioni umano-elfo, ma alcuni sono figli di genitori parzialmente umani e parzialmente elfici. Alcuni di questi mezzelfi di "seconda generazione" hanno occhi umani, ma la maggior parte ha gli occhi verdi tipici degli elfi.

Relazioni: I mezzelfi si trovano bene sia tra gli elfi che tra gli umani, vanno d'accordo con nani, gnomi e halfling. Possiedono la grazia elfica senza l'indifferenza elfica, l'energia umana senza la grossolanità umana. Si dimostrano ottimi ambasciatori e intermediari (tranne che tra elfi e umani poiché ognuna delle parti pensa che il mezzelfo favorisca l'altra). Tuttavia, nei territori umani in cui gli elfi sono lontani o non in buoni rapporti, i mezzelfi sono guardati con sospetto.

Alcuni mezzelfi mostrano una spiccata antipatia per i mezzorchi. Probabilmente le somiglianze tra i due gruppi mettono a disagio i mezzelfi.

Allineamento: I mezzelfi condividono l'inclinazione caotica dei loro genitori elfici, ma come gli umani tendono al bene e al male in egual misura. Alla stregua degli elfi tengono in grande considerazione la libertà personale e l'espressione creativa senza dimostrare alcuna passione per il comando né il desiderio di seguaci. Sono infastiditi dalle regole, irritati dalle richieste altrui e talvolta si dimostrano inaffidabili o almeno imprevedibili.

Territori mezzelfici: I mezzelfi non hanno territori, ma sono ben accetti nelle città umane e nelle foreste elfiche. In città molto grandi, talvolta, formano piccole comunità di mezzelfi.

Religione: I mezzelfi cresciuti tra gli elfi sono seguaci delle divinità elfiche, soprattutto Corellon Larethian (dio degli elfi). Quelli cresciuti dagli umani spesso sono seguaci di Ehlonna (dea delle terre boschive).

Linguaggio: I mezzelfi parlano i linguaggi dei genitori, Comune e Elfico. In realtà sono un po' impacciati con l'intricato linguaggio Elfico, ma solo gli elfi lo notano e comunque sono molto più bravi dei non elfi.

Nomi: Utilizzano le convenzioni sia dei nomi elfici che di quelli umani. Ironicamente ai mezzelfi tra gli umani vengono dati nomi elfici in onore della loro eredità, così come ai mezzelfi tra gli elfi vengono dati nomi umani.

Avventurieri: I mezzelfi si sentono attirati da strani mestieri e inusuali compagnie. Intraprendere la vita dell'avventuriero risulta molto facile per alcuni di loro. Come gli elfi sono guidati dal piacere di vagabondare.

TRATTI RAZZIALI MEZZELFICI

- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, i mezzelfi non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei mezzelfi è 9 metri.
- Immunità a incantesimi ed effetti magici di *sonno* e bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento.
- Visione crepuscolare: I mezzelfi possono vedere due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili. Mantengono la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni di scarsa visibilità.
- Bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare: Non hanno come gli elfi la capacità di notare porte segrete semplicemente passandovi accanto. Hanno sensi sviluppati ma non come quelli di un elfo.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni: I mezzelfi hanno un'inclinazione naturale verso le altre persone.
- Sangue elfico: Per tutte le capacità e gli effetti speciali un mezzelfo è considerato un elfo. Ad esempio, i mezzelfi sono vulnerabili agli effetti speciali che influenzano gli elfi proprio come lo erano i loro genitori elfici e possono utilizzare oggetti magici che possono essere usati solamente da elfi. (Vedi il *Manuale dei Mostri* per altre informazioni sugli elfi e la *Guida del* DUNGEON MASTER per informazioni sugli oggetti magici.)
- Linguaggi automatici: Comune e Elfico. Linguaggi bonus: Qualsiasi (diversi dai linguaggi segreti come il Druidico). I mezzelfi hanno la versatilità e la vasta (ma superficiale) esperienza degli umani.
- Classe preferita: Qualsiasi. Quando si determina se un mezzelfo multiclasse subisce una penalità ai punti esperienza, la sua classe di livello più alto non conta. (Vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60).

MEZZORCHI

Nelle selvagge zone di frontiera tribù di barbari umani e orchi vivono in equilibrio instabile combattendo in tempo di guerra e commerciando in tempo di pace. I mezzorchi nati nelle zone di frontiera possono vivere con i genitori umani o con quelli orcheschi, ma sono comunque esposti ad entrambe le culture. Alcuni, per infinite ragioni, lasciano le loro terre natali e viaggiano in territori civilizzati portando con sé la tenacia, il coraggio e il valore che hanno sviluppato in quei territori selvaggi.

Personalità: I mezzorchi sono irascibili e astiosi. Preferiscono agire piuttosto che riflettere e combattere piuttosto che discutere. Tuttavia, quelli che riescono ad avere un certo successo sono quanti possiedono un autocontrollo sufficiente da riuscire a vivere in un paese civilizzato, e non certo i più folli.

Amano i piaceri semplici come festeggiare, bere, fare gli spacconi, cantare, lottare, suonare il tamburo e ballare freneticamente. I divertimenti raffinati, come la poesia, la danza cortese e la filosofia, sono sprecati con loro. Al giusto tipo di festa un mezzorco è un vantaggio. Al gran ballo della duchessa è una responsabilità.

Descrizione fisica: I mezzorchi sono alti tra 1,80 metri e 2,10 metri e pesano mediamente da 90 a 125 kg. La pigmentazione verdastra, la fronte sfuggente, la mascella squadrata, i denti all'infuori e l'abbondante peluria sul corpo rendono evidente a tutti la loro discendenza.

Agli orchi piacciono le cicatrici. Considerano le cicatrici procurate in battaglia prove di orgoglio e le cicatrici ornamentali segni di bellezza. Qualsiasi mezzorco che abbia vissuto insieme o vicino agli orchi ha delle cicatrici, sia che siano marchi di vergogna che indicano la schiavitù e identificano il precedente padrone del mezzorco, sia che rappresentino segni d'orgoglio che ricordano le conquiste e la posizione privilegiata. Un mezzorco che vive tra gli umani può mostrare oppure nascondere le sue cicatrici, a seconda della sua opinione su di esse.

I mezzorchi maturano un po' più rapidamente degli umani e invecchiano molto più velocemente. Raggiungono la maturità a 14

anni e ben pochi superano i 75 anni.

Relazioni: Dal momento che gli orchi sono acerrimi nemici di nani ed elfi i mezzorchi possono avere notevoli difficoltà con i membri di queste razze. A questo proposito, gli orchi non sono in buoni rapporti neanche con umani, halfling e gnomi. Ogni mezzorco trova il modo di essere accettato da quanti odiano o temono i suoi cugini orchi. Alcuni sono riservati nel tentativo di non attirare su di sé l'attenzione. Altri mostrano pubblicamente pietà e buon cuore ogni volta che è possibile (indipendentemente dal fatto che queste dimostrazioni siano o meno sincere). Alcuni semplicemente cercano di essere così duri da non lasciare agli altri nessuna scelta se non quella di accettarli.

Allineamento: I mezzorchi ereditano l'inclinazione al caos dai loro genitori orchi, ma come i genitori umani propendono per il bene o per il male in egual misura. Tuttavia, i mezzorchi cresciuti tra gli orchi e disposti a sopravvivere con loro sono quelli malvagi.

Territori mezzorcheschi: I mezzorchi non hanno territori. Di solito vivono tra gli orchi. Delle altre razze gli umani sono quelli che meglio accettano i mezzorchi, i quali, quindi, vivono quasi sempre in territori umani quando non sono con le tribù orchesche.

Religione: Come gli orchi, molti mezzorchi adorano Gruumsh, la principale divinità orchesca e acerrimo nemico della divinità elfica Corellon Larethian. Anche se Gruumsh è malvagio, barbari e guerrieri mezzorchi possono adorarlo come dio della guerra pur senza essere loro stessi malvagi. I seguaci di Gruumsh che sono stanchi di doversi giustificare o che non vogliono fornire agli umani un motivo per diffidare di loro, semplicemente non rendono pubblica la loro fede religiosa. Dall'altra parte, i mezzorchi che preferiscono rendere più forte la loro eredità umana sono seguaci di divinità umane e possono essere molto schietti nelle loro dimostrazioni di pietà.

Linguaggio: L'Orchesco, che non ha un suo alfabeto, utilizza la scrittura Nanica nelle rare occasioni in cui si voglia scrivere qualcosa in Orchesco. La scrittura Orchesca si trova più frequentemente in graffiti.

Nomi: Un mezzorco generalmente sceglie un nome che lo aiuti a rendere l'impressione che vuole dare. Se vuole inserirsi tra gli umani, sceglie un nome umano. Se vuole intimidire gli altri, sceglie un nome gutturale orchesco. Un mezzorco educato interamente dagli umani ha un nome datogli dagli umani, ma può decidere di usare un altro nome una volta allontanatosi dalla sua città natale. Naturalmente, alcuni mezzorchi non sono abbastanza brillanti da riuscire a scegliere un nome così accuratamente.

Nomi orcheschi maschili: Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Ront, Shump e Thokk.

Nomi orcheschi femminili: Baggi, Emen, Engong, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Vola e Volen.

Avventurieri: I mezzorchi che vivono tra gli umani sono inevitabilmente attirati da mestieri violenti in cui possono sfruttare al meglio la loro forza. Spesso esclusi dagli ambienti raffinati, i mezzorchi trovano accoglienza e amicizia tra gli avventurieri, molti dei quali sono compagni di vagabondaggio ed emarginati.



TRATTI RAZZIALI MEZZORCHESCHI

- +2 alla Forza, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma: I mezzorchi sono forti, ma la loro eredità orchesca li rende ottusi e brutali.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, i mezzorchi non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei mezzorchi è 9 metri.
- Scurovisione: I mezzorchi (e gli orchi) possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri. La scurovisione è solo in bianco e nero, ma per il resto è come una vista normale e i mezzorchi possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- Sangue orchesco: Per tutti gli effetti correlati alla razza, un mezzorco è considerato un orco. Ad esempio, i mezzorchi sono vulnerabili agli effetti speciali che influenzano gli orchi proprio come lo erano i loro genitori orchi e possono utilizzare oggetti magici che possono essere usati solamente da orchi. (Vedi il *Manuale dei Mostri* per altre informazioni sugli orchi e la *Guida del Dungeon Master* per informazioni sugli oggetti magici.)
- Linguaggi automatici: Comune e Orchesco. Linguaggi bonus: Draconico, Gigante, Gnoll, Goblin e Abissale. I mezzorchi intelligenti (che sono rari) possono conoscere i linguaggi dei loro alleati o rivali.
- Classe preferita: Barbaro. La classe barbaro di un mezzorco multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza. (Vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60). La ferocia scorre potente nelle vene di un mezzorco.

HALFLING

Gli halfling sono opportunisti, intelligenti e capaci. Clan e singoli halfling trovano posto ovunque riescono. Spesso sono stranieri e vagabondi, e gli estranei reagiscono alla loro presenza con sospetto o curiosità. A seconda del clan, gli halfling possono essere cittadini affidabili e lavoratori (se dotati di spirito comunitario) oppure possono essere criminali in attesa dell'opportunità di fare il colpo grosso e sparire nella notte. Incuranti, gli halfling sono astuti sopravvissuti pieni di risorse.

Personalità: Gli halfling preferiscono i problemi alla noia. Sono notoriamente curiosi. Facendo molto affidamento alla loro capacità di sopravvivere o di sfuggire al pericolo, dimostrano un coraggio che molte persone più grosse di loro difficilmente possono uguagliare.

I clan degli halfling sono erranti e si spingono laddove la curiosità li conduce. Gli halfling apprezzano la ricchezza e il piacere che può portare, e tendono a spendere tutto il loro denaro più velocemente di quanto non riescano ad accumularlo.

Sono anche famosi collezionisti. Mentre alcuni più ortodossi possono collezionare armi, libri e gioielli, altri collezionano le pelli di bestie selvagge o le bestie stesse. Ricchi halfling, talvolta, incaricano gli avventurieri di recuperare oggetti esotici per completare le loro collezioni.

Descrizione fisica: Gli halfling sono alti circa 90 cm e pesano mediamente da 15 a 17,5 kg. La pelle è rossastra, i capelli neri e lisci. Hanno occhi marroni o neri. I maschi spesso hanno le basette, ma le barbe sono rare e i baffi assolutamente sconosciuti. Preferiscono abiti semplici, comodi e pratici. Raggiungono la maturità a 20 anni e solitamente vivono fino a 150 anni.

Relazioni: Gli halfling cercano di andare d'accordo con tutti. Sono esperti nell'inserirsi in una comunità di umani, nani, elfi o gnomi e nel rendersi utili e ben accetti. Dal momento che la società umana cambia più velocemente delle società di razze dalla lunga vita, è proprio la società umana che offre più spesso agli halfling l'opportunità di mettersi in evidenza ed è quindi molto frequente trovarli in territori umani.

Illus. by T. Lockwood

Allineamento: Gli halfling tendono ad essere neutrali. Anche se sono a loro agio nel cambiamento (un carattere caotico), tendono anche a fare affidamento su costanti intoccabili, come i legami di clan o l'onore personale (un carattere legale).

Territori halfling: Gli halfling non hanno territori. Vivono piuttosto nei territori di altre razze, in cui possono usufruire di qualsiasi risorsa questi territori possano offrire. Spesso formano comunità molto unite in città umane o naniche. Nonostante lavorino volentieri con altri, spesso stringono amicizia solo tra di loro. Inoltre, si stabiliscono in luoghi isolati in cui fondano villaggi autosufficienti. Tuttavia, le comunità halfling sono conosciute per la loro abitudine di raccogliere tutto e trasferirsi in massa verso qualche luogo che offra nuove opportunità, come l'apertura di una nuova miniera o un territorio in cui una guerra devastante abbia reso introvabili i lavoratori esperti. Se queste opportunità sono temporanee, la comunità può raccogliere tutto e trasferirsi di nuovo una volta esaurito il motivo del primo spostamento o nel caso in cui se ne presenti un altro migliore. Se l'opportunità continua nel tempo, si stabiliscono e fondano un nuovo villaggio. Alcune comunità, invece, continuano a viaggiare come stile di vita, guidando carri e governando navi da un luogo all'altro senza fissa dimora.

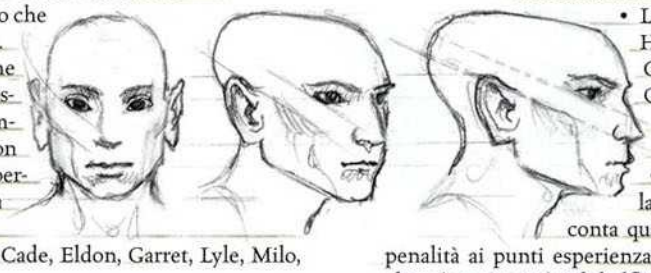
Religione: La principale divinità halfling è Yondalla, la Benedetta, protettrice degli halfling. Yondalla promette benedizione e protezione a coloro che credono nella sua guida, difendono i clan e forniscono sostentamento alle famiglie di halfling. Gli halfling, inoltre, riconoscono infinite piccole divinità che secondo loro governano i singoli villaggi, foreste, fiumi, laghi e così via. Rendono omaggio a queste divinità per assicurarsi viaggi sicuri quando si spostano da un luogo all'altro.



Illus. di T. Lockwood

Linguaggio: Gli halfling parlano il loro linguaggio che utilizza la scrittura Comune. Non scrivono molto nel loro linguaggio e quindi, a differenza di nani, elfi e gnomi, non hanno molti testi scritti. Tuttavia, la tradizione orale halfling è molto forte. Anche se il linguaggio Halfling non è segreto, gli halfling sono restii a condividerlo con altri. Quasi tutti gli halfling parlano il Comune poiché lo utilizzano per trattare con coloro che vivono nei territori in cui loro stessi si stabiliscono o che attraversano durante i loro viaggi.

Nomi: Un halfling ha un nome proprio, un nome di famiglia e possibilmente un soprannome. Sembrerebbe che i nomi di famiglia non siano altro che soprannomi così perfetti da diventare nomi di famiglia nel corso delle generazioni.



Nomi maschili: Alton, Beau, Cade, Eldon, Garret, Lyle, Milo, Osborn, Roscoe e Welldi.

Nomi femminili: Amaryllis, Charmaine, Cora, Euphemia, Jillian, Lavinia, Lidda, Merla, Portia, Seraphina e Verna.

Nomi di famiglia: Brushgather (Coglibosco), Goodbarrel (Buonbarile), Greenbottle (Bottigliaverde), Highhill (Altocolle), Hilltopple (Colletremante), Leagallow (Pratotriste), Tealeaf (Fogliaditè), Thorngage (Sfidaspina), Tosscobble (Gettaciottoli), Underbough (Sottoramo).

Avventurieri: Gli halfling spesso se ne vanno da soli in giro per il mondo per trovare la loro strada. Gli avventurieri halfling di solito cercano di sfruttare le loro abilità per guadagnare denaro e prestigio. La distinzione tra un halfling avventuriero e un halfling solitario in cerca del "colpo grosso" può risultare confusa. Per un halfling andare all'avventura è più un'opportunità che non un vero mestiere. Se l'opportunismo halfling, talvolta, agli altri può sembrare ladrocinio o frode, tuttavia, un halfling avventuriero che impara ad avere fiducia nei suoi compagni è a sua volta degno di fiducia.

TRATTI RAZZIALI HALFLING

- +2 alla Destrezza, -2 alla Forza: Gli halfling sono veloci, agili ed esperti con le armi a distanza, ma sono piccoli e quindi meno forti degli altri umanoidi.
- Taglia Piccola: Essendo creature di taglia Piccola gli halfling guadagnano un bonus di taglia +1 alla Classe Armatura, un bonus di taglia +1 al tiro per colpire e un bonus di taglia +4 alle prove di Nascondersi, ma devono utilizzare armi più piccole di quelle usate dagli umani, e la loro capacità di carico e di sollevamento è tre quarti di quella delle creature di taglia Media.
- La velocità base sul terreno degli halfling è 6 metri.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare: Gli halfling sono agili, sicuri e atletici.
- Bonus razziale di +1 a tutti i tiri salvezza: Gli halfling sono sorprendentemente bravi nell'evitare gli infortuni.
- Bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro paura: Questo bonus si somma al bonus di +1 degli halfling ai tiri salvezza in generale.
- Bonus razziale di +1 all'attacco con armi da lancio e fionde: Lanciare pietre a mano e con la fionda è una disciplina universale tra gli halfling, i quali sviluppano soprattutto una buona mira.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare: Gli halfling hanno l'orecchio fine.
- Linguaggi automatici: Comune e Halfling. Linguaggi bonus: Elfico, Gnomesco, Goblin, Nanico e Orchesco. Gli halfling intelligenti imparano i linguaggi dei loro amici e nemici.
- Classe preferita: Ladro. La classe ladro di un halfling multiclasse non conta quando si determina se subisce una penalità ai punti esperienza. (Vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60). Gli halfling hanno dovuto per molto tempo fare affidamento sulla furtività, l'intuito e l'abilità, e da questo nasce in loro la spontanea vocazione del ladro.

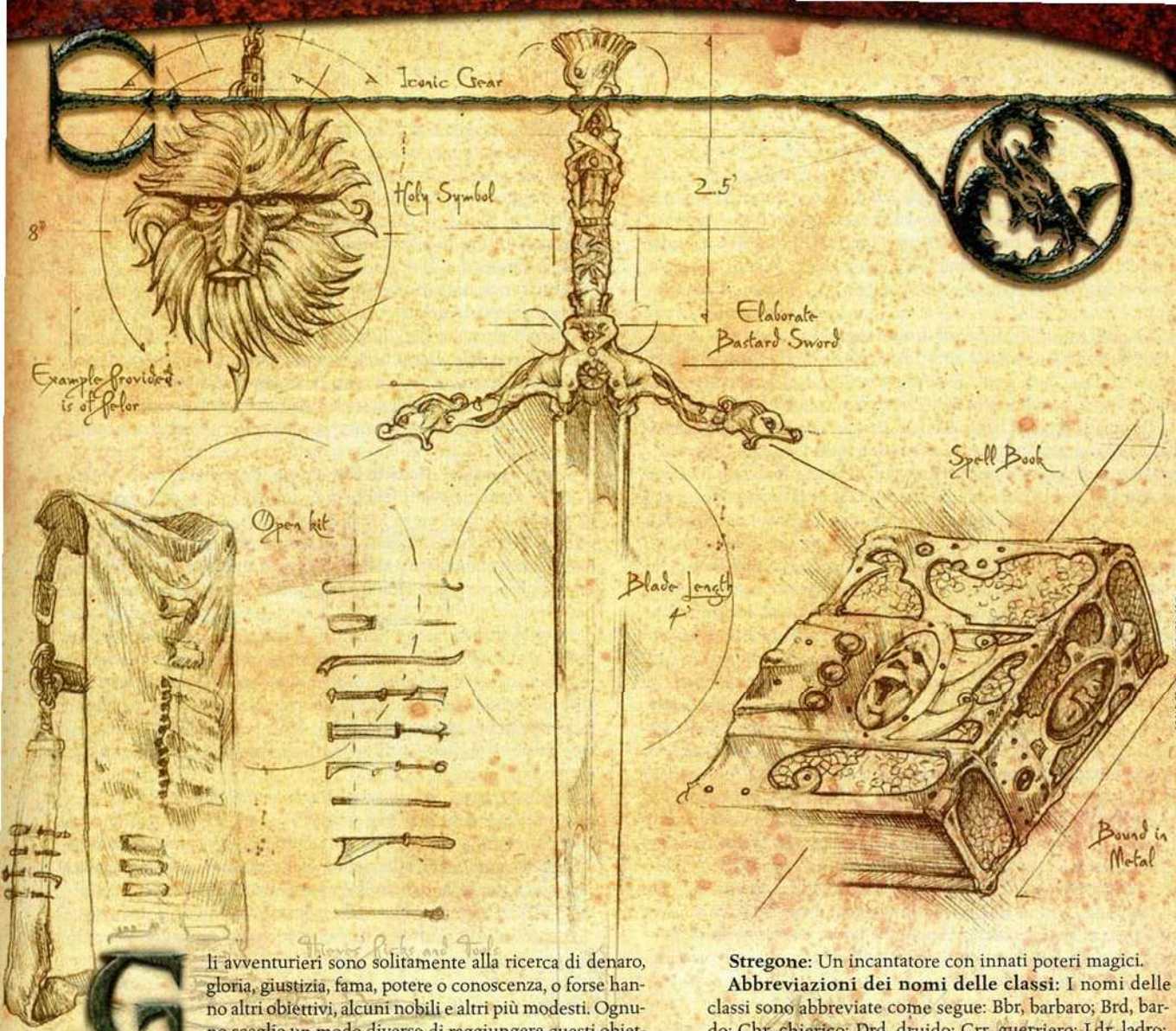
PERSONAGGI DI TAGLIA PICCOLA

I personaggi di taglia Piccola guadagnano un bonus di taglia +1 alla Classe Armatura, un bonus di taglia +1 al tiro per colpire e un bonus di taglia +4 alle prove di Nascondersi. I personaggi Piccoli hanno un bonus di attacco poiché è in realtà la taglia relativa che conta nel determinare le possibilità di attacco. Non è più difficile per un halfling colpire un altro halfling di quanto non lo sia per un umano colpire un altro umano poiché il bonus di attacco dell'halfling è controbilanciato dal bonus di Classe Armatura dell'halfling che si difende. Allo stesso modo per un halfling è più facile colpire un umano come per un umano colpire un ogre o per un ogre colpire un gigante.

I limiti di sollevamento e di carico dei personaggi Piccoli sono tre quarti di quelli dei personaggi di taglia Media (vedi la sezione "Creature più grandi e più piccole", pagina 162).

I personaggi di taglia Piccola si muovono a due terzi della velocità dei personaggi di taglia Media dello stesso tipo.

I personaggi di taglia Piccola devono utilizzare armi più piccole di quelle dei personaggi di taglia Media. Vedi la sezione "Taglia dell'arma, pagina 113.



Illus. di A. Swekel

Gli avventurieri sono solitamente alla ricerca di denaro, gloria, giustizia, fama, potere o conoscenza, o forse hanno altri obiettivi, alcuni nobili e altri più modesti. Ognuno sceglie un modo diverso di raggiungere questi obiettivi, dalla brutale forza guerriera, alla potente magia, alle raffinate abilità. Alcuni avventurieri riescono nei loro intenti e crescono in esperienza, ricchezza e potere. Altri muoiono.

La classe del personaggio è la sua professione o vocazione. Determina ciò che egli sia in grado di fare: addestrato nel combattimento, in grado di usare capacità magiche, abilità speciali e altro ancora. La classe è forse la scelta più importante che riguarda il personaggio. La classe scelta determina come meglio assegnare i punteggi di caratteristica del personaggio e suggerisce quali siano le razze che meglio vi si adattano.

LE CLASSI

Le undici classi, nell'ordine in cui sono presentate in questo capitolo, sono:

Barbaro: Un feroce combattente che usa la violenza e l'istinto per abbattere i nemici.

Bardo: Un intrattenitore la cui musica crea la magia; un vagabondo, un cantastorie e un tuttofare.

Chierico: Un maestro della magia divina e anche un capace combattente.

Druido: Un individuo che trae potere dal mondo naturale per lanciare incantesimi divini e acquisire strani poteri magici.

Guerriero: Un combattente con straordinarie capacità di combattimento e ineguagliabili abilità con le armi.

Ladro: Uno scaltro e abile esploratore e una spia che vince le battaglie giocando sporco.

Mago: Un potente incantatore istruito nelle arti arcane.

Monaco: Un artista delle arti marziali, i cui colpi senz'arma colpiscono veloci e violenti; un maestro di poteri esotici.

Paladino: Un campione di giustizia e distruttore del male, protetto e fortificato da una gamma di poteri divini.

Ranger: Un astuto e abile combattente delle terre selvagge.

Stregone: Un incantatore con innati poteri magici.

Abbreviazioni dei nomi delle classi: I nomi delle classi sono abbreviate come segue: Bbr, barbaro; Brd, bardo; Chr, chierico; Drd, druido; Grr, guerriero; Ldr, ladro; Mag, mago; Mnc, monaco; Pal, paladino; Rgr, ranger; Str, stregone.

IL PERSONAGGIO MULTICLASSE

Quando il personaggio aumenta di livello, può aggiungere nuove classi. L'aggiunta di una nuova classe fornisce al personaggio una più ampia gamma di capacità, ma qualsiasi avanzamento nella nuova classe è a spese della vecchia. Ad esempio, un mago può diventare mago/guerriero. L'aggiunta della classe del guerriero gli fornisce la competenza in un maggior numero di armi, migliori tiri salvezza sulla Tempra e così via, ma significa anche che non può più acquisire nuove capacità da mago e, quindi, neanche diventare un mago veramente potente. Le regole per i personaggi multiclasse sono presentate alla fine di questo capitolo.

BONUS DI CLASSE E DI LIVELLO

Un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di abilità è una combinazione di tre numeri, ognuno rappresentante di un fattore: un fattore casuale (il numero ottenuto con il tiro di 1d20), un numero che rappresenta le caratteristiche innate del personaggio (il modificatore di caratteristica) e un bonus che rappresenta l'esperienza e l'addestramento del personaggio. Questo terzo fattore dipende, direttamente o indirettamente, dalla classe e dal livello del personaggio. La Tabella 3-1: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco base" riassume l'entità di questo terzo fattore, quando si applica ai bonus di tiro salvez-

za base e ai bonus di attacco base.

Bonus ai tiri salvezza base: I due numeri elencati in questa colonna della Tabella 3-1 si applicano ai tiri salvezza. Il bonus utilizzato dal personaggio, cioè se deve applicare il primo bonus (buono) o il secondo bonus (scarso), dipende dalla classe. Per esempio, i guerrieri hanno il bonus al tiro salvezza più basso nei tiri sui Riflessi e sulla Volontà e il più alto in quelli sulla Tempra, mentre i ladri hanno il più basso nei tiri sulla Tempra e sulla Volontà e il più alto in quelli sui Riflessi. I monaci sono uniformemente bravi in tutti e tre i tipi di tiri salvezza. Si legga la descrizione di ogni classe per sapere quale bonus si applica a quale categoria di tiro salvezza. Se il personaggio possiede più di una classe (vedi "Personaggi multiclasse", pagina 59), i bonus ai tiri salvezza base per ogni classe sono cumulativi.

Bonus di attacco base: Ad ogni tiro per colpire deve essere applicato il bonus dalla colonna appropriata della Tabella 3-1 in base alla classe a cui appartiene il personaggio. Il bonus di attacco base utilizzato dal personaggio, cioè se deve applicare il primo bonus (buono), il secondo bonus (medio) o il terzo bonus (scarso) dipende dalla sua classe. Barbari, guerrieri, paladini e ranger possiedono un bonus di attacco base buono, quindi utilizzano la prima colonna della tabella. Chierici, druidi, ladri e monaci utilizzano un bonus di attacco base medio, quindi utilizzano la seconda colonna. Maghi e stregoni hanno un bonus di attacco scarso quindi utilizzano la terza colonna. I numeri dopo la barra indicano gli attacchi addizionali con bonus ridotti: "+12/+7/+2" significa tre attacchi per round, con un bonus di attacco base di +12 per il primo attacco, +7 per il secondo e +2 per il terzo. Qualsiasi modificatore ai tiri per colpire si applica normalmente a tutti questi attacchi, ma i bonus non garantiscono attacchi extra. Ad esempio, quando la ladra halfling Lidda raggiunge il 2° livello, ha un bonus di attacco base di +1. Con un'arma da lancio aggiunge il suo modificatore di Destrezza (+3), il suo bonus di taglia (+1) e il bonus razziale (+1) per un totale di +6. Anche se un bonus di attacco base di +6 dovrebbe garantire un attacco addizionale a +1, l'aumento del numero a +6 grazie ai bonus di capacità, razziali, di taglia, dell'arma o altri bonus non forniscono a Lidda un attacco addizionale. Se il personaggio possiede più di una classe (vedi "Personaggi multiclasse", pagina 59), i bonus agli attacchi base per ogni classe sono cumulativi.

Tabella 3-1: Bonus ai tiri salvezza e di attacco base

Livello di classe	Bonus ai tiri salvezza base (buono)	Bonus ai tiri salvezza base (scarso)	Bonus di attacco base (buono)	Bonus di attacco base (medio)	Bonus di attacco base (scarso)
1°	+2	+0	+1	+0	+0
2°	+3	+0	+2	+1	+1
3°	+3	+1	+3	+2	+1
4°	+4	+1	+4	+3	+2
5°	+4	+1	+5	+3	+2
6°	+5	+2	+6/+1	+4	+3
7°	+5	+2	+7/+2	+5	+3
8°	+6	+2	+8/+3	+6/+1	+4
9°	+6	+3	+9/+4	+6/+1	+4
10°	+7	+3	+10/+5	+7/+2	+5
11°	+7	+3	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12°	+8	+4	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13°	+8	+4	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14°	+9	+4	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15°	+9	+5	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16°	+10	+5	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17°	+10	+5	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18°	+11	+6	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19°	+11	+6	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20°	+12	+6	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

BENEFICI DERIVANTI DAL LIVELLO

Oltre ai bonus all'attacco e ai tiri salvezza, tutti i personaggi guadagnano altri benefici dovuti all'avanzamento di livello. La Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello" elenca questi benefici addizionali.

PE: Questa colonna della Tabella 3-2 indica i punti esperienza totali necessari per raggiungere un dato di livello del personaggio, vale a dire i livelli totali del personaggio nelle classi. (Il livello del personaggio in una classe è chiamato il suo livello di classe). Per qualsiasi personaggio (inclusi i personaggi multiclasse), i PE determinano il livello globale del personaggio e non i livelli individuali di classe.

Gradi massimi di abilità di classe: Il numero massimo di gradi che un personaggio può avere in un'abilità di classe è pari al livello del personaggio +3. Un'abilità di classe è un'abilità spesso associata con una classe particolare; ad esempio, Sapienza Magica è un'abilità di classe per i maghi. Le abilità di classe sono elencate in ogni descrizione della classe in questo capitolo (vedi anche la Tabella 4-2: "Abilità", pagina 63, per maggiori informazioni sulle abilità).

Gradi massimi di abilità di classe incrociata: Per le abilità di classe incrociata (abilità che non sono associate alla classe del personaggio) il numero massimo di gradi che un personaggio può avere è la metà del grado massimo di un'abilità di classe. Per esempio, al 1° livello un mago può avere 2 gradi in Muoversi Silenziosamente (generalmente associata con i ladri e presente nell'elenco delle loro abilità di classe) e non di più. Questi 2 gradi in un'abilità di classe incrociata costerebbero al mago 4 punti abilità, laddove con gli stessi 4 punti potrebbe acquisire 4 gradi in un'abilità di classe come Sapienza Magica. La metà dei gradi (1/2) indicata nella Tabella 3-2 non migliora le prove di abilità; semplicemente rappresenta una parziale acquisizione del successivo grado di abilità e indica che il personaggio si sta addestrando per migliorare quell'abilità.

Talenti: Ogni personaggio guadagna un talento al 1° livello e un altro ad ogni livello divisibile per tre (3°, 6°, 9°, 12°, 15° e 18°). Questi talenti sono in aggiunta a qualsiasi talento bonus concesso come privilegio di classe (vedi le descrizioni delle classi più avanti in questo capitolo) e al talento bonus assegnato a tutti gli umani. Vedi Capitolo 5: "Talenti" per avere altre informazioni sui talenti.

Aumento dei punteggi di caratteristica: Al raggiungimento di ogni livello divisibile per quattro (4°, 8°, 12°, 16° e 20°) un personaggio aumenta uno dei punteggi di caratteristica di 1 punto. Il giocatore sceglie quale caratteristica migliorare. Ad esempio, uno stregone con un Carisma iniziale di 16 può aumentare il Carisma a 17 al 4° livello. All'8° livello lo stesso personaggio può migliorare di nuovo il Carisma (portandolo da 17 a 18) oppure può scegliere di migliorare qualche altra caratteristica. L'aumento della caratteristica è permanente.

Per i personaggi multiclasse talenti e aumenti dei punteggi di

Tabella 3-2: Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello

Livello del personaggio	PE	Gradi massimi di abilità di classe	Gradi massimi di abilità di classe incrociata	Talenti	Aumento dei punteggi di caratteristica
1°	0	4	2	1°	-
2°	1.000	5	2-1/2	-	-
3°	3.000	6	3	2°	-
4°	6.000	7	3-1/2	-	1°
5°	10.000	8	4	-	-
6°	15.000	9	4-1/2	3°	-
7°	21.000	10	5	-	-
8°	28.000	11	5-1/2	-	2°
9°	36.000	12	6	4°	-
10°	45.000	13	6-1/2	-	-
11°	55.000	14	7	-	-
12°	66.000	15	7-1/2	5°	3°
13°	78.000	16	8	-	-
14°	91.000	17	8-1/2	-	-
15°	105.000	18	9	6°	-
16°	120.000	19	9-1/2	-	4°
17°	136.000	20	10	-	-
18°	153.000	21	10-1/2	7°	-
19°	171.000	22	11	-	-
20°	190.000	23	11-1/2	-	5°

caratteristica sono guadagnati in base al livello globale del personaggio, non solo del livello di classe. Quindi, un mago di 3° livello/guerriero di 1° livello è un personaggio di 4° livello globale e pronto per il suo primo aumento del punteggio di caratteristica.

DESCRIZIONE DELLE CLASSI

Il resto del capitolo, fino alla sezione dei personaggi multiclasse, descrive le classi del personaggio in ordine alfabetico. In ogni descrizione si trova prima una trattazione generale in termini di "mondo di gioco", il tipo di descrizione che i personaggi di questo mondo possano comprendere e il modo in cui il personaggio potrebbe descrivere se stesso. Queste informazioni sono seguite da alcuni consigli sul ruolo tipico di questi personaggi in un gruppo di avventurieri. Queste descrizioni sono generiche; ogni individuo di una classe può differenziarsi nei comportamenti, nelle intenzioni e così via.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Dopo la descrizione generale della classe si trovano le informazioni sulle regole di gioco. Non tutte le seguenti categorie si applicano ad ogni classe.

Caratteristiche: Questa sezione indica quali caratteristiche siano le più importanti per un personaggio di quella classe. Sono sempre ben accetti i giocatori "fuori dagli schemi", ma un personaggio tipico di quella classe avrà i punteggi di caratteristica più alti dove sono più utili (o, in termini di gioco, sarà più attratto dalla classe che più si adatta alle sue doti o per la quale è maggiormente portato).

Allineamento: Poche classi limitano la scelta tra i possibili allineamenti di un personaggio. Ad esempio, il bardo deve avere un allineamento non legale. Se è indicato "Qualsiasi", significa che i personaggi di quella classe possono essere di qualsiasi allineamento.

Dado Vita: Specifica il tipo di Dado Vita utilizzato dai personaggi della classe per determinare il numero di punti ferita guadagnati per livello.

Tipo di DV	Classe
d4	Mago, stregone
d6	Bardo, ladro
d8	Chierico, druido, monaco, ranger
d10	Guerriero, paladino
d12	Barbaro

Un personaggio tira un Dado Vita ogni volta che guadagna un nuovo livello, quindi applica qualsiasi modificatore di Costituzione al tiro e somma questo risultato ai suoi punti ferita totali. Per il suo primo Dado Vita, un personaggio di 1° livello ottiene il massimo dei punti ferita invece che tirare il dado (ciò nonostante, i modificatori di Costituzione, in più o in meno, si applicano).

Per esempio, Vadania ha Dado Vita d8 poiché è una druida. Al 1° livello ottiene 8 punti ferita invece che tirare. Dal momento che ha un punteggio di Costituzione di 13, applica un modificatore +1 e i suoi punti ferita diventano 9. Quando raggiunge il 2° livello (e qualsiasi livello successivo), il giocatore di Vadania tira un d8, aggiunge 1 (per il suo modificatore di Costituzione) e poi somma il totale ai punti ferita di Vadania.

Se il personaggio ha una penalità di Costituzione e ottiene, come risultato del tiro, un numero uguale o inferiore alla penalità, si ignora il tiro e si aggiunge comunque 1 al totale dei punti ferita del personaggio (non è possibile perdere punti ferita quando si guadagna un livello, neanche per un personaggio con una pessima Costituzione).



Tabella della classe: Questa tabella presenta in dettaglio come progredisce un personaggio quando guadagna livelli nella classe. Una parte di questo materiale è ripetuta dalla Tabella 3-1: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco base", ma con maggiori dettagli su come i numeri si applicano a quella classe. Le tabelle di classe generalmente comprendono le seguenti informazioni:

Livello: Il livello del personaggio in quella classe.

Bonus di attacco base: Il bonus di attacco base e il numero di attacchi del personaggio.

Tiro salvezza sulla Tempra: Il bonus ai tiri salvezza base sulla Tempra. Si applica anche il modificatore di Costituzione del personaggio.

Tiro salvezza sui Riflessi: Il bonus ai tiri salvezza base sui Riflessi. Si applica anche il modificatore di Destrezza del personaggio.

Tiro salvezza sulla Volontà: Il bonus ai tiri salvezza base sulla Volontà. Si applica anche il modificatore di Saggezza del personaggio.

Speciale: Caratteristiche di classe dipendenti dal livello, ognuna spiegata in dettaglio nelle sezioni "Privilegi di classe" che seguono.

Incantesimi al giorno: Quanti incantesimi di ogni livello il personaggio può lanciare al giorno. Se è indicato un "-" per un certo livello di incantesimi, il personaggio non può lanciare alcun incantesimo di quel livello. Se è indicato uno "0", il personaggio può lanciare incantesimi di quel livello solo se ha diritto a incantesimi bonus in virtù di un alto punteggio di caratteristica legato alla sua capacità di lanciare incantesimi. (Gli incantesimi bonus per i maghi sono basati sull'Intelligenza; gli incantesimi bonus per chierici, druidi, paladini e ranger sono basati sulla Saggezza; gli incantesimi bonus per bardi e stregoni sono basati sul Carisma. Vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8). Se invece è indicato un numero diverso da 0, il personaggio può lanciare quel numero di incantesimi più qualsiasi incantesimo bonus ogni giorno.

Un personaggio può sempre decidere di preparare un incantesimo di livello inferiore per riempire uno slot di livello superiore (vedi "Slot incantesimi", pagina 179)

Abilità di classe: Questa sezione fornisce la lista delle abilità di classe per ogni classe, il numero di punti abilità con cui inizia il personaggio al 1° livello e il numero di punti abilità guadagnati ad ogni livello successivo. Il personaggio ottiene un certo numero di punti abilità per ogni livello in base alla classe, come 6 per un ranger o 8 per un ladro. A questo numero si applica il modificatore di Intelligenza del personaggio (e 1 punto bonus, se il personaggio è un umano) per determinare i punti totali guadagnati ogni livello (ma sempre almeno 1 punto abilità per livello, anche per un personaggio con una penalità di Intelligenza). Un personaggio di 1° livello inizia con quattro volte questo numero di punti abilità. Dal momento che il grado massimo in un'abilità di classe è il livello del personaggio +3, al 1° livello si possono acquisire fino a 4 gradi in ogni abilità di classe, al costo di un punto abilità per ogni grado.

Ad esempio, Vadania è una mezzelfa druida per cui ottiene 4 punti abilità per livello. Ha un modificatore di Intelligenza +1, e così sale a 5 punti abilità per livello. Al 1° livello ha quattro volte questo numero, cioè 20 punti abilità. Il suo grado massimo per un'abilità di classe al 1° livello è 4, così lei potrebbe suddividere i punti abilità tra cinque abilità di classe ognuna con 4 gradi. (È più utile avere un alto punteggio in poche abilità piuttosto che un basso punteggio in molte abilità).

Si possono anche acquisire abilità dagli elenchi di abilità di al-

tre classi, ma con ogni punto abilità si acquisisce solo 1/2 gradi in queste abilità di classe incrociata e solo fino alla metà del massimo grado di un'abilità di classe (per questo il grado massimo al 1° livello per un'abilità di classe incrociata è 2).

Privilegi di classe: Elementi speciali e peculiari della classe. Nei casi specifici, questa sezione comprende anche dettagli sulle restrizioni e gli svantaggi della classe. La sezione comprende alcune o tutte le voci seguenti:

Competenza nelle armi e nelle armature: Questa sezione descrive in quali tipi di armi e armature è competente il personaggio. Indipendentemente dall'addestramento, un'armatura ingombrante interferisce con certe abilità (come Scalare) e con il lancio di molti incantesimi arcani. I personaggi possono diventare competenti in altri tipi di armi e armature con i vari talenti Competenza nelle Armature (leggere, medie, pesanti), Competenza negli Scudi e Competenza nelle Armi (esotiche, semplici, da guerra). (Vedi Capitolo 5: "Talenti".)

Incantesimi: Maghi, stregoni, chierici, druidi e bardi utilizzano incantesimi. Guerrieri, barbari, ladri e monaci non li utilizzano. Paladini e ranger guadagnano la capacità di utilizzare incantesimi al 4° livello.

Altri privilegi: Ogni classe ha certe capacità uniche. Alcuni, come i ladri, ne hanno poche. Altri, come i monaci, ne hanno tante.

Alcune capacità sono soprannaturali o magiche. Utilizzare una capacità magica è essenzialmente come lanciare un incantesimo (ma senza componenti; vedi "Componenti", pagina 175), e farlo provoca attacchi di opportunità. Utilizzare una capacità soprannaturale, invece, non è come lanciare un incantesimo. (Vedi Capitolo 8: "Combattimento", specialmente le sezioni "Attacchi di opportunità", pagina 137 e "Usare una capacità speciale", pagina 142).

Ex-membri: Se, per qualche ragione, un personaggio è costretto a lasciare una classe, in questa voce sono descritte le regole che spiegano cosa accade. A meno che non sia specificato diversamente nella descrizione della classe, un ex-membro di una classe mantiene qualsiasi competenza nelle armi e nelle armature precedentemente ottenuta.

Modello iniziale: Questa sezione fornisce i talenti, le abilità e l'equipaggiamento di base e altri dettagli per un personaggio di 1° livello di questa classe. Si possono ignorare questi suggerimenti e creare un personaggio dal nulla oppure utilizzare il modello come se fosse il primo personaggio (semplicemente riportando i dettagli sulla scheda del personaggio), oppure prendere solo alcune parti del modello (come l'equipaggiamento) e scegliere a proprio piacimento altri dettagli (come le abilità). I Dungeon Master possono anche utilizzare questi modelli per creare velocemente personaggi non giocanti di 1° livello.

Il modello presuppone che si spendano 4 punti abilità per ogni abilità con cui si inizia (è meglio eccellere in poche cose che cavarsela in molte). La tabella delle abilità in ogni modello presenta le abilità in un indicativo ordine di importanza per quel personaggio.

Ogni modello include una razza. I modelli non tengono conto dei tratti razziali, bisogna quindi prendere nota dei tratti razziali del personaggio (descritti nel Capitolo 2: "Razze"), compresi i modificatori di caratteristica e i bonus alle prove di abilità. Il modello, inoltre, non elenca tutti i privilegi di classe, per cui bisogna prendere nota anche di quelli della classe.

"Attrezzatura" per il personaggio significa attrezzatura per l'avventura, non gli abiti. Bisogna considerare che il personaggio possieda almeno un ricambio di abiti comuni. Si scelga senza alcun costo uno dei seguenti ricambi di abiti (vedi Capitolo 7: "Equipaggiamento"): abito da artigiano, abito da contadino, abito da esploratore, abito da intrattenitore, abito da monaco, abito da studioso, abito da viaggiatore.

BARBARO

Dalle distese ghiacciate del nord e dalle infernali giungle del sud giungono guerrieri coraggiosi e temerari. I popoli civilizzati li chiamano barbari o berserker e li accusano di mutilazioni, empietà e cannibalismo. Questi "barbari", tuttavia, hanno dato prova del loro coraggio e del loro valore a quanti sono stati loro alleati. Con i nemici che li hanno sottovalutati si sono dimostrati astuti, pieni di risorse, perseveranti e soprattutto spietati.

Avventure: Andare all'avventura è la migliore opportunità che i barbari hanno di trovare posto in una società civilizzata. Non sono per nulla adatti alla monotonia del servizio di guardia o ad altri lavori monotoni che riempiono le carriere di molti guerrieri. Inoltre, non hanno problemi ad affrontare i pericoli, le incognite e l'errare tipici dell'andare all'avventura. Possono anche intraprendere un'avventura per sconfiggere degli odiati nemici. Manifestano uno spiccato disgusto per tutto ciò che considerano innaturale, compresi non morti, demoni e diavoli.

Peculiarità: Il barbaro è un eccellente combattente. Dove il guerriero ha disciplina e addestramento, il barbaro ha un'ira travolgente. Mentre è in preda a questa furia berserker, diventa più forte e più resistente, migliore nello sconfiggere gli avversari e nel sostenere i loro attacchi. Questi momenti di rabbia lo lasciano senza fiato e ha l'energia solo per poche di queste spettacolari esibizioni al giorno, comunque, di solito, più che sufficienti. Si sente a casa nelle terre selvagge ed è in grado di correre a grande velocità.

Allineamento: I barbari non sono mai legali. Possono essere onorevoli, ma il loro cuore è selvaggio. Questa selvatichezza è la loro forza e non può dimorare in un animo legale. Nel migliore dei casi, sono liberi ed espressivi; nel peggiore, sono sconsideratamente distruttivi.

Religione: Alcuni barbari diffidano delle religioni ufficiali e preferiscono un rapporto naturale e intuitivo con il cosmo piuttosto che un'adorazione formale. Altri sono devoti a potenti divinità come Kord (dio della forza), Obad-Hai (dio della natura), oppure Erythnul (dio del massacro). Un barbaro è capace di una fiera devozione nei confronti della sua divinità.

Background: I barbari provengono da territori non civilizzati o da tribù barbariche ai confini della civiltà. Un avventuriero barbaro può essere stato attirato nelle terre colonizzate dalla promessa di ricchezze, fuggito dopo essere stato catturato nella sua terra natale o venduto in schiavitù "civilizzata", reclutato come soldato oppure cacciato dalla sua casa dagli invasori. I barbari non creano legami tra di loro, a meno che non provengano dalla stessa tribù o dallo stesso territorio. Essi, infatti, non si considerano "barbari", ma "combattenti".

Razze: I barbari umani provengono dalle lontane terre selvagge ai confini della civiltà. I barbari mezzorchi hanno vissuto tra gli orchi prima di abbandonarli per i territori umani. I barbari nani sono rari e di solito provengono da regni nanici caduti nel barbarismo come risultato di continue guerre con goblinoidi, orchi e giganti. Barbari di altre razze sono molto rari.

Tra gli umanoidi selvaggi i barbari sono più comuni dei guerrieri. Orchi e ogre in particolare, di solito, sono barbari.

Altre classi: In quanto popolo delle zone selvagge, i barbari si trovano più a loro agio in compagnia di ranger, druidi e chierici di divinità naturali come Obad-Hai o Ehlonna. Molti barbari ammirano le doti e la spontaneità dei bardi e alcuni sono entusiasti appassionati di musica. I barbari non hanno fiducia in ciò che non capiscono, categoria che include la magia, che essi chiamano "magia del libro". I barbari considerano gli stregoni più comprensibili dei maghi, ma forse solo perché gli stregoni tendono ad essere più carismatici. I monaci, con il loro approccio al combattimento studiato, disciplinato e prudente, talvolta hanno difficoltà a trovarsi faccia a faccia con i barbari, ma i membri di queste due classi non sono necessariamente ostili tra di loro. I barbari non manifestano attitudini particolari nei confronti di guerrieri, paladini, chierici e ladri.

Ruolo: Il ruolo principale di un barbaro in un gruppo di avventurieri è quello di combattente in prima linea. Nessun altro personaggio può pareggiare la sua robustezza. Può anche essere un buon esploratore, grazie alla sua velocità, alla vasta selezione di abilità e alla percezione delle trappole.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I barbari hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Per i barbari la Forza è importante dal momento che molte delle abilità barbariche sono basate su questa caratteristica. La Destrezza è utile ai barbari poiché tendono a indossare armature leggere. La Saggezza è importante per parecchie abilità barbariche. Un alto punteggio di Costituzione permette all'ira barbarica di durare più a lungo (e al barbaro di vivere più a lungo,

grazie all'incremento dei punti ferita).

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Dado Vita: d12.

Abilità di classe

Le abilità di classe del barbaro (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x4.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del barbaro.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il barbaro è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere, nelle armature medie e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Movimento veloce (Str): Il barbaro ha una velocità sul terreno superiore alla norma per la sua razza di +3 metri. Questo beneficio si applica quando indossa un'armatura leggera, un'armatura media o nessuna armatura e non sta trasportando un carico pesante. Applicare questo bonus prima di modificare la velocità del barbaro a causa di qualsiasi carico trasportato o armatura indossata. Per esempio, un barbaro umano ha una velocità di 12 metri, anziché di 9 metri, quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Quando indossa un'armatura media o un carico medio, la sua velocità scende a 9 metri. Un halfling barbaro ha una velocità di 9 metri, anziché di 6 metri, quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Quando indossa un'armatura media o un carico medio, la sua velocità scende a 6 metri.

Analfabetismo: I barbari sono gli unici personaggi che non sanno né leggere né scrivere. Un barbaro può spendere 2 punti abilità per ottenere la capacità di leggere e scrivere qualsiasi linguaggio che sia in grado di parlare.

Un barbaro che acquisisce un livello in qualsiasi altra classe impara automaticamente a leggere e scrivere. Qualsiasi altro personaggio che acquisisce un livello nella classe del barbaro non perde la sua capacità di leggere e scrivere.

Ira (Str): Il barbaro può cadere in preda ad un'urlante frenesia omicida un certo numero di volte al giorno. Quando è in preda all'ira, un barbaro guadagna una forza e una resistenza fenomenali, ma diventa incauto e un po' più vulnerabile. Guadagna temporaneamente un bonus di +4 alla Forza, +4 alla Costituzione e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura.



L'aumento del punteggio di Costituzione implica un aumento dei punti ferita del barbaro di 2 punti per livello, ma egli perde questi punti alla fine della fase d'ira, quando il punteggio di Costituzione ritorna al valore normale. (Questi punti ferita extra non vengono persi prima come i punti ferita temporanei; vedi la sezione "Punti ferita temporanei", pagina 146). Mentre è in preda all'ira, un barbaro non può utilizzare alcuna abilità basata sul Carisma, sulla Destrezza o sull'Intelligenza (tranne Artista della Fuga, Cavalcare, Equilibrio e Intimidire), l'abilità Concentrazione, qualsiasi capacità che richieda pazienza e concentrazione, né può lanciare incantesimi o attivare oggetti magici che richiedano una parola di comando, un'attivazione di incantesimo (come una bacchetta) o un completamento di incantesimo (come una pergamena) per funzionare. Può utilizzare qualsiasi talento abbia a disposizione tranne Maestria in Combattimento, talenti di creazione oggetto e talenti di metamagia.

Un attacco d'ira dura per un numero di round pari a 3 più il modificatore di Costituzione (appena aumentato) del personaggio. Il barbaro può interrompere volontariamente l'attacco d'ira. Alla fine della fase d'ira il barbaro perde i modificatori e le re-

Tabella 3-3: Barbaro

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Movimento veloce, analfabetismo, ira 1 volta al giorno
2°	+2	+3	+0	+0	Schivare prodigioso
3°	+3	+3	+1	+1	Percepire trappole +1
4°	+4	+4	+1	+1	Ira 2 volte giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Schivare prodigioso migliorato
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Percepire trappole +2
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Riduzione del danno 1/-
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Ira 3 volte giorno
9°	+9/+4	+6	+3	+3	Percepire trappole +3
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Riduzione del danno 2/-
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Ira superiore
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Ira 4 volte giorno, percepire trappole +4
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Riduzione del danno 3/-
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Volontà indomita
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Percepire trappole +5
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Riduzione del danno 4/-, ira 5 volte al giorno
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Ira infaticabile
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Percepire trappole +6
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Riduzione del danno 5/-
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Ira possente, ira 6 volte giorno

strizioni dell'ira e diviene affaticato (penalità di -2 alla Forza e di -2 alla Destrezza, impossibilitato a caricare e a correre) per la durata di quello scontro (a meno che il barbaro non sia di 17° livello, caso in cui questa limitazione non si applica; vedi sotto).

Il barbaro può cadere in preda all'ira solo una volta per scontro. Al 1° livello può utilizzare la sua capacità d'ira una volta al giorno. Al 4° livello e ad ogni quattro livelli successivi può cadere in preda all'ira una volta addizionale al giorno (fino a un massimo di sei volte al giorno al 20° livello). Cadere in preda all'ira non richiede tempo di per sé, ma il barbaro può farlo solo durante la sua azione (vedi "Iniziativa", pagina 136), e non in risposta all'azione di qualcun altro. Un barbaro, ad esempio, non può farlo se colpito da una freccia, al solo scopo di acquisire punti ferita extra dall'aumento del punteggio di Costituzione, anche se i punti ferita extra sarebbero molto utili se fosse caduto in preda all'ira in precedenza durante il round, *prima* di essere colpito dalla freccia.

Schivare prodigioso (Str): Al 2° livello, il barbaro acquisisce la capacità di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Il barbaro mantiene il bonus di Destrezza alla CA (se presente) anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. Tuttavia, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA se viene immobilizzato.

Se un barbaro già possiede schivare prodigioso da una classe differente (un barbaro con almeno quattro livelli nella classe del ladro, per esempio), egli acquisisce automaticamente schivare prodigioso migliorato (vedi sotto) al suo posto.

Percepire trappole (Str): A partire dal 3° livello, un barbaro ottiene una percezione intuitiva dei pericoli dovuti a trappole, fornendogli un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi effettuati per evitare trappole e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi effettuati da trappole. Questi bonus aumentano di +1 ogni tre livelli da barbaro ulteriori (6°, 9°, 12°, 15° e 18° livello). I bonus di percepire trappole ottenuti da più classi sono cumulativi.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Al 5° livello e oltre, un barbaro non può essere attaccato ai fianchi; può reagire ad attacchi su lati opposti come reagisce all'attacco da una sola direzione. Questa difesa nega ai ladri la possibilità di utilizzare attacchi ai fianchi per compiere un attacco furtivo, a meno che l'attaccante non possieda almeno quattro livelli da ladro in più del barbaro bersagliato.

Se un personaggio già possiede schivare prodigioso (vedi sopra) da una seconda classe, egli ottiene automaticamente schivare prodigioso migliorato al suo posto, e i livelli delle classi che forniscono schivare prodigioso si sommano per determinare il livello minimo che deve possedere un ladro per poter attaccare ai fianchi il personaggio.

Riduzione del danno (Str): Al 7° livello, il barbaro acquisisce la capacità di ignorare una parte del danno di ogni colpo o attacco. Ogni volta che il barbaro subisce dei danni bisogna sottrarre 1 danno dal totale. Al 10° livello, e ad ogni tre livelli da barbaro ulteriori (13°, 16° e 19° livello) questa riduzione del danno aumenta di 1 punto. Questa capacità può ridurre il danno a 0, ma non al di sotto dello 0.

Ira superiore (Str): All'11° livello, i bonus di Forza e Costituzione di un barbaro durante la sua fase d'ira aumentano ciascuno di +6, e il suo bonus morale ai tiri salvezza sulla Volontà sale a +3. La penalità alla CA rimane di -2.

Volontà indomita (Str): Durante la sua fase d'ira, un barbaro di 14° livello o superiore ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà per resistere agli incantesimi di ammaliamento. Questo bonus è cumulativo con tutti gli altri modificatori, incluso il bonus morale ai tiri salvezza sulla Volontà che ottiene durante la sua fase d'ira.

Ira infaticabile (Str): Al 17° e oltre, un barbaro non diviene più affaticato al termine della sua ira.

Ira possente (Str): Al 20° livello, i bonus di Forza e Costituzione di un barbaro durante la sua fase d'ira aumentano ciascuno di +8, e il suo bonus morale ai tiri salvezza sulla Volontà sale a +4. La penalità alla CA rimane di -2.

Ex-barbari

Un barbaro che diventa legale perde la capacità di cadere in preda all'ira e non può più guadagnare livelli come barbaro. Mantiene tutti gli altri privilegi della classe (riduzione del danno, movimento veloce, percepire trappole e schivare prodigioso).

Modello iniziale mezzorco barbaro

Armatura: Cuoio borchiato (+3 alla CA, penalità di armatura alla prova -1, velocità 12 m, 10 kg).

Armi: Ascia bipenne (1d12, crit x3, 6 kg, due mani, tagliente).
Arco corto (1d6, crit x3, inc. gittata 18 m, 1 kg, perforante).
Pugnale (1d4, crit 19-20/x2, inc. gittata 3 m, 0,5 kg, leggera, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 4 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Scalare	4	For	-1
Sopravvivenza	4	Sag	-
Ascoltare	4	Sag	-
Saltare	4	For	-1
Nuotare	4	For	-2
Cavalcare	4	Des	-
Intimidire	4	Car	-
Osservare (cl. inc.)	2	Sag	-

Talento: Arma Focalizzata (ascia bipenne).

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Faretra con 20 frecce.

Denaro: 2d4 mo.

BARDO

Si dice che la musica abbia una magia speciale e il bardo è la dimostrazione di quanto sia vera questa affermazione. Girovagare per il mondo, raccogliere leggende, raccontare storie, fare magie con la musica e vivere della gratitudine del proprio pubblico: questa è la vita del bardo. Quando il caso o l'opportunità li trascinano in un conflitto, i bardi servono come diplomatici, negoziatori, messaggeri, esploratori e spie.

La magia di un bardo viene dal cuore. Se il bardo ha un cuore buono, porta speranza e coraggio agli oppressi e utilizza gli scherzi, la musica e la magia per ostacolare i piani dei malfattori. Se i nobili del territorio sono corrotti, il buon bardo è un nemico del potere che evita astutamente la cattura e solleva il morale degli oppressi. Ma la musica può sgorgare anche da un cuore malvagio. I bardi malvagi si astengono dalla violenza manifesta preferendo la manipolazione, esercitano un certo potere sui cuori e sulle menti degli altri e si appropriano di ciò che un pubblico estasiato dona loro "spontaneamente".

Avventure: I bardi guardano alle avventure come opportunità per imparare. Fanno pratica nelle loro numerose abilità e capacità e in particolare apprezzano l'opportunità di entrare in un'antica tomba ormai dimenticata, di scoprire antichi artefatti magici, di decifrare vecchi tomi, di viaggiare in strane località, di incontrare creature esotiche e di imparare nuove canzoni e storie. I bardi amano accompagnare eroi (e furfanti) e unirsi alla loro cerchia per essere testimoni oculari delle loro gesta. Un bardo che può raccontare una storia meravigliosa di cui è stato testimone, guadagna molta stima tra i suoi compagni. Infatti, dopo aver raccontato così tante storie sulle potenti gesta degli eroi, molti bardi prendono a cuore questi temi e assumono loro stessi il ruolo di eroi.

Peculiarità: Come uno stregone, anche un bardo trae la magia dal suo animo e non da un libro. Può lanciare solo un numero limitato di incantesimi, ma può lanciarli senza doverli prima selezionare e preparare. La sua magia mette in evidenza fascino e illusione invece dei più drammatici incantesimi di invocazione che maghi e stregoni usano di frequente.

Oltre agli incantesimi, un bardo fa magie con musica e poesia. Può incoraggiare gli alleati, catturare il pubblico estasiato e opporsi ad effetti magici che si basano sulla parola e sul suono.

I bardi hanno anche alcune delle abilità da ladro, anche se non sono così specializzati nella padronanza delle stesse come i ladri. I bardi ascoltano le storie oltre che raccontarle, in questo modo hanno una vasta conoscenza degli avvenimenti locali e degli oggetti degni di interesse.

Allineamento: I bardi sono girovaghi guidati dal capriccio e dall'intuizione più che dalla tradizione o dalla legge. Il talento

spontaneo, la magia e lo stile di vita del bardo sono incompatibili con un allineamento legale.

Religione: I bardi venerano Fharlanghn (dio delle strade). Talvolta dormono vicino ai suoi santuari ai bordi della strada sperando di guadagnare qualche moneta dai viaggiatori che si fermano per lasciare offerte alla divinità. Molti bardi, anche quelli che non sono elfi, sono devoti a Corellon Larethian, dio degli elfi e patrono della poesia e della musica. I bardi buoni sono anche favorevoli a Pelor (dio del sole), che veglia su di loro durante i viaggi. I bardi propensi al caos e al ladrocinio occasionale sono devoti a Olidammara (dio dei ladri). Quanti si sono rivolti a sistemi disonesti sono conosciuti per la loro devozione a Erythnul (dio del massacro), anche se pochi lo ammettono. In ogni caso, i bardi trascorrono così tanto tempo per strada che raramente sono legati a un tempio particolare, anche se possono essere devoti a una divinità.

Background: Un apprendista bardo impara le sue abilità da un singolo bardo esperto che lui segue e serve fino a quando non è pronto a seguire la propria strada. Molti bardi un tempo erano giovani fuggiaschi o orfani accolti da bardi girovaghi che divennero i loro mentori. Siccome i bardi occasionalmente si riuniscono in "collegi" informali, l'apprendista bardo può incontrare molti dei bardi più importanti della zona. Tuttavia, il bardo non ha obblighi di fedeltà nei confronti dei bardi come gruppo. Infatti, alcuni bardi sono molto competitivi tra loro, gelosi della reputazione altrui e difensori del loro territorio.

Razze: Umani, gnomi, elfi e mezzelfi sono generalmente bardi. Gli umani si trovano a loro agio in una vita da girovaghi e si adattano con facilità ai nuovi territori e ai loro usi. Gli gnomi sono dotati di uno spiccato senso dell'umorismo e si dilettano nei trucchetti, portandoli a intraprendere la carriera da bardo. Gli elfi hanno un notevole talento per musica e magia, quindi la professione del bardo si addice molto bene alla loro natura. Le abitudini girovaghe di un bardo sono particolarmente convenienti per molti mezzelfi che spesso si sentono stranieri anche a casa. I mezzorchi, anche quelli cresciuti tra gli umani, si sentono inadatti alle esigenze di una vita da bardo. Non ci sono tradizioni bardiche tra i nani o gli halfling, anche se occasionalmente individui di queste razze trovano insegnanti che li addestrano nei modi del bardo.



Gimble

I bardi sono estremamente rari tra gli umanoidi selvaggi, tranne che tra i centauri. I bardi centauri, talvolta, addestrano bambini umani o altri umanoidi.

Altre classi: Un bardo lavora bene con compagni di altre classi. Spesso si prodiga come portavoce sfruttando le sue abilità sociali a vantaggio del gruppo. In un gruppo sprovvisto di mago o stregone, il bardo fa affidamento sulla sua magia. In un gruppo senza un ladro usa le sue abilità. Un bardo è curioso riguardo ai metodi di avventurieri più specializzati o dediti di lui e spesso cerca di cogliere suggerimenti da guerrieri, stregoni e ladri.

Ruolo: Il bardo è probabilmente il personaggio polivalente per eccellenza. Nella maggior parte dei gruppi di avventurieri darà il suo meglio in un ruolo di supporto. Generalmente non potrà mai pareggiare la furtività di un ranger o di un ladro, la potenza magica di un chierico o di un mago, o la capacità combattiva di un barbaro o di un guerriero. Tuttavia, essendo in grado di fare tutto ciò che gli altri personaggi fanno al loro meglio, potrà sostituirsi a loro quando se ne presenterà la necessità. Per un tipico gruppo di quattro personaggi, il bardo è probabilmente il quinto elemento ideale da inserire, essendo anche in grado di fungere da capo del gruppo.

Illus. di W. Reynolds

TABELLA 3-4: BARDO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°
1°	+0	+0	+2	+2	Musica bardica, conoscenze bardiche, controcanto, *affascinare*, ispirare coraggio +1	2	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+3		3	0	-	-	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+3	Ispirare competenza	3	1	-	-	-	-	-
4°	+3	+1	+4	+4		3	2	0	-	-	-	-
5°	+3	+1	+4	+4		3	3	1	-	-	-	-
6°	+4	+2	+5	+5	*Suggestione*	3	3	2	-	-	-	-
7°	+5	+2	+5	+6		3	3	2	0	-	-	-
8°	+6/+1	+2	+6	+6	Ispirare coraggio +2	3	3	3	1	-	-	-
9°	+6/+1	+3	+6	+6	Ispirare grandezza	3	3	3	2	-	-	-
10°	+7/+2	+3	+7	+7		3	3	3	2	0	-	-
11°	+8/+3	+3	+7	+7		3	3	3	3	1	-	-
12°	+9/+4	+4	+8	+8	*Canto di libertà*	3	3	3	3	2	-	-
13°	+9/+4	+4	+8	+8		3	3	3	3	2	0	-
14°	+10/+5	+4	+9	+9	Ispirare coraggio +3	4	3	3	3	3	1	-
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Ispirare eroismo	4	4	3	3	3	2	-
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	3	3	2	0
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	4	3	3	1
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+11	*Suggestione di massa*	4	4	4	4	4	3	2
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	4	3
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Ispirare coraggio +4	4	4	4	4	4	4	4

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I bardi hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Il Carisma determina quanto sia potente un incantesimo lanciato da un bardo, quanti incantesimi al giorno può lanciare e quanto sia difficile resistere a questi incantesimi (vedi "Incantesimi", sotto). Carisma, Destrezza e Intelligenza sono importanti per molte delle abilità di classe del bardo (vedi sotto).

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe del bardo (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (6 + modificatore di Int) x4.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del bardo.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un bardo è competente nell'uso di tutte le armi semplici, più arco corto, frusta, manganello, spada corta, spada lunga e stocco. I bardi sono competenti nelle armature leggere e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Dal momento che le componenti somatiche richieste per gli incantesimi da bardo sono relativamente semplici, un bardo può lanciare incantesimi da bardo mentre indossa un'armatura leggera senza incorrere nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Tuttavia, come qualsiasi altro incantatore arcano, un bardo che indossa un'armatura media o pesante o che utilizza uno scudo, incorre nella probabilità di fallimento degli incantesimi arcani, se gli incantesimi in questione possiedono componenti somatiche (molti ce l'hanno). Un bardo multiclasse incorre nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani ricevute dalle altre classi.

TABELLA 3-5: INCANTESIMI CONOSCIUTI DAL BARDO

	Incantesimi conosciuti						
Livello	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°
1°	4	-	-	-	-	-	-
2°	5	2 [1]	-	-	-	-	-
3°	6	3	-	-	-	-	-
4°	6	3	2 [1]	-	-	-	-
5°	6	4	3	-	-	-	-
6°	6	4	3	-	-	-	-
7°	6	4	4	2 [1]	-	-	-
8°	6	4	4	3	-	-	-
9°	6	4	4	3	-	-	-
10°	6	4	4	4	2 [1]	-	-
11°	6	4	4	4	3	-	-
12°	6	4	4	4	3	-	-
13°	6	4	4	4	4	2 [1]	-
14°	6	4	4	4	4	3	-
15°	6	4	4	4	4	3	-
16°	6	5	4	4	4	4	2 [1]
17°	6	5	5	4	4	4	3
18°	6	5	5	5	4	4	3
19°	6	5	5	5	5	4	4
20°	6	5	5	5	5	5	4

1 A patto che il bardo abbia Carisma sufficiente per avere un incantesimo bonus di questo livello.

Incantesimi: Un bardo lancia gli incantesimi arcani (lo stesso tipo di incantesimi lanciati da maghi e stregoni) elencati nella lista degli incantesimi da bardo (pagina 183). Egli può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce senza doverlo preparare prima del tempo, come devono invece fare maghi e chierici (vedi sotto). Ogni incantesimo da bardo ha una componente verbale (canto, recitazione o musica).

Per imparare o lanciare un incantesimo, un bardo deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo (Car 10 per incantesimi di livello 0, Car 11 per incantesimi di 1° livello, e così via). La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da bardo è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma del bardo.

Come gli altri incantatori, un bardo può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 3-4: "Bardo". In aggiunta, il bardo ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8). Quando la Tabella 3-4 indica che il bardo ottiene 0 incantesimi al giorno per un determinato livello di incantesimi (per esempio, incantesimi di 1° livello per un bardo di 2° livello), egli ottiene solamente gli incantesimi bonus a cui ha diritto in base al suo punteggio di Carisma per quel determinato livello di incantesimi.

La selezione di incantesimi da bardo è estremamente limitata. Un bardo comincia la propria carriera conoscendo quattro incantesimi di livello 0 (chiamati anche trucchetti) scelti dal giocatore. Man mano che sale di livello, il bardo guadagna uno o più nuovi incantesimi come indicato nella Tabella 3-5: "Incantesimi conosciuti dal bardo". (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti dal bardo non è influenzato dal punteggio di Carisma; i numeri sulla Tabella 3-5 sono fissi.)

Una volta raggiunto il 5° livello, e ad ogni tre livelli da bardo ulteriori (8°, 11°, e così via), un bardo può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di un incantesimo che già conosce. In pratica, il bardo "perde" il vecchio incantesimo in cambio di uno nuovo. Il livello del nuovo incantesimo deve essere identico a quello dell'incantesimo che è stato scambiato, e deve essere almeno di due livelli inferiore del più alto livello di incantesimo da bardo che il bardo è in grado di lanciare. Per esempio, al raggiungimento del 5° livello, un bardo potrebbe scambiare un incantesimo di livello 0 (due livelli di incantesimo sotto il più alto livello di incantesimo che il bardo è in grado di lanciare, che è il 2°) per un differente incantesimo di livello 0. All'8° livello, potrebbe scambiare un singolo incantesimo di livello 0 oppure di 1° livello (dal momento che adesso può lanciare incantesimi di 3° livello) per un incantesimo differente dello stesso livello. Un bardo può scambiare solamente un singolo incantesimo di qualsiasi livello e deve decidere se scambiare o meno l'incantesimo nel momento in cui guadagna i nuovi incantesimi conosciuti per livello.

Come menzionato sopra, un bardo non deve preparare anticipatamente i propri incantesimi. Egli può lanciare gli incantesimi che conosce in qualsiasi momento, dando per scontato che non abbia ancora consumato la sua quota di incantesimi al giorno per quel livello di incantesimo. Per esempio, al 1° livello, il bardo Gimble può lanciare due incantesimi di livello 0 per essere di 1° livello (vedi Tabella 3-4: "Bardo"). Tuttavia, egli conosce quattro incantesimi di livello 0: *individuazione del magico, lettura del magico, luce* e *suono fantasma* (vedi Tabella 3-5: "Incantesimi conosciuti dal bardo"). Quindi, in ogni dato giorno, egli può lanciare una combinazione qualsiasi di questi quattro incantesimi un totale di due volte. Non deve decidere in anticipo quali incantesimi lancerà.

Conoscenze bardiche: Un bardo raccoglie molte nozioni casuali nel suo girovagare e nell'apprendimento delle storie di altri bardi. Un bardo può effettuare una prova speciale di conoscenze bardiche con un bonus pari al suo livello da bardo + il suo modificatore di Intelligenza per vedere se conosce qualche informazione rilevante sui nobili locali, su oggetti leggendari o su località degne di interesse. (Se il bardo ha 5 o più gradi in Conoscenze (storia), ottiene un bonus di +2 su questa prova). Una prova di conoscenze bardiche effettuata con successo non rivela i poteri di un oggetto magico, ma suggerisce il suo funzionamento generale. Il bardo non può prendere 10 o prendere 20 in questa prova; questo tipo di nozione è essenzialmente casuale. Il DM può determinare la Classe Difficoltà della prova utilizzando la tabella nella pagina seguente.

CD	Tipo di conoscenza	Esempio
10	Conoscenza comune, saputa da almeno una minoranza notevole della *popolazione locale.*	La passione di un sindaco locale per il vino; leggende comuni su di un *potente luogo di mistero.*
20	Conoscenza non comune, ma accessibile, saputa solo da poche persone della zona.	Il losco passato di un sacerdote locale; leggende su di un potente oggetto magico.
25	Conoscenza oscura, saputa da pochi e difficile da reperire.	Storia di famiglia di un cavaliere; leggende su di un luogo misterioso o un oggetto magico minore.
30	Conoscenza estremamente oscura, saputa da pochissimi, possibilmente dimenticata dai molti che una volta la ricordavano, possibilmente saputa solo da quanti non ne capiscono il significato.	Soprannome d'infanzia di un potente mago; la storia di un piccolo oggetto magico.

Musica bardica: Una volta al giorno per livello da bardo, un bardo può usare le sue canzoni e poesie per produrre effetti magici su coloro che lo circondano (generalmente includendo se stesso, se lo desidera). Sebbene queste capacità ricadano sotto la categoria della musica bardica e le descrizioni facciano riferimento al canto e a strumenti musicali suonati, tutte queste capacità possono essere attivate anche recitando poesie, cantando poemi lirici, intonando melodie (la-la-la e così via), fischiando, suonando uno strumento con o senza accompagnamento vocale. Ogni capacità richiede sia un livello minimo da bardo che un numero minimo di gradi nell'abilità Intrattenere per avere efficacia; se un bardo non possiede il numero di gradi richiesto in almeno un'abilità di Intrattenere, non guadagna la capacità di musica bardica finché non raggiunge i gradi necessari.

Attivare un effetto di musica bardica è un'azione standard. Alcune capacità di musica bardica richiedono concentrazione, che significa che il bardo deve utilizzare un'azione standard ad ogni round per mantenere la capacità. Anche quando utilizzare musica bardica non richiede concentrazione, un bardo non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici a completamento di incantesimo (come le pergamene) o attivare oggetti magici con parola di comando (come le bacchette). Proprio come per lanciare un incantesimo con una componente verbale (vedi "Componenti", pagina 175), un bardo sordo ha una probabilità del 20% di fallire con la musica bardica. Se fallisce, il tentativo conta lo stesso nel suo limite giornaliero.

Controcanto (Sop): Un bardo con 3 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare la sua musica o le sue doti poetiche per contrastare gli effetti magici dipendenti dal suono (ma non incantesimi che hanno solamente componenti verbali). Ogni round del controcanto il bardo effettua una prova di Intrattenere. Ogni creatura nel raggio di 9 metri dal bardo (incluso lo stesso bardo), condizionata da un attacco magico dipendente da linguaggio o sonoro (come gli incantesimi *suono dirompente* o *comando*) può usare la prova di Intrattenere del bardo al posto del tiro salvezza se, dopo aver effettuato il tiro salvezza, la prova di Intrattenere è risultata superiore. Se una creatura all'interno del raggio del controcanto è già sotto l'effetto di un attacco magico dipendente dal linguaggio o sonoro non istantaneo, essa guadagna un altro tiro salvezza contro l'effetto ad ogni round in cui ascolta il controcanto, ma deve utilizzare il risultato della prova di Intrattenere del bardo come tiro salvezza. Il controcanto non ha efficacia contro effetti che non permettono tiri salvezza. Il bardo può mantenere il controcanto per 10 round.

Affascinare (Mag): Un bardo con 3 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare la sua musica o le sue doti poetiche per affascinare una o più creature. Per essere affascinata, ogni creatura deve trovarsi entro 27 metri, essere in grado di vedere e sentire il bardo e deve prestargli attenzione. Anche il bardo deve essere in grado di vedere la creatura. La distrazione di un combattimento vicino o di altri pericoli impedisce che la capacità funzioni. Per ogni tre livelli ottenuti dal bardo oltre il 1°, egli può colpire una creatura addizionale con un singolo utilizzo di questa capacità (due al 4° livello, tre al 7° livello, e così via).

Per utilizzare questa capacità, un bardo deve effettuare una prova di Intrattenere. Il risultato della sua prova è la CD per il tiro salvezza sulla Volontà di ogni creatura influenzata per negare l'effetto. Se il tiro salvezza di una creatura riesce, il bardo non può tentare di affascinare di nuovo quella creatura per 24 ore. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura si siede tranquillamente e ascolta la canzone, senza effettuare nessun'altra azione, per tutto il tempo in cui il bardo continua a suonare concentrandosi (fino ad un massimo di 1 round per livello del bardo). Mentre è affascinata, una creatura subisce una penalità di -4 sulle prove di abilità effettuate come reazioni, come le prove di Ascoltare e Osservare.

Qualsiasi minaccia potenziale, come un alleato del bardo che si avvicina alla creatura affascinata, costringe il bardo ad effettuare un nuova prova di Intrattenere e consente alla creatura un nuovo tiro salvezza con una CD pari al risultato della nuova prova di Intrattenere. Qualsiasi minaccia evidente, come estrarre un'arma, lanciare un incantesimo, puntare un'arma a distanza al bersaglio, spezza automaticamente l'effetto. *Affascinare* è una capacità di ammaliamento (compulsione) che influenza la mente.

Ispirare coraggio (Sop): Un bardo con 3 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare canzoni o poesie per ispirare coraggio nei suoi alleati (incluso se stesso), sostenendoli contro la paura e migliorando le loro capacità di combattimento. Perché abbia effetto, un alleato deve essere in grado di ascoltare il bardo. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato ascolta il canto del bardo e per 5 round successivi. Un alleato influenzato riceve un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus morale di +1 al tiro per colpire e ai danni. All'8° livello, e ogni sei livelli da bardo ulteriori, questo bonus aumenta di 1 (+2 all'8°, +3 al 14°, e +4 al 20°). Ispirare coraggio è una capacità di influenza mentale.

Ispirare competenza (Sop): Un bardo di 3° livello o superiore con 6 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare la sua musica o le sue doti poetiche per aiutare un alleato a eseguire un compito. L'alleato deve trovarsi entro 9 metri ed essere in grado di vedere e sentire il bardo. Anche il bardo deve essere in grado di vedere l'alleato. A seconda del tipo di compito intrapreso dall'alleato, il bardo può usare la sua musica bardica per sollevare il morale dell'alleato, per aiutarlo a concentrarsi mentalmente o in qualsiasi altro modo. L'alleato ottiene un bonus di competenza +2 alle sue prove di abilità con un'abilità particolare per tutto il tempo in cui continua ad ascoltare la musica del bardo. Il DM può stabilire che alcuni usi di questa capacità non sono fattibili: cantare per far muovere silenziosamente un ladro, ad esempio, produrrebbe l'effetto opposto. L'effetto dura finché il bardo si concentra, fino ad un massimo di 2 minuti. Un bardo non può ispirare competenza su se stesso. Ispirare competenza è una capacità di influenza mentale.

Suggestione (Mag): Un bardo di 6° livello o superiore con 9 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può imporre una *suggestione* (come l'incantesimo) ad una creatura che abbia già affascinato (vedi sopra). Utilizzare questa capacità non spezza la concentrazione del bardo per l'effetto di *affascinare*, né consente un secondo tiro salvezza contro l'effetto di *affascinare*. Imporre la *suggestione* non conta per il limite giornaliero del bardo di esecuzioni di musica bardica. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello da bardo + modificatore di Car del bardo) nega l'effetto. Questa capacità influenza solo una creatura singola (ma vedi *suggestione di massa*, sotto). *Suggestione* è una capacità di ammaliamento (compulsione), che influenza la mente, dipendente dal linguaggio.

Ispirare grandezza (Sop): Un bardo di 9° livello o superiore con 12 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare la sua musica o le sue doti poetiche per ispirare grandezza su se stesso o su un singolo alleato consenziente entro 9 metri, fornendo capacità extra in combattimento. Per ogni tre livelli che il bardo raggiunge dal 9° in poi, può ispirare grandezza su un alleato addizionale con un singolo utilizzo di questa capacità (due al 12° livello, tre al 15°, quattro al 18°). Per ispirare grandezza il bardo deve cantare e l'alleato deve essere in grado di ascoltarlo. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato ascolta il canto del bardo e per 5 round successivi. Una creatura ispirata con grandezza guadagna 2 Dadi Vita bonus (d10), il corrispondente numero di punti ferita temporanei (applicare il modificatore di Costituzione del bersaglio, se presente, a questi Dadi Vita bonus), un bonus di competenza +2 al tiro per colpire, un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra. I Dadi Vita bonus contano come Dadi Vita regolari per determinare effetti di incantesimi come *sonno*. Ispirare grandezza è una capacità di influenza mentale.

Canto di libertà (Mag): Un bardo di 12° livello o superiore con 15 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare la sua musica o le sue doti poetiche per creare un effetto equivalente dell'incantesimo *spezzare incantamento* (livello dell'incantatore pari al livello del bardo). Utilizzare questa capacità richiede 1 minuto di musica e concentrazione ininterrotta, e funziona su un singolo bersaglio presente entro 9 metri. Un bardo non può utilizzare *canto di libertà* su se stesso.

Ispirare eroismo: Un bardo di 15° livello o superiore con 18 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare la sua musica o le sue doti poetiche per ispirare eroismo su se stesso o su un singolo alleato consenziente presente entro 9 metri, consentendo a quella creatura di combattere strenuamente contro qualsiasi avversità. Per ogni tre livelli che il bardo raggiunge dal 15° in poi, può ispirare eroismo su un alleato addizionale. Per ispirare eroismo il bardo deve cantare e l'alleato deve essere in grado di ascoltarlo per un round completo. Una creatura così ispirata guadagna un bonus morale di +4 ai tiri salvezza e un bonus di schivare +4 alla CA. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato ascolta il canto del bardo e per 5 round successivi. Ispirare eroismo è una capacità di influenza mentale.

Suggestione di massa (Mag): Questa capacità funziona come *suggestione*, descritta sopra, tranne che un bardo di 18° livello o superiore con 21 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può imporre la *suggestione* simultaneamente a qualsiasi numero di creature che egli abbia già affascinato (vedi sopra). *Suggestione* è una capacità di ammaliamento (compulsione), che influenza la mente, dipendente dal linguaggio.

Ex-bardi

Un bardo che diventa di allineamento legale non può continuare a salire di livello come bardo, anche se mantiene tutte le sue capacità.

Modello iniziale gnomo bardo

Armatura: Cuoio borchiato (+3 CA, penalità di armatura alla prova -1, fallimento degli incantesimi arcani n/a, velocità 6 m, 5 kg).

Armi: Spada lunga (1d6, crit 19-20/x2, 1 kg, una mano, tagliente).

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

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

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Intrattenere (strumenti a corda)	4	Car	-
Sapienza Magica	4	Int	-
Utilizzare Oggetti Magici	4	Car	-
Raccogliere Informazioni	4	Car	-
Ascoltare	4	Sag	-
Decifrare Scritture	4	Int	-
Diplomazia	4	Car	-
Conoscenze (una qualsiasi)	4	Int	-
Rapidità di Mano	4	Des	-1
Camuffare	4	Car	-

Talento: Se la Destrezza è 13 o superiore, Schivare; se la Destrezza è 12 o inferiore, Iniziativa Migliorata.

Incantesimi conosciuti: Livello 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luce* e *suono fantasma*.

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Tre torce. Astuccio con 10 quadrelli da balestra. Liuto (comune). Borsa per componenti degli incantesimi.

Denaro: 2d4 mo.

CHIERICO

La mano degli dei è ovunque, in luoghi di bellezza naturale e in potenti crociate, in templi slanciati e nei cuori dei devoti. Come le persone, anche gli dei coprono l'intero spettro delle possibilità dal benevolo al maligno, dal riservato all'invadente, dal semplice all'impenetrabile. Tuttavia, gli dei operano soprattutto attraverso intermediari: i loro chierici. I chierici buoni curano, proteggono e vendicano. I chierici malvagi saccheggiano, distruggono e compiono sabotaggi. Un chierico usa il potere della propria divinità per renderne manifesta la volontà. Ma se un chierico usa il potere della sua divinità per migliorare il proprio destino, non bisogna comunque stupirsene.

Avventure: Idealmente le avventure di un chierico devono sostenere le cause della sua divinità, almeno in una prospettiva generale. Un chierico buono, ad esempio, aiuta coloro che hanno bisogno. Se, con nobili azioni, può fornire una buona reputazione alla sua divinità o al tempio, è anche meglio. Un chierico malvagio cerca di aumentare il proprio potere e quello della propria divinità, affinché gli altri lo rispettino e lo temano.

I chierici, talvolta, ricevono ordini, o almeno suggerimenti, dai loro superiori ecclesiastici che li spingono a intraprendere missioni per la loro chiesa. Essi e i loro compagni sono giustamente ricompensati per queste missioni e la chiesa può dimostrarsi particolarmente generosa con servizi magici o oggetti magici divini come pagamento.

Naturalmente i chierici sono persone e come tali possono avere anche le motivazioni più comuni per andare all'avventura.

Peculiarità: I chierici sono maestri della magia divina. La magia divina è molto utile per guarire. Anche un chierico novizio può strappare una creatura dall'abbraccio della morte, mentre un chierico esperto può perfino riportare in vita una creatura che ha oltrepassato la morte.

Come catalizzatori dell'energia divina, i chierici possono scacciare o anche distruggere creature non morte. Dall'altra parte, un chierico malvagio può mettere i non morti sotto il suo controllo.

I chierici hanno qualche addestramento al combattimento. Possono usare armi semplici e sono addestrati nell'uso dell'armatura, dal momento che l'armatura non interferisce con gli incantesimi divini come fa, invece, con gli incantesimi arcani.

Allineamento: Come gli dei che servono, i chierici possono essere di qualsiasi allineamento. Siccome la gente venera più facilmente divinità buone piuttosto che divinità neutrali o malvagie, i chierici buoni sono più numerosi di quelli malvagi. I chierici, inoltre, tendono verso la legge più che verso il caos, poiché le religioni legali tendono ad essere meglio organizzate e quindi più abili a reclutare e addestrare nuovi chierici di quanto non facciano le religioni caotiche.

Generalmente un chierico è dello stesso allineamento della sua divinità, tuttavia alcuni chierici sono "un passo" accanto le loro divinità. Per esempio, molti chierici del dio del valore Heironeous (che è una divinità legale buona) sono loro stessi legali buoni, ma alcuni sono legali neutrali o neutrali buoni. In aggiunta, un chierico non può essere neutrale (cioè, neutrale sia sull'asse bene-male che su legge-caos) a meno che la sua divinità non sia neutrale.

Religione: Ogni divinità ragionevolmente ben conosciuta ha chierici devoti al suo culto e per questo i chierici possono essere di qualsiasi religione. La divinità più comunemente venerata dai chierici umani nelle terre civilizzate è Pelor (dio del sole). La maggior parte dei chierici non umani venera la divinità principale dei loro pantheon razziali. Molti chierici sono membri ufficialmente consacrati delle loro organizzazioni religiose, comunemente chiamate chiese. Ognuno ha giurato di sostenere gli ideali della sua chiesa.

Alcuni chierici non sono devoti a una divinità, ma a una causa o a una fonte di potere divino. Questi chierici controllano la magia allo stesso modo dei chierici devoti a divinità individuali, ma non sono legati ad alcuna istituzione religiosa né a qualsiasi particolare pratica di devozione. Un chierico devoto al Bene e alla Legge, per esempio, può essere in buoni rapporti con i chierici di divinità buone e legali e può esaltare le virtù di una vita buona e legale, ma non è un funzionario nella gerarchia di una chiesa.

Background: Molti chierici si uniscono alle loro chiese da giovani adulti, anche se alcuni si sentono devoti al servizio di una divinità in giovane età mentre pochi sentono "la chiamata" in età più avanzata. Mentre alcuni chierici sono strettamente legati alle attività delle loro chiese nella vita di tutti i giorni, altri hanno una briglia più sciolta nel condurre le loro vite fintanto che si mantengono in accordo con i desideri della divinità.

Naturalmente, si suppone che i chierici di una certa religione siano in accordo tra di loro, tuttavia gli scismi all'interno di una religione sono spesso più aspri dei conflitti tra diversi credi. I chierici che condividono alcuni ideali base, come la bontà e la legalità, possono trovare una causa comune e considerarsi parte di un ordine o di un corpo al di sopra di una particolare religione. I chierici con

scopi opposti, tuttavia, sono nemici giurati. Nei territori civilizzati lo scontro aperto tra religioni si verifica solo in occasione di guerre civili e simili sconvolgimenti sociali, ma una politica scorretta tra chiese opposte è comune.

Razze: Tutte le razze comuni sono rappresentate in questa classe poiché il bisogno di religione e magia divina è universale. Tuttavia, i chierici di molte razze sono troppo concentrati sui loro doveri religiosi per intraprendere una vita da avventuriero. I chierici in crociata o all'avventura molto spesso appartengono alle razze umana e nanica.

Tra gli umanoidi selvaggi i chierici sono meno comuni. L'eccezione sono i trogloditi che riescono bene nella magia divina e sono spesso guidati da sacerdoti, ma hanno come pratica di sacrificare e divorare i prigionieri.

Altre classi: In un gruppo di avventurieri il chierico è l'amico di tutti e l'elemento che tiene unito il gruppo stesso. In quanto catalizzatore dell'energia divina, un chierico è un valido guaritore e gli avventurieri di tutte le classi apprezzano l'essere rimessi a posto dopo averle prese di santa ragione. I chierici, talvolta, si scontrano con i druidi poiché questi ultimi rappresentano una relazione più antica e primitiva tra i mortali e la divinità. Tuttavia, generalmente la religione di un chierico determina i suoi rapporti con gli altri. Un chierico di Olidammara (dio dei ladri) va molto d'accordo con ladri e buoni a nulla, per esempio, mentre un chierico di Heironeous (dio del valore) si inasprisce in tale compagnia.

Ruolo: Il chierico generalmente ha il ruolo di guaritore, difensore e divinatore del gruppo. Può dire la sua in qualsiasi combattimento, anche se non è opportuno che vada a combattere in prima linea. I domini e la selezione di incantesimi possono influenzare grandemente il suo ruolo.



INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I chierici hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Saggezza determina quanto sia potente un incantesimo lanciato da un chierico, quanti incantesimi al giorno possa lanciare e quanto sia difficile resistere a questi incantesimi (vedi "Incantesimi", sotto). Un alto punteggio di Costituzione aumenta i punti ferita del chierico e un alto punteggio di Carisma migliora la sua capacità di scacciare non morti.

Allineamento: L'allineamento di un chierico deve essere al massimo a "un passo" da quello della sua divinità (cioè, può essere ad un passo di distanza sull'asse legge-caos o sull'asse bene-male, ma non su entrambi). Fanno eccezione i chierici di St. Cuthbert (divinità legale neutrale), che possono scegliere solamente gli allineamenti legale buono e legale neutrale. Un chierico non può essere neutrale a meno che la sua divinità non sia anch'essa neutrale.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del chierico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" per la descrizione delle abilità.

Domini e abilità di classe: Un chierico che sceglie il dominio Animale o Vegetale, aggiunge l'abilità Conoscenze (natura) (Int) alle abilità di classe da chierico elencate sopra. Un chierico che sceglie il dominio della Conoscenza, aggiunge tutte le abilità di Conoscenze (Int) all'elenco. Un chierico che sceglie il dominio del Viaggio, aggiunge l'abilità Sopravvivenza (Sag) all'elenco. Un chierico che sceglie il dominio dell'Inganno, aggiunge le abilità Camuffare (Car), Raggirare (Car) e Nascondersi (Des) all'elenco. Vedi "Divinità, domini e incantesimi di dominio" per maggiori informazioni.

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

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del chierico.

Competenza nelle armi e nelle armature: I chierici sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici, in tutti i tipi di armature (leggere, medie e pe-

Tabella 3-6: Chierico

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno[1] 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+2	+0	+2	Scacciare o intimorire non morti	3	1+1	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+3	+0	+3		4	2+1	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	+3	+1	+3		4	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-	-
4°	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-
6°	+4	+5	+2	+5		5	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-
7°	+5	+5	+2	+5		6	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-
8°	+6/+1	+6	+2	+6		6	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-
9°	+6/+1	+6	+3	+6		6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-
10°	+7/+2	+7	+3	+7		6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-
11°	+8/+3	+7	+3	+7		6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-
12°	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-
13°	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-
14°	+10/+5	+9	+4	+9		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12		6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	4+1

1 In aggiunta al numero stabilito di incantesimi al giorno dal 1° al 9° livello di incantesimi, un chierico ha un incantesimo di dominio per ogni livello a cominciare dal 1°. Il "+1" sulla lista rappresenta questo incantesimo. Gli incantesimi di dominio sono in aggiunta a qualsiasi incantesimo bonus che il chierico riceve per avere un alto punteggio di Saggezza.

TABELLA 3-7: DIVINITÀ

Divinità	Allineamento	Domini	Tipici fedeli
Heironeous, dio del valore	Legale buono	Bene, Guerra, Legge	Paladini, guerrieri, monaci
Moradin, dio dei nani	Legale buono	Bene, Legge, Protezione, Terra	Nani
Yondalla, dea degli halfling	Legale buono	Bene, Legge, Protezione	Halfling
Ehlonna, dea delle terre boschive	Neutrale buono	Animale, Bene, Sole, Vegetale	Elfi, gnomi, mezzelfi, halfling, ranger, druidi
Garl Glittergold, dio degli gnomi	Neutrale buono	Bene, Inganno, Protezione	Gnomi
Pelor, dio del sole	Neutrale buono	Bene, Forza, Guarigione, Sole	Ranger, bardi
Corellon Larethian, dio degli elfi	Caotico buono	Bene, Caos, Guerra, Protezione	Elfi, mezzelfi, bardi
Kord, dio della forza	Caotico buono	Bene, Caos, Fortuna, Forza	Guerrieri, barbari, ladri, atleti
Wee Jas, dea della morte e della magia	Legale neutrale	Legge, Magia, Morte	Maghi, necromanti, stregoni
St. Cuthbert, dio del castigo	Legale neutrale	Distruzione, Forza, Legge, Protezione	Guerrieri, monaci, soldati
Boccob, dio della magia	Neutrale	Conoscenza, Inganno, Magia	Maghi, stregoni, saggi
Fharlanghn, dio delle strade	Neutrale	Fortuna, Protezione, Viaggio	Bardi, avventurieri, mercanti
Obad-Hai, dio della natura	Neutrale	Acqua, Animale, Aria, Fuoco, Terra, Vegetale	Druidi, barbari, ranger
Olidammara, dio dei ladri	Caotico neutrale	Caos, Fortuna, Inganno	Ladri, bardi
Hextor, dio della tirannia	Legale malvagio	Distruzione, Guerra, Legge, Male	Guerrieri malvagi, monaci
Nerull, dio della morte	Neutrale malvagio	Inganno, Male, Morte	Necromanti malvagi, ladri
Vecna, dio dei segreti	Neutrale malvagio	Conoscenza, Magia, Male	Maghi malvagi, stregoni, ladri, spie
Erythnul, dio del massacro	Caotico malvagio	Caos, Guerra, Inganno, Male	Guerrieri malvagi, barbari, ladri
Gruumsh, dio degli orchi	Caotico malvagio	Caos, Forza, Guerra, Male	Mezzorchi, orchi

santi) e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Ogni divinità ha un'arma preferita (vedi "Divinità", pagina 106) e ogni chierico impugna orgogliosamente tale arma. Un chierico che scelga il dominio della Guerra ottiene il talento Arma Focalizzata relativo a quell'arma come talento bonus. Ottiene anche l'appropriato talento Competenza nelle Armi da Guerra come talento bonus se l'arma ricade in quella categoria. Vedi Capitolo 5: "Talenti" per altri dettagli.

Aura (Str): Un chierico di una divinità buona, caotica, legale o malvagia è dotato di una particolare potente aura corrispondente all'allineamento della divinità (vedi l'incantesimo *individuazione del male* per i dettagli). I chierici che non venerano una divinità specifica ma che scelgono il dominio del Bene, Caos, Legge o Male hanno una simile potente aura dell'allineamento corrispondente.

Incantesimi: Un chierico lancia gli incantesimi divini (lo stesso tipo di incantesimi lanciati da druidi, paladini e ranger) elencati nella lista degli incantesimi da chierico (pagina 185). Tuttavia, il suo allineamento può precludergli il lancio di alcuni incantesimi avversi al suo credo etico e morale; vedi "Incantesimi buoni, caotici, legali, malvagi", sotto. Un chierico deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo (vedi sotto).

Per preparare o lanciare un incantesimo, un chierico deve avere un punteggio di Saggezza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo (Sag 10 per incantesimi di livello 0, Sag 11 per incantesimi di 1° livello, e così via). La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da chierico è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del chierico.

Come gli altri incantatori, un chierico può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 3-6: "Chierico". In aggiunta, il chierico ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Saggezza (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8). Un chierico ottiene anche un incantesimo di dominio per ogni livello di incantesimo che è in grado di lanciare, a cominciare dal 1° livello. Quando un chierico prepara un incantesimo in uno slot di incantesimo di dominio, questo deve provenire da uno dei suoi due domini (vedi "Divinità, domini e incantesimi di dominio", sotto).

I chierici non acquisiscono i loro incantesimi da libri e pergamene e non li preparano con lo studio. Invece, meditano o pregano per i loro incantesimi ricevendoli per ispirazione divina o attraverso la forza della loro fede. Ogni chierico deve scegliere un momento del giorno in cui spendere 1 ora in tranquilla contemplazione o supplica per riguadagnare la sua parte giornaliera di incantesimi. Generalmente quest'ora è all'alba o a mezzogiorno per i chierici buoni e al tramonto o a mezzanotte per quelli malvagi. Il tempo trascorso a riposare non ha effetto per determinare se un chierico può preparare gli incantesimi. Un chierico può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo che si trova nella lista degli incantesimi da chierico (pagina 185), ammesso che egli possa lanciare incantesimi di quel livello, ma deve scegliere quali incantesimi preparare durante la sua meditazione quotidiana.

Divinità, domini e incantesimi di dominio: Scegliere una divinità per il chierico. Alcune divinità esemplificative sono elencate nella Tabella 3-7: "Divinità" e le descrizioni si trovano nella sezione relativa alle divinità alle pagine 106-108. La divinità del chierico influenza il suo allineamento, quali magie può utilizzare, i suoi valori e come è visto dagli altri. Si può anche decidere che il chierico non veneri alcuna divinità.

Se tra i tipici fedeli di una divinità sono inclusi i membri di una razza, un chierico deve appartenere alla razza indicata per poter scegliere quella divinità. (La divinità può avere fedeli occasionali di altre razze, ma non chierici).

Dopo aver scelto una divinità, devono essere scelti due domini tra quelli elencati nella Tabella 3-7. Anche se i chierici di una religione particolare sono uniti nella venerazione della loro divinità, ogni religione comprende differenti aspetti. Si può selezionare un dominio di allineamento (Bene, Caos, Legge, Male) per il chierico solo se il suo allineamento concorda con quel dominio.

Se il chierico non è devoto a una divinità particolare, deve comunque scegliere due domini che rappresentino le sue inclinazioni spirituali e le sue capacità. Le restrizioni sull'allineamento rimangono.

Ogni dominio fornisce al chierico l'accesso a un incantesimo di dominio per ogni livello di incantesimi che può lanciare, dal 1° in avanti, e a un potere concesso. Il chierico ottiene i poteri concessi di entrambi i domini selezionati. Con l'accesso a due incantesimi di dominio a un dato livello di incantesimi, un chierico prepara l'uno o l'altro ogni giorno nel suo slot di incantesimo di dominio. Se un incantesimo di dominio non è elencato nella lista degli incantesimi da chierico, un chierico può prepararlo solo nel suo slot di dominio. Incantesimi di dominio e poteri concessi sono elencati nella sezione "Domini dei chierici", pagina 187.

Per esempio, Jozan è un chierico di 1° livello di Pelor. Sceglie il Bene e la Guarigione (tra le opzioni di dominio di Pelor) come suoi due domini. Egli ottiene entrambi i poteri concessi dei domini che ha scelto. Il dominio del Bene gli dà la capacità di lanciare tutti gli incantesimi identificati dal descrittore del bene a livello dell'incantatore +1 (come se fosse un chierico di un livello superiore) come potere concesso, e accesso a *protezione dal male* come incantesimo di dominio di 1° livello. Il dominio della Guarigione gli permette di lanciare tutti gli incantesimi della sottoscuola guarigione della scuola di evocazione a livello dell'incantatore +1 come potere concesso, e accesso a *cura ferite leggere* come incantesimo di dominio di 1° livello. Quando Jozan prepara i suoi incantesimi, dispone di un incantesimo di 1° livello poiché è un chierico di 1° livello, un incantesimo bonus di 1° livello per il suo alto punteggio di Saggezza (15) e un incantesimo di dominio di 1° livello. L'incantesimo di dominio deve essere uno dei due ai quali ha accesso, cioè *protezione dal male* oppure *cura ferite leggere*.

Lancio spontaneo: Un chierico buono (o un chierico neutrale di una divinità buona) può catalizzare l'energia magica accumulata in incantesimi di guarigione che non ha preparato in preceden-

za. Il chierico può "perdere" un incantesimo preparato per lanciare un qualsiasi incantesimo *curare* dello stesso livello o di livello inferiore (un incantesimo *curare* è un qualsiasi incantesimo con la parola "cura" nel nome). Ad esempio, un chierico buono che ha preparato *comando* (un incantesimo di 1° livello) può perdere *comando* per lanciare *cura ferite leggere* (un altro incantesimo di 1° livello). I chierici di divinità buone possono lanciare incantesimi *curare* in questo modo poiché sono particolarmente competenti nel controllare l'energia positiva.

Un chierico malvagio (o un chierico neutrale di una divinità malvagia), d'altro canto, non può convertire gli incantesimi preparati in incantesimi *curare*, ma può convertirli in incantesimi *infliggere* (un incantesimo *infliggere* è un qualsiasi incantesimo con la parola "infliggi" nel nome). Questi chierici sono particolarmente competenti nel controllare l'energia negativa.

Un chierico né buono né malvagio, la cui divinità non è né buona né malvagia, può convertire gli incantesimi sia in incantesimi *curare* che in incantesimi *infliggere* (a scelta del giocatore) a seconda che il chierico sia più competente nel controllare l'energia positiva o quella negativa. Una volta fatta la scelta, il giocatore non può più modificarla. Questa scelta determina anche se il chierico neutrale scaccia o comanda i non morti (vedi sotto). *Eccezioni:* Tutti i chierici legali neutrali di Wee Jas (dea della morte e della magia) possono convertire gli incantesimi in incantesimi *infliggere* e non *curare*; tutti i chierici di St. Cuthbert (dio del castigo) e tutti i chierici non malvagi di Obad-Hai (dio della natura) convertono gli incantesimi in incantesimi *curare* e non *infliggere*.

Incantesimi buoni, caotici, legali, malvagi: Un chierico non può lanciare incantesimi di un allineamento opposto al suo o a quello della sua divinità (se possiede un allineamento). Ad esempio, un chierico buono (o un chierico neutrale di una divinità buona) non può lanciare incantesimi malvagi. Incantesimi associati con particolari allineamenti sono indicati dai descrittori del bene, del caos, della legge e del male nella descrizione dell'incantesimo (vedi Capitolo 11: "Incantesimi").

Scacciare o intimorire non morti (Sop): Qualsiasi chierico, indipendentemente dal suo allineamento, ha il potere di influenzare le creature non morte (come scheletri, zombi, fantasmi e vampiri) catalizzando il potere della sua fede attraverso il suo simbolo sacro (o sacrilego). (Vedi la sezione "Scacciare e intimorire non morti", pagina 158).

Un chierico buono (o un chierico neutrale seguace di una divinità buona) può scacciare o distruggere le creature non morte. Un chierico malvagio (o un chierico neutrale seguace di una divinità malvagia) può invece intimorire o comandare queste creature, rendendole tremanti in ossequio al suo potere. Se il personaggio è un chierico neutrale di una divinità neutrale, il giocatore deve decidere se la capacità di scacciare funziona come quella di un chierico buono o di un chierico malvagio. Una volta fatta la scelta, il giocatore non può più modificarla. Questa decisione determina anche se il chierico può lanciare spontaneamente incantesimi spontanei *curare* o *infliggere* (vedi sopra). *Eccezioni:* Tutti i chierici legali neutrali di Wee Jas (dea della morte e della magia) intimoriscono o comandano i non morti. Tutti i chierici di St. Cuthbert (dio del castigo) e tutti i chierici non malvagi di Obad-Hai (dio della natura) scacciano o distruggono i non morti.

Un chierico può tentare di scacciare o intimorire i non morti un numero di volte al giorno pari a 3 + più il suo modificatore di Carisma. Un chierico con 5 o più gradi in Conoscenze (religioni) ottiene un bonus di +2 alle prove di scacciare contro i non morti.

Linguaggi bonus: L'elenco dei linguaggi bonus di un chierico comprende il Celestiale, l'Abissale e l'Infernale (i linguaggi degli esterni buoni, caotici malvagi, e legali malvagi, rispettivamente). Queste scelte sono in aggiunta ai linguaggi bonus a disposizione di un personaggio per la sua razza (vedi la sezione "Razza e linguaggi", pagina 12 e l'abilità Parlare Linguaggi, pagina 79).

Ex-chierici

Un chierico che viola grossolanamente il codice di condotta dettato dalla sua divinità (generalmente agendo in modo contrario all'allineamento e ai principi della divinità) perde tutti gli incantesimi e i privilegi di classe, tranne le competenze nelle armature e negli scudi, e la competenza nelle armi semplici. Non può guadagnare ulteriori livelli come chierico di quella divinità fino a quando non espia le sue colpe (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*).

Modello iniziale chierico umano

Armatura: Corazza a scaglie (+4 CA, penalità di armatura alla prova -4, velocità 6 m, 15 kg).

Scudo pesante di legno (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, 5 kg).

Armi: Mazza pesante (1d8, crit x2, 4 kg, una mano, contundente).

Balestra leggera (1d8, crit 19-20/x2, inc. gittata 24 m, 2 kg, perforante).

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

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Sapienza Magica	4	Int	-
Concentrazione	4	Cos	-
Guarire	4	Sag	-
Conoscenze (religioni)	4	Int	-
Diplomazia	4	Car	-
Raccogliere Informazioni (cl. inc.)	2	Car	-
Ascoltare (cl. inc.)	2	Sag	-

Talento: Scrivere Pergamene.

Talento bonus: Allerta.

Divinità/Domini: Pelor/Bene e Guarigione.

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Astuccio con 10 quadrelli. Simbolo sacro in legno (disco del sole di Pelor). Tre torce.

Denaro: 1d4 mo.

DRUIDO

La furia di una tempesta, la forza delicata del sole mattutino, l'astuzia della volpe, la potenza dell'orso, tutto questo e anche di più è sotto il potere del druido. Tuttavia, il druido afferma di non avere alcun potere sulla natura. Quest'affermazione, sostiene, è la sciocca diceria di un abitante della città. Il druido prende il suo potere non dal dominio sulla natura, ma dal suo essere una cosa sola con essa. Agli intrusi nel bosco sacro di un druido e a coloro che provano la collera del druido questa distinzione sembrerà eccessivamente sottile.

Avventure: I druidi vanno all'avventura per acquisire conoscenze (soprattutto su animali e piante a loro sconosciute), e potere. Talvolta, i loro superiori richiedono i loro servigi. I druidi possono anche usare il loro potere contro quanti minacciano le cose a loro care, che comprendono più spesso boschetti di alberi secolari o montagne impraticabili che non persone. Se da una parte i druidi accettano ciò che è orribile e crudele in natura, dall'altra odiano ciò che è innaturale, comprese le aberrazioni (come beholder e vermeiene) o i non morti (come zombi e vampiri). Talvolta compiono missioni punitive contro queste creature, in particolare quando le creature invadono i loro territori.

Peculiarità: I druidi lanciano incantesimi divini allo stesso modo dei chierici, sebbene molti traggano gli incantesimi dal potere della natura piuttosto che dalle divinità. I loro incantesimi sono orientati verso la natura e gli animali. Oltre agli incantesimi i druidi, man mano che salgono di livello, acquisiscono una crescente gamma di capacità magiche, compresa la capacità di assumere la forma degli animali.

Le armature dei druidi sono limitate dai loro giuramenti tradizionali, come descritto alla voce "Competenza nelle armi e nelle armature" (sotto). Tutte le altre armature sono proibite. Sebbene un druido possa indossare un'armatura completa, facendo questo violerebbe il proprio giuramento e perderebbe tutti i poteri druidici.

I druidi evitano di trasportare molto metallo lavorato poiché interferisce con la natura pura e primitiva che cercano di incarnare.

Allineamento: I druidi, in armonia con l'indifferenza fondamentale della natura, devono mantenere almeno qualche forma di distacco. Per questo devono essere neutrali su almeno uno degli assi (legge-caos o bene-male), se non entrambi. Come la natura

comprende dicotomie di vita e morte, bellezza e orrore, pace e violenza, così due druidi possono manifestare diversi o anche opposti allineamenti (neutrale buono e neutrale malvagio, per esempio) e fare ancora parte della tradizione druidica.

Religione: Un druido venera la natura su tutto. Egli può acquisire le sue capacità magiche dalla forza della natura stessa oppure da una divinità della natura. Il tipico druido aspira a una spiritualità mistica di unione trascendente con la natura, piuttosto che alla devozione per un'entità divina. Tuttavia, alcuni sono devoti o almeno rispettano sia Obad-Hai (dio della natura) che Ehlonna (dea delle terre boschive).

Background: Sebbene l'organizzazione sia invisibile a molti estranei che considerano solitari i druidi, questi fanno parte di una società che si estende in tutti i territori ignorando le frontiere politiche. Un futuro druido è introdotto in questa società attraverso rituali segreti che comprendono prove a cui non tutti sopravvivono. Solo dopo aver raggiunto un certo livello di competenza al druido è permesso di muoversi autonomamente.

Tutti i druidi sono nominalmente membri della società druidica, anche se alcuni vivono così isolati da non aver mai visto membri di alto rango né partecipato a riunioni druidiche. Ciò nonostante, tutti i druidi si considerano fratelli e sorelle; ma in quanto vere creature del mondo selvatico, talvolta, sono in competizione tra loro o addirittura si comportano come prede e predatori.

È presumibile aspettarsi che un druido compia servigi per druidi di alto rango, ma per questi compiti è normale aspettarsi un vero e proprio pagamento. Allo stesso modo, un druido di basso rango può chiedere l'aiuto dei suoi confratelli di alto rango per un modico prezzo in monete o servigi.

I druidi possono vivere in piccole città, ma trascorrono sempre buona parte del loro tempo in zone disabitate. Anche grandi città altrimenti circondate da terre coltivate a perdita d'occhio spesso hanno nelle vicinanze dei boschi druidici, piccoli rifugi selvatici in cui vivono i druidi e che essi proteggono fieramente. Vicino alle città costiere il rifugio è spesso su di un'isola in cui i druidi possono trovare l'isolamento di cui hanno bisogno.

Razze: Elfi e gnomi hanno una certa affinità con i territori naturali e generalmente sono druidi. Anche umani e mezzelfi molto spesso sono druidi e i druidi sono particolarmente comuni tra gli umani selvaggi. Nani, halfling e mezzorchi, invece, sono raramente druidi.

Pochi umanoidi selvaggi sono accolti nella società druidica, tranne gli gnoll che hanno tra di loro un buon contingente di druidi malvagi. I druidi gnoll sono accettati dai druidi delle altre razze, ma non sono accolti a braccia aperte.

Altre classi: I druidi condividono con ranger e barbari la venerazione per la natura e una certa familiarità con i territori selvaggi. Non comprendono i tipici modi urbani di un ladro e considerano la magia arcana disgregante e un po' repellente. I tipici druidi disprezzano la devozione dei paladini per gli ideali astratti invece che per il "mondo reale". Tuttavia, sono abituati ad accettare la diversità e raramente si sentono offesi dagli altri, neanche da coloro particolarmente diversi da loro.

Ruolo: Il druido è straordinariamente versatile. Sebbene non disponga delle stesse capacità curative di un chierico, compensa questa lacuna con poteri d'attacco più consistenti, grazie alla propria selezione di incantesimi e alla capacità di assumere una forma selvatica. Un druido accompagnato da un secondo guaritore (come un paladino) può essere estremamente utile in qualsiasi gruppo di avventurieri. Il suo compagno animale fornisce ulteriore supporto durante i combattimenti.



Vadania

Illus. di S. Wood

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I druidi hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Saggezza determina quanto sia potente un incantesimo lanciato da un druido, quanti incantesimi al giorno possa lanciare e quanto sia difficile resistere a questi incantesimi (vedi "Incantesimi", sotto). Dal momento che un druido indossa solamente armature leggere o medie, un alto punteggio di Destrezza migliora enormemente la sua capacità difensiva.

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

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del druido (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x4.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del druido.

Competenza nelle armi e nelle armature: I druidi sono competenti nell'uso delle seguenti armi: bastone ferrato, dardi, falcetto, fionda, lancia, lancia corta, pugnale, randello e scimitarra. Sono anche competenti in tutti gli attacchi naturali (artiglio, morso e così via) di qualsiasi forma assunta con forma selvatica (vedi sotto). I druidi sono competenti nelle armature leggere e medie, ma hanno il divieto di indossare armature di metallo; quindi possono indossare solo corazze di cuoio, di pelle o imbottite. (Un druido può anche indossare un'armatura in legno modificata dall'incantesimo *legno di ferro* in modo che funzioni come se fosse acciaio. Vedi la descrizione dell'incantesimo *legno di ferro*). I druidi sono competenti negli scudi (tranne gli scudi torre), ma devono usare solo quelli di legno.

Un druido che indossa un'armatura proibita o che porta uno scudo proibito non è in grado di lanciare gli incantesimi da druido, né di utilizzare le proprie capacità magiche o soprannaturali finché non termina di usare questi oggetti, né per le 24 ore successive.

Incantesimi: Un druido lancia gli incantesimi divini (lo stesso tipo di incantesimi lanciati da chierici, paladini e ranger) elencati nella lista degli incantesimi da druido (pagina 191). Tuttavia, il suo allineamento può precludergli il lancio di alcuni incantesimi avversi al suo credo etico e morale; vedi "Incantesimi buoni, caotici, legali, malvagi", sotto. Un druido deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo (vedi sotto).

Per preparare o lanciare un incantesimo, un druido deve avere un punteggio di Saggezza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo (Sag 10 per incantesimi di livello 0, Sag 11 per incantesimi di 1° livello, e così via). La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da druido è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del druido.

Come gli altri incantatori, un druido può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi.

Tabella 3-8: Druido

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+2	+0	+2	Compagno animale, senso della natura empatia selvatica	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+3	+0	+3	Andatura nel bosco	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	+3	+1	+3	Passo senza tracce	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4°	+3	+4	+1	+4	Resistenza al richiamo della natura	5	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	+4	+1	+4	Forma selvatica (1 volta al giorno)	5	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6°	+4	+5	+2	+5	Forma selvatica (2 volte al giorno)	5	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7°	+5	+5	+2	+5	Forma selvatica (3 volte al giorno)	6	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8°	+6/+1	+6	+2	+6	Forma selvatica (Grande)	6	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	+6/+1	+6	+3	+6	Immunità ai veleni	6	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10°	+7/+2	+7	+3	+7	Forma selvatica (4 volte al giorno)	6	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11°	+8/+3	+7	+3	+7	Forma selvatica (Minuscola)	6	5	4	4	3	2	1	-	-	-
12°	+9/+4	+8	+4	+8	Forma selvatica (vegetale)	6	5	4	4	3	3	2	-	-	-
13°	+9/+4	+8	+4	+8	Mille volti	6	5	5	4	4	3	2	1	-	-
14°	+10/+5	+9	+4	+9	Forma selvatica (5 volte al giorno)	6	5	5	4	4	3	3	2	-	-
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Corso senza tempo, forma selvatica (Enorme)	6	5	5	4	4	4	3	2	1	-
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Forma selvatica (elementale 1 volta al giorno)	6	5	5	5	4	4	3	3	2	-
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Forma selvatica (6 volte al giorno, elementale 2 volte al giorno)	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Forma selvatica (elementale 3 volte al giorno, elementale Enorme)	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 3-8: "Druido". In aggiunta, il druido ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Saggezza (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8). Un druido non ha accesso ad alcun incantesimo di dominio o potere concesso, a differenza dei chierici.

Un druido prepara e lancia gli incantesimi allo stesso modo di un chierico, sebbene non possa perdere un incantesimo preparato per lanciare un incantesimo *curare* al suo posto (vedi "Lancio spontaneo", sotto). Un druido può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo che si trova nella lista degli incantesimi da druido (pagina 191), ammesso che egli possa lanciare incantesimi di quel livello, ma deve scegliere quali incantesimi preparare durante la sua meditazione quotidiana.

Lancio spontaneo: Un druido può catalizzare l'energia magica accumulata in incantesimi di evocazione che non ha preparato in precedenza. Il druido può "perdere" un incantesimo preparato per lanciare un qualsiasi incantesimo *evoca alleato naturale* dello stesso livello o di livello inferiore. Ad esempio, un druido che ha preparato *respingere parassiti* (un incantesimo di 4° livello) può decidere di perderlo per lanciare *evoca alleato naturale IV* (altro incantesimo di 4° livello).

Incantesimi buoni, caotici, legali, malvagi: Un druido non può lanciare incantesimi di un allineamento opposto al suo o a quello della sua divinità (se possiede un allineamento). Ad esempio, un druido neutrale buono non può lanciare incantesimi malvagi. Incantesimi associati con particolari allineamenti sono indicati dai descrittori del bene, del caos, della legge e del male nella descrizione dell'incantesimo (vedi Capitolo 11: "Incantesimi").

Linguaggi bonus: Le opzioni di linguaggi bonus di un druido includono il Silvano, che è il linguaggio delle creature boschive. Questa scelta è in aggiunta ai linguaggi bonus a disposizione di un personaggio per la sua razza (vedi la sezione "Razza e linguaggi", pagina 12 e l'abilità Parlare Linguaggi, pagina 79).

Inoltre, un druido conosce il linguaggio Druidico, linguaggio segreto noto solamente ai druidi, che imparano nel momento in cui divengono druidi di 1° livello. Il Druidico è un linguaggio gratuito per un druido, lo impara in aggiunta al normale numero di linguaggi, e non occupa alcuno slot per i linguaggi. I druidi hanno il divieto di insegnare questo linguaggio ai non druidi. Il Druidico ha un suo alfabeto.

Compagno animale (Str): Un druido può iniziare a giocare con un compagno animale selezionato dalla lista seguente: aquila, cammello, cane, cane da galoppo, cavallo (leggero o pesante), falco, gufo, lupo, pony, serpente (vipera Piccola o Media), tasso o topo crudele. Se la campagna del DM è ambientata interamente o parzialmente in un ambiente acquatico, il DM può aggiungere le seguenti creature come opzioni nella lista del druido: coccodrillo, focena, seppia e squalo Medio. Questo animale è un compagno leale che segue il druido nelle sue avventure come appropriato per la sua specie.

Un compagno del druido di 1° livello è assolutamente tipico per la sua specie, a parte per quanto riportato nel riquadro a pagina 36. Man mano che il druido sale di livello, i poteri dell'animale aumentano come indicato sulla tabella nel riquadro.

Se il druido libera il suo compagno dal servizio, può prenderne uno nuovo con una cerimonia che richiede 24 ore ininterrotte di preghiera. Questa cerimonia può anche servire per sostituire un compagno animale deceduto.

Un druido di 4° livello o superiore può scegliere da liste alternative di animali (vedi riquadro). Se dovesse selezionare un compagno animale da una di queste liste alternative, la creatura guadagnerebbe capacità come se il livello del personaggio del druido fosse inferiore di quanto realmente non sia. Sottrarre il valore indicato nell'intestazione della lista appropriata dal livello del personaggio del druido e confrontare il risultato con la voce del livello del druido sulla tabella nel riquadro per determinare i poteri del compagno animale. (Se questa modifica riducesse il livello del druido a 0 o meno, non potrebbe avere quell'animale come compagno). Per esempio, un druido di 6° livello potrebbe selezionare un leopardo come compagno animale. Il leopardo avrebbe le caratteristiche e le capacità speciali come se il druido fosse di 3° livello (apportando la modifica di -3) invece che di 6° livello.

Senso della natura (Str): Un druido ottiene un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (natura) e Sopravvivenza.

Empatia selvatica (Str): Un druido può utilizzare il linguaggio corporeo, le vocalizzazioni e il proprio comportamento per migliorare l'atteggiamento di un animale (come un orso o un varano). Questa capacità funziona esattamente come una prova di Diplomazia effettuata per migliorare l'atteggiamento di una persona (vedi Capitolo 4: "Abilità"). Il druido tira 1d20 e aggiunge il proprio livello da druido e il modificatore di Carisma per determinare il risultato della prova di empatia selvatica. Il tipico animale domestico ha un atteggiamento iniziale indifferente, mentre un animale selvatico è solitamente maldisposto.

Per utilizzare empatia selvatica, il druido e l'animale devono essere in grado di studiarsi reciprocamente, il che significa essere entro 9 metri l'uno dall'altro in normali condizioni di visibilità. Generalmente, occorre 1 minuto per influenzare un animale in questo modo ma, come per influenzare le persone, potrebbe essere necessario un periodo più lungo o più breve.

Un druido può anche utilizzare questa capacità per influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2 (come un basilisco o un girallon), ma con una penalità di -4 alla prova.

Andatura nel bosco (Str): A partire dal 2° livello, un druido può muoversi attraverso qualsiasi tipo di sottobosco (come rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni) a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e aree infestate che sono incantati o manipolati magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche sul druido.

Passo senza tracce (Str): A partire dal 3° livello, un druido non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere inseguito seguendo le sue tracce. Può comunque decidere di lasciare le tracce, se lo desidera.

Resistenza al richiamo della natura (Str): A partire dal 4° li-

IL COMPAGNO ANIMALE DEL DRUIDO

Il compagno animale di un druido è per molti versi differente da un normale animale della sua specie. Il compagno viene considerato una bestia magica, non un animale, al fine di determinare tutti gli effetti che dipendono dal suo tipo (sebbene mantenga i DV, il bonus di attacco base, i tiri salvezza, i punti abilità e i talenti di un animale). È superiore ad un animale della sua specie e possiede anche dei poteri speciali, come descritto di seguito.

Livello di classe	DV bonus	Mod. armatura naturale	Mod. For/Des	Comando bonus	Speciale
1°-2°	+0	+0	+0	1	Legame, condividere incantesimi
3°-5°	+2	+2	+1	2	Eludere
6°-8°	+4	+4	+2	3	Devozione
9°-11°	+6	+6	+3	4	Multiattacco
12°-14°	+8	+8	+4	5	
15°-17°	+10	+10	+5	6	Eludere migliorato
18°-20°	+12	+12	+6	7	

Basi del compagno animale: Utilizzare le statistiche base di una creatura della specie dell'animale, come indicato nel *Manuale dei Mostri* e apportare i seguenti cambiamenti.

Livello di classe: Il livello di druido del personaggio. I livelli di classe del druido sono cumulativi con i livelli di qualsiasi altra classe che permetta di ottenere un compagno animale (come il ranger) al fine di determinare le capacità del compagno e le liste di alternative disponibili al personaggio.

DV bonus: Dadi Vita a otto facce (d8) extra, su ognuno dei quali si applica come al solito il modificatore di Costituzione. Ricordarsi che i Dadi Vita extra migliorano il bonus di attacco base dell'animale e i suoi tiri salvezza base. Il bonus di attacco base di un compagno animale è lo stesso di un druido di livello pari ai DV della creatura. Un compagno animale ha buoni tiri salvezza sulla Tempra e i Riflessi (trattarlo come un personaggio i cui livelli siano uguali ai suoi Dadi Vita). Un compagno animale guadagna ulteriori punti abilità e talenti per i DV bonus come accade quando si aumentano i Dadi Vita di un mostro (vedi *Manuale dei Mostri*).

Mod. armatura naturale: Il numero indicato qui è un aumento del bonus di armatura naturale esistente del compagno animale.

Mod. For/Des: Aggiungere questo valore ai punteggi di Forza e Destrezza del compagno animale.

Comandi bonus: Il valore dato nella colonna è il numero totale di comandi "bonus" che l'animale conosce in aggiunta a qualsiasi altro comando il druido possa decidere di insegnargli (vedi l'abilità Addestrare Animali, pagina 67). Questi comandi bonus non richiedono alcun periodo di addestramento o prova di Addestrare Animali, né contano per il normale limite di comandi conosciuti dall'animale. È il druido a selezionare questi comandi bonus, che una volta selezionati non possono essere più cambiati.

Legame (Str): Un druido può gestire le azioni del suo compagno animale con un'azione gratuita o "spingerlo" con un'azione di movimento anche se non possiede alcun grado nell'abilità Addestrare Animali. Il druido ottiene un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali nei confronti del suo compagno animale.

Condividere incantesimi (Str): A propria discrezione, il druido può condividere qualsiasi incantesimo (ma non capacità magica) da lui lanciato, che abbia effetto su di sé, con il compagno animale. Il compagno animale deve trovarsi entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo per godere di questo beneficio. Se l'incantesimo o effetto non è istantaneo, termina di avere effetto sul compagno animale se questo si allontana oltre 1,5 metri, e non avrà di nuovo effetto sull'animale anche se questo ritorna dal druido prima che finisca l'incantesimo. In aggiunta, il druido può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale (come un incantesimo di contatto a distanza), al posto di se stesso. Il druido e il suo compagno animale possono condividere gli incantesimi anche se questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo del compagno (bestia magica).

Eludere (Str): Se un compagno animale è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza.

Devozione (Str): La devozione del compagno animale nei confronti del suo padrone è tale che riceve un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.

Multiattacco: Un compagno animale guadagna Multiattacco come talento bonus se ha tre o più attacchi naturali (vedi il *Manuale dei Mostri* per i dettagli di questo talento) se già non lo possiede. Se invece non possiede i tre o più attacchi naturali richiesti, il compagno animale riceve un secondo attacco con la sua arma naturale primaria ma con una penalità di -5.

Eludere migliorato (Str): Se il compagno animale è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza.

COMPAGNI ANIMALI ALTERNATIVI

Come spiegato nel testo a pagina 35, un druido di livello sufficientemente elevato può scegliere il proprio compagno animale da una delle liste seguenti, applicando il modificatore indicato al livello del druido (tra parentesi) ai fini di determinare le caratteristiche e le capacità speciali del compagno.

4° Livello o superiore (Livello -3)

Bisonte (animale)	Lucertola, varano (animale)
Cinghiale (animale)	Orso, nero (animale)
Coccodrillo[1] (animale)	Pipistrello crudele (animale)
Donnola crudele	Serpente, strangolatore (animale)
Ghepardo (animale)	Serpente, vipera Grande (animale)
Ghiottone (animale)	Squalo, Grande[1] (animale)
Gorilla (animale)	Tasso crudele
Leopardo (animale)	

7° livello o superiore (Livello -6)

Cinghiale crudele	Leone (animale)
Coccodrillo, gigante (animale)	Lupo crudele
Deinonico (dinosauro)	Orso, bruno (animale)
Elasmosauro[1] (dinosauro)	Rinoceronte (animale)
Ghiottone crudele	Serpente, vipera Enorme (animale)
Gorilla crudele	Tigre (animale)

10° livello o superiore (Livello -9)

Balena, orca[1] (animale)	Orso polare (animale)
Leone crudele	Serpente, strangolatore gigante (animale)
Megaraptor (dinosauro)	Squalo, Enorme[1] (animale)

13° livello o superiore (Livello -12)

Elefante (animale)	Piovra, gigante[1] (animale)
Orso crudele	

16° livello o superiore (Livello -15)

Seppia, gigante[1] (animale)	Tirannosauro (dinosauro)
Squalo crudele[1]	Triceratopo (dinosauro)
Tigre crudele	

1 Disponibile solo in un ambiente acquatico.

vello, un druido guadagna un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti (come driadi, ninfe e spiritelli).

Forma selvatica (Sop): Al 5° livello un druido acquisisce la capacità magica di trasformarsi in una qualsiasi creatura del tipo animale di taglia Piccola o Media (vedi *Manuale dei Mostri*) e di nuovo in druido una volta al giorno. La capacità funziona allo stesso modo dell'incantesimo *autometamorfosi* eccetto come indicato di seguito. L'effetto dura 1 ora per livello del druido, o finché non riprende la sua forma naturale, e il cambiamento di forma (da animale e viceversa) è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

La forma scelta deve essere quella di un animale con cui il druido è familiare. Per esempio, un druido che è sempre vissuto in una foresta temperata non può diventare un orso polare.

Mentre si trova in forma di animale il druido perde la capacità di parlare perché è limitato ai suoni che può emettere un normale animale non addestrato, ma è in grado di comunicare normalmente con altri animali dello stesso raggruppamento generale della sua nuova forma. (Il verso normale di un pappagallo selvatico è uno stridio rauco, quindi assumere questa forma non permette di parlare.)

Il druido può utilizzare questa capacità più volte al giorno al 6°, 7°, 10°, 14° e 18° livello, come indicato nella Tabella 3-8: "Druido". Inoltre, il druido acquisisce la capacità di trasformarsi in un animale Grande all'8° livello, un animale Minuscolo all'11° livello e un animale Enorme al 15° livello. I Dadi Vita della nuova forma del druido non possono comunque eccedere il livello da druido del personaggio. Per esempio, un druido non può assumere la forma di un orso crudele (una creatura Grande che ha sempre almeno 12 DV) fino al 12° livello, anche se può assumere una forma Grande sin dall'8°.

Al 12° livello, il druido diventa in grado di utilizzare la forma selvatica per trasformarsi in una creatura vegetale, come un cumulo strisciante, con le stesse restrizioni di taglia che ha per le forme animali. (Un druido non può utilizzare questa capacità per prendere la forma di un vegetale che non sia anche una creatura, come un albero o un cespuglio di rose.)

Al 16° livello, il druido diventa in grado di utilizzare la forma selvatica per trasformarsi in un elementale (acqua, aria, fuoco o terra) di taglia Piccola, Media o Grande una volta al giorno. Queste forme elementali sono in aggiunta al suo normale utilizzo della capacità forma selvatica. In aggiunta ai normali effetti della forma selvatica, il druido guadagna anche tutte le capacità straordinarie, soprannaturali e magiche dell'elementale; inoltre finché manterrà questa forma selvatica acquisirà anche i talenti dell'elementale, ma manterrà il proprio tipo di creatura (umanoide, nella maggior parte dei casi).

Al 18° livello, il druido diventa in grado di assumere forma elementale due volte al giorno, e al 20° livello lo può fare tre volte al giorno. Al 20° livello il druido può utilizzare la sua capacità di forma selvatica per trasformarsi in un elementale Enorme.

Immunità ai veleni (Str): Al 9° livello, il druido guadagna l'immunità a tutti i veleni.

Mille volti (Sop): Al 13° livello, il druido acquisisce la capacità soprannaturale di modificare il proprio aspetto a piacere, come per l'incantesimo *alterare se stesso*, ma solo quando si trova nella sua forma naturale.

Corpo senza tempo (Str): Raggiunto il 15° livello, il druido non subisce più le penalità di caratteristica per l'invecchiamento (vedi Tabella 6-5: "Effetti dell'invecchiamento", pagina 109) e non può essere invecchiato magicamente. Tutte le penalità che può aver già subito, comunque, rimangono tali. I bonus valgono ancora e il druido muore comunque di vecchiaia quando arriva il suo momento.

Tordek



Ex-druidi

Un druido che smette di venerare la natura, che diventa di allineamento proibito o che insegna il linguaggio Druidico ad un non druido perde tutti gli incantesimi e le capacità druidiche (compreso il compagno animale, ma escluse le competenze nelle armi, armature e scudi), e non può guadagnare livelli come druido fino a quando non espia le sue colpe (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*).

Modello iniziale mezzelfo druido

Armatura: Pelle (+3 CA, penalità di armatura alla prova -3, velocità 6 m, 12,5 kg)

Scudo pesante di legno (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, 5 kg).

Armi: Scimitarra (1d6, crit 18-20/x2, 2 kg, una mano, tagliente).

Randello (bastone di quercia): (1d6, crit x2, 3 m, 1,5 kg, una mano, contundente).

Fionda (1d4, crit x2, inc. gittata 15 m, 0 kg, contundente).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 4 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Sapienza Magica	4	Int	-
Concentrazione	4	Cos	-
Sopravvivenza	4	Sag	-
Guarire	4	Sag	-
Addestrare Animali	4	Car	-
Conoscenze (natura)	4	Int	-
Ascoltare	4	Sag	-
Osservare	4	Sag	-

Talento: Scrivere Pergamene.

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Astuccio con 10 proiettili per fionda. Agrifoglio e vischio. Tre torce.

Compagno animale: Lupo (vedi *Manuale dei Mostri* per dettagli).

Denaro: 1d6 mo.

GUERRIERO

Il cavaliere alla ricerca, il conquistatore, il campione del re, il soldato di fanteria d'elite, il mercenario insensibile e il re bandito, sono tutti guerrieri. I guerrieri possono essere intrepidi difensori dei bisognosi, crudeli predatori o coraggiosi avventurieri. Alcuni sono tra le migliori anime della terra, desiderosi di affrontare la morte per il bene supremo; altri sono feccia, gente priva di scrupoli nell'uccidere per guadagno o per piacere personale. I guerrieri non attivamente impegnati in avventure possono essere soldati, guardie, guardie del corpo, campioni o picchiatori per la malavita. Un guerriero all'avventura può definirsi un combattente, un mercenario, un delinquente o semplicemente un avventuriero.

Avventure: Molti guerrieri considerano le avventure, le missioni e il pericolo il loro mestiere. Alcuni hanno benefattori che li pagano regolarmente; altri preferiscono vivere come cercatori che prendono grossi rischi nella speranza della grande occasione. Alcuni guerrieri hanno un maggiore senso civico e usano volentieri le loro abilità di combattimento per proteggere coloro che sono in pericolo e non possono difendersi. Comunque, indipendentemente dalle loro motivazioni iniziali, i guerrieri spesso finiscono a

vivere per il brivido del combattimento e dell'avventura.

Peculiarità: Di tutte le classi i guerrieri hanno le migliori capacità di combattimento sotto tutti i punti di vista. I guerrieri generalmente conoscono tutte le armi e le armature standard. In aggiunta al generale valore in combattimento, ogni guerriero sviluppa delle particolari specialità di sua competenza. Un guerriero può essere particolarmente competente nell'uso di certe armi, un altro addestrato ad eseguire manovre particolarmente elaborate. Guadagnando esperienza i guerrieri hanno maggiori opportunità di sviluppare le loro abilità di combattimento. Grazie alla loro specializzazione nelle manovre di combattimento, possono apprendere anche le più difficili con una notevole rapidità.

Allineamento: I guerrieri possono essere di qualsiasi allineamento. I guerrieri buoni spesso sono crociati che cacciano e combattono il male. I guerrieri legali possono essere campioni che proteggono il territorio e il suo popolo. I guerrieri caotici possono essere mercenari girovaghi. I guerrieri malvagi tendono ad essere spacconi e piccoli furfanti che prendono ciò che vogliono con la forza bruta.

Religione: I guerrieri spesso sono devoti a Heironeous (dio del valore), a Kord (dio della forza), a St. Cuthbert (dio del castigo), a Hextor (dio della tirannia) o a Erythnul (dio del massacro). Un guerriero può comportarsi come un crociato al servizio della sua divinità oppure può semplicemente volere qualcuno a cui rivolgere le proprie preghiere prima di mettere in gioco ogni volta la propria vita.

Background: I guerrieri giungono alla loro professione in molti modi. Molti hanno avuto il loro addestramento formale nell'esercito di un nobile o almeno nella milizia locale. Alcuni sono stati addestrati in accademie ufficiali. Altri sono autodidatti, rozzi ma ben collaudati. Un guerriero può aver imparato a maneggiare la spada come mezzo per sfuggire alla ristretta vita della fattoria oppure per seguire un'orgogliosa tradizione di famiglia. I guerrieri non condividono alcuna identità particolare, non si considerano un gruppo o una confraternita. Quanti vengono da una particolare accademia, compagnia mercenaria o reggimento di un signore, tuttavia, condividono un certo spirito di cameratismo.

Razze: I guerrieri umani sono solitamente veterani di qualche servizio militare, spesso provenienti da normali famiglie. I nani guerrieri sono generalmente antichi membri di ben addestrate squadre d'assalto che proteggono i regni nanici sotterranei. Sono solitamente membri di famiglie di combattenti che possono risalire nella loro genealogia per millenni e che possono avere rivalità o alleanze con altri nani guerrieri in base al loro lignaggio. Gli elfi guerrieri sono in genere molto abili con la spada lunga, orgogliosi della loro capacità di maneggiare la spada e desiderosi di dimostrarla e mettersi alla prova. I mezzorchi guerrieri sono spesso autodidatti esiliati che hanno acquisito un'abilità sufficiente a guadagnarsi il riconoscimento e qualcosa di simile al rispetto. Gli gnomi e halfling guerrieri generalmente rimangono nei loro territori come parte della milizia locale piuttosto che andare all'avventura. I mezzelfi raramente sono guerrieri, ma possono imparare l'arte di maneggiare la spada in onore alla tradizione elfica.

Tra gli umanoidi selvaggi pochi riescono a sopportare la disciplina necessaria per diventare un vero guerriero. Tuttavia, i militaristici hobgoblin producono un certo numero di guerrieri abili e forti.

Altre classi: Il guerriero eccelle nel combattimento diretto, ma fa affidamento sugli altri per un supporto magico, curativo ed esplorativo. In un gruppo il suo compito è di agire in prima linea, proteggere gli altri membri del gruppo e di abbattere gli avversari più forti. I guerrieri possono non capire i mezzi arcani dei maghi o non condividere la fede dei chierici, ma riconoscono il valore del lavoro di squadra.

Ruolo: Nella maggior dei gruppi di avventurieri, il guerriero svolge il compito di combattente in prima linea, gettandosi in mischia mentre i suoi compagni lo supportano con incantesimi, attacchi a distanza e altri effetti. I guerrieri che preferiscono il combattimento a distanza possono risultare davvero letali, ma senza un supporto in mischia potrebbero trovarsi in prima linea più spesso di quanto non vogliano.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I guerrieri hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Forza è particolarmente importante per i guerrieri poiché migliora i loro tiri per colpire in mischia e i danni. La Costituzione è importante per dare ai guerrieri molti punti ferita di cui necessitano nelle numerose battaglie che affrontano. La Destrezza è importante per i guerrieri che vogliono essere buoni arcieri o che vogliono accedere a certi talenti orientati alla Destrezza, ma la pesante armatura che di solito indossano riduce i benefici di un alto punteggio di Destrezza.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d10.

Regdar

Abilità di classe

Le abilità di classe del guerriero (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" per la descrizione delle abilità.

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

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del guerriero.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il guerriero è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature (pesanti, medie e leggere) e negli scudi (incluso lo scudo torre).

Talenti bonus: Al 1° livello, il guerriero riceve un talento bonus orientato al combattimento in aggiunta al talento di ogni personaggio di 1° livello e al talento bonus garantito agli umani. Il guerriero riceve un talento bonus addizionale al 2° livello e ogni due livelli successivi (4°, 6°, 8°, 10°, 12°, 14°, 16°, 18° e 20°). Questi talenti bonus devono essere tratti dai talenti indicati come talenti bonus del guerriero sulla Tabella 5-1: "Talenti" (pagina 90). I personaggi devono anche avere tutti i prerequisiti per un talento bonus, compresi il punteggio di caratteristica e i bonus di attacco base minimi. (Vedi Capitolo 5: "Talenti" per la descrizione dei talenti e dei loro prerequisiti).

Questi talenti sono in aggiunta al talento che un personaggio di qualsiasi classe ottiene ogni tre livelli (vedi Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22). Il guerriero non è limitato all'elenco dei talenti bonus del guerriero quando sceglie quei talenti.

Modello iniziale nano guerriero

Armatura: Corazza a scaglie (+4 CA, penalità di armatura alla prova -4, velocità 6 m, 15 kg).

Scudo pesante di legno (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, 5 kg).

Armi: Ascia da guerra nanica (1d10, crit x3, 4 kg, una mano, tagliente).

Illus. di T. Lockwood

Tabella 3-9: Guerriero

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Talento bonus
2°	+2	+3	+0	+0	Talento bonus
3°	+3	+3	+1	+1	
4°	+4	+4	+1	+1	Talento bonus
5°	+5	+4	+1	+1	
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Talento bonus
7°	+7/+2	+5	+2	+2	
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Talento bonus
9°	+9/+4	+6	+3	+3	
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Talento bonus
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Talento bonus
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Talento bonus
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Talento bonus
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Talento bonus
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Talento bonus

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

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 2 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Scalare	4	For	-6
Saltare	4	For	-6
Cavalcare	4	Des	-
Nuotare	4	For	-12
Intimidire	4	Car	-
Ascoltare (cl. inc.)	2	Sag	-
Cercare (cl. inc.)	2	Int	-
Osservare (cl. inc.)	2	Sag	-

Talento: Arma Focalizzata (ascia da guerra nanica).

Talento bonus (guerriero): Se la Forza è 13 o superiore, Attacco Poderoso; se la Forza è 12 o inferiore, Iniziativa Migliorata.

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Faretra con 20 frecce.

Denaro: 4d4 mo.

Modello iniziale guerriero umano

Armatura: Corazza a scaglie (+4 CA, penalità di armatura alla prova -4, velocità 6 m, 15 kg).

Armi: Spadone (2d6, crit 19-20/x2, 4 kg, due mani, tagliente).
Arco corto (1d6, crit x3, inc. gittata 18 m, 1 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 2 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Scalare	4	For	-4
Saltare	4	For	-4
Cavalcare	4	Des	-
Nuotare	4	For	-8
Intimidire	4	Car	-
Ascoltare (cl. inc.)	2	Sag	-
Cercare (cl. inc.)	2	Int	-
Osservare (cl. inc.)	2	Sag	-

Talento: Arma Focalizzata (spadone).

Talento bonus (guerriero): Se la Forza è 13 o superiore, Attacco Poderoso; se la Forza è 12 o inferiore, Iniziativa Migliorata.

Talento bonus (umano): Combattere alla Cieca.

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Faretra con 20 frecce.

Denaro: 2d4 mo.

LADRO

I ladri non hanno molto in comune tra di loro. Alcuni sono rapinatori furtivi, altri sono imbroglioni dalla parlantina sciolta. Altri ancora sono esploratori, infiltrati, spie o assassini. Ciò che condividono è la versatilità, l'adattabilità e l'ingegnosità. In generale, i ladri sono abili nell'ottenere ciò che gli altri non vogliono loro concedere: l'accesso ad una stanza del tesoro chiusa a chiave, oltrepassare una trappola mortale, piani segreti di battaglia, la fiducia di una guardia o il portamonete di una persona.

Avventure: I ladri vanno all'avventura per lo stesso motivo per cui fanno molte cose: per ottenere ciò che vogliono. Alcuni inseguono un bottino, altri l'esperienza. Alcuni desiderano la fama, altri l'infamia. Tanti semplicemente amano le sfide. Trovare il modo di superare una trappola o di evitare un allarme per molti ladri è un'occasione di divertimento.

Peculiarità: I ladri sono molto abili e possono concentrarsi sullo sviluppo di diverse categorie di abilità. Anche se non è pari a molte altre classi in combattimento, un ladro sa come colpire dove fa male e può infliggere una gran quantità di danni con un attacco furtivo.

I ladri hanno un sesto senso nell'evitare i pericoli. I ladri esperti riescono a sviluppare poteri e abilità mistiche quando giungono a padroneggiare le arti della furtività, dell'evasione e degli attacchi furtivi. Inoltre, anche se non sono in grado di lanciare incantesimi, i ladro possono "fingerlo" abbastanza bene per lanciare incantesimi da pergamene, attivare bacchette e usare qualsiasi altro oggetto magico.

Allineamento: I ladri inseguono le opportunità, non gli ideali. Sebbene sia più facile che siano caotici che legali, i ladri sono un gruppo molto diversificato e possono essere di qualsiasi allineamento.

Religione: Solitamente i ladri sono devoti a Olidammara (dio dei ladri), anche se non sono rinomati per la loro religiosità. I ladri malvagi possono venerare segretamente Nerull (dio della morte) o Erythnul (dio del massacro). Tuttavia, dal momento che sono un gruppo eterogeneo, molti sono devoti ad altre divinità o a nessuna in particolare.

Background: Alcuni ladri vengono introdotti ufficialmente ad una compagnia organizzata, chiamata anche "gilda dei ladri". Molti sono autodidatti o hanno appreso le loro abilità da un mentore indipendente. Spesso un ladro esperto ha bisogno di un assistente per delle truffe, lavori secondari o solo per farsi guardare le spalle. In questo caso egli recluta un giovane promettente che così impara i segreti del mestiere. Alla fine l'allievo è pronto ad andarsene, forse perché il mentore si è scontrato con la legge, forse perché l'addestrato ha fatto il doppio gioco con il mentore e ora ha bisogno di "spazio".

I ladri non si considerano compagni a meno che non siano membri della stessa gilda o studenti dello stesso mentore. Infatti i ladri hanno ancora meno fiducia negli altri ladri di quanta ne abbiano in chiunque altro. E non hanno tutti i torti.

Razze: Versatili e spesso senza scrupoli, gli umani si adattano con facilità alla vita del ladro. Anche halfling, elfi e mezzelfi sono adatti alle richieste del mestiere. I nani e gli gnomi ladri, anche se meno comuni, sono rinomati per la loro conoscenza di serrature e trappole. I mezzorchi ladri tendono ad essere veri e propri criminali.

I ladri sono comuni tra gli umanoidi selvaggi, specialmente tra hobgoblin e bugbear. I ladri che imparano le loro arti in territori selvaggi, comunque, solitamente non hanno esperienza con meccanismi complessi come trappole e serrature.

Altre classi: I ladri amano e odiano lavorare con membri di altre classi. Eccellono quando protetti da combattenti e sostenuti da incantatori. Tuttavia, ci sono molte occasioni in cui vorrebbero che tutti gli altri fossero calmi, astuti e pazienti come loro. Sono particolarmente diffidenti dei paladini, cercando di dimostrare la propria utilità quando è inevitabile essere a contatto con uno di loro.

Ruolo: Il ruolo di un ladro all'interno di un gruppo può variare drammaticamente in base alle abilità selezionate (dal carismatico truffatore all'astuto rapinatore fino all'agile combattente), ma molti condividono certi aspetti. Non sono in grado di sostenere scontri ravvicinati prolungati, quindi si concentrano sugli attacchi furtivi o gli attacchi a distanza. La furtività e la capacità di scoprire trappole di un ladro lo rendono uno dei migliori esploratori del gioco.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I ladri hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Destrezza fornisce protezione extra ai ladri in armatura leggera. La Destrezza, l'Intelligenza e la Saggezza influenzano molte delle abilità del ladro. Un alto punteggio di Intelligenza dà al ladro punti abilità extra che possono essere utilizzati per ampliare il suo repertorio.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe del ladro (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Conoscenze (locali) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (8 + modificatore di Int) x4.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del ladro.

Competenza nelle armi e nelle armature: I ladri sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici più arco corto, balestra a mano, manganello, spada corta e stocco. I ladri sono competenti nelle armature leggere, ma non negli scudi.

Attacco furtivo: Se un ladro è in grado di sorprendere un avversario quando non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, egli può colpire un punto vitale per infliggere danni extra. Nella pratica, ogni volta che al bersaglio del ladro viene negato il bonus di Destrezza alla CA (che abbia o meno un bonus di Destrezza), o quando il ladro attacca il bersaglio ai fianchi, l'attacco del ladro infligge danni extra. I danni extra sono +1d6 al 1° livello e 1d6 addizionali ogni due livelli da ladro successivi. Se il ladro dovesse infliggere un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati. (Vedi Tabella 8-5: "Modificatori al tiro per colpire" e Tabella 8-6: "Modificatori alla Classe Armatura", pagina 151, per le situazioni di combattimento in cui il ladro attacca ai fianchi l'avversario o l'avversario perde il bonus di Des alla CA).



Illus. di Y. Foster

Lidda

Gli attacchi a distanza possono contare come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Il ladro non può colpire con precisione oltre questa distanza.

Con un manganello (sfollagente) o con un colpo senz'armi, il ladro può compiere un attacco furtivo che infligge danni non letali invece che danni normali. Non può usare un'arma che infligge danni normali se vuole provocare danni non letali in un attacco furtivo, neanche con la solita penalità di -4, poiché deve fare un uso ottimale della sua arma per compiere un attacco furtivo. (Vedi la sezione "Danni non letali", pagina 146).

Un ladro può compiere un attacco furtivo solo sulle creature viventi con un'anatomia distinguibile. Non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee non hanno zone vitali da colpire. Ogni creatura immune ai colpi critici non è vulnerabile agli attacchi furtivi. Il ladro deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da capire quale sia un punto vitale ed essere in grado di raggiungerlo. Il ladro non può compiere un attacco furtivo mentre colpisce una creatura con occultamento (vedi pagina 151) o mentre colpisce gli arti di una creatura le cui parti vitali sono fuori portata.

Scoprire trappole: I ladri (e solo i ladri) possono usare l'abilità Cercare per localizzare trappole con Classe Difficoltà superiore a 20. Scoprire una trappola non magica ha una CD di almeno 20, superiore se è ben nascosta. Scoprire una trappola magica ha una CD di 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla.

I ladri (e solo i ladri) possono usare l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche. Le trappole magiche solitamente hanno una CD di 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearle.

Un ladro che supera la CD di una trappola di 10 o più con una prova di Disattivare Congegni generalmente può studiare la trappola, capire come funziona e superarla (con il suo gruppo) senza disarmarla.

Eludere (Str): A partire dal 2° livello, un ladro può evitare con grande agilità anche gli attacchi magici e insoliti. Se esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni (come il soffio infuocato di un drago rosso o una *palla di fuoco*), non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo. La capacità di eludere può essere usata solo se il ladro indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Un ladro indifeso (ad esempio privo di sensi o paralizzato) non riceve i benefici dell'eludere.

Percepire trappole (Str): A partire dal 3° livello, un ladro ottiene una percezione intuitiva dei pericoli dovuti a trappole, fornendogli un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi effettuati per evitare trappole e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi effettuati da trappole. Questi bonus aumentano di +2 quando il ladro raggiunge il 6° livello, +3 quando raggiunge il 9°, +4 al 12°, +5 al 15° e +6 al 18°. I bonus di percepire trappole ottenuti da più classi sono cumulativi.

Schivare prodigioso (Str): Al 4° livello, il ladro acquisisce la capacità di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Il ladro mantiene il bonus di Destrezza alla CA (se presente) anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. Tuttavia, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA se viene immobilizzato.

Se un ladro già possiede schivare prodigioso da una classe differente (un ladro con almeno due livelli nella classe del barbaro, per esempio), egli acquisisce automaticamente schivare prodigioso migliorato (vedi sotto) al suo posto.

Schivare prodigioso migliorato (Str): All'8° livello e oltre, un ladro non può essere attaccato ai fianchi; può reagire ad attacchi su lati opposti come reagisce all'attacco da una sola direzione. Questa difesa nega ad altri ladri la possibilità di utilizzare attacchi ai fianchi per compiere un attacco furtivo, a meno che l'altro ladro non abbia almeno quattro livelli in più del bersaglio.

Se un personaggio già possiede schivare prodigioso (vedi sopra) da una seconda classe, egli ottiene automaticamente schivare prodigioso migliorato al suo posto, e i livelli delle classi che forniscono schivare prodigioso si sommano per determinare il livello minimo che deve possedere un ladro per poter attaccare ai fianchi il personaggio.

Capacità speciali: Raggiunto il 10° livello e ad ogni tre livelli successivi (13°, 16° e 19°), un ladro acquisisce una capacità speciale di sua scelta tra le seguenti:

Tabella 3-10: Ladro

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Attacco furtivo +1d6, scoprire trappole
2°	+1	+0	+3	+0	Eludere
3°	+2	+1	+3	+1	Attacco furtivo +2d6, percepire trappole +1
4°	+3	+1	+4	+1	Schivare prodigioso
5°	+3	+1	+4	+1	Attacco furtivo +3d6
6°	+4	+2	+5	+2	Percepire trappole +2
7°	+5	+2	+5	+2	Attacco furtivo +4d6
8°	+6/+1	+2	+6	+2	Schivare prodigioso migliorato
9°	+6/+1	+3	+6	+3	Attacco furtivo +5d6, percepire trappole +3
10°	+7/+2	+3	+7	+3	Capacità speciale
11°	+8/+3	+3	+7	+3	Attacco furtivo +6d6
12°	+9/+4	+4	+8	+4	Percepire trappole +4
13°	+9/+4	+4	+8	+4	Attacco furtivo +7d6, capacità speciale
14°	+10/+5	+4	+9	+4	
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Attacco furtivo +8d6, percepire trappole +5
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Capacità speciale
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Attacco furtivo +9d6
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Percepire trappole +6
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Attacco furtivo +10d6, capacità speciale
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+6	

Colpo menomante (Str): Un ladro con questa capacità può compiere un attacco furtivo con una precisione tale che i suoi colpi indeboliscono e ostacolano l'avversario. L'avversario danneggiato da uno dei suoi attacchi furtivi subisce anche 2 danni alla Forza. I punti di caratteristica persi per danni si ripristinano al ritmo di 1 al giorno per ogni caratteristica danneggiata.

Attutire il colpo (Str): Il ladro può attutire un colpo potenzialmente letale per subire meno danni del normale. Una volta al giorno, quando un ladro rischia di essere ridotto a 0 o meno punti ferita per danni subiti in combattimento (da un'arma o da un altro colpo, non da un incantesimo o da una capacità speciale), il ladro può tentare di accompagnare il colpo. Per usare questa capacità effettua un tiro salvezza sui Riflessi (CD = danno subito). Se lo supera, subisce solo la metà dei danni dal colpo, e il pieno ammontare se lo fallisce. Il ladro deve essere consapevole dell'attacco e in grado di reagire per poter attutire il colpo; se gli è negato il suo bonus di Des alla CA, non può utilizzare la capacità. Siccome questo effetto non avrebbe normalmente consentito al personaggio un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, la capacità di eludere del ladro non si applica ad attutire il colpo.

Eludere migliorato (Str): Questa capacità funziona come eludere, tranne per il fatto che mentre il ladro ancora non subisce danni se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro attacchi come l'arma a soffio di un drago o una *palla di fuoco*, ora subisce la metà dei danni anche se fallisce il tiro salvezza. Un ladro indifeso (ad esempio privo di sensi o paralizzato) non riceve i benefici di eludere migliorato.

Opportunismo (Str): Una volta per round, il ladro può compiere un attacco di opportunità contro un avversario a cui sono stati appena inflitti danni in mischia da un altro personaggio. Questo attacco viene considerato come l'attacco di opportunità del ladro per quel round. Anche un ladro con il talento Riflessi in Combattimento non può utilizzare questa capacità più di una volta per round.

Padronanza dell'abilità: Il ladro diventa così sicuro nell'uso di certe abilità che può usarle in modo affidabile anche in condizioni avverse. Il ladro seleziona un numero di abilità pari a 3 + il suo modificatore di Intelligenza. Quando effettua una prova di abilità in una di queste abilità, il ladro può prendere 10 anche se la tensione e le distrazioni normalmente glielo impedirebbero. Il ladro può acquisire questa capacità speciale più volte selezionando abilità addizionali a cui applicarla ogni volta.

Mente sfuggente (Str): Questa capacità rappresenta la capacità del ladro di liberarsi dagli effetti magici che altrimenti lo porrebbero sotto controllo o compulsione. Se un ladro con mente sfuggente è colpito da un ammaliamento e fallisce il tiro salvezza, può tentare di nuovo il tiro salvezza dopo 1 round. Ottiene un solo secondo tentativo per effettuare con successo il tiro.

Talento: Un ladro può acquisire un talento al posto di una capacità speciale.

Modello iniziale halfling ladro

Armatura: Cuoio (+2 CA, velocità 6 m, 3,5 kg).

Armi: Spada corta (1d4, crit 19-20/x2, 0,5 kg, leggera, perforante).

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

Pugnale (1d3, crit 19-20/x2, inc. gittata 3 m, 0,25 kg, leggera, perforante).

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

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Muoversi Silenziosamente	4	Des	0
Nascondersi	4	Des	0
Osservare	4	Sag	-
Ascoltare	4	Sag	-
Cercare	4	Int	-
Disattivare Congegni	4	Int	-
Scassinare Serrature	4	Des	-
Scalare	4	For	0
Utilizzare Oggetti Magici	4	Car	-
Rapidità di Mano	4	Des	0
Decifrare Scritture	4	Int	-
Raggirare	4	Car	-
Intimidire	4	Car	-

Talento: Iniziativa Migliorata.

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Arnesi da scasso. Lanterna schermabile e 1,5 litri d'olio. Astuccio con 10 quadrelli.

Denaro: 4d4 mo.

MAGO

Poche parole incomprensibili e un gesto fugace hanno più potere di un'ascia da battaglia, quando sono parole e gesti di un mago. Questi semplici atti fanno sembrare semplice la magia, ma lasciano solo intuire il tempo che il mago deve spendere immerso nella lettura del suo libro degli incantesimi per preparare ogni incantesimo che lancerà, e gli anni trascorsi impegnato nell'apprendistato per imparare le arti della magia.

I maghi dipendono dallo studio intenso per creare la loro magia; esaminano vecchi tomi ammuffiti, discutono di teorie magiche con i loro pari e praticano magie minori ogni volta che ne hanno l'occasione. Per un mago la magia non è una dote ma un'arte difficile e remunerativa.

Avventure: I maghi conducono le loro avventure con cautela e premeditazione. Quando sono pronti, possono utilizzare i loro incantesimi con effetti devastanti. Se vengono colti di sorpresa, inve-

ce, sono vulnerabili. Cercano il sapere, il potere e le risorse per portare avanti i loro studi, ma possono anche avere una qualsiasi delle nobili o ignobili motivazioni che spingono gli altri avventurieri.

Peculiarità: La forza di un mago è nei suoi incantesimi, tutto il resto è secondario. Egli impara nuovi incantesimi mentre effettua esperimenti e guadagna esperienza, ma può anche impararli da altri maghi. Oltre a imparare nuovi incantesimi, col tempo un mago può imparare a manipolare i suoi incantesimi in modo che diventino più veloci, funzionino meglio o vengano in qualche modo potenziati.

Alcuni maghi preferiscono specializzarsi in un certo tipo di magia. La specializzazione rende un mago più potente nel campo che ha scelto, ma nega l'accesso ad incantesimi non appartenenti al proprio campo. (Vedi "Scuole di specializzazione", pagina 44).

Come uno stregone, un mago può richiamare un famiglio: un piccolo compagno animale magico al suo servizio. Per alcuni maghi i famigli sono i loro unici veri amici.

Allineamento: In generale i maghi mostrano una leggera tendenza più verso la legge che verso il caos poiché lo studio della magia ricompensa quanti sono disciplinati. Tuttavia, gli illusionisti e i trasmutatori sono rispettivamente maestri dell'inganno e del cambiamento e quindi preferiscono il caos alla legge.

Religione: I maghi sono generalmente devoti a Boccob (dio della magia). Alcuni, specialmente i necromanti o i maghi semplicemente più misantropi, preferiscono Wee Jas (dea della morte e della magia). I necromanti malvagi sono noti per essere devoti a Nerull (dio della morte). Tuttavia, i maghi in generale sono più concentrati sui loro studi che sul loro lato spirituale.

Background: I maghi tra di loro si considerano compagni o rivali. Anche i maghi provenienti da culture o tradizioni magiche differenti hanno molto in comune poiché sono tutti conformi alle medesime leggi della magia. A differenza di ladri e guerrieri, i maghi si considerano membri di un gruppo distinto seppure eterogeneo. Nei territori civilizzati in cui i maghi studiano in accademie, scuole o gilde, si identificano tra di loro in base all'appartenenza a queste organizzazioni ufficiali, ma anche se un mago di una gilda può storcere il naso in presenza di un mago di campagna che ha appreso le sue arti da un anziano eremita, tuttavia non può negargli la sua identità di mago.



Mialee

Razze: Gli umani scelgono la magia per le più diverse ragioni: curiosità, ambizione, brama di potere, o anche solo per inclinazione personale. I maghi umani tendono ad essere pratici innovatori che creano nuovi incantesimi o usano vecchi incantesimi in modo creativo.

Gli elfi sono affascinati dalla magia e molti diventano maghi per amore dell'arte. Gli elfi maghi si considerano degli artisti e dimostrano un grande rispetto per la magia poiché per loro è un mistero meraviglioso, una visione molto diversa da quella dei più pratici maghi umani che la considerano una serie di strumenti e di giochetti.

La magia dell'illusione risulta talmente facile agli gnomi che diventare un illusionista è praticamente una cosa naturale per gli gnomi più brillanti e dotati. Gli gnomi maghi che non si specializzano nella scuola dell'illusione sono rari, ma non subiscono alcuna discriminazione.

I mezzelfi maghi sentono l'attrazione per la magia degli elfi e il desiderio di conquista e di conoscenza degli umani. Alcuni dei maghi più potenti sono mezzelfi.

I nani e halfling maghi sono rari poiché le loro società non incoraggiano lo studio della magia. I mezzorchi maghi sono rari poiché pochi mezzorchi hanno l'intelligenza necessaria per utilizzare la magia.

I drow (elfi malvagi che vivono sottoterra) sono generalmente maghi, ma i maghi sono decisamente rari tra gli umanoidi selvaggi.

Altre classi: I maghi preferiscono lavorare con membri di altre classi. Amano lanciare i loro incantesimi da dietro le spalle di forti guerrieri, "rendere magici" i ladri e inviarli ad esplorare e, soprattutto, poter contare sulle arti curative divine dei chierici. Possono considerare alcuni tipi (co-

TABELLA 3-11: MAGO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+0	+0	+2	Evocare famiglio, Scrivere pergamene	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+0	+0	+3		4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+1	+1	+1	+3		4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	+1	+1	+4		4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5°	+2	+1	+1	+4	Talento bonus	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6°	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7°	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8°	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10°	+5	+3	+3	+7	Talento bonus	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11°	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12°	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13°	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14°	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15°	+7/+2	+5	+5	+9	Talento bonus	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16°	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17°	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18°	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19°	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20°	+10/+5	+6	+6	+12	Talento bonus	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

me stregoni, bardi e ladri) non abbastanza seri, ma preferiscono non esprimere giudizi.

Ruolo: Il ruolo del mago dipende in gran parte dalla sua selezione di incantesimi, ma la maggior parte condivide funzioni simili. Tra le classi di incantatori sono tra i più offensivamente orientati, disponendo di un gran numero di opzioni per neutralizzare i nemici. Tramite i loro incantesimi alcuni maghi forniscono un grande sostegno ai loro compagni, mentre altri si concentrano sulla divinazione o altri aspetti della magia.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I maghi hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: L'Intelligenza determina quanto sia potente un incantesimo lanciato da un mago, quanti incantesimi al giorno può lanciare e quanto sia difficile resistere a questi incantesimi (vedi "Incantesimi", sotto). Un alto punteggio di Destrezza è utile per un mago, che normalmente ha poche o nessuna protezione, poiché gli fornisce un bonus alla Classe Armatura. Un buon punteggio di Costituzione fornisce al mago punti ferita extra, una risorsa di cui altrimenti sarebbe carente.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d4.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mago (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" per la descrizione delle abilità.

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

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del mago.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi sono competenti nella balestra leggera, balestra pesante, bastone ferrato, pugnale e randello. Non sono competenti in alcun tipo di armatura, né negli scudi. Un'armatura di qualsiasi tipo interferisce con i movimenti del mago e può provocare il fallimento degli incantesimi con componenti somatiche.

Incantesimi: Un mago lancia gli incantesimi arcani (lo stesso tipo di incantesimi lanciati da bardi e stregoni) elencati nella lista degli incantesimi da mago/stregone (pagina 193). Il mago deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo (vedi sotto).

Per imparare, preparare o lanciare un incantesimo, un mago deve avere un punteggio di Intelligenza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo (Int 10 per incantesimi di livello 0, Int 11 per incantesimi di 1° livello, e così via). La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da mago è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Intelligenza del mago.

Come gli altri incantatori, un mago può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 3-11: "Mago". In aggiunta, il mago ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Intelligenza (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8).

A differenza di bardi e stregoni, i maghi possono conoscere qualsiasi numero di incantesimi (vedi la sezione "Scrivere un nuovo incantesimo nel libro", pagina 180). Un mago deve preparare in precedenza gli incantesimi dormendo per una notte intera e impiegando 1 ora nello studio del suo libro degli incantesimi. Mentre studia, il mago decide quali incantesimi preparare (vedi la sezione "Preparare incantesimi da mago", pagina 179).

Linguaggi bonus: Un mago può sostituire il Draconico ad uno dei linguaggi bonus a disposizione del personaggio per la sua razza (vedi Capitolo 2: "Razze"), dal momento che molti antichi tomi di magia sono scritti in Draconico e i maghi apprendisti spesso lo imparano come parte dei loro studi.

Famiglio: Un mago può ottenere un famiglio allo stesso modo di uno stregone. Vedi il riquadro riguardante i famigli nella sezione relativa agli stregoni per avere maggiori informazioni.

Scrivere pergamene: Un mago guadagna Scrivere Pergamene come talento bonus. Questo talento gli permette di creare pergamene magiche (vedi Scrivere Pergamene, pagina 100, e la sezione "Creare oggetti magici", nella *Guida del* DUNGEON MASTER).

Talenti bonus: Al 5°, 10°, 15° e 20° livello un mago acquisisce un talento bonus. Questo talento deve essere un talento di metamagia, un talento di creazione oggetto oppure Padronanza degli Incantesimi. I personaggi devono anche avere tutti i prerequisiti per un talento bonus, compresi il livello minimo di incantatore. (Vedi Capitolo 5: "Talenti" per la descrizione dei talenti e dei loro prerequisiti).

Questi talenti bonus sono in aggiunta al talento che un personaggio di qualsiasi classe ottiene ogni tre livelli (vedi Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22). Il mago non è limitato alle categorie dei talenti di creazione oggetto, talenti di metamagia o Padronanza degli Incantesimi quando sceglie quei talenti.

Libro degli incantesimi: I maghi devono studiare i loro libri degli incantesimi ogni giorno per preparare gli incantesimi (vedi la sezione "Preparare incantesimi da mago", pagina 179). Un mago non può preparare incantesimi che non sono presenti sul suo libro, tranne *lettura del magico* che tutti i maghi possono preparare a memoria.

Un mago comincia con un libro degli incantesimi che contiene tutti gli incantesimi da mago di livello 0 (eccetto quelli dalla scuo-

INCANTESIMI ARCANI E ARMATURE

Maghi e stregoni non sanno come indossare un'armatura efficacemente. Possono comunque indossare un'armatura (anche se saranno piuttosto impacciati) e possono addestrarsi nell'uso appropriato dell'armatura (con i vari talenti Competenza nelle Armature [leggere, medie e pesanti], e Competenza negli Scudi) oppure diventare multiclasse per ottenere una classe che garantisca loro l'uso dell'armatura (vedi la sezione "Personaggi multiclasse" alla fine del capitolo). Ciò nonostante, anche se un mago o uno stregone indossa un'armatura in cui è competente, questa può interferire con i suoi incantesimi.

Per molti personaggi è difficile lanciare incantesimi arcani mentre indossano un'armatura o trasportano uno scudo (vedi "Fallimento incantesimi arcani", pagina 123). L'armatura limita i complicati movimenti che devono compiere mentre lanciano un qualsiasi incantesimo con componente somatica (molti ce l'hanno). Per verificare le probabilità di fallimento di un incantesimo per un mago o uno stregone che indossa certi tipi di armature, vedi Tabella 7-6: "Armature e scudi", pagina 122.

Per contro, i bardi non solo sanno come indossare armature leggere ma possono anche ignorare la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani con indosso queste armature. Tuttavia, anche loro indossano le armature più pesanti inefficacemente e devono imparare a indossare un'armatura più pesante con il talento Competenza nelle Armature (medie o pesanti) oppure aggiungere una classe (come quella del guerriero) che garantisca loro la Competenza nelle Armature come privilegio di classe. Un bardo che indossi un'armatura più pesante di quella leggera o utilizzi un qualsiasi tipo di scudo, incorre nella normale probabilità di fallimento degli incantesimi arcani, anche se è diventato competente con quel tipo di armatura.

Se un incantesimo non ha componente somatica, gli incantatori arcani possono lanciarlo mentre indossano l'armatura senza alcun problema. Tali incantesimi possono essere lanciati anche se le mani dell'incantatore sono legate o se è coinvolto in una lotta (si applicano comunque le prove di Concentrazione). Inoltre, il talento di metamagia Incantesimi Immobili permette ad un incantatore di preparare o lanciare un incantesimo ad un livello superiore al normale senza componente somatica, che è un modo per lanciare un incantesimo indossando un'armatura senza rischiare il fallimento dell'incantesimo. Vedi Capitolo 5: "Talenti" per maggiori informazioni sui talenti come Incantesimi Immobili.

la o scuole proibite, se ne ha; vedi "Scuole di specializzazione", sotto) più tre incantesimi di 1° livello a scelta del giocatore. Per ogni punto di Intelligenza bonus posseduto dal mago (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8), il libro contiene un ulteriore incantesimo di 1° livello. Ogni volta che il mago raggiunge un nuovo livello, guadagna due nuovi incantesimi di qualsiasi livello o livelli che è in grado di lanciare (in base al suo nuovo livello) da aggiungere nel libro. Per esempio, quando un mago raggiunge il 5° livello, può lanciare incantesimi di 3° livello. A questo punto può aggiungere due nuovi incantesimi di 3° livello al suo libro degli incantesimi, o un incantesimo di 2° livello e un incantesimo di 3° livello, o qualsiasi combinazione di due incantesimi tra il 1° e il 3° livello. In ogni momento il mago può aggiungere incantesimi trovati nei libri degli incantesimi di altri maghi al proprio libro degli incantesimi (vedi la sezione "Aggiungere incantesimi al libro degli incantesimi del mago", pagina 180).



Nebin [gnomo illusionista]

Modello iniziale elfo mago

Armatura: Nessuna (velocità 9 m).

Armi: Bastone ferrato (1d6/1d6, crit x2, 2 kg, due mani, contundente).

Balestra leggera (1d8, crit 19-20/x2, inc. gittata 24 m, 2 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 2 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Sapienza Magica	4	Int	-
Concentrazione	4	Cos	-
Conoscenze (arcane)	4	Int	-
Decifrare Scritture	4	Int	-
Nascondersi (cl. inc.)	2	Des	0
Muoversi Silenziosamente (cl. inc.)	2	Des	0
Cercare (cl. inc.)	2	Int	-
Osservare (cl. inc.)	2	Sag	-

Talento: Robustezza.

Scuola di specializzazione: Nessuna.

Libro degli incantesimi: Tutti gli incantesimi di livello 0; più *charme, evoca mostri I* e *sonno*; più uno di questi incantesimi a scelta del giocatore per ogni punto di bonus di Intelligenza (se ne ha): *dardo incantato, immagine silenziosa, incuti paura* e *spruzzo colorato.*

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Dieci candele, astuccio delle mappe, tre pagine di pergamena, inchiostro e pennino. Borsa per componenti di incantesimi, libro degli incantesimi. Astuccio con 10 quadrelli da balestra.

Denaro: 3d6 mo.

MONACO

Sparsi nella campagna vi sono i monasteri: piccoli conventi fortificati in cui abitano monaci che aspirano alla perfezione interiore sia con l'azione che con la contemplazione; essi si addestrano ad essere versatili combattenti capaci di combattere senza armi né armature. I monasteri guidati da buoni maestri proteggono la gente comune. Pronti a combattere anche a piedi nudi e vestiti con abiti da contadini, i monaci sono in grado di viaggiare senza essere notati tra la popolazione, cogliendo di sorpresa banditi, signori della guerra e nobili corrotti. In

SCUOLE DI SPECIALIZZAZIONE

Una scuola è uno degli otto raggruppamenti di incantesimi, ognuno definito da un tema comune, come l'illusione o la necromanzia. Un mago può specializzarsi in una scuola di magia (vedi sotto). La specializzazione permette al mago di lanciare incantesimi extra dalla scuola scelta, tuttavia egli non imparerà mai a lanciare incantesimi da alcune altre scuole. Essenzialmente, il mago guadagna la padronanza eccezionale di una singola scuola trascurando completamente lo studio di altre scuole.

Ogni giorno il mago specialista può preparare un incantesimo addizionale (della scuola selezionata come specialità) per livello di incantesimo. Lo specialista guadagna un bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica per imparare gli incantesimi della scuola scelta (vedi la sezione "Aggiungere incantesimi al libro degli incantesimi del mago", pagina 180).

Il mago deve scegliere se e come specializzarsi al 1° livello. In questo momento deve scegliere anche a quali due scuole di magia rinunciare (a meno che non scelga di specializzarsi nella divinazione; vedi sotto), che diverranno le sue scuole proibite. Per esempio, se sceglie di specializzarsi nell'evocazione, può decidere di rinunciare all'ammaliamento e alla necromanzia, o all'invocazione e alla trasmutazione. Un mago non può mai rinunciare alla divinazione per soddisfare questo requisito. Gli incantesimi della scuola o scuole proibite non sono a sua disposizione e non può neanche lanciare questi incantesimi da pergamene o bacchette. Il mago non può in seguito cambiare specializzazione o scuole proibite.

Le otto scuole di magia arcana sono abiurazione, ammaliamento, divinazione, evocazione, illusione, invocazione, necromanzia e trasmutazione. Gli incantesimi che non rientrano in queste scuole sono chiamati incantesimi universali.

Abiurazione: Incantesimi che proteggono, bloccano o bandiscono. Uno specialista dell'abiurazione è chiamato abiuratore.

Ammaliamento: Incantesimi che infondono nel ricevente qualche qualità o garantiscono al mago il potere su di un altro essere. Uno specialista dell'ammaliamento è chiamato ammaliatore.

Divinazione: Incantesimi che rivelano informazioni. Uno specialista della divinazione è chiamato divinatore. A differenza degli altri specialisti, un divinatore deve rinunciare a una sola scuola.

Evocazione: Incantesimi che portano creature o materiali all'incantatore. Uno specialista dell'evocazione è chiamato evocatore.

Illusione: Incantesimi che alterano la percezione o creano immagini false. Uno specialista dell'illusione è chiamato illusionista.

Invocazione: Incantesimi che manipolano l'energia o creano qualcosa dal nulla. Uno specialista dell'invocazione è chiamato invocatore.

Necromanzia: Incantesimi che manipolano, creano o distruggono la vita o la forza vitale. Uno specialista della necromanzia è chiamato necromante.

Trasmutazione: Incantesimi che trasformano fisicamente il ricevente o cambiano le sue caratteristiche in modo più sofisticato. Uno specialista della trasmutazione è chiamato trasmutatore.

Universale: Non una scuola ma una categoria di incantesimi che tutti i maghi possono imparare; un mago non può selezionare questa scuola come scuola di specializzazione o come scuola a cui non ha accesso. Solo un piccolo numero di incantesimi ricade in questa categoria.

contrasto, i monasteri guidati da maestri malvagi governano le terre circostanti in un clima di terrore, proprio come farebbe un malvagio signore della guerra e il suo seguito. I monaci malvagi sono ottime spie, infiltrati e assassini.

Tuttavia, il singolo monaco difficilmente si occupa appassionatamente di essere il campione della gente comune o di accumulare ricchezze; egli si preoccupa primariamente della perfezione della sua arte e della sua perfezione interiore. Il suo scopo è di raggiungere uno stato che sia al di sopra del regno mortale.



Avventure: I monaci affrontano le avventure come se fossero prove personali. Anche se non sono propensi a mettersi in mostra, i monaci sono desiderosi di mettere alla prova le loro abilità contro qualsiasi ostacolo si pari loro davanti. I monaci non sono avidi di ricchezze materiali, ma ricercano ardentemente tutto ciò che può aiutarli a perfezionare la loro arte.

Peculiarità: La principale qualità del monaco è la sua capacità nel combattere senz'armi né armatura. Grazie al suo addestramento rigoroso può colpire con la stessa forza e più velocemente di un guerriero con la spada.

Anche se i monaci non lanciano incantesimi, possiedono una magia personale. Catalizzano un'energia misteriosa, chiamata *ki*, che permette loro di compiere imprese stupefacenti. La capacità più nota del monaco è la sua capacità di stordire un avversario con un colpo senz'armi. Un monaco, inoltre, ha una consapevolezza soprannaturale degli attacchi che gli permette di schivarli, anche se non ne è consciamente consapevole.

Mentre guadagna esperienza e potere, le sue capacità comuni e legate al *ki* crescono, dandogli sempre maggior potere su se stesso e, talvolta, sugli altri.

Allineamento: L'addestramento di un monaco richiede una disciplina ferrea. Solo quanti sono legali nel loro cuore sono in grado di intraprenderlo.

Religione: L'addestramento di un monaco è il suo cammino spirituale. È un anti-conformista, capace di un legame mistico e riservato con il mondo spirituale, quindi non ha bisogno di chierici, né di divinità. Tuttavia, alcune divinità legali possono attirare l'attenzione dei monaci, i quali possono meditare sulle sembianze degli dei e cercare di emularne le gesta. I tre candidati più probabili per la devozione di un monaco sono Heironeous (dio del valore), St. Cuthbert (dio del castigo) ed Hextor (dio della tirannia).

Background: Un monaco generalmente si addestra in un monastero. Molti monaci entrano in monastero da bambini, mandati a vivere con i monaci alla morte dei genitori, quando non c'è cibo sufficiente in famiglia per nutrirli, o in cambio di qualche atto generoso compiuto dal monastero per la famiglia. La vita nel monastero è così intensamente organizzata che, nel momento in cui un monaco se ne va per conto suo, si sente poco legato alla sua precedente famiglia o villaggio.

Nelle grandi città i maestri monaci hanno creato scuole per monaci per insegnare le loro arti a quanti ne sono interessati e degni. I monaci di queste accademie spesso considerano i loro cugini di campagna provenienti dai monasteri un po' arretrati.

Un monaco può sentire un profondo legame con il suo monastero o scuola, con il maestro monaco che lo ha istruito, con il lignaggio in cui è stato addestrato o con tutti questi insieme. Alcuni monaci, invece, non hanno alcun legame se non con il loro cammino di evoluzione personale.

I monaci si considerano un gruppo scelto separato dal resto della popolazione. Possono percepire una certa affinità tra di loro, ma amano anche entrare in competizione per vedere a chi appartiene il *ki* più forte.

Razze: I monasteri sono diffusi in prevalenza tra gli umani, che li hanno incorporati nella propria cultura in costante evoluzione. Quindi, molti monaci sono umani (o mezzorchi e mezzelfi che vivono tra gli umani). Gli elfi sono capaci di una devozione lunga e sincera nei confronti di un interesse, un'arte o una disciplina, e per questo alcuni di loro abbandonano la foresta per diventare monaci. La tradizione dei monaci è aliena alla cultura nanica e gnomesca, mentre gli halfling sono generalmente troppo vagabondi per isolarsi in un monastero, di conseguenza pochissimi nani, gnomi e halfling diventano monaci.

Gli umanoidi selvaggi non hanno una struttura sociale stabile che consenta l'addestramento di un monaco, ma gli orfani occasionali o i bambini abbandonati da qualche tribù umanoide finiscono in monasteri civilizzati o vengono adottati da un maestro girovago. Gli elfi malvagi che vivono sottoterra conosciuti come drow, hanno una piccola ma efficiente tradizione monacale.

Altre classi: I monaci, talvolta, sembrano distaccati dagli altri poiché hanno poco in comune con le motivazioni e le abilità delle altre classi. Ciò nonostante, lavorano bene con il sostegno di altri e di solito si dimostrano compagni affidabili.

Ruolo: Il monaco funziona al meglio come combattente opportunista, impiegando la sua velocità per entrare e uscire dalle mischie, piuttosto che rimanere ingaggiato in uno scontro diretto prolungato. È anche un ottimo esploratore, in particolare se concentra la sua selezione di abilità sulla furtività.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I monaci hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Saggezza potenzia le speciali capacità offensive e difensive del monaco. La Destrezza fornisce al monaco senza armatura una migliore difesa e i bonus per alcune abilità di classe. La Forza aiuta la capacità di combattere senz'armi di un monaco.

Allineamento: Qualsiasi legale.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del monaco (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x4.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del monaco.

Competenza nelle armi e nelle armature: I monaci sono competenti nelle armi basilari dei popolani e alcune armi speciali il cui uso fa parte dell'addestramento del monaco. L'elenco completo comprende ascia, balestra (leggera o pesante), bastone ferrato, fionda, giavellotto, kama, nunchaku, pugnale, randello, sai, shuriken e siangham. (Vedi Capitolo 7: "Equipaggiamento" per la

Tabella 3-12: Monaco

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Bonus di attacco della raffica di colpi	Danni senz'armi[1]	Bonus CA	Bonus velocità senza armatura
1°	+0	+2	+2	+2	Talento bonus, raffica di colpi, colpo senz'armi	-2/-2	1d6	+0	+0 m
2°	+1	+3	+3	+3	Talento bonus, eludere	-1/-1	1d6	+0	+0 m
3°	+2	+3	+3	+3	Mente lucida	+0/+0	1d6	+0	+3 m
4°	+3	+4	+4	+4	Colpo *ki* (magia), caduta lenta (6 m)	+1/+1	1d8	+0	+3 m
5°	+3	+4	+4	+4	Purezza del corpo	+2/+2	1d8	+1	+3 m
6°	+4	+5	+5	+5	Talento bonus, caduta lenta (9 m)	+3/+3	1d8	+1	+6 m
7°	+5	+5	+5	+5	Integrità del corpo	+4/+4	1d8	+1	+6 m
8°	+6/+1	+6	+6	+6	Caduta lenta (12 m)	+5/+5/+0	1d10	+1	+6 m
9°	+6/+1	+6	+6	+6	Eludere migliorato	+6/+6/+1	1d10	+1	+9 m
10°	+7/+2	+7	+7	+7	Colpo *ki* (legale), caduta lenta (15 m)	+7/+7/+2	1d10	+2	+9 m
11°	+8/+3	+7	+7	+7	Corpo adamantino, raffica superiore	+8/+8/+8/+3	1d10	+2	+9 m
12°	+9/+4	+8	+8	+8	Passo abbondante, caduta lenta (18 m)	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12 m
13°	+9/+4	+8	+8	+8	Anima adamantina	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12 m
14°	+10/+5	+9	+9	+9	Caduta lenta (21 m)	+10/+10/+10/+5	2d6	+2	+12 m
15°	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Palmo tremante	+11/+11/+11/+6/+1	2d6	+3	+15 m
16°	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Colpo *ki* (adamantino), caduta lenta (24 m)	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15 m
17°	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Corpo senza tempo, lingua del sole e della luna	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15 m
18°	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Caduta lenta (27 m)	+13/+13/+13/+8/+3	2d8	+3	+18 m
19°	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Corpo vuoto	+14/+14/+14/+9/+4	2d8	+3	+18 m
20°	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Perfezione interiore, caduta lenta (qualsiasi distanza)	+15/+15/+15/+10/+5	2d10	+4	+18 m

1 Il valore riportato è per i monaci di taglia Media. Vedi Tabella 3-13: "Danni senz'armi dei monaci di taglia Piccola o Grande".

descrizione di queste armi). I monaci non sono competenti nelle armature e negli scudi, infatti molti dei poteri speciali di un monaco richiedono libertà di movimento. Quando indossa un'armatura, utilizza uno scudo, o trasporta un carico medio o pesante, un monaco perde il bonus alla CA per la Saggezza, insieme al movimento veloce e la raffica di colpi.

Bonus alla CA (Str): Un monaco è ben addestrato a schivare i colpi e sviluppa un "sesto senso" che gli permette di evitare anche attacchi non anticipati. Quando con ingombro nullo o leggero e senza armatura, un monaco somma il suo bonus di Saggezza (se presente) alla CA. In aggiunta un monaco guadagna un bonus di +1 alla CA al 5° livello. Questo bonus aumenta di +1 per ogni 5 livelli da monaco successivi (+2 al 10°, +3 al 15° e +4 al 20°).

Questi bonus alla CA si applicano anche contro gli attacchi di contatto o quando il monaco è colto alla sprovvista. Egli perde questo bonus quando è immobilizzato o indifeso, quando indossa una qualsiasi armatura, trasporta uno scudo, o indossa un carico medio o pesante.

Raffica di colpi (Str): Quando è senza armatura, il monaco può colpire con una raffica di colpi a spese dell'accuratezza. Quando lo fa, può compiere un attacco extra in un round al massimo del suo bonus di attacco base, ma questo attacco e ogni altro attacco in quel round subiscono una penalità di -2. I bonus di attacco base modificati che ne risultano sono mostrati nella colonna "Bonus di attacco della raffica di colpi" sulla Tabella 3-12: "Monaco". Questa penalità si applica per 1 round, quindi riguarda anche gli attacchi di opportunità che il monaco potrebbe fare prima della sua azione successiva. Quando raggiunge il 5° livello, la penalità scende a -1, e al 9° livello scompare del tutto. Il monaco deve usare l'azione di attacco completo (vedi pagina 143) per colpire con una raffica di colpi.

Quando impiega la raffica di colpi, un monaco può attaccare solo con i colpi senz'armi o con le armi speciali del monaco (bastone ferrato, kama, nunchaku, sai, shuriken e siangham). Egli può attaccare usando contemporaneamente i colpi senz'armi e le armi speciali, ma ogni arma speciale può essere utilizzata solo una volta per raffica di colpi. Per esempio, al 6° livello Ember la monaca potrebbe compiere un colpo senz'armi con un bonus di attacco +3 e un attacco con un'arma speciale da monaco con un bonus di attacco +3. Quando impiega un'arma come parte di una raffica di colpi, un monaco applica il suo bonus di Forza (non il bonus di For x1-1/2 o x1/2) ai tiri per il danno per tutti gli attacchi riusciti, che impugni un'arma in una mano o in entrambe. In una raffica di colpi il monaco non può usare armi diverse dalle armi speciali da monaco.

Quando fa uso di una raffica di colpi il monaco non riceve attacchi extra per la seconda arma né subisce le normali penalità per attaccare con due armi. Un monaco può combattere con due armi e utilizzare i vari talenti di combattimento con due armi, ma il numero di attacchi del monaco è basato sul suo normale bonus di attacco base non sul numero di attacchi in una raffica.

Nel caso di un bastone ferrato, ai fini dell'utilizzo della capacità raffica di colpi, ogni estremità conta come un'arma separata. Anche se il bastone ferrato richiede due mani per essere utilizzato, un monaco può comunque alternare colpi senz'armi ai colpi del bastone ferrato, assumendo che abbia un numero sufficiente di attacchi nella sua routine della raffica di colpi per farlo. Per esempio, un monaco di 8° livello potrebbe fare due attacchi con il bastone ferrato (uno con ciascuna estremità) con un bonus di attacco +5 e un colpo senz'armi con un bonus di attacco +0, o potrebbe attaccare con un'estremità del bastone ferrato e un colpo senz'armi ciascuno con un bonus di attacco +5, e con l'altra estremità del bastone ferrato con un bonus di attacco +0, o ancora fare due colpi senz'armi con un bonus di attacco +5, e uno con un'estremità del bastone ferrato con un bonus di attacco +0. Non può però impugnare un'altra arma nello stesso momento in cui impiega un bastone ferrato.

Quando un monaco raggiunge l'11° livello, migliora la sua capacità raffica di colpi. In aggiunta al singolo attacco extra che riceve dalla raffica di colpi, riceve un secondo attacco extra al suo bonus di attacco base massimo.

Colpo senz'armi: I monaci sono molto ben addestrati nel combattimento senz'armi, ricevendo notevoli vantaggi quando combattono in questo modo. Al 1° livello un monaco guadagna Colpo Senz'Armi Migliorato come talento bonus. Gli attacchi di un monaco possono essere portati con entrambi i pugni o anche con gomiti, ginocchia e piedi. Ciò significa che un monaco può effettuare colpi senz'armi anche quando ha le mani occupate. Non esiste una cosa equivalente all'attacco con mano secondaria per un monaco che colpisce senz'armi. Un monaco può quindi applicare il suo pieno bonus di Forza ai tiri per il danno per tutti i suoi colpi senz'armi.

In genere, i colpi senz'armi del monaco infliggono danni normali anziché danni non letali, ma egli può decidere di infliggere danni non letali senza alcuna penalità al tiro per colpire. Egli ha la stessa possibilità di scegliere se infliggere danni normali o non letali anche quando lotta (vedi pagina 156).

Il colpo senz'armi di un monaco viene considerato sia un'arma manufatta che un'arma naturale ai fini degli incantesimi o effetti che potenziano o migliorano le armi manufatte o le armi naturali (come gli incantesimi *arma magica* o *zanna magica*).

Un monaco inoltre infligge più danni con i suoi colpi senz'armi di una persona normale, come mostrato sulla Tabella 3-12: "Monaco". I danni per i colpi senz'armi elencati nella Tabella 3-12 si riferiscono a monaci di taglia Media. I monaci di taglia Piccola infliggono meno danni con i loro attacchi senz'armi, mentre quelli di taglia Grande ne infliggono di più (vedi Tabella 3-13: "Danni senz'armi dei monaci di taglia Piccola o Grande").

Tabella 3-13: Danni senz'armi dei monaci di taglia Piccola o Grande

Livello	Danno (monaco Piccolo)	Danno (monaco Grande)
1°-3°	1d4	1d8
4°-7°	1d6	2d6
8°-11°	1d8	2d8
12°-15°	1d10	3d6
16°-19°	2d6	3d8
20°	2d8	4d8

Talento bonus: Al 1° livello, un monaco può selezionare Lottare Migliorato o Pugno Stordente come talento bonus. Al 2° talento, può selezionare Riflessi in Combattimento o Deviare Frecce come talento bonus. Al 6° talento può selezionare Disarmare Migliorato o Sbilanciare Migliorato come talento bonus. (Vedi Capitolo 5: "Talenti" per le descrizioni). Un monaco non ha bisogno di soddisfare nessuno dei prerequisiti normalmente associati a questi talenti per selezionarli.

Eludere (Str): A partire dal 2° livello, un monaco può evitare con grande agilità anche gli attacchi magici e insoliti. Se esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni (come il soffio infuocato di un drago rosso o una *palla di fuoco*), non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo. La capacità di eludere può essere usata solo se il monaco indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Un monaco indifeso (ad esempio privo di sensi o paralizzato) non riceve i benefici di eludere.

Movimento veloce (Str): Al 3° livello, il monaco riceve un bonus di potenziamento alla sua velocità, come mostrato sulla Tabella 3-12. Un monaco con l'armatura (anche un'armatura leggera) o che trasporta un carico medio o pesante perde questa velocità extra.

Mente lucida (Str): A partire dal 3° livello, un monaco guadagna un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti dalla scuola di ammaliamento, poiché la meditazione e l'addestramento gli permettono di resistere meglio agli attacchi che influenzano la mente.

Colpo *ki* (Sop): Al 4° livello, l'attacco senz'armi di un monaco è potenziato dal *ki*. I suoi attacchi senz'armi sono considerati come armi magiche al fine di infliggere danni alle creature con riduzione del danno (vedi la sezione "Riduzione del danno", nella *Guida del Dungeon Master*). Il colpo *ki* migliora man mano che il monaco guadagna esperienza. Al 10° livello, i suoi attacchi senz'armi sono considerati anche armi legali al fine di infliggere danni alle creature con la riduzione del danno. Al 16° livello i suoi attacchi senz'armi sono considerati come armi adamantine ai fini di infliggere danni alle creature con riduzione del danno e per superare la durezza (vedi "Colpire un oggetto", pagina 165).

Caduta lenta (Str): A partire dal 4° livello, un monaco può sfruttare un muro che sia ad un braccio di distanza per rallentare la sua discesa. Il monaco subisce danni come se la caduta fosse 6 metri più breve di quanto non sia realmente. La sua capacità di rallentare la caduta (cioè di ridurre l'altezza effettiva della caduta quando è vicino a un muro) migliora con l'aumento di livello fino a quando, al 20° livello, il monaco può usare un muro vicino per rallentare la discesa e cadere da qualsiasi altezza senza farsi male. Vedi la colonna "Speciale" nella Tabella 3-12 per i dettagli.

Purezza del corpo (Str): Al 5° livello, un monaco acquisisce il controllo sul sistema immunitario del suo corpo. Guadagna l'immunità a tutte le malattie tranne le malattie soprannaturali e magiche (come la putrefazione della mummia e la licantropia).

Integrità del corpo (Sop): A partire dal 7° livello, un monaco può curare le proprie ferite. Può curare fino a due volte il suo livello attuale da monaco in punti ferita al giorno e può distribuire queste cure in diversi momenti.

Eludere migliorato (Str): Al 9° livello, il monaco migliora la capacità di eludere. Continua a non subire danni se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro attacchi come l'arma a soffio di un drago o una *palla di fuoco*, ma ora subisce la metà dei danni anche se fallisce il tiro salvezza. Un monaco indifeso (ad esempio privo di sensi o paralizzato) non riceve i benefici di eludere migliorato.

Corpo adamantino (Str): All'11° livello, un monaco ha un tale controllo sul suo metabolismo da guadagnare l'immunità ai veleni di tutti i tipi.

Passo abbondante (Sop): A partire dal 12° livello, un monaco può spostarsi magicamente tra gli spazi, come per l'incantesimo *porta dimensionale*, una volta al giorno. Il suo livello da incantatore è la metà del suo attuale livello da monaco (arrotondato per difetto).

Anima adamantina (Str): Al 13° livello, un monaco guadagna resistenza agli incantesimi pari al suo livello da monaco + 10. Perché un incantesimo abbia effetto sul monaco, un incantatore deve ottenere o superare la resistenza agli incantesimi del monaco con una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore; vedi "Resistenza agli incantesimi", pagina 178).

Palmo tremante (Sop): A partire dal 15° livello, un monaco può sviluppare delle vibrazioni nel corpo di un'altra creatura che, se così desidera, possono essere fatali. Il monaco può usare l'attacco palmo tremante una volta alla settimana e deve dichiarare le sue intenzioni prima di effettuare il tiro per colpire. Costrutti, melme, vegetali, non morti, creature incorporee e creature immuni a colpi critici non ne subiscono gli effetti. Altrimenti, se il monaco colpisce con successo e il bersaglio subisce danni dal colpo, l'attacco del palmo tremante ha avuto effetto. Quindi, il monaco può scegliere di uccidere la vittima in qualsiasi momento, purché ciò accada entro un giorno per livello del monaco. Per farlo egli deve semplicemente desiderare che la vittima muoia (un'azione gratuita) e, a meno che la vittima non superi un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 del livello del monaco + modificatore di Saggezza), muore. Se il tiro salvezza ha successo, il bersaglio non sarà più soggetto agli effetti di quel particolare attacco con palmo tremante (ma potrà essere colpito da un nuovo attacco in futuro).

Corpo senza tempo (Str): Dopo aver raggiunto il 17° livello, il monaco non subisce più le penalità di caratteristica per l'invecchiamento e non può essere invecchiato magicamente (qualsiasi penalità che abbia già subito rimane). I bonus continuano ad accumularsi e il monaco comunque muore di vecchiaia quando arriva il momento.

Lingua del sole e della luna (Str): Un monaco di 17° livello o più può parlare con qualsiasi creatura vivente.

Corpo vuoto (Str): Al 19° livello, un monaco può assumere uno stato etereo per 1 round per livello da monaco al giorno, come per l'incantesimo *forma eterea*. Il monaco può diventare etereo tutte le volte che vuole durante un singolo giorno purché il tempo totale trascorso in forma eterea non superi il suo livello da monaco in round.

Perfezione interiore: Al 20° livello, un monaco ha adattato il proprio corpo con abilità e capacità quasi magiche al punto di diventare una creatura magica. D'ora in avanti sarà sempre trattato come un esterno anziché un umanoide. Per esempio, l'incantesimo *charme* non ha più alcun effetto su di lui. Inoltre, il monaco guadagna riduzione del danno 10/magia, che gli permette di ignorare (rigenerare istantaneamente) i primi 10 danni subiti da qualsiasi attacco sferrato da un'arma non magica o da qualsiasi attacco naturale compiuto da una creatura che non abbia un'eguale riduzione del danno (vedi "Riduzione del danno", della *Guida del Dungeon Master*). A differenza degli altri esterni, un monaco può essere riportato in vita dalla morte.

Ex-monaci

Un monaco che diventa non legale non può guadagnare nuovi livelli come monaco ma conserva comunque tutte le capacità da monaco.

Come i membri di qualsiasi altra classe, anche i monaci possono diventare multiclasse, tuttavia devono sottostare ad una restrizione

speciale. Un monaco che guadagna una nuova classe o (se è già multiclasse) sale di livello in un'altra classe, non può più aumentare il livello da monaco, anche se mantiene tutte le capacità da monaco.

Modello iniziale monaco umano

Armatura: Nessuna (velocità 9 m).

Armi: Bastone ferrato (1d6/1d6, crit x2, 2 kg, due mani, contundente).

Fionda (1d4, crit x2, inc. gittata 15 m, 0 kg, contundente).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 5 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Ascoltare	4	Sag	-
Scalare	4	For	0
Muoversi Silenziosamente	4	Des	0
Acrobazia	4	Des	0
Saltare	4	For	0
Artista della Fuga	4	Des	0
Nascondersi	4	Des	0
Nuotare	4	For	0
Equilibrio	4	Des	0

Talento: Se la Destrezza è 13 o superiore, Schivare; se la Destrezza è 12 o inferiore, Iniziativa Migliorata.

Talento bonus: Se la Destrezza è 13 o superiore, Mobilità; se la Destrezza è 12 o inferiore, Combattere alla Cieca.

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Tre torce. Custodia con 10 proiettili da fionda.

Denaro: 2d4 mo.

PALADINO

La compassione per aspirare al bene, la volontà per sostenere la legge e il potere per sconfiggere il male: queste sono le tre armi del paladino. Pochi hanno la purezza e la devozione necessarie per seguire il cammino del paladino, ma questi pochi sono ricompensati con il potere di proteggere, curare e punire. In una terra di maghi traditori, preti sacrileghi, draghi assetati di sangue e creature infernali, il paladino è l'ultima speranza che non può essere annientata.

Avventure: I paladini affrontano con serietà le loro avventure e hanno la tendenza a riferirsi ad esse come "cerche". Anche una missione comune, nel cuore del paladino, è una sfida personale: un'opportunità per dimostrare coraggio, sviluppare abilità da guerra, apprendere strategie e trovare il modo di compiere il bene. Però il paladino dimostra realmente il suo valore guidando un'importante campagna contro il male, non saccheggiando delle rovine.

Peculiarità: Il potere divino protegge il paladino e gli trasmette poteri speciali. Lo protegge dal dolore e dalle malattie, gli permette di curarsi e difende il suo cuore dalla paura. Il paladino può anche sfruttare questo potere per aiutare gli altri, curando le ferite o guarendo dalle malattie. Infine, il paladino può usare questo potere per distruggere il male. Anche il paladino alle prime armi può individuare il male, mentre il paladino più esperto può punire nemici malvagi e scacciare non morti. In più, questo potere porta un potente destriero al paladino e impregna questa cavalcatura di forza, intelligenza e protezione magica.

Allineamento: I paladini devono essere legali buoni e perdono i loro poteri divini se deviano da questo allineamento. Inoltre, i paladini giurano solennemente di seguire un codice di condotta in linea con legalità e bontà.

Religione: I paladini non hanno bisogno di essere devoti a una sola divinità: è sufficiente la devozione alla rettitudine. Quanti si schierano con religioni specifiche preferiscono Heironeous (dio del valore) a tutti gli altri, ma alcuni paladini sono seguaci di Pelor (dio del sole). I paladini devoti a una divinità sono scrupolosi nell'osservare doveri religiosi e sono ben accetti in ogni tempio associato a quel culto.

Background: Nessuno sceglie di essere un paladino. Diventare paladino significa rispondere a una chiamata e accettare il proprio destino. Nessuno, per quanto diligente, può diventare paladino con la pratica. La vocazione è o non è dentro di lui e non è possibile guadagnare la natura del paladino con un atto di volontà. È invece possibile non riuscire a riconoscere il proprio potenziale o rifiutare il proprio destino. Alcuni di coloro che vengono chiamati ad essere paladini possono decidere di rifiutare la chiamata e di intraprendere una vita diversa.

Molti paladini rispondono alla chiamata e incominciano ad addestrarsi fin da adolescenti. Generalmente, diventano scudieri o assistenti di paladini esperti, si addestrano per anni e alla fine se ne vanno per conto loro a sostenere le cause del bene e della legge. Altri paladini, tuttavia, trovano la loro chiamata più avanti nella vita dopo aver seguito altre strade. Tutti i paladini, indipendentemente dalla loro storia, riconoscono tra di loro un legame eterno che trascende la cultura, la razza e anche la religione. Due paladini, anche da punti opposti del mondo, si considerano compagni.

Razze: Gli umani con il loro spirito ambizioso diventano grandi paladini. Anche i mezzelfi, che spesso ereditano l'ambizione umana, possono essere chiamati in servizio come paladini. Talvolta i nani sono paladini; diventare un paladino può essere difficile per un nano poiché significa porre i doveri del paladino davanti ai doveri della famiglia, del clan e del re. Gli elfi paladini sono pochi e tendono a seguire le cerche che li portano in capo al mondo poiché la loro inclinazione alla legalità li rende esclusi dalla vita tra gli elfi. I membri delle altre razze comuni raramente sentono la chiamata per diventare paladini.

Tra gli umanoidi selvaggi i paladini sono completamente sconosciuti.

Altre classi: Anche se i paladini in qualche modo sono separati dagli altri, si uniscono con entusiasmo a quanti possiedono abilità e capacità che completano le loro. Lavorano bene con chierici buoni e legali e amano lavorare con quanti sono coraggiosi, onesti e dediti al bene. Anche se non possono sopportare azioni malvagie da parte dei loro compagni, lavorano volentieri con persone abbastanza diverse da loro. Carismatico, degno di fiducia e molto rispettato, il paladino è un ottimo capo per il gruppo.

Ruolo: Il ruolo principale del paladino nella maggior parte dei gruppi è quello di combattente in mischia, ma egli è in grado di fornire anche un utile sostegno ai propri compagni. È un ottimo secondo guaritore, e il suo alto Carisma gli offre eccellenti opportunità di assumere la carica di capo.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I paladini hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Il Carisma aumenta le capacità curative e protettive del paladino, e la sua capacità di scacciare non morti. La Forza è importante per un paladino per il suo ruolo nei combattimenti. Un punteggio di Saggezza di 14 o più è necessario per avere accesso ai più potenti incantesimi da paladino ed è comunque necessario un punteggio di 11 o più per lanciare qualsiasi incantesimo da paladino.

Allineamento: Legale buono.

Dado Vita: d10.

Abilità di classe

Le abilità di classe del paladino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Professione (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" per la descrizione delle abilità.

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

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del paladino.

Competenza nelle armi e nelle armature: I paladini sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armatura (pesanti, medie e leggere) e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Aura di bene (Str): Il potere dell'aura di bene di un paladino (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) è pari al suo livello da paladino, proprio come l'aura di un chierico di una divinità buona.

Individuazione del male (**Mag**): A volontà, il paladino può utilizzare *individuazione del male*, come l'incantesimo omonimo.

Punire il male (**Sop**): Una volta al giorno, un paladino può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Occorre sommare il suo modificatore di Carisma (se presente) al tiro per colpire e aggiungere 1 danno extra per livello del paladino. Per esempio, un paladino di 13° livello con una spada lunga infliggerebbe 1d8+13 danni, più tutti i bonus addizionali per alto punteggio di Forza o effetti magici che si applicherebbero normalmente. Se il paladino punisce accidentalmente una creatura che non è malvagia, la punizione non ha effetto ma per quel giorno è sprecata.

Al 5° livello e ogni cinque livelli successivi, il paladino può punire il male una volta in più al giorno, come indicato nella Tabella 3-14: "Paladino", fino ad un massimo di cinque volte al giorno al 20° livello.

Grazia divina (**Sop**): Al 2° livello, un paladino applica il suo modificatore di Carisma (se presente) come bonus a tutti i tiri salvezza.

Imposizione delle mani (**Sop**): A partire dal 2° livello, un paladino con un punteggio di Carisma 12 o superiore può curare le ferite (le proprie e quelle degli altri) con il tocco. Ogni giorno può curare un numero totale di punti ferita pari al suo livello da paladino moltiplicato per il bonus di Carisma. Per esempio, un paladino di 7° livello con Carisma 16 (bonus +3) può curare fino a 21 punti ferita al giorno. Egli può scegliere di suddividere le sue cure tra diversi beneficiari e non è obbligato ad usarle tutte in una volta. L'imposizione delle mani è un'azione standard.

In alternativa, il paladino può usare alcuni o tutti questi punti per infliggere danni a creature non morte. Occorre considerare questo attacco come un attacco di contatto in mischia che non provoca attacchi di opportunità; il paladino decide quanti punti curativi usare come danni dopo essere riuscito a toccare la creatura non morta.

Aura di coraggio (**Sop**): A partire dal 3° livello, un paladino è immune alla paura (magica o meno). Gli alleati presenti entro un raggio di 3 metri dal paladino guadagnano un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti della paura. Questa capacità non funziona se il paladino è privo di sensi o morto.

Salute divina (**Str**): Al 3° livello, un paladino diventa immune a tutte le malattie, comprese le malattie soprannaturali e magiche come la putrefazione della mummia e la licantropia.

Scacciare non morti (**Sop**): Quando un paladino raggiunge il 4° livello, acquisisce la capacità soprannaturale di scacciare i non morti. Questa capacità può essere utilizzata un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Il paladino può scacciare non morti come farebbe un chierico di tre livelli inferiore. (Vedi "Scacciare e intimorire non morti", pagina 158).

Incantesimi: A partire dal 4° livello, un paladino acquisisce la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi divini (lo stesso tipo di incantesimi a disposizione di chierici, druidi e ranger) tratti dalla lista degli incantesimi da paladino (pagina 197). Un paladino deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo (vedi sotto).

Per preparare o lanciare un incantesimo, un paladino deve avere un punteggio di Saggezza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo (Sag 11 per incantesimi di 1° livello, Sag 12 per incantesimi di 2° livello e così via). La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da paladino è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del paladino.

Come gli altri incantatori, un paladino può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 3-14: "Paladino". In aggiunta, il paladino ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Saggezza (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8). Quando la Tabella 3-14 indica che il paladino ottiene 0 incantesimi al


Alhandra

Tabella 3-14: Paladino

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi — al giorno — 1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+0	Aura di bene, *individuazione del male*, punire il male 1 volta al giorno	-	-	-	-
2°	+2	+3	+0	+0	Grazia divina, imposizione delle mani	-	-	-	-
3°	+3	+3	+1	+1	Aura di coraggio, salute divina	-	-	-	-
4°	+4	+4	+1	+1	Scacciare non morti	0	-	-	-
5°	+5	+4	+1	+1	Punire il male 2 volte al giorno, cavalcatura speciale	0	-	-	-
6°	+6/+1	+5	+2	+2	*Rimuovi malattia* (1 volta alla settimana)	1	-	-	-
7°	+7/+2	+5	+2	+2		1	-	-	-
8°	+8/+3	+6	+2	+2		1	0	-	-
9°	+9/+4	+6	+3	+3	*Rimuovi malattia* (2 volte alla settimana)	1	0	-	-
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Punire il male 3 volte al giorno	1	1	-	-
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3		1	1	0	-
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	*Rimuovi malattia* (3 volte alla settimana)	1	1	1	-
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4		1	1	1	-
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4		2	1	1	0
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Punire il male 4 volte al giorno, *rimuovi malattia* (4 volte alla settimana)	2	1	1	1
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5		2	2	1	1
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5		2	2	2	1
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	*Rimuovi malattia* (5 volte alla settimana)	3	2	2	1
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6		3	3	3	2
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Punire il male 5 volte al giorno	3	3	3	3

giorno per un determinato livello di incantesimi (per esempio, 0 incantesimi di 1° livello al 4° livello), egli ottiene solamente gli incantesimi bonus a cui ha diritto in base al suo punteggio di Saggezza per quel determinato livello di incantesimi. A differenza del chierico, il paladino non ha accesso agli incantesimi di dominio o ai poteri concessi.

Un paladino prepara e lancia gli incantesimi alla stessa maniera di un chierico, ma non può perdere un incantesimo preparato per lanciare spontaneamente al suo posto un incantesimo *curare*. Un paladino può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo sulla lista degli incantesimi da paladino (pagina 197), purché possa lanciare incantesimi di quel livello, ma deve scegliere quali incantesimi preparare durante la sua meditazione giornaliera.

Fino al 3° livello, il paladino non possiede un livello da incantatore. Dal 4° livello in poi, il livello da incantatore del paladino è pari alla metà del suo livello di classe.

Cavalcatura speciale (Mag): Al raggiungimento del 5° livello, un paladino guadagna i servigi di un destriero insolitamente intelli-

LA CAVALCATURA DEL PALADINO

La cavalcatura del paladino è superiore ad un normale animale della stessa specie e possiede dei poteri speciali, come descritto di seguito. La tipica cavalcatura per un paladino di taglia Media è un cavallo da guerra, mentre quella per un paladino di taglia Piccola è un pony da guerra (vedi sotto per le statistiche). Il DM potrà anche decidere per un altro tipo di cavalcatura, come ad esempio un cane da galoppo (per un paladino halfling) o uno squalo Grande (per un paladino in una campagna acquatica). La cavalcatura di un paladino è una bestia magica, non un animale, al fine di determinare tutti gli effetti che dipendono dal suo tipo (sebbene mantenga i DV, il bonus di attacco base, i tiri salvezza, i punti abilità e i talenti di un animale).

Livello del paladino	DV bonus	Mod. armatura naturale	Mod. For	Int	Speciale
5°-7°	+2	+4	+1	6	Condividere incantesimi, condividere tiri salvezza, eludere migliorato, legame empatico
8°-10°	+4	+6	+2	7	Velocità migliorata
11°-14°	+6	+8	+3	8	*Comando* su creature della sua specie
15°-20°	+8	+10	+4	9	Resistenza agli incantesimi

Basi della cavalcatura del paladino: Utilizzare le statistiche base di una creatura della specie della cavalcatura, come indicato nel *Manuale dei Mostri* e apportare i cambiamenti tenendo conto degli attributi e delle caratteristiche riassunte sulla tabella e descritti di seguito.

DV bonus: Dadi Vita a otto facce (d8) extra, su ognuno dei quali si applica come al solito il modificatore di Costituzione. Ricordarsi che i Dadi Vita extra migliorano il bonus di attacco base della cavalcatura e i suoi tiri salvezza bonus. Il bonus di attacco base di una cavalcatura speciale è lo stesso di un chierico di un livello pari ai DV della creatura. Una cavalcatura ha buoni tiri salvezza sulla Tempra e i Riflessi (trattarlo come un personaggio i cui livelli siano uguali ai suoi Dadi Vita). Una cavalcatura guadagna ulteriori punti abilità e talenti per i DV bonus come succede per l'aumento dei Dadi Vita di un mostro (vedi *Manuale dei Mostri*).

Mod. armatura naturale: Il numero indicato qui è un aumento del bonus di armatura naturale esistente della cavalcatura. Rappresenta la robustezza innata della cavalcatura del paladino.

Mod. For: Aggiungere questo valore al punteggio di Forza della cavalcatura.

Int: Il punteggio di Intelligenza della cavalcatura.

Condividere incantesimi: A propria discrezione, il paladino può condividere qualsiasi incantesimo (ma non capacità magica) da lui lanciato che abbia effetto su di sé, anche con la cavalcatura. La cavalcatura deve trovarsi entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo per godere di questo beneficio. Se l'incantesimo o effetto non è istantaneo, termina di avere effetto sulla cavalcatura se questa si allontana oltre 1,5 metri, e non avrà di nuovo effetto sulla cavalcatura anche se questa ritorna dal paladino prima che finisca l'incantesimo. In aggiunta, il paladino può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sulla cavalcatura (come un incantesimo di contatto a distanza), al posto di se stesso. Il paladino e la sua cavalcatura possono condividere gli incantesimi anche se questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo della cavalcatura (bestia magica).

Condividere tiri salvezza: La cavalcatura utilizza i propri tiri salvezza base o quelli del paladino, se migliori. La cavalcatura applica i suoi modificatori di caratteristica ai tiri salvezza, e non condivide alcun altro bonus ai tiri salvezza che il suo padrone potrebbe avere (come quelli derivati da oggetti magici o talenti).

Eludere migliorato (Str): Se la cavalcatura è soggetta a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza.

Legame empatico (Sop): Il paladino ha un legame empatico con la cavalcatura fino a una distanza di 1,5 km. Il paladino non può vedere attraverso gli occhi della cavalcatura, ma essi possono comunicare telepaticamente. Anche le cavalcature intelligenti vedono il mondo in modo diverso dagli umani, quindi le incomprensioni sono sempre possibili.

Grazie al legame empatico il paladino ha la stessa connessione della cavalcatura con un oggetto o un luogo, proprio come un padrone e il suo famiglio (vedi "Famigli", pagina 56).

Velocità migliorata (Str): La velocità della cavalcatura aumenta di 3 metri.

Comando (Mag): Una volta al giorno per ogni due livelli da paladino del suo padrone, una cavalcatura può usare questa capacità per comandare qualsiasi altro animale normale della sua stessa specie generica (per i cavalli da guerra e i pony da guerra, questa categoria comprende asini, muli e pony) avente un numero inferiore di Dadi Vita ai suoi. Questa capacità funziona come l'incantesimo *comando*, ma la cavalcatura deve superare una prova di Concentrazione con CD 21, se in quel momento è cavalcata (come in combattimento). Se fallisce la prova la capacità non funziona, ma viene contata come tentativo nella giornata. Ogni bersaglio può tentare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello del paladino + modificatore di Car del paladino) per negare l'effetto.

Resistenza agli incantesimi (Str): La resistenza agli incantesimi della cavalcatura è pari al livello da paladino del suo padrone +5. Perché un incantesimo abbia effetto sulla cavalcatura, un incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) almeno pari alla resistenza agli incantesimi della cavalcatura.

ESEMPI DI CAVALCATURE DA PALADINO

Le statistiche seguenti sono per creature normali del tipo appropriato; esse non comprendono le modifiche date sulla tabella precedente.

Cavallo da guerra pesante: GS 2; animale Grande; DV 4d8+12; pf 30; Iniz +1; Vel 15 m; CA 14, contatto 10, colto alla sprovvista 13; Att base +3; Lotta +11; Att +6 mischia (1d6+4, zoccolo); Att comp +6/+6 mischia (1d6+4, 2 zoccoli) e +1 mischia (1d4+2, morso); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; QS visione crepuscolare, olfatto acuto; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +2; For 18, Des 13, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +4, Saltare +12; Correre, Resistenza Fisica.

Pony da guerra: GS 1/3; animale Medio; DV 2d8+4; pf 13; Iniz +1; Vel 12 m; CA 13, contatto 11, colto alla sprovvista 12; Att base +1; Lotta +3; Att +3 mischia (1d3+2, zoccolo); Att comp +3/+3 mischia (1d3+2, 2 zoccoli); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; QS visione crepuscolare, olfatto acuto; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +0; For 15, Des 13, Cos 14, Int 2, Sag 11, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +5, Saltare +6; Resistenza Fisica.

Nella *Guida del Dungeon Master* sono riportate le indicazioni per leggere le statistiche schematizzate di una creatura.

gente, forte e leale, per servirlo nella sua crociata contro il male (vedi riquadro). Questa cavalcatura in genere è un cavallo da guerra pesante (per i paladini di taglia Media) o un pony da guerra (per i paladini di taglia Piccola).

Una volta al giorno, con un'azione di round completo, un paladino può richiamare magicamente la sua cavalcatura dal reame celeste in cui risiede. La cavalcatura apparirà immediatamente accanto al paladino e rimarrà con lui per 2 ore per livello del paladino; può essere congedata in qualsiasi momento con un'azione gratuita. Ogni volta che si usa questa capacità la creatura evocata è la stessa, sebbene il paladino possa sciogliere dal servizio una data cavalcatura (per esempio, se è diventata troppo vecchia per partecipare alla sua crociata contro il male). Ogni volta che la cavalcatura viene richiamata, compare in piena salute, qualsiasi sia stato il danno subito in precedenza. La cavalcatura compare con indosso qualsiasi equipaggiamento avesse quando è stata congedata (compresa bardatura, sella, borse da sella ecc.). Chiamare una cavalcatura è un effetto di evocazione (richiamo).

Se la cavalcatura del paladino dovesse morire, scomparirebbe immediatamente, lasciandosi dietro qualsiasi equipaggiamento stesse trasportando. Il paladino non può evocare una nuova cavalcatura prima che siano passati trenta giorni o abbia guadagnato un nuovo livello da paladino, cosa si verifichi prima, anche se la cavalcatura viene riportata in vita in qualche modo. Durante questo periodo di trenta giorni, il paladino subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni.

Rimuovi malattia **(Mag):** A partire dal 6° livello, un paladino può produrre un effetto di *rimuovi malattia*, come l'incantesimo omonimo, una volta alla settimana. Può usare questa capacità una volta in più alla settimana per ogni tre livelli dopo il 6° (due volte alla settimana al 9°, tre volte alla settimana al 12° e così via).

Codice di condotta: Un paladino deve essere di allineamento legale buono e perde tutte i suoi privilegi di classe se compie volontariamente un'azione malvagia. In più, il codice di un paladino richiede che rispetti l'autorità legittima, agisca con onore (non menta, non imbrogli, non usi veleni ecc.), aiuti quanti sono in difficoltà (purché questi non sfruttino l'aiuto per fini malvagi o caotici) e punisca quanti opprimono e minacciano gli innocenti.

Associati: Sebbene possa andare all'avventura con personaggi di qualsiasi allineamento buono o neutrale, un paladino non si associerà mai consapevolmente con personaggi malvagi, né continuerà un'associazione con qualcuno che offende costantemente il suo codice morale. Un paladino può accettare solo mercenari, gregari o seguaci che siano legali buoni.

Ex-paladini

Un paladino che smette di essere legale buono, che volontariamente compie un'azione malvagia o che viola decisamente il codice di condotta, perde tutte le capacità e gli incantesimi da paladino (compreso il servizio della cavalcatura del paladino, ma non le competenze in armi, armature e scudi). Inoltre, non può aumentare di livello come paladino. Riguadagna i suoi poteri se espia le sue colpe (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*) nel modo opportuno.

Come i membri di qualsiasi altra classe, anche i paladini possono diventare multiclasse, tuttavia devono sottostare a una restrizione speciale. Un paladino che guadagna una nuova classe o (se è già multiclasse) sale di livello in un'altra classe, non può più aumentare il livello da paladino, anche se mantiene tutte le capacità da paladino. Il cammino del paladino richiede una dedizione costante. Una volta intrapreso questo cammino, lo si deve perseguire a discapito di tutte le altre professioni. Una volta lasciato il cammino, non è più possibile più farvi ritorno.

Modello iniziale paladino umano

Armatura: Corazza a scaglie (+4 CA, penalità di armatura alla prova -4, velocità 6 m, 15 kg).

Scudo pesante di legno (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, 5 kg).

Armi: Spada lunga (1d8, crit 19-20/x2, 2 kg, una mano, tagliente).

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

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

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Guarire	4	Sag	-
Cavalcare	4	Des	-
Diplomazia	4	Car	-
Osservare (cl. inc.)	2	Sag	-
Ascoltare (cl. inc.)	2	Sag	-
Scalare (cl. inc.)	2	For	-6
Cercare (cl. inc.)	2	Int	-

Talento: Arma Focalizzata (spada lunga).

Talento bonus: Iniziativa Migliorata.

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Lanterna schermabile, 1,5 litri d'olio. Faretra con 20 frecce. Simbolo sacro di legno (pugno di Heironeous, dio del valore).

Denaro: 6d4 mo.

RANGER

Le foreste e le colline sono dimora di creature feroci e astute, come gli orsigufi assetati di sangue e le maligne belve distorcenti. Ma più astuto e potente di questi mostri è il ranger, un abile cacciatore e battitore di piste. Conosce le terre selvagge come fossero la sua casa (come in realtà sono) e le sue prede nei minimi dettagli.

Avventure: I ranger spesso accettano il ruolo di protettori aiutando coloro che vivono o attraversano le terre selvagge. Inoltre, spesso nutrono rancore contro certi tipi di creature e cercano l'occasione di trovarle e distruggerle. I ranger possono andare all'avventura per le stesse ragioni dei guerrieri.

Peculiarità: Il ranger può utilizzare un'ampia varietà di armi ed è estremamente abile in combattimento. Le sue abilità gli permettono di sopravvivere nelle zone selvatiche, di trovare la sua preda e di evitare di essere individuato. Ha anche una conoscenza speciale di certi tipi di creature, che lo rende più abile nel trovare e sconfiggere questi nemici. Infine, un ranger esperto ha un tale legame con la natura che può attingere dal potere naturale per lanciare incantesimi divini, come un druido.

Allineamento: I ranger possono essere di qualsiasi allineamento. Molti sono buoni e sono protettori delle zone selvatiche. In questo ruolo un ranger cerca e distrugge o allontana creature malvagie che minacciano la natura selvaggia. I ranger buoni proteggono anche coloro che viaggiano attraverso le regioni selvagge, servendoli come guide o come guardiani invisibili. Molti sono anche i ranger caotici che seguono i cicli della natura o dei loro cuori in favore di rigide regole. I ranger malvagi, anche se rari, sono decisamente da temere. Trovano diletto nell'incurante crudeltà della natura e cercano di imitarne i più temibili predatori. Acquisiscono gli incantesimi divini proprio come i ranger buoni poiché la natura di per sé è indifferente al bene e al male.

Religione: Anche se i ranger attingono i loro incantesimi divini dal potere della natura, come chiunque altro possono essere devoti a qualche divinità. Ehlonna (dea delle terre boschive) e Obad-Hai (dio della natura), sono le divinità più comuni tra i ranger, anche se alcuni preferiscono divinità più guerriere.

Background: Alcuni ranger compiono il loro addestramento come parte di speciali squadre militari, ma molti imparano le loro abilità da maestri solitari che li accettano come studenti o assistenti. I ranger di un particolare maestro possono considerarsi compagni, oppure essere rivali per lo status di "studente migliore" e quindi legittimo erede della fama del maestro.

Razze: Gli elfi sono comunemente ranger. I boschi sono la loro casa e hanno la grazia per muoversi agilmente. Anche i mezzelfi, che avvertono il legame con i boschi dei loro genitori elfici, generalmente sono ranger. Gli stessi umani sono spesso ranger, essendo abbastanza versatili per imparare a muoversi nella terre selvagge, anche se non è una loro dote naturale. I mezzorchi possono considerare la vita di un ranger più comoda della vita tra i crudeli e beffardi umani (o orchi). Gli gnomi ranger sono più comuni degli gnomi guerrieri, ma comunque tendono a rimanere nei loro territori piuttosto che avventurarsi tra la "gente alta". I nani ranger sono rari, ma possono essere abbastanza efficienti. Invece di vivere nelle terre selvagge della superficie, abitano le sconfina-

te caverne sotterranee; qui cacciano e distruggono i nemici della specie nanica con l'inesorabile precisione per cui sono conosciuti. I nani ranger sono spesso conosciuti come "cavernicoli". Gli halfling ranger sono molto rispettati per la loro capacità nell'aiutare le comunità di halfling a prosperare mentre perseguono il loro stile di vita nomadico.

Tra gli umanoidi selvaggi solo gli gnoll sono comunemente ranger poiché utilizzano le loro abilità per cacciare le prede con agguati furtivi.

Altre classi: I ranger vanno d'accordo con i druidi e in qualche modo con i barbari. Sono conosciuti per le loro liti con i paladini, principalmente perché questi spesso condividono gli stessi obiettivi, ma differiscono in stile, tattiche, approccio, filosofia ed estetica. Dal momento che i ranger non cercano l'aiuto e l'amicizia di altre persone, riescono a tollerare abbastanza facilmente quanti sono decisamente diversi da loro, come maghi studiosi e chierici devoti; semplicemente non si preoccupano di essere turbati dalle differenze degli altri.

Ruolo: Il miglior ruolo del ranger è quello di esploratore e di combattente in seconda linea. Senza l'armatura pesante del guerriero o la forza bruta del barbaro, il ranger dovrebbe concentrarsi sugli attacchi di opportunità e a distanza. La maggior parte dei ranger impiega i loro compagni animali come sentinelle, esploratori o come ausilio in combattimento.


Soveliss

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I ranger hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Destrezza è molto più importante per un ranger che per un guerriero poiché i ranger tendono a indossare armature leggere e perché parecchie abilità del ranger sono basate su questa caratteristica. La Forza è per loro importante perché restano spesso coinvolti nei combattimenti. Diverse abilità da ranger sono basate sulla Saggezza, e un punteggio di Saggezza di 14 o più è necessario per avere accesso ai più potenti incantesimi da ranger. Comunque, per lanciare qualsiasi incantesimo da ranger è necessario un punteggio di Saggezza di 11 o più. Una delle abilità simbolo del ranger, la sua capacità di seguire le tracce, è basata sulla Saggezza.

Allineamento: Qualsiasi.
Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del ranger (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (6 + modificatore di Int) x4.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del ranger.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un ranger è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Nemico prescelto (Str): Al 1° livello, un ranger può selezionare un tipo di creatura tra quelle presenti sulla Tabella 3-16: "Nemici prescelti del ranger". Grazie al suo studio intensivo dei nemici e all'addestramento nelle tecniche appropriate per combatterli, il ranger guadagna un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro quel tipo di creature. Analogamente riceve un bonus di +2 ai tiri dei danni dell'arma contro quel tipo di creature.

Al 5° livello e ogni 5 livelli successivi (al 10°, al 15° e al 20° livello) il ranger può selezionare un nuovo nemico prescelto tra quelli presentati nella tabella. Inoltre ad ognuno di questi passaggi il bonus associato ad uno di questi nemici prescelti (compreso quello appena selezionato, se lo si desidera) aumenta di +2. Per esempio, un ranger di 5° livello avrà due nemici prescelti: contro uno guadagna un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza e ai tiri per il danno delle armi, e contro l'altro riceve un bonus di +2. Al 10° livello avrà tre nemici prescelti, e riceverà un ulteriore +2 da aggiungere contro

TABELLA 3-15: RANGER

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+2	+0	1° nemico prescelto, seguire tracce, empatia selvatica	-	-	-	-
2°	+2	+3	+3	+0	Stile di combattimento	-	-	-	-
3°	+3	+3	+3	+1	Resistenza fisica	-	-	-	-
4°	+4	+4	+4	+1	Compagno animale	0	-	-	-
5°	+5	+4	+4	+1	2° nemico prescelto	0	-	-	-
6°	+6/+1	+5	+5	+2	Stile di combattimento migliorato	1	-	-	-
7°	+7/+2	+5	+5	+2	Andatura nel bosco	1	-	-	-
8°	+8/+3	+6	+6	+2	Rapido segugio	1	0	-	-
9°	+9/+4	+6	+6	+3	Eludere	1	0	-	-
10°	+10/+5	+7	+7	+3	3° nemico prescelto	1	1	-	-
11°	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Padronanza dello stile di combattimento	1	1	0	-
12°	+12/+7/+2	+8	+8	+4		1	1	1	-
13°	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Mimetismo	1	1	1	-
14°	+14/+9/+4	+9	+9	+4		2	1	1	0
15°	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4° nemico prescelto	2	1	1	1
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5		2	2	1	1
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Nascondersi in piena vista	2	2	2	1
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6		3	2	2	1
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6		3	3	3	2
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5° nemico prescelto	3	3	3	3

uno dei suoi tre nemici prescelti. Quindi, i bonus potrebbero essere +4, +4, +2 o +6, +2, +2.

Se il ranger sceglie umanoidi o esterni come nemici prescelti, deve scegliere anche uno specifico sottotipo, come indicato nella tabella. Se una creatura specifica ricade in più di una categoria di nemico prescelto (per esempio, i diavoli sono sia esterni malvagi che esterni legali), i bonus dei ranger non sono cumulativi; egli utilizzerà solo il bonus più elevato. Vedi il *Manuale dei Mostri* per maggiori informazioni sui tipi di creature.

Tabella 3-16: Nemici prescelti del ranger

Tipo (sottotipo)	Esempio
Aberrazione	beholder
Animale	orso
Bestia magica	belva distorcente
Costrutto	golem
Drago	drago nero
Elementale	cacciatore invisibile
Esterno (acqua)	tojanida
Esterno (aria)	falcofreccia
Esterno (buono)	angelo
Esterno (caotico)	demone
Esterno (fuoco)	salamandra
Esterno (legale)	formian
Esterno (malvagio)	diavolo
Esterno (nativo)	tiefling
Esterno (terra)	xorn
Folletto	driade
Gigante	ogre
Melma	cubo gelatinoso
Non morto	zombi
Parassita	ragno mostruoso
Umanoide (acquatico)	marinide
Umanoide (elfo)	elfo
Umanoide (goblinoide)	hobgoblin
Umanoide (gnoll)	gnoll
Umanoide (gnomo)	gnomo
Umanoide (halfling)	halfling
Umanoide (nano)	nano
Umanoide (orco)	orco
Umanoide (rettile)	coboldo
Umanoide (umano)	umano
Umanoide mostruoso	minotauro
Vegetale	cumulo strisciante

Seguire tracce: Un ranger acquisisce Seguire Tracce (vedi pagina 100) come talento bonus.

Empatia selvatica (Str): Un ranger può utilizzare il linguaggio corporeo, le vocalizzazioni e il proprio comportamento per migliorare l'atteggiamento di un animale (come un orso o un varano). Questa capacità funziona esattamente come una prova di Diplomazia effettuata per migliorare l'atteggiamento di una persona (vedi pagina 74). Il ranger tira 1d20 e aggiunge il proprio livello da ranger e il modificatore di Carisma per determinare il risultato della prova di empatia selvatica. Il tipico animale domestico ha un atteggiamento iniziale indifferente, mentre un animale selvatico è solitamente maldisposto.

Per utilizzare empatia selvatica, il ranger e l'animale devono essere in grado di studiarsi reciprocamente, il che significa essere entro 9 metri l'uno dall'altro in normali condizioni di visibilità. Generalmente, occorre 1 minuto per influenzare un animale in questo modo ma, come per le persone influenzate, potrebbe servire un periodo più lungo o più breve.

Un ranger può anche utilizzare questa capacità per influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2 (come un basilisco o un girallon), ma con una penalità di -4 alla prova.

Stile di combattimento (Str): Al 2° livello, un ranger deve selezionare uno tra i due stili di combattimento da praticare: tirare con l'arco o combattere con due armi. Questa scelta influenzerà i privilegi di classe del personaggio ma non limiterà in alcun modo la sua scelta di talenti o le sue capacità speciali.

Se il ranger seleziona tirare con l'arco, acquisisce il talento Tiro Rapido anche se non dispone dei prerequisiti per possederlo.

Se il ranger seleziona combattere con due armi, acquisisce il talento Combattere con Due Armi anche se non dispone dei prerequisiti per possederlo.

I benefici dello stile praticato dal ranger si applicano solo quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Egli perde tutti i benefici del suo stile di combattimento se indossa un'armatura media o pesante.

Resistenza fisica: Al 3° livello, un ranger acquisisce Resistenza Fisica (vedi pagina 99) come talento bonus.

Compagno animale (Str): Al 4° livello, un ranger ottiene un compagno animale selezionato dalla lista seguente: aquila, cammello, cane, cane da galoppo, cavallo (leggero o pesante), falco, gufo, lupo, pony, serpente (vipera Piccola o Media), tasso o topo crudele. Se la campagna del DM è ambientata interamente o parzialmente in un ambiente acquatico, il DM può aggiungere le seguenti creature come opzioni nella lista del ranger: coccodrillo, focena, seppia e squalo Medio. Questo animale è un compagno leale che segue il ranger nelle sue avventure come appropriato per la sua specie. (Per esempio, una creatura acquatica non può seguire un ranger per terra e non dovrebbe venir selezionata da una creatura non acquatica senza un'ottima giustificazione). Nella maggior parte dei casi, il compagno animale svolge il ruolo di cavalcatura, sentinella, esploratore o animale da caccia, piuttosto che di protettore.

Questa capacità funziona come l'omonima capacità del druido (vedi pagina 35), ma il livello effettivo da druido del ranger è la metà del suo livello da ranger. Per esempio, un compagno animale di un ranger di 4° livello sarebbe l'equivalente del compagno animale di un druido di 2° livello. Un ranger può scegliere tra la lista di compagni animali alternativi proprio come un druido, ma il suo livello effettivo da druido rimane la metà del suo livello da ranger. Quindi, bisogna essere almeno un ranger di 8° livello per poter scegliere tra i compagni animali di un druido di 4° livello, e qualora scegliesse uno di questi animali, il suo livello effettivo da druido verrebbe ridotto di 3, fino al 1° livello. Come un druido, un ranger non può selezionare un animale alternativo se la scelta ridurrebbe il suo livello effettivo da druido sotto il 1° livello.

Incantesimi: A partire dal 4° livello, un ranger ottiene la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi divini (lo stesso tipo di incantesimi lanciati da chierici, druidi e paladini) elencati nella lista degli incantesimi da ranger (pagina 197). Un ranger deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo (vedi sotto).

Per preparare o lanciare un incantesimo, un ranger deve avere un punteggio di Saggezza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo (Sag 11 per incantesimi di 1° livello, Sag 12 per incantesimi di 2° livello e così via). La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da ranger è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del ranger.

Come gli altri incantatori, un ranger può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 3-15: "Ranger". In aggiunta, il ranger ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Saggezza (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8). Quando la Tabella 3-15 indica che il ranger ha "0" incantesimi di un certo livello, come 0 incantesimi di 1° livello al 4° livello, il ranger ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto per quel livello di incantesimi in base alla sua Saggezza. A differenza del chierico, il ranger non ha accesso agli incantesimi di dominio o ai poteri concessi.

Un ranger prepara e lancia gli incantesimi allo stesso modo di un chierico, sebbene non possa perdere un incantesimo preparato per lanciare un incantesimo *curare* al suo posto. Un ranger può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo che si trova nella lista degli incantesimi da ranger, ammesso che egli possa lanciare incantesimi di quel livello, ma deve scegliere quali incantesimi preparare durante la sua meditazione quotidiana.

Fino al 3° livello, il ranger non possiede un livello da incantatore. Dal 4° livello in poi, il livello da incantatore del ranger è pari alla metà del suo livello da ranger.

Stile di combattimento migliorato (Str): Al 6° livello, il ranger migliora la sua capacità nello stile di combattimento praticato (tirare con l'arco o combattere con due armi). Se al 2° livello ha selezionato tirare con l'arco, ora acquisisce il talento Tiro Multiplo (pagina 101), anche se non dispone dei prerequisiti per possederlo.

Se al 2° livello il ranger ha selezionato combattere con due armi,

ora acquisisce il talento Combattere con Due Armi Migliorato (pagina 93), anche se non dispone dei prerequisiti per possederlo.

Come prima, i benefici dello stile di combattimento praticato dal ranger si applicano solo quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Egli perde tutti i benefici del suo stile di combattimento se indossa un'armatura media o pesante.

Andatura nel bosco (Str): A partire dal 7° livello, un ranger può muoversi attraverso qualsiasi tipo di sottobosco (come rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni) a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e aree infestate che sono incantati o manipolati magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche sul ranger.

Rapido segugio (Str): A partire dall'8° livello, un ranger può muoversi alla sua normale velocità mentre segue le tracce anche senza subire la normale penalità di -5. Egli subisce solo una penalità di -10 (invece della normale -20) quando si muove fino al doppio della sua normale velocità mentre segue tracce.

Eludere (Str): A partire dal 9° livello, un ranger può evitare con grande agilità anche gli attacchi magici e insoliti. Se esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni (come il soffio infuocato di un drago rosso o una *palla di fuoco*), non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo. La capacità di eludere può essere usata solo se il ranger indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Un ranger indifeso (ad esempio privo di sensi o paralizzato) non riceve i benefici dell'eludere.

Padronanza dello stile di combattimento (Str): All'11° livello, il ranger migliora ancora la sua capacità nello stile di combattimento praticato (tirare con l'arco o combattere con due armi). Se al 2° livello ha selezionato tirare con l'arco, ora acquisisce il talento Tiro Preciso Migliorato (pagina 102), anche se non dispone dei prerequisiti per possederlo.

Se al 2° livello il ranger ha selezionato combattere con due armi, ora acquisisce il talento Combattere con Due Armi Superiore (pagina 93), anche se non dispone dei prerequisiti per possederlo.

Come prima, i benefici dello stile di combattimento praticato dal ranger si applicano solo quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Egli perde tutti i benefici del suo stile di combattimento se indossa un'armatura media o pesante.

Mimetismo (Str): Un ranger di 13° livello o superiore può usare la sua abilità Nascondersi in qualsiasi tipo di terreno naturale, anche se il terreno non conferisce copertura o occultamento.

Nascondersi in piena vista (Str): Mentre si trova in qualsiasi tipo di terreno naturale, un ranger di 17° livello o superiore può usare la sua abilità Nascondersi anche mentre viene osservato.

Modello iniziale elfo ranger

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

Armi: Spada lunga (1d8, crit 19-20/x2, 2 kg, una mano, tagliente).

Spada corta, secondaria (1d6, crit 19-20/x2, 1 kg, leggera, perforante).

Nota: Quando attacca con entrambe le spade, il ranger subisce una penalità di -4 con la sua spada lunga e -8 con la sua spada corta. Se il ranger ha un bonus di Forza, è possibile aggiungerne solo la metà ai danni inflitti con la spada corta, che è secondaria, ma egli aggiunge il pieno danno della Forza ai tiri per i danni della spada lunga.

Arco lungo (1d8, crit x3, inc. gittata 30 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
Sopravvivenza	4	Sag	-
Nascondersi	4	Des	-1
Muoversi Silenziosamente	4	Sag	-1
Ascoltare	4	Sag	-
Osservare	4	Sag	-
Conoscenze (natura)	4	Int	-
Scalare	4	For	-1
Guarire	4	Sag	-
Nuotare	4	For	-2
Cercare	4	Int	-

Talento: Tiro Ravvicinato.

Nemico preferito: Bestie magiche.

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Tre torce. Faretra con 20 frecce.

Denaro: 2d4 mo.

STREGONE

Gli stregoni creano la magia allo stesso modo in cui un poeta scrive le poesie, mediante un talento innato perfezionato dalla pratica. Non hanno libri, né mentori, né teorie: solamente potere grezzo che essi dirigono a loro piacimento.

Alcuni stregoni sostengono che nelle loro vene scorre il sangue dei draghi e potrebbe anche essere vero; è risaputo che certi potenti draghi possono assumere forma umana e avere amanti umanoidi, ed è difficile dimostrare che un particolare stregone non abbia un antenato drago. Gli stregoni, inoltre, sono spesso di una bellezza straordinaria, di solito con un tocco di esotico che suggerisce una discendenza insolita. Altri ritengono che l'affermazione che gli stregoni siano parzialmente draconici sia un vanto privo di fondamento da parte di alcuni stregoni, o pettegolezzi invidiosi da parte di quanti mancano del loro dono.

Avventure: Lo stregone tipico va all'avventura per migliorare le sue capacità. Solo mettendo alla prova i propri limiti egli può superarli. Il potere di uno stregone è innato e parte della sua anima e lo sviluppo di questo potere è di per sé una sfida per molti stregoni, indipendentemente da come vogliano utilizzarlo.

Alcuni stregoni buoni sono spinti dal bisogno di mettersi alla prova. Considerati diversi per questo loro potere, cercano di guadagnarsi un posto nella società e di dimostrare agli altri il loro valore. Anche gli stregoni malvagi si sentono diversi dagli altri: diversi e superiori. Vanno all'avventura per guadagnare potere su coloro che considerano inferiori.

Peculiarità: Gli stregoni lanciano incantesimi per potere innato più che per abilità accuratamente addestrate. La loro magia è più intuitiva che logica. Conoscono meno incantesimi e acquisiscono incantesimi potenti più lentamente rispetto ai maghi, ma possono lanciare incantesimi più spesso e non hanno bisogno di selezionarli e prepararli in anticipo. Non si specializzano nelle scuole di magia come fanno invece alcuni maghi.

Dal momento che guadagnano i loro poteri senza intraprendere anni di studio rigoroso come i maghi, non possiedono la stessa quantità di conoscenze arcane dei maghi. Hanno però più tempo per apprendere le abilità di combattimento, e sono competenti nell'uso delle armi semplici.

Allineamento: Per uno stregone la magia è un'arte intuitiva, non una scienza. La stregoneria preferisce uno spirito libero, caotico e creativo piuttosto che una mente disciplinata, per questo gli stregoni tendono un po' di più verso il caos che verso la legge.

Religione: Alcuni stregoni preferiscono Boccob (dio della magia), mentre altri sono devoti a Wee Jas (dea della morte e della magia). Comunque, molti stregoni seguono qualche altra divinità oppure nessuna (i maghi di solito imparano ad essere seguaci di Boccob o di Wee Jas dai loro mentori, ma molti stregoni sono autodidatti e non hanno un maestro che li spinga verso la religione).

Background: Gli stregoni sviluppano poteri rudimentali nel periodo dell'adolescenza. I loro primi incantesimi sono incompleti, spontanei, incontrollati e talvolta pericolosi. Un nucleo famigliare con uno stregone in erba può essere agitato da strani suoni o luci che danno l'impressione che la casa sia infestata. Alla fine, il giovane stregone capisce il potere che stava involontariamente esercitando e da quel momento può iniziare a fare pratica e a migliorare i suoi poteri.

Talvolta uno stregone è abbastanza fortunato da capitare sotto le cure di uno stregone più anziano ed esperto che lo aiuta a comprendere e usare i suoi nuovi poteri. Più spesso, però, gli stregoni sono soli, temuti dai vecchi amici e incompresi dalla famiglia.

Gli stregoni non hanno un senso di identità di gruppo. Diversamente dai maghi, non hanno vantaggio a condividere le loro

conoscenze e non hanno alcun incentivo a lavorare insieme.

Razze: Molti stregoni sono umani o mezzelfi. Il talento innato della stregoneria, comunque, è imprevedibile e può manifestarsi in qualsiasi razza comune.

Gli incantatori arcani dai territori selvaggi o dalle tribù umanoidi sono più spesso stregoni che maghi. Soprattutto i coboldi diventano stregoni e sono fieri, ma confusionari, sostenitori della teoria del "sangue dei draghi".

Altre classi: Gli stregoni scoprono di avere molto in comune con i membri di altre classi "autodidatte", come druidi e ladri. Talvolta si trovano in disaccordo con membri delle classi più disciplinate, come paladini e monaci. Siccome lanciano incantesimi come i maghi, anche se in modo diverso, talvolta si crea una notevole competizione tra le due classi.

Ruolo: Uno stregone tende a definire il proprio ruolo in base alla sua scelta di incantesimi. Uno stregone che si concentra sugli incantesimi di attacco, diventa il fulcro del potere offensivo di un gruppo. Un altro può affidarsi a magie più subdole, come charme e illusioni, e quindi ricoprire un ruolo più defilato. Un gruppo con uno stregone è caldamente raccomandato di aggiungere un altro incantatore, come un bardo, chierico, druido o addirittura un mago, per compensare la mancanza di versatilità dello stregone. Dal momento che spesso gli stregoni hanno una forte presenza che conferisce loro un ascendente sulla gente, di solito sono il "volto" del gruppo che negozia, contratta e parla per gli altri. Spesso gli incantesimi dello stregone lo aiutano a influenzare gli altri e a raccogliere informazioni, rendendolo un'ottima spia o diplomatico per un gruppo di avventurieri.



Hennet

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Gli stregoni hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Il Carisma determina quanto sia potente un incantesimo lanciato da uno stregone, quanti incantesimi al giorno può lanciare e quanto sia difficile resistere a questi incantesimi (vedi "Incantesimi", sotto). Come un mago, uno stregone trae benefici da alti punteggi di Destrezza e Costituzione.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d4.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello stregone (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Professione (Sag), Raggirare (Car) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" per la descrizione delle abilità.

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

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dello stregone.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli stregoni sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici. Non sono competenti in alcun tipo di armatura né di scudo. Le armature di qualsiasi tipo interferiscono con i gesti arcani di uno stregone e possono provocare il fallimento dei suoi incantesimi con componenti somatiche.

Incantesimi: Uno stregone lancia gli incantesimi arcani (lo stesso tipo di incantesimi lanciati da bardi e maghi) presi principalmente dalla lista degli incantesimi da mago/stregone (pagina 193). Egli può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce senza doverlo preparare prima del tempo, come devono invece fare maghi e chierici (vedi sotto).

Per imparare o lanciare un incantesimo, uno stregone deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo (Car 10 per incantesimi di livello 0, Car 11 per incantesimi di 1° livello, e così via). La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da stregone è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma dello stregone.

Come gli altri incantatori, uno stregone può lanciare solo un

TABELLA 3-17: STREGONE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+0	+0	+2	Evocare famiglio	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+0	+0	+3		6	4	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+1	+1	+1	+3		6	5	-	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	+1	+1	+4		6	6	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	+2	+1	+1	+4		6	6	4	-	-	-	-	-	-	-
6°	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	-	-	-	-	-	-
7°	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	-	-	-	-	-	-
8°	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	-	-	-	-	-
9°	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	-	-	-	-	-
10°	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3	-	-	-	-
11°	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	-	-	-	-
12°	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	-	-	-
13°	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	-	-	-
14°	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	-	-
15°	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	-	-
16°	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	-
17°	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	-
18°	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19°	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20°	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Tabella 3-18: Incantesimi conosciuti dallo stregone

	Incantesimi conosciuti									
Livello	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
4°	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-
5°	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
6°	7	4	2	1	-	-	-	-	-	-
7°	7	5	3	2	-	-	-	-	-	-
8°	8	5	3	2	1	-	-	-	-	-
9°	8	5	4	3	2	-	-	-	-	-
10°	9	5	4	3	2	1	-	-	-	-
11°	9	5	5	4	3	2	-	-	-	-
12°	9	5	5	4	3	2	1	-	-	-
13°	9	5	5	4	4	3	2	-	-	-
14°	9	5	5	4	4	3	2	1	-	-
15°	9	5	5	4	4	4	3	2	-	-
16°	9	5	5	4	4	4	3	2	1	-
17°	9	5	5	4	4	4	3	3	2	-
18°	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19°	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20°	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 3-17: "Stregone". In aggiunta, lo stregone ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8).

La selezione di incantesimi di uno stregone è estremamente limitata. Uno stregone comincia la propria carriera conoscendo quattro incantesimi di livello 0 (chiamati anche trucchetti) e due incantesimi di 1° livello scelti dal giocatore. Man mano che sale di livello, lo stregone guadagna uno o più nuovi incantesimi come indicato nella Tabella 3-18: "Incantesimi conosciuti dallo stregone". (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti dallo stregone non è influenzato dal punteggio di Carisma; i numeri sulla Tabella 3-18 sono fissi). Questi nuovi incantesimi possono essere incantesimi comuni scelti dalla lista degli incantesimi da mago/stregone (pagina 193) o possono essere incantesimi insoliti che lo stregone si è procurato in qualche modo o ha studiato. Per esempio, uno stregone con una pergamena o un libro degli incantesimi riportante un insolito incantesimo da mago/stregone (uno che non si trova sulla lista degli incantesimi da mago/stregone di questo libro) potrebbe selezionare quell'incantesimo come uno dei suoi nuovi incantesimi all'ottenimento di un nuovo livello, purché sia del livello degli incantesimi appropriato. Lo stregone non può utilizzare questo metodo di acquisizione degli incantesimi per apprendere gli incantesimi più rapidamente.

Una volta raggiunto il 4° livello, e ad ogni livello successivo pari da stregone (6°, 8°, 10° e così via), uno stregone può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di un incantesimo che già conosce. In pratica, lo stregone "perde" il vecchio incantesimo in cambio di uno nuovo. Il livello del nuovo incantesimo

FAMIGLI

I famigli sono legati magicamente al loro padrone. In un certo senso, il famiglio e il padrone sono la stessa cosa. Per questo motivo, ad esempio, il padrone può lanciare incantesimi con raggio di azione personale anche sul famiglio nonostante solitamente potrebbe lanciare incantesimi di questo tipo solamente su se stesso. Un famiglio è un normale animale che diventa bestia magica quando è evocato al servizio di uno stregone o mago e mantiene l'aspetto, Dadi Vita, bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base, abilità e talenti del normale animale che era prima, ma viene trattato come una bestia magica ai fini di determinare qualsiasi effetto che dipenda dal suo tipo. Solo un normale animale, non modificato, può diventare un famiglio. Quindi, un druido/stregone non può impiegare il suo compagno animale come famiglio.

Un famiglio conferisce delle capacità speciali al suo padrone (uno stregone o mago), come indicato sulla tabella seguente. Queste capacità speciali si applicano solo quando il padrone e il famiglio sono entro 1,5 km l'uno dall'altro.

I livelli delle diverse classi che permettono di ottenere un famiglio (come stregone e mago) si cumulano ai fini di determinare le capacità del famiglio che dipendono dal livello del padrone.

Famiglio	Speciale
Corvo[1]	Il padrone guadagna un bonus di +3 alle prove di Valutare
Donnola	Il padrone guadagna un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi
Falco	Il padrone guadagna un bonus di +3 alle prove di Osservare nelle aree con illuminazione intensa
Gatto	Il padrone guadagna un bonus di +3 alle prove di Muoversi Silenziosamente
Gufo	Il padrone guadagna un bonus di +3 alle prove di Osservare nelle aree in penombra
Lucertola	Il padrone guadagna un bonus di +3 alle prove di Scalare
Pipistrello	Il padrone guadagna un bonus di +3 alle prove di Ascoltare
Rospo	Il padrone guadagna un bonus di +3 ai punti ferita
Serpente[2]	Il padrone guadagna un bonus di +3 alle prove di Raggirare
Topo	Il padrone guadagna un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra

1 Un corvo famiglio parla un linguaggio a scelta del suo padrone come capacità soprannaturale.
2 Vipera Minuscola.

Basi del famiglio: Utilizzare le statistiche base di una creatura della specie del famiglio, come indicato nel *Manuale dei Mostri* e apportare i seguenti cambiamenti.

Dadi Vita: Ai fini degli effetti legati al numero dei Dadi Vita, utilizzare il livello del personaggio del padrone o il normale totale di DV del famiglio, quale dei due sia più alto.

Punti ferita: Il famiglio ha metà dei punti ferita totali del padrone (esclusi i punti ferita temporanei), arrotondati per difetto, quali che siano i suoi attuali Dadi Vita. Per esempio, al 2° livello, Hennet ha 9 punti ferita e il suo famiglio ne ha 4.

Attacchi: Utilizzare il bonus di attacco base del padrone, come derivato dalle sue classi. Utilizzare il modificatore di Destrezza o Forza del famiglio, quale dei due sia più alto, per calcolare il bonus di attacco in mischia del famiglio con le armi naturali. Il danno è uguale a quello di una normale creatura della specie del famiglio.

Tiri salvezza: Per ogni tiro salvezza, utilizzare i bonus ai tiri salvezza base del famiglio (Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +0) o quelli del padrone (come derivato dalle sue classi), quali siano i migliori. Il famiglio applica i suoi modificatori di caratteristica ai tiri salvezza, e non condivide nessuno dei bonus che il suo padrone potrebbe ricevere ai propri tiri salvezza (da oggetti magici o talenti, per esempio).

Abilità: Per ogni abilità in cui il padrone o il famiglio possiede dei gradi, utilizzare i normali gradi di abilità di un famiglio di quel tipo o i gradi di abilità del padrone, quali siano i migliori. In entrambi i casi, il famiglio applica il proprio modificatore di caratteristica. Quale che sia il modificatore totale dell'abilità del famiglio, alcune abilità (come Artigianato) possono risultare inutilizzabili dalla creatura.

Descrizione delle capacità del famiglio: Tutti i famigli possiedono capacità speciali (oppure le attribuiscono ai loro padroni) a seconda dei livelli combinati del padrone, come indicato nella tabella seguente. Le capacità elencate nella tabella sono cumulative.

Mod. armatura naturale: Il numero indicato qui è un aumento del bonus di armatura naturale esistente del compagno animale. Rappresenta l'intrinseca robustezza del famiglio dell'incantatore.

Int: Il punteggio di Intelligenza del famiglio. I famigli sono intelligenti come le persone (ma non necessariamente come le persone più intelligenti).

Allerta (Str): La presenza del famiglio acuisce i sensi del padrone. Quando il famiglio è entro un braccio di distanza dal padrone,

deve essere identico a quello dell'incantesimo che è stato scambiato, e deve essere almeno di due livelli inferiore del più alto livello di incantesimi da stregone che il personaggio è in grado di lanciare. Per esempio, al raggiungimento del 4° livello, uno stregone potrebbe scambiare un incantesimo di livello 0 (due livelli di incantesimo sotto il più alto livello di incantesimo che lo stregone è in grado di lanciare, che è il 2°) per un differente incantesimo di livello 0. Al 6° livello, potrebbe scambiare un singolo incantesimo di livello 0 oppure di 1° livello (dal momento che adesso può lanciare incantesimi di 3° livello) per un incantesimo differente dello stesso livello. Uno stregone può scambiare solamente un singolo incantesimo di qualsiasi livello e deve decidere se scambiare o meno l'incantesimo nel momento in cui guadagna i nuovi incantesimi conosciuti per livello.

A differenza di un mago o un chierico, uno stregone non deve preparare anticipatamente i propri incantesimi. Egli può lanciare gli incantesimi che conosce in qualsiasi momento, dando per scontato che non abbia ancora consumato la sua quota di incantesimi al giorno per quel livello di incantesimo. Per esempio, al 1° livello, lo stregone Hennet può lanciare quattro incantesimi di 1° livello al giorno: tre per essere di 1° livello (vedi Tabella 3-17: "Stregone") e uno grazie al suo punteggio di Carisma 15 (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8). Tuttavia, egli conosce due incantesimi di 1° livello: *dardo incantato* e *sonno* (vedi Tabella 3-18: "Incantesimi conosciuti dallo stregone"). Quindi, in ogni dato giorno, egli può lanciare una combinazione qualsiasi di questi due incantesimi un totale di quattro volte. Non deve decidere in anticipo quali incantesimi lancerà.

Famiglio: Uno stregone può ottenere un famiglio. Per farlo deve impiegare 24 ore e utilizzare del materiale magico del costo complessivo di 100 mo. Un famiglio è una bestia magica che assomiglia ad una versione insolitamente robusta e intelligente di un piccolo animale. La creatura funge da compagno e da servitore.

Lo stregone può scegliere il tipo di famiglio che vuole ottenere. Man mano che lo stregone aumenta di livello, anche il famiglio accresce il proprio potere.

Se il famiglio muore o lo stregone decide di allontanarlo, lo stregone deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15. Se fallisce il tiro, perde 200 punti esperienza per livello da stregone. Se lo effettua con successo, la perdita viene dimezzata. Tuttavia, l'esperienza di uno stregone, come risultato della scomparsa di un famiglio, non può scendere sotto lo zero. Ad esempio, Hennet è uno stregone di 3° livello con 3.230 PE quando il suo gufo famiglio viene ucciso da un bugbear. Hennet supera il tiro salvezza e perde 300 PE, scendendo al di sotto dei 3.000 PE e quindi ritornando al 2° livello (nella *Guida del* DUNGEON MASTER sono descritte le regole sulla perdita dei livelli). Un famiglio ucciso o allontanato non può essere sostituito per un anno e un giorno. I famigli uccisi possono essere rianimati dalla morte proprio come i personaggi, ma non perdono un livello o un punto di Costituzione quando questo accade.

Un personaggio con più di una classe che conferisce un famiglio può avere solo un famiglio alla volta.

Modello iniziale stregone umano

Armatura: Nessuna (velocità 9 m).

Armi: Lancia corta (1d6, crit x2, inc. gittata 6 m, 1,5 kg, una ma-

quest'ultimo acquisisce il talento Allerta (pagina 89).

Condividere incantesimi (Str): A propria discrezione, il padrone può condividere qualsiasi incantesimo (ma non capacità magica) da lui lanciato che abbia effetto su di sé, anche con il famiglio. Il famiglio deve trovarsi entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo per godere di questo beneficio. Se l'incantesimo o effetto non è istantaneo, termina di avere effetto sul famiglio se questo si allontana oltre 1,5 metri, e non avrà di nuovo effetto sul famiglio anche se questo ritorna dal padrone prima che finisca l'incantesimo. In aggiunta, il padrone può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo famiglio (come un incantesimo a contatto a distanza), al posto di se stesso. Il padrone e il suo famiglio possono condividere gli incantesimi anche se questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo del famiglio (bestie magiche).

Eludere migliorato (Str): Se il famiglio è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, il famiglio non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza.

Legame empatico (Sop): Il padrone ha un legame empatico con il suo famiglio fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone non può vedere attraverso gli occhi del famiglio, ma essi possono comunicare telepaticamente. A causa della natura limitata del legame, si possono comunicare solo emozioni generiche (come paura, fame, felicità, curiosità). Notare che la bassa Intelligenza del famiglio di un padrone di basso livello limita ciò che la creatura è in grado di comunicare o comprendere, e anche i famigli intelligenti vedono il mondo in modo diverso dagli umani, quindi le incomprensioni sono sempre possibili.

Grazie al legame empatico il padrone ha la stessa connessione del famiglio con un oggetto o un luogo. Per esempio, se il famiglio ha visto una stanza, il padrone può teletrasportarsi in quella stanza come se l'avesse vista.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Se il padrone è di 3° livello o superiore, il famiglio può trasmettere incantesimi a contatto per il padrone. Se il padrone e il famiglio sono in contatto quando il padrone lancia un incantesimo a contatto, egli può designare il suo famiglio come "colui che crea il contatto". Il famiglio può allora trasmettere l'incantesimo a contatto proprio come il padrone. Come di norma, se il padrone lancia un altro incantesimo prima che il contatto venga effettuato, l'incantesimo a contatto si dissolve.

Parlare con il padrone (Str): Se il padrone è di 5° livello o superiore, il famiglio e il padrone possono comunicare verbalmente, come se utilizzassero un linguaggio comune. Le altre creature non sono in grado di comprendere la loro conversazione, se non utilizzando ausili magici.

Parlare con animali della sua specie (Str): Se il padrone è di 7° livello o superiore, il famiglio è in grado di comunicare con animali della sua specie generica (incluse le varianti crudeli): pipistrelli con pipistrelli, topi con roditori, gatti con felini, falchi e gufi e corvi con uccelli, serpenti e lucertole con rettili, rospi con anfibi, donnole con la famiglia dei mustelidi (donnole, visoni, puzzole, ermellini, moffette, ghiottoni e tassi). La comunicazione è limitata dall'Intelligenza delle creature con cui il famiglio conversa.

Resistenza agli incantesimi (Str): Se il padrone è di 11° livello o superiore, il famiglio guadagna una resistenza agli incantesimi pari al livello del padrone +5. Se un altro incantatore tenta di colpire il famiglio con un incantesimo, deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore; vedi "Resistenza agli incantesimi", pagina 178) pari o superiore alla resistenza agli incantesimi del famiglio.

Scrutare sul famiglio (Mag): Se il padrone è di 13° livello o superiore, può *scrutare* attraverso il famiglio (come se lanciasse l'incantesimo *scrutare*) una volta al giorno.

Livello di classe del padrone	Mod. armatura naturale	Int	Speciale
1°-2°	+1	6	Allerta, condividere incantesimi, eludere migliorato, legame empatico
3°-4°	+2	7	Trasmettere incantesimi a contatto
5°-6°	+3	8	Parlare con il padrone
7°-8°	+4	9	Parlare con animali della sua specie
9°-10°	+5	10	-
11°-12°	+6	11	Resistenza agli incantesimi
13°-14°	+7	12	Scrutare sul famiglio
15°-16°	+8	13	-
17°-18°	+9	14	-
19°-20°	+10	15	-

no, perforante).

Balestra leggera (1d8, crit 19-20/x2, inc. gittata 24 m, 2 kg, perforante).

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

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Sapienza Magica	4	Int	-
Concentrazione	4	Cos	-
Conoscenze (arcane)	4	Int	-
Raggirare	4	Car	-
Raccogliere Informazioni (cl. inc.)	2	Car	-
Diplomazia (cl. inc.)	2	Car	-
Nascondersi (cl. inc.)	2	Des	0
Muoversi Silenziosamente (cl. inc.)	2	Des	0

Talento: Robustezza.

Talento bonus: Incantare in Combattimento.

Incantesimi conosciuti: Incantesimi di livello 0: *individuazione del magico, lettura del magico, luce* e *suono fantasma.*

Incantesimi di 1° livello: *dardo incantato, sonno.*

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Lanterna schermabile, 2,5 litri d'olio. Borsa per componenti degli incantesimi. Astuccio con 10 quadrelli da balestra.

Denaro: 3d4 mo.

ESPERIENZA E LIVELLI

I punti esperienza (PE) misurano quanto il personaggio abbia appreso e sia cresciuto in termini di potere personale. Il personaggio guadagna PE sconfiggendo mostri e altri avversari. È il DM ad assegnare i PE ai personaggi al termine di ogni avventura in base a cosa sono riusciti a compiere. I personaggi accumulano PE di avventura in avventura e quando un personaggio guadagna sufficienti PE, ottiene un nuovo livello del personaggio (vedi Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22).

Avanzare di un livello: Quando il totale di PE del personaggio raggiunge i PE minimi richiesti per un nuovo livello del personaggio (vedi Tabella 3-2), egli "sale di livello". Per esempio, quando Tordek otterrà 1.000 o più PE, diventerà un personaggio di 2° livello. Non appena avrà accumulato un totale di 3.000 PE o più (2.000 in più di quanti ne aveva quando aveva ottenuto il 2° livello), raggiungerà il 3° livello. Salire di livello fornisce al personaggio numerosi benefici immediati (vedi sotto).

Un personaggio può avanzare solo un livello alla volta. Se, per qualche motivo straordinario, la ricompensa in PE di una singola avventura fosse sufficiente per avanzare di due o più livelli in una volta sola, egli avanzerebbe di un solo livello e guadagnerebbe sufficienti PE per trovarsi con 1 solo PE in meno del livello successivo. Qualsiasi punto esperienza in eccesso viene perduto. Per esempio, se Tordek avesse 5.000 PE (a 1.000 punti dal raggiungimento del 4° livello) e guadagnasse altri 6.000 PE, egli avrebbe ora un totale di 11.000 PE, sufficienti per raggiungere il 5° livello. Otterrebbe invece solo il 4° livello e il suo totale di PE si fermerebbe a 9.999.

Addestramento e pratica: I personaggi trascorrono il periodo tra le avventure ad addestrarsi, studiare o praticare le loro abilità. Questo esercizio serve a consolidare nella loro memoria ciò che hanno appreso nel corso delle loro avventure e li mantiene in forma. Se, per qualche ragione, un personaggio non si addestrasse né facesse pratica per un prolungato periodo di tempo, il DM potrebbe ridurre la ricompensa in PE o addirittura far perdere punti esperienza al personaggio.

AVANZAMENTO DI LIVELLO

Ogni descrizione delle classi dei personaggi comprende una tabella che mostra in che modo i privilegi di classe e le statistiche incrementino quando un membro di quella classe avanza di livello. Quando il personaggio guadagna un nuovo livello occorre apportare i seguenti cambiamenti.

1. Scegliere la classe: Un normale personaggio ha una sola classe, e quando ottiene un nuovo livello, si tratta di un nuovo livello in quella classe. Se il personaggio ha più di una classe o vuole acquisirne una nuova, occorre scegliere in quale classe salire di un livello. L'altra classe (o le altre classi) rimane al livello precedente. (Vedi "Personaggi multiclasse", pagina 59).

2. Bonus di attacco base: Il bonus di attacco base per guerrieri, barbari, ranger e paladini aumenta di +1 ogni livello. Il bonus di attacco base per gli altri personaggi aumenta più lentamente. Se il bonus di attacco base del personaggio cambia, occorre annotarlo sulla scheda del personaggio.

3. Bonus ai tiri salvezza base: Come i bonus di attacco base, i bonus ai tiri salvezza base migliorano a velocità differente con l'aumentare di livello del personaggio. Controllare il bonus ai tiri salvezza base del personaggio corrispondente alla classe in cui avanza di livello per vedere se è cresciuto di +1. Alcuni bonus ai tiri salvezza base aumentano ad ogni livello pari; altri aumentano ad ogni livello divisibile per tre.

4. Punteggi di caratteristica: Se il personaggio ha appena raggiunto il 4°, 8°, 12°, 16° o 20° livello del personaggio può scegliere uno dei suoi punteggi di caratteristica e aumentarlo di +1. (È possibile che un punteggio salga sopra il 18). È il livello complessivo del personaggio, non il suo livello di classe, che viene considerato ai fini di questa modifica.

Se il modificatore di Costituzione del personaggio aumenta di +1 (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8), sommare +1 ai suoi punti ferita per ogni livello del personaggio al di sotto di quello appena ottenuto. Per esempio, se al 4° livello si decide di aumentare la Costituzione del personaggio da 11 a 12, egli riceverà +3 punti ferita (uno per il 1°, 2° e 3° livello). Sommare questi punti prima di tirare per i punti ferita (prossimo passo).

5. Punti ferita: Tirate un Dado Vita, sommare il modificatore di Costituzione del personaggio, e aggiungere il totale del tiro ai suoi punti ferita. Anche se il personaggio ha una penalità di Costituzione e il tiro è stato talmente basso da ottenere come risultato 0 o meno punti ferita, all'ottenimento di un nuovo livello sommare sempre almeno 1 punto ferita.

6. Punti abilità: Ogni personaggio guadagna punti abilità da spendere nelle abilità come dettagliato nella descrizione della classe appropriata. Per le abilità di classe, ogni punto abilità acquista 1 grado, e il grado massimo di un personaggio nell'abilità è il suo livello del personaggio +3. Per le abilità di classe incrociata, ogni punto abilità acquista solo 1/2 grado, e il massimo grado nell'abilità è metà di quello di un'abilità di classe (non arrotondare per difetto). Vedi Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22.

Se è stata "portata al massimo" un'abilità (sono stati messi tutti i punti possibili in essa), non bisogna preoccuparsi di calcolare il massimo grado in essa. Ad ogni nuovo livello, è sempre possibile assegnare 1 punto abilità (e solo 1) a qualsiasi abilità sia stata portata al massimo. (Se è un'abilità di classe incrociata, questo punto acquista 1/2 grado).

Occorre tenere presente che le abilità vengono acquisite in base alla classe in cui il personaggio è avanzato, quindi possono essere acquisite solo dall'elenco di abilità per quella classe, quali che siano le altre classi in cui il personaggio possieda livelli.

Il modificatore di Intelligenza del personaggio influisce sul numero di punti abilità che egli riceve ad ogni livello (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8). Questa regola rappresenta la capacità di un personaggio intelligente di apprendere le cose più rapidamente. Utilizzare l'attuale punteggio di Intelligenza del personaggio, compresi tutti i cambiamenti permanenti (come bonus intrinseci, risucchi di caratteristica, o un aumento di Intelligenza guadagnato al passo 4, sopra) ma non i cambi temporanei (come un danno alle caratteristiche, un bonus di potenziamento guadagnato da incantesimi od oggetti magici, come una *fascia dell'intelletto*) per determinare il numero di punti abilità guadagnati.

7. Talenti: Al raggiungimento del 3° livello e ogni tre livelli successivi (6°, 9°, 12°, 15° e 18° livello) il personaggio guadagna un talento a scelta (vedi Tabella 5-1: "Talenti", pagina 90). Il personaggio deve soddisfare qualsiasi prerequisito del talento per

poterlo selezionare. Come per l'aumento dei punteggi di caratteristica, è il livello complessivo del personaggio, non il suo livello di classe, a determinare quand'è che un personaggio riceve un nuovo talento.

8. **Incantesimi:** I personaggi incantatori guadagnano la capacità di lanciare altri incantesimi con l'aumentare di livello. La descrizione di ogni classe di incantatori comprende una sezione "Incantesimi al giorno" (sulla tabella della classe) che indica il numero base di incantesimi (senza gli incantesimi bonus per alti punteggi di caratteristica) di un dato livello di incantesimi che un personaggio può lanciare per ogni livello di classe. Vedere la descrizione della classe del personaggio in questo stesso capitolo per i dettagli.

9. **Privilegi di classe:** Controllare la descrizione della classe del personaggio in questo capitolo per scoprire quali nuove capacità potrebbe ricevere. Molti personaggi ottengono attacchi speciali o nuovi poteri speciali con l'aumentare di livello.

PERSONAGGI MULTICLASSE

Un personaggio può aggiungere nuove classi man mano che aumenta di livello. Le caratteristiche di classe delle diverse classi del personaggio si sommano per determinare le caratteristiche totali del personaggio multiclasse. Diventare multiclasse migliora la versatilità di un personaggio a spese della specializzazione.

PRIVILEGI DI CLASSE E LIVELLO

Come regola generale, le capacità di un personaggio multiclasse sono la somma delle capacità di ognuna delle classi del personaggio.

Livello: Il "livello del personaggio" è il livello totale del personaggio. È utilizzato per determinare quando si acquisiscono talenti e incrementi dei punteggi di caratteristica, come per la Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello" (pagina 22).

Il "livello di classe" è il livello del personaggio in una classe particolare. Per i personaggi di una singola classe, il livello del personaggio è uguale al livello di classe.

Punti ferita: Un personaggio guadagna punti ferita da ogni classe con l'aumentare del suo livello di classe, sommando i nuovi punti ferita al precedente totale. Per esempio, Lidda l'halfling inizia come ladra e raggiunge il 4° livello, poi con i suoi successivi due avanzamenti aggiunge due livelli da maga. Come ladra di 4° livello/maga di 2° livello, i suoi punti ferita totali sono 6 + 1d6 + 1d6 + 1d6 + 1d4 + 1d4.

Bonus di attacco base: Per ottenere il bonus di attacco base del personaggio occorre sommare i bonus di attacco base di ogni classe. Se il risultato è +6 o più, il personaggio ottiene attacchi multipli. Controllando il valore dell'attacco base nella Tabella 3-1: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco base" (pagina 22) è possibile vedere quanti attacchi addizionali ottiene il personaggio e con quali bonus. Ad esempio, un ladro di 6° livello/mago di 4° livello avrebbe un attacco base di +6 (+4 per la classe del ladro e +2 per la classe del mago). Un attacco base di +6 permette un secondo attacco con un bonus di +1 (indicato come +6/+1 nella Tabella 3-1), anche se né il +4 del ladro né il +2 del mago normalmente permettono un attacco extra.

Tiri salvezza: Sommare i bonus ai tiri salvezza base per ogni classe. Un ladro di 7° livello/mago di 4° livello ottiene un bonus base di +3 ai tiri salvezza sulla Tempra (+2 come ladro di 7° livello e +1 come mago di 4° livello), +6 ai tiri salvezza sui Riflessi (+5 e +1) e +6 ai tiri salvezza sulla Volontà (+2 e +4).

Abilità: Se un'abilità è un'abilità di classe per una qualsiasi delle classi del personaggio multiclasse, allora il livello del personaggio determina il grado massimo dell'abilità. (Il grado massimo per un'abilità di classe è 3 + il livello del personaggio).

Se un'abilità non è un'abilità di classe per nessuna delle classi di un personaggio multiclasse, il grado massimo per quell'abilità è la metà del massimo di un'abilità di classe.

Ad esempio, per un ladro di 7° livello/mago di 4° livello (un personaggio di 11° livello), un'abilità da ladro o un'abilità da mago ha un grado massimo di 14. Lo stesso personaggio può avere fino a 7 gradi in qualsiasi abilità che non sia un'abilità di classe per ladri o maghi.

Privilegi di classe: Il personaggio multiclasse ottiene tutti i privilegi di classe di tutte le classi, ma deve anche subire le conseguenze di tutte le restrizioni speciali di tutte le classi. (*Eccezione:* Un personaggio che acquisisce la classe del barbaro non diventa analfabeta). Alcuni privilegi di classe non funzionano bene con abilità e privilegi di altre classi. Per esempio, sebbene i ladri siano competenti nelle armature leggere, un ladro/mago subisce comunque la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani se indossa un'armatura.

Nel caso particolare dello scacciare non morti, sia i chierici che i paladini esperti hanno la stessa capacità. Se il personaggio ha il 4° livello da paladino o superiore, il suo livello effettivo di scacciare è pari al suo livello da chierico più il suo livello da paladino meno 3. Quindi un paladino di 5° livello/chierico di 4° livello scaccia i non morti come un chierico di 6° livello.

Nel caso speciale dello schivare prodigioso, sia i barbari esperti che i ladri esperti hanno la stessa capacità. Un barbaro/ladro che otterrebbe schivare prodigioso per la seconda volta (per la sua seconda classe), otterrebbe invece schivare prodigioso migliorato. I suoi livelli da barbaro e ladro si cumulerebbero per determinare il livello da ladro che un attaccante deve possedere per attaccarlo ai fianchi. Per esempio, un barbaro di 2° livello/ladro di 4° livello, potrebbe essere attaccato ai fianchi solo da un ladro di 10° livello.

Nel caso speciale dell'ottenimento di un famiglio, sia i maghi che gli stregoni hanno la stessa capacità. Un mago/stregone può cumulare i suoi livelli da mago e stregone per determinare l'armatura naturale, il punteggio di Intelligenza e le capacità speciali del famiglio.

Talenti: I personaggi multiclasse acquisiscono i talenti ogni tre livelli del personaggio indipendentemente dal livello di classe individuale (vedi Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22).

Aumento delle caratteristiche: I personaggi multiclasse aumentano le caratteristiche ogni quattro livelli del personaggio, indipendentemente dal livello di classe individuale (vedi Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22).

Incantesimi: Il personaggio guadagna incantesimi da tutte le sue classi da incantatore. Quindi un druido/ranger esperto può avere l'incantesimo *protezione dagli elementi* sia come ranger che come druido. Dal momento che l'effetto dell'incantesimo si basa sul livello di classe dell'incantatore, il giocatore non deve dimenticarsi se il personaggio sta preparando e lanciando *protezione dagli elementi* come ranger o come druido.

AGGIUNGERE UNA SECONDA CLASSE

Quando un personaggio di una classe singola guadagna un livello, può scegliere di aumentare il livello di quella classe o prendere una nuova classe al 1° livello. (Un personaggio non può ottenere il 1° livello nella stessa classe più di una volta, anche se farlo gli permetterebbe di selezionare privilegi di classe differenti, come una diversa serie di domini per un chierico). Il DM può limitare le scelte disponibili in base a come gestisce classi, abilità, esperienza e addestramento. Ad esempio, un personaggio può aver bisogno di trovare un maestro che gli insegni le attività della nuova classe. Inoltre, il DM può richiedere al giocatore di dichiarare su quale classe stia "lavorando" prima di fare il passaggio al livello successivo, così il personaggio ha tempo di fare pratica nelle nuove abilità.

Il personaggio guadagna tutti i bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base, abilità di classe, competenze nelle armi, nelle armature e scudi, incantesimi e altri privilegi di classe della nuova classe al 1° livello, così come i Dadi Vita del giusto tipo. In più, il personaggio ottiene i punti abilità per livello addizionale nella nuova classe (non quel numero x4, come nel caso di un personaggio di 1° livello).

Scegliere una nuova classe non è esattamente come iniziare un personaggio in quella classe. Alcuni dei benefici per un personaggio di 1° livello rappresentano il vantaggio di un addestramento quando si è giovani e freschi con molto tempo per fare pratica. Quando prende una nuova classe, un personaggio non riceve i seguenti bonus iniziali concessi ai personaggi che iniziano

la loro carriera in quella classe:

- Massimo dei punti ferita per il primo Dado Vita.
- Quadruplo dei punti abilità per livello.
- Equipaggiamento iniziale.
- Denaro iniziale.

AVANZARE DI LIVELLO

Ogni volta che un personaggio multiclasse raggiunge un nuovo livello, può aumentare uno dei livelli delle sue classi attuali oppure prendere una nuova classe al 1° livello.

Quando un personaggio multiclasse aumenta una delle sue classi di un livello, ottiene tutti i benefici standard di un personaggio che raggiunge quel livello in quella classe: più punti ferita, possibili bonus agli attacchi e ai tiri salvezza (in base alla classe e al nuovo livello), possibili nuovi privilegi di classe (come definiti dalla classe), possibili nuovi incantesimi e nuovi punti abilità.

I punti abilità sono spesi in base alla classe in cui il personaggio multiclasse è appena avanzato (vedi Tabella 4-1: "Punti abilità per livello", pagina 62). Le abilità acquisite secondo la Tabella 4-2: "Abilità" sono acquistate al costo appropriato per quella classe.

Le regole per i personaggi oltre al 20° livello (inclusi i personaggi multiclasse oltre al 20° livello) sono riportate nella *Guida del Dungeon Master*.

PE PER PERSONAGGI MULTICLASSE

Sviluppare e mantenere abilità e capacità in più di una classe è impegnativo. In base ai livelli di classe e alla razza, il personaggio può o meno subire una penalità ai PE.

Livelli uguali: Se le classi del personaggio multiclasse sono all'incirca dello stesso livello (tutte ad un livello l'una dall'altra), egli può bilanciare i bisogni delle sue classi e non subire penalità. Per esempio, un mago di 4° livello/ladro di 3° livello non subisce penalità, come non le subisce un guerriero di 2° livello/mago di 2° livello/ladro di 3° livello.

Livelli diversi: Se due qualsiasi delle classi del personaggio multiclasse sono a due o più livelli di differenza, lo sforzo per sviluppare e mantenere abilità diverse a livelli diversi ha un certo costo. Il personaggio multiclasse subisce una penalità di -20% ai PE per ogni classe che non è ad un livello dalla sua classe con più esperienza. Queste penalità si applicano dal momento in cui il personaggio aggiunge una classe o aumenta di troppo il livello di una classe. Ad esempio, un mago di 4° livello/ladro di 3° livello non subisce penalità, ma se quel personaggio aumenta il livello da mago al 5°, subirà una penalità di -20% da quel momento fino a quando i suoi livelli non saranno di nuovo equilibrati.

Razze e PE multiclasse: La classe preferita per la razza (vedi le descrizioni delle singole razze nel Capitolo 2: "Razze") non va conteggiata per il personaggio in relazione alla penalità di -20% ai PE. In questi casi, si calcola la penalità come se il personaggio non avesse quella classe. Ad esempio, Bergwin è un personaggio gnomo di 11° livello (ladro di 9° livello/bardo di 2° livello). Non subisce penalità ai PE poiché ha solo una classe non preferita (bardo è preferita per gli gnomi). Supponendo che raggiunga il 12° livello e aggiunga la classe del guerriero di 1° livello alle sue classi, diventando un ladro di 9° livello/bardo di 2° livello/guerriero di 1° livello, egli subirebbe una penalità di -20% ai PE che guadagnerà in futuro poiché il suo livello da guerriero è troppo basso rispetto al suo livello da ladro. Se fosse ricompensato con 1.200 PE per un'avventura, riceverebbe solamente l'80% di quel valore, cioè 960 PE. Se salisse al 13° livello e prendesse una quarta classe (chierico di 1° livello, ad esempio), subirebbe una penalità di -40% ai PE da quel momento in avanti.

Come secondo esempio, si consideri un nano guerriero di 7° livello/chierico di 2° livello. Questo personaggio non subisce penalità perché la classe del guerriero è preferita per i nani, e quindi non viene calcolata per considerare se i suoi livelli di classe siano uguali. Né prende una penalità quando aggiunge alle sue classi quella di ladro di 1° livello poiché le sue classi di chierico e ladro sono solo ad un livello di differenza. In questo caso la classe del chierico conta come sua classe più alta.

La classe di livello più alta di un umano o di un mezzelfo è sempre considerata la sua classe preferita.

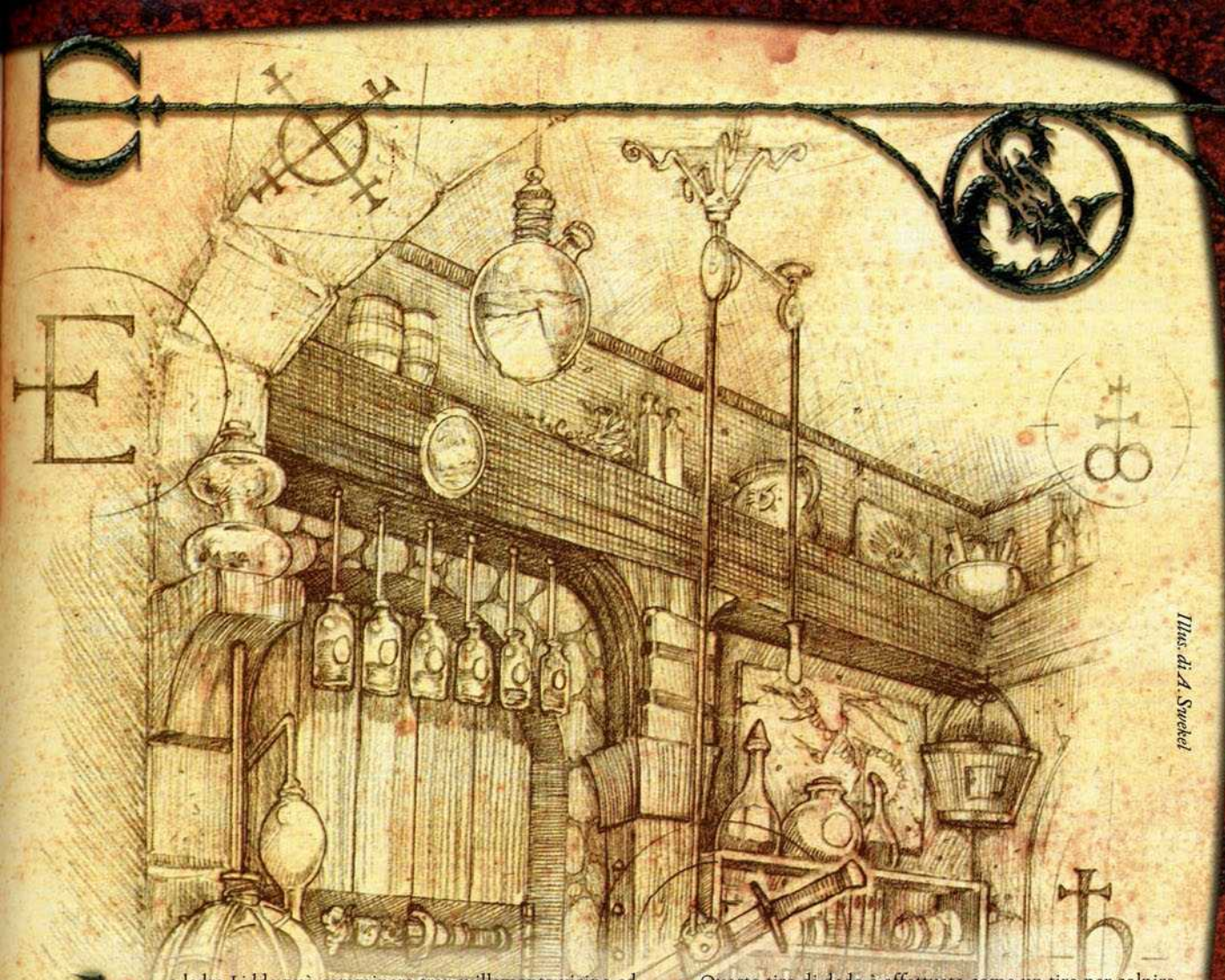
COME FUNZIONA LA MULTICLASSE

Lidda, una ladra di 4° livello, decide di ampliare il suo repertorio imparando un po' di magia. Individua un mentore che le insegna le attività da maga e trascorre parecchio tempo vicino a Mialee, la maga del gruppo, per osservare la preparazione dei suoi incantesimi ogni mattina. Quando Lidda raggiunge 10.000 PE, diventa un personaggio di 5° livello, ma invece di diventare una ladra di 5° livello, diventa una ladra di 4° livello/maga di 1° livello. Ora, invece di usufruire dei benefici dell'aver raggiunto un nuovo livello come ladra, usufruisce dei benefici dell'essere diventata una maga di 1° livello. Guadagna i Dadi Vita di una maga (d4), un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà e 4 punti abilità (2 per un livello da maga + 2 per il suo bonus del punteggio di Intelligenza 14) da spendere come maga. Questi benefici sono da sommare ai punteggi che già possiede come ladra. Il suo bonus di attacco base, i tiri salvezza sui Riflessi e sulla Tempra non aumentano poiché questi numeri sono +0 per una maga di 1° livello. Ottiene un libro degli incantesimi iniziale e gli incantesimi al giorno di una maga di 1° livello. Tuttavia, le sue abilità da ladra e la capacità di attacco furtivo non aumentano. Potrebbe spendere alcuni dei suoi 4 punti abilità per migliorare le abilità da ladra, ma, dal momento che sarebbero abilità di classe incrociata per il mago, questi punti abilità comprerebbero solo la metà di un grado. (L'eccezione sono qualsiasi abilità di Artigianato o Professione in suo possesso, dato che Artigianato e Professione sono abilità di classe sia per il ladro che per il mago).

Raggiungendo i 15.000 PE Lidda diventa un personaggio di 6° livello. Decide che le piacerebbe continuare il cammino come maga e aumenta il suo livello da maga invece del livello da ladra. Di nuovo sfrutta i benefici della maga per aver raggiunto un nuovo livello piuttosto che quelli della ladra. Come maga di 2° livello, ottiene un altro Dado Vita d4, il suo attacco base e i tiri salvezza sulla Volontà salgono di +1, guadagna 4 punti abilità e ora può preparare un altro incantesimo di livello 0 e un altro incantesimo di 1° livello al giorno (vedi Tabella 3-11: "Mago"). In più come personaggio di 6° livello globale acquisisce il suo terzo talento (vedi Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22).

A questo punto Lidda è un personaggio di 6° livello: una ladra di 4° livello/maga di 2° livello. Lancia incantesimi come un mago di 2° livello ed effettua attacchi furtivi come un ladro di 4° livello. La sua abilità di combattimento è migliore di quella di un ladro di 4° livello poiché ha imparato qualcosa sul combattimento durante il suo tempo trascorso come maga. (Il suo bonus di attacco base è salito di +1 quando è diventata una maga di 2° livello). Il tiro salvezza sui Riflessi è +4 (+4 dalla classe del ladro e +0 dalla classe del mago), migliore di quello di un mago di 6° livello, ma non buono come quello di un ladro di 6° livello. Il tiro salvezza sulla Volontà è +4 (+1 dalla classe del ladro e +3 dalla classe del mago), migliore di quello di un ladro di 6° livello, ma non buono come quello di un mago di 6° livello.

Ad ogni nuovo livello, Lidda decide se aumentare il suo livello da ladra o da maga. Naturalmente, se vuole veramente avere caratteristiche diverse, può anche acquisire una terza classe, come ad esempio guerriera.



Illus. di A. Swekel

La ladra Lidda può camminare tranquillamente vicino ad una porta, appoggiarvi l'orecchio e ascoltare dall'altra parte il sacerdote troglodita lanciare un incantesimo sul suo compagno coccodrillo. Se il chierico Jozan tentasse di fare la stessa cosa, provocherebbe così tanto rumore che il troglodita lo sentirebbe. Tuttavia, Jozan potrebbe identificare l'incantesimo che il sacerdote malvagio sta lanciando. Azioni come queste sono determinate dalle abilità possedute dai personaggi (in questo caso, Muoversi Silenziosamente, Ascoltare e Sapienza Magica).

PRESENTAZIONE DELLE ABILITÀ

Le abilità rappresentano una serie di capacità che il personaggio sviluppa sempre di più man mano che aumenta di livello.

Ottenere le abilità: Ad ogni livello si ottengono 2, 4, 6 o 8 punti abilità a seconda della classe in cui si è avanzati di livello. Se il personaggio sta ottenendo il suo 1° livello da personaggio in assoluto (ovvero, sta prendendo il suo primo livello nella sua prima classe), sommare il suo modificatore di Intelligenza alla disponibilità di punti abilità base per la classe e moltiplicare il totale per quattro; aggiungere poi 4 punti extra se il personaggio è umano.

Se si utilizzano questi punti per acquisire abilità di classe (come Ascoltare per un ladro o Sapienza Magica per un chierico), si ottiene 1 grado (pari a un bonus di +1 alle prove con quell'abilità) per ogni punto abilità. Se si utilizzano per acquisire abilità di altre classi (abilità di classe incrociate), si ottiene solo 1/2 grado per punto abilità. Il grado massimo per un'abilità di classe è il livello del personaggio +3. Con un'abilità di classe incrociata, il grado massimo è la metà di questa cifra (non approssimare per eccesso né per difetto).

Utilizzare le abilità: Per effettuare una prova di abilità, tirare:

1d20 + modificatore di abilità

(Modificatore di abilità = grado dell'abilità + modificatore di caratteristica + modificatori vari)

Questo tiro di dado è effettuato come un tiro per colpire o un tiro salvezza: più è alto il risultato meglio è. Lo scopo è quello di tentare di raggiungere o superare una certa Classe Difficoltà (CD), oppure di battere la prova di un altro personaggio. Ad esempio, per avvicinarsi silenziosamente ad una guardia, Lidda ha bisogno di battere la prova di Ascoltare della guardia con la sua prova di Muoversi Silenziosamente.

Gradi di abilità: Il numero di gradi di un personaggio in un'abilità è basato su quanti punti abilità il personaggio abbia investito su di essa. Molte abilità possono essere utilizzate anche se il personaggio non ha gradi in esse; farlo viene detto compiere una prova di abilità senza addestramento.

Modificatore di caratteristica: Il modificatore di caratteristica utilizzato nella prova di abilità è il modificatore per la caratteristica chiave dell'abilità (la caratteristica legata all'uso dell'abilità). La caratteristica chiave di un'abilità è segnalata nella sua descrizione e nella Tabella 4-2: "Abilità".

Modificatori vari: Modificatori vari comprendono, tra gli altri, bonus razziali, penalità di armatura alla prova e i bonus forniti dai talenti.

ACQUISIRE GRADI DI ABILITÀ

I gradi indicano l'addestramento e l'esperienza posseduta dal personaggio in una certa abilità. Ognuna delle abilità del personaggio ha un grado, da 0 (per un'abilità in cui il personaggio non ha alcun addestramento) fino ad un numero pari a 3 + il livello del personaggio (per un personaggio che ha sviluppato un'abilità al suo grado massimo). Quando si effettua una prova di abilità, si devono sommare i gradi di abilità al tiro di dado come parte del modificatore di abilità, in questo modo più gra-

di si hanno, più alta sarà il risultato della prova di abilità.

I gradi indicano quanto sia competente il personaggio e riflettono il suo addestramento in una data abilità. In generale, sebbene tutti possano ottenere un tiro fortunato, un personaggio con, diciamo, 10 gradi in un'abilità avrà un maggior livello di addestramento e maestria in quell'abilità di un personaggio con 9 gradi o meno.

I modelli iniziali di classe nel Capitolo 3 forniscono un facile metodo per scegliere le abilità di 1° livello, poiché presumono che il personaggio incrementi al grado massimo ogni abilità che acquista e perché forniscono un breve elenco da cui scegliere. Anche se selezionare le abilità da un modello è molto diverso dall'acquisirle grado per grado, il personaggio finisce con lo stesso numero di punti abilità spesi, indipendentemente dal modo in cui sono state selezionate le abilità del 1° livello.

Il paragrafo "Abilità" a pagina 59 descrive le acquisizioni delle abilità da parte dei personaggi multiclasse.

Tabella 4-1: Punti abilità per livello

Classe	Punti abilità 1° livello[1]	Punti abilità livelli successivi[2]
Barbaro	(4 + modificatore di Int) x4	4 + modificatore di Int
Bardo	(6 + modificatore di Int) x4	6 + modificatore di Int
Chierico	(2 + modificatore di Int) x4	2 + modificatore di Int
Druido	(4 + modificatore di Int) x4	4 + modificatore di Int
Guerriero	(2 + modificatore di Int) x4	2 + modificatore di Int
Ladro	(8 + modificatore di Int) x4	8 + modificatore di Int
Mago	(2 + modificatore di Int) x4	2 + modificatore di Int
Monaco	(4 + modificatore di Int) x4	4 + modificatore di Int
Paladino	(2 + modificatore di Int) x4	2 + modificatore di Int
Ranger	(6 + modificatore di Int) x4	6 + modificatore di Int
Stregone	(2 + modificatore di Int) x4	2 + modificatore di Int

1 Gli umani sommano +4 a questo totale al 1° livello.
2 Gli umani sommano +1 ad ogni livello.

ACQUISIRE ABILITÀ AL 1° LIVELLO

Seguire questi due passi per acquisire le abilità del personaggio di 1° livello:

1. Determinare il numero di punti abilità che ha il personaggio. Il numero di punti abilità dipende dalla classe e dal modificatore di Intelligenza, come mostrato nella Tabella 4-1: "Punti abilità per livello". Ad esempio, Lidda è una halfling ladra di 1° livello con un punteggio di Intelligenza di 14 (bonus di Intelligenza +2). All'inizio del gioco ha 40 punti abilità (8 + 2 = 10, 10 x 4 = 40).

Un personaggio ha almeno 4 punti abilità al 1° livello (1 x 4 = 4) anche se ha una penalità di Intelligenza.

Un umano ha 4 punti abilità extra come personaggio di 1° livello. Un personaggio umano con la stessa classe e con il modificatore di Intelligenza di Lidda avrebbe 44 punti abilità all'inizio del gioco.

2. Spendere i punti abilità. Ogni punto abilità speso in un'abilità di classe fornisce 1 grado in quella abilità. Le abilità di classe sono le abilità che si trovano nella lista delle abilità di classe del personaggio. Ogni punto abilità speso in un'abilità di classe incrociata fornisce 1/2 grado in quella abilità. Le abilità di classe incrociata non si trovano nella lista delle abilità di classe del personaggio. (I mezzi gradi non migliorano la prova di abilità, ma due 1/2 gradi fanno 1 grado). Il grado massimo per un'abilità di classe è 4. Per un'abilità di classe incrociata è 2.

La Tabella 4-2: "Abilità" elenca tutte le abilità e indica quali sono le abilità di classe e quali sono le abilità di classe incrociata per ogni classe.

I punti abilità vanno spesi tutti. Non è possibile conservarli per utilizzarli successivamente.

ABILITÀ AI LIVELLI SUCCESSIVI

Quando si raggiunge un nuovo livello, seguire questi passi per acquisire nuove abilità e migliorare quelle che già si possiedono:

1. Determinare il numero di punti abilità che ottiene il personaggio. Vedi Tabella 4-1: "Punti abilità per livello".

Un personaggio guadagna almeno 1 punto abilità ad ogni nuovo livello anche se ha una penalità di Intelligenza.

Un umano ha 1 punto abilità extra per livello.

2. È possibile migliorare qualsiasi abilità di classe precedentemente aumentata al grado massimo di 1 grado o qualsiasi abilità di classe incrociata precedentemente aumentata al grado massimo di 1/2 grado.

3. Se non si è aumentata al massimo grado un'abilità, si possono spendere punti abilità extra in questa abilità e aumentare ulteriormente il suo grado.

Per prima cosa occorre trovare qual è il grado massimo del personaggio con quella abilità. Se si tratta di un'abilità di classe, il grado massimo è il suo nuovo livello del personaggio + 3. Se è un'abilità di classe incrociata, il grado massimo è la metà di quel numero (non arrotondare per difetto né per eccesso).

È possibile spendere tutti i punti abilità necessari per incrementare al grado massimo l'abilità, purché il personaggio abbia così tanti punti abilità da spendere.

4. Se si vuole prendere una nuova abilità, si possono spendere punti in questa abilità fino ad un massimo pari al livello del personaggio + 3. Questi punti abilità acquistano 1 grado ognuno, se la nuova abilità è un'abilità di classe o 1/2 grado ognuno se è un'abilità di classe incrociata.

Indipendentemente se un'abilità viene acquisita come abilità di classe o abilità di classe incrociata, se è un'abilità di classe anche per solo una delle classi del personaggio, il grado massimo è uguale al livello del personaggio + 3.

UTILIZZARE LE ABILITÀ

Quando si utilizza un'abilità, è necessario effettuare una prova di abilità per vedere quanto bene la si usa. Più è alto il risultato della prova di abilità, migliori sono i risultati. In base alle circostanze, il risultato deve almeno pareggiare un numero particolare (una CD o il risultato di una prova contrapposta) perché l'abilità sia utilizzata con successo. Più è difficile il compito, più alto sarà il numero da ottenere.

ABILITÀ DEI PERSONAGGI

Al momento della creazione il personaggio sarà in grado di acquisire gradi solo in una manciata di abilità. Potrebbe sembrare che non possieda così tante abilità come una persona reale, ma le abilità sulla scheda del personaggio in realtà non definiscono tutto ciò che egli è in grado di fare.

Il personaggio potrebbe avere una buona familiarità con alcune abilità, senza aver effettuato l'addestramento che conferisce gradi di abilità. Sapere come accordare un liuto o scavalcare una bassa staccionata non vuol dire che il personaggio possiede gradi in Intrattenere o Scalare. I gradi in queste abilità rappresentano un addestramento al di sopra delle normali attività giornaliere: la capacità di impressionare il pubblico con un grande repertorio di canzoni per il liuto, o di riuscire a scalare una rupe di 30 metri.

Ma com'è possibile che le persone riescano a vivere senza gradi in così tante abilità? Per cominciare, bisogna tenere presente che non tutti gli usi di un'abilità richiedono una prova di abilità. Svolgere un'attività di routine in condizioni normali è di solito una cosa talmente facile che non è necessaria alcuna prova, e quando può esserci bisogno di effettuarla comunque, la CD della maggior parte delle attività di routine raramente supera il 10, per non parlare del 15. Nella vita giornaliera, quando non ci sono nemici a soffiare sul collo del personaggio e la sua vita non dipende dal successo, è possibile prendere tempo e fare le cose per bene, rendendo facile, anche senza gradi nell'abilità richiesta, riuscire (vedi "Prove senza tiri", pagina 65).

Si può tranquillamente assumere che il personaggio sia familiare (se non addirittura abile, per quanto riguarda le attività giornaliere) con molte altre abilità oltre a quelle in cui ha ottenuto gradi. Le abilità in cui possiede gradi sono quelle, però, in cui ha un potenziale eroico.

Tabella 4-2: Abilità

Abilità	Bbr	Brd	Chr	Drd	Grr	Ldr	Mag	Mnc	Pal	Rgr	Str	Senza addestramento	Caratteristica chiave
Acrobazia	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	C	ci	ci	ci	No	Des[1]
Addestrare Animali	C	ci	ci	C	C	ci	ci	ci	C	C	ci	No	Car
Artigianato	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	Sì	Int
Artista della Fuga	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	C	ci	ci	ci	Sì	Des[1]
Ascoltare	C	C	ci	C	ci	C	ci	C	ci	C	ci	Sì	Sag
Camuffare	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	Sì	Car
Cavalcare	C	ci	ci	C	C	ci	ci	ci	C	C	ci	Sì	Des
Cercare	ci	ci	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	Sì	Int
Concentrazione	ci	C	C	C	ci	ci	C	C	C	C	C	Sì	Cos
Conoscenze (arcane)	ci	C	C	ci	ci	ci	C	C	ci	ci	C	No	Int
Conoscenze (architettura e ingegneria)	ci	C	ci	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	No	Int
Conoscenze (dungeon)	ci	C	ci	ci	ci	ci	C	ci	ci	C	ci	No	Int
Conoscenze (geografia)	ci	C	ci	ci	ci	ci	C	ci	ci	C	ci	No	Int
Conoscenze (locali)	ci	C	ci	ci	ci	C	C	ci	ci	ci	ci	No	Int
Conoscenze (natura)	ci	C	ci	C	ci	ci	C	ci	ci	C	ci	No	Int
Conoscenze (nobiltà e regalità)	ci	C	ci	ci	ci	ci	C	ci	C	ci	ci	No	Int
Conoscenze (piani)	ci	C	C	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	No	Int
Conoscenze (religioni)	ci	C	C	ci	ci	ci	C	C	C	ci	ci	No	Int
Conoscenze (storia)	ci	C	C	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	No	Int
Decifrare Scritture	ci	C	ci	ci	ci	C	C	ci	ci	ci	ci	No	Int
Diplomazia	ci	C	C	C	ci	C	ci	C	C	ci	ci	Sì	Car
Disattivare Congegni	ci	ci	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	No	Int
Equilibrio	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	C	ci	ci	ci	Sì	Des[1]
Falsificare	ci	ci	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	Sì	Int
Guarire	ci	ci	C	C	ci	ci	ci	ci	C	C	ci	Sì	Sag
Intimidire	C	ci	ci	ci	C	C	ci	ci	ci	ci	ci	Sì	Car
Intrattenere	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	C	ci	ci	ci	Sì	Car
Muoversi Silenziosamente	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	C	ci	C	ci	Sì	Des[1]
Nascondersi	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	C	ci	C	ci	Sì	Des[1]
Nuotare	C	C	ci	C	C	C	ci	C	ci	C	ci	Sì	For[2]
Osservare	ci	ci	ci	C	ci	C	ci	C	ci	C	ci	Sì	Sag
Parlare Linguaggi	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	No	Nessuna
Percepire Intenzioni	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	C	C	ci	ci	Sì	Sag
Professione	ci	C	C	C	ci	C	C	C	C	C	C	No	Sag
Raccogliere Informazioni	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	Sì	Car
Raggirare	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	C	Sì	Car
Rapidità di Mano	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	No	Des[1]
Saltare	C	C	ci	ci	C	C	ci	C	ci	C	ci	Sì	For[1]
Sapienza Magica	ci	C	C	C	ci	ci	C	ci	ci	ci	C	No	Int
Scalare	C	C	ci	ci	C	C	ci	C	ci	C	ci	Sì	For[1]
Scassinare Serrature	ci	ci	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	No	Des
Sopravvivenza	C	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	C	ci	Sì	Sag
Utilizzare Corde	ci	ci	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	Sì	Des
Utilizzare Oggetti Magici	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	No	Car
Valutare	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	Sì	Int

1 Si applica anche la penalità di armatura alla prova.
2 Raddoppiare la penalità di armatura alla prova da applicare alle prove.
C= abilità di classe; ci= abilità di classe incrociata

Determinate circostanze possono avere una certa influenza sulla prova. Se il personaggio è libero di lavorare senza distrazioni, può compiere un tentativo accurato ed evitare semplici errori. Se ha molto tempo, può tentare e ritentare più volte, per essere sicuro di raggiungere il miglior risultato possibile. Se altri lo aiutano, può avere successo laddove altrimenti fallirebbe.

PROVE DI ABILITÀ

Una prova di abilità prende in considerazione l'addestramento (grado di abilità), le doti naturali (modificatore di caratteristica) e la fortuna (tiro di dado). Può anche prendere in considerazione la predisposizione di razza per certe cose (bonus razziali), quale armatura si sta indossando (penalità di armatura alla prova) o un certo talento posseduto dal personaggio, tra le altre cose. Per esempio, un personaggio che possiede il talento Abilità Focalizzata (pagina 89) relativo a una certa abilità ottiene un bonus di +3 a tutte le prove che riguardano quella abilità.

Per effettuare una prova di abilità è necessario tirare 1d20 e aggiungere il modificatore di abilità per quella abilità. Il modificatore di abilità incorpora il grado con quella abilità, il modificatore di caratteristica per la caratteristica chiave di quella abilità e qualsiasi altro modificatore vario del personaggio, compresi bonus razziali e penalità di armatura alla prova. Più è alto il risultato meglio è. A differenza di quanto accade per tiri salvezza e tiri per colpire un 20 naturale non è un successo automatico e un 1 naturale non è un fallimento automatico.

Classe Difficoltà

Alcune prove sono effettuate con una Classe Difficoltà (CD). La CD è un numero stabilito dal DM (utilizzando le regole delle abilità come linee guida) che si deve raggiungere come risultato della prova di abilità perché questa riesca. Ad esempio, scalare il muro esterno di una torre in rovina può avere una CD di 15. Per scalare il muro bisogna ottenere come risultato 15 o più alla prova di Scalare. Una prova di Scalare è 1d20 + i gradi in Scalare (se vi sono) + il modificatore di Forza + qualsiasi altro modificatore. La Tabella 4-3: "Esempi di Classe Difficoltà" mostra alcuni esempi di CD per varie prove di abilità.

Tabella 4-3: Esempi di Classe Difficoltà

Difficoltà (CD)	Esempio (abilità utilizzata)
Molto facile (0)	Notare una cosa grande in piena vista (Osservare)
Facile (5)	Arrampicarsi su di una corda (Scalare)
Media (10)	Udire l'avvicinarsi di una guardia (Ascoltare)
Difficile (15)	Danneggiare la ruota di un carro per farla cedere (Disattivare Congegni)
Impegnativa (20)	Nuotare in acque agitate (Nuotare)
Formidabile (25)	Aprire una serratura media (Scassinare Serrature)
Eroica (30)	Saltare attraverso un baratro di 9 metri (Saltare)
Quasi impossibile (40)	Seguire le tracce di una squadra di orchi su terreno duro dopo 24 ore di pioggia (Sopravvivenza)

Prove contrapposte

Una prova contrapposta è una prova in cui il successo o il fallimento viene determinato comparando il risultato della prova al risultato della prova di un altro personaggio. In una prova contrapposta, il risultato più alto riesce e quello più basso fallisce. In caso di parità, tirare di nuovo per determinare il successo.

Per esempio, per prendere di sorpresa qualcuno, si compie una prova di Muoversi Silenziosamente. Chiunque possa udire il personaggio può compiere una prova di Ascoltare per reagire alla sua presenza. Perché l'avversario riesca ad udire il personaggio, il risultato della sua prova di Ascoltare deve essere superiore al risultato della prova di Muoversi Silenziosamente.

Tabella 4-4: Esempi di prove contrapposte

Azione	Abilità (Caratteristica chiave)	Abilità contrapposta (Caratteristica chiave)
Ingannare qualcuno	Raggirare (Car)	Percepire Intenzioni (Sag)
Fingere di essere qualcun altro	Camuffare (Car)	Osservare (Sag)
Creare una mappa falsa	Falsificare (Int)	Falsificare (Int)
Nascondersi da qualcuno	Nascondersi (Des)	Osservare (Sag)
Far indietreggiare un bullo	Intimidire (Car)	Speciale[1]
Avvicinarsi furtivamente alle spalle di qualcuno	Muoversi Silenziosamente (Des)	Ascoltare (Sag)
Rubare un portamonete	Rapidità di Mano (Des)	Osservare (Sag)
Legare stretto un prigioniero	Utilizzare Corde (Des)	Artista della Fuga (Des)

1 Una prova di Intimidire viene contrapposta da una prova di livello del bersaglio, non da una prova di abilità. Vedere la descrizione di Intimidire, pagina 76, per maggiori informazioni.

Ritentare

È solitamente possibile ritentare una prova di abilità se la prima fallisce, e si può continuare a ritentare infinite volte. Alcune abilità, tuttavia, hanno conseguenze naturali di fallimento che devono essere prese in considerazione. Alcune abilità sono virtualmente inutili una volta fallita la prova. Per molte abilità quando un personaggio ha effettuato con successo la prova una volta, ulteriori successi sono inutili.

Per esempio, se la ladra Lidda fallisce una prova di Scassinare Serrature, può tentare ancora e riprovare. Tuttavia, se una trappola nella serratura scatta quando fallisce la prova di Scassinare Serrature di 5 o più, allora ne subisce le penalità.

Allo stesso modo, se Lidda fallisce una prova di Scalare, può tentare di nuovo, ma se fallisce di 5 o più, cade a terra (dopo di che può rialzarsi e tentare di nuovo).

Se Tordek ha punti ferita negativi e sta morendo, Lidda può effettuare una prova di Guarire senza addestramento per stabilizzarlo. Se la prova fallisce, Tordek probabilmente perde un altro punto ferita, ma Lidda può tentare ancora il round successivo.

Se un'abilità non ha penalità per fallimento, si può prendere 20 e presumere di continuare a tentare abbastanza a lungo da riuscire ad avere alla fine successo (vedi la sezione "Prove senza tiri", pagina 65).

Prove di abilità senza addestramento

In generale, se un personaggio tenta di utilizzare un'abilità che non possiede, può effettuare una normale prova di abilità. Al modificatore di abilità non viene sommato il grado di abilità poiché non ha alcun grado in quella abilità. Però, possono essere sommati altri modificatori, come il modificatore di caratteristica per la caratteristica chiave dell'abilità.

Molte abilità possono essere utilizzate solo se si è addestrati in quella abilità. Se il personaggio non ha Sapienza Magica, ad esempio, indipendentemente dalla classe, dai punteggi di caratteristica e dal livello di esperienza, semplicemente non ha una conoscenza abbastanza approfondita della magia, nemmeno per poter tentare di identificare un incantesimo. Le abilità che non possono essere utilizzate senza addestramento sono indicate con un "No" nella colonna "Senza addestramento" della Tabella 4-2: "Abilità".

Ad esempio, per il barbaro Krusk i 4 gradi in Scalare fanno sì che la sua prova di Scalare risulti 4 punti più alta di quanto sarebbe normalmente, ma anche il bardo Gimble, che non ha gradi in Scalare, può effettuare una prova di Scalare. Gimble ha un modificatore di abilità di -1 (+0 per la Forza e -1 per l'armatura), ma può comunque effettuare un tentativo. D'altro canto, i gradi di Gimble in Utilizzare Oggetti Magici gli permettono di fare qualcosa che altrimenti non potrebbe fare, come ad esempio utilizzare un oggetto magico come se avesse un incantesimo particolare nella sua lista degli incantesimi di classe che in realtà non possiede. Krusk, che non ha gradi in quell'abilità, non può effettuare una prova di Utilizzare Oggetti Magici neanche con una penalità.

Condizioni favorevoli e sfavorevoli

Alcune situazioni possono rendere un'abilità più facile o più difficile da utilizzare, risultando in un bonus o in una penalità da sommare al modificatore di abilità per la prova di abilità o in un cambiamento alla CD della prova di abilità. Per Krusk è possibile, con la sua abilità Sopravvivenza, cacciare abbastanza cibo per nutrirsi mentre si trova accampato in una ricca foresta, ma cercare cibo mentre viaggia attraverso un arido deserto è una cosa completamente diversa.

Il DM può alterare le probabilità di successo in quattro modi per tenere conto di circostanze eccezionali:

1. Dare a chi utilizza l'abilità un bonus di circostanza +2 per rappresentare circostanze che migliorano la prestazione, come avere l'attrezzo giusto per un certo lavoro, ricevere l'aiuto di un altro personaggio (vedi la sezione "Combinare tentativi di abilità", pagina 65) o possedere informazioni insolitamente accurate.

2. Dare a chi utilizza l'abilità una penalità di circostanza -2 per rappresentare circostanze che ostacolano la prestazione, come essere obbligato ad usare attrezzi improvvisati o avere informazioni fuorvianti.

3. Ridurre la CD di 2 per rappresentare circostanze che rendono il compito più semplice, come avere un pubblico amichevole o fare un lavoro senza aver cura dei particolari.

4. Aumentare la CD di 2 per rappresentare circostanze che rendono il compito più difficile, come avere un pubblico ostile o fare

ACCESSO ALLE ABILITÀ

La regola presuppone che un personaggio possa trovare il modo di imparare qualsiasi abilità. Per esempio, se Jozan vuole imparare Professione (marinaio), non c'è nulla nelle regole che lo impedisca. Tuttavia, il DM è colui che dirige il gioco e di conseguenza può decidere se per un personaggio è possibile imparare o meno certe abilità. Se Jozan si trova in un deserto, ad esempio, il DM può decidere che egli non ha l'opportunità di imparare ad essere un marinaio. Spetta al DM decidere se un personaggio può imparare una certa abilità in una determinata situazione.

un lavoro che deve essere impeccabile.

Le condizioni che influenzano la capacità di utilizzare l'abilità alterano il modificatore di abilità. Le condizioni che modificano quanto bene si debba sfruttare l'abilità per avere successo alterano la CD. Un bonus al modificatore di abilità e una riduzione della CD della prova hanno lo stesso risultato: una maggiore probabilità che la prova venga effettuata con successo. Ma rappresentano cose diverse e, talvolta, questa differenza è importante.

Per esempio, il bardo Gimble vuole intrattenere una banda di nani che pernottano nella stessa locanda in cui si trovano lui e il suo gruppo. Prima di iniziare a suonare il liuto, Gimble ascolta le canzoni dei nani per poter valutare il loro stato d'animo. Fare una cosa simile migliora la sua prestazione, dandogli un bonus di circostanza +2 al modificatore di abilità per la sua prova. Con il tiro ottiene 5 e aggiunge +9 per il suo modificatore di abilità (4 gradi, modificatore di Carisma +3 e un bonus di +2 per la sua ricerca improvvisata). Il suo risultato è 14. Il DM stabilisce la CD a 15. I nani sono di buon umore poiché hanno appena vinto una schermaglia con dei banditi orchi, quindi il DM riduce la CD a 13. (La prestazione di Gimble non migliora per via del fatto che i nani sono di buon umore, quindi Gimble non ha un bonus da aggiungere al suo modificatore di abilità. È la CD, invece, a diminuire). Il capo della banda nanica, tuttavia, ha sentito parlare di una spia gnomesca che lavora per i banditi, e sospetta di Gimble . La CD per intrattenere il capo è più alta del normale: 17 invece di 15. La prova di abilità di Gimble (14) è sufficiente per intrattenere i nani (CD 13) ma non il loro capo (CD 17). I nani applaudono Gimble e gli offrono da bere, ma il loro capo lo guarda con sospetto.

Tempo e prove di abilità

Per utilizzare un'abilità si può impiegare un round, non impiegare tempo, impiegare parecchi round o anche di più. La maggior parte delle abilità sono azioni standard, azioni di movimento o azioni di round completo. I tipi di azioni definiscono quanto tempo occorra perché un'attività venga eseguita all'interno di un intervallo di un round di combattimento (6 secondi) e come deve essere considerato il movimento in riferimento all'attività (vedi la sezione "Tipi di azione", pagina 138). Alcune prove di abilità sono istantanee e rappresentano reazioni a un evento, o sono incluse come parte di un'azione. Queste prove di abilità non sono azioni. Altre prove di abilità rappresentano parte del movimento. La distanza che un personaggio salta quando compie una prova di Saltare, ad esempio, fa parte del suo movimento. All'interno della descrizione specifica delle abilità viene indicato quanto tempo occorra per svolgere una prova.

Imprese praticamente impossibili

Qualche volta è necessario fare cose che sembrano praticamente impossibili. In generale, un'impresa praticamente impossibile ha una CD di 40, 60 o addirittura superiore (o comporta un modificatore di +20 o più alla CD).

Le imprese praticamente impossibili sono difficili da delineare a priori. Sono la realizzazione di azioni che rappresentano abilità incredibili e una quantità di fortuna quasi fuori ogni logica. Scassinare una serratura dandogli un solo, rapido calcio potrebbe comportare un modificatore di +20 alla CD; risalire a nuoto una cascata potrebbe richiedere una prova con CD 80; o mantenere l'equilibrio su un fragile ramo di albero potrebbe avere CD 90.

Il DM decide cosa sia effettivamente impossibile e cosa sia solo praticamente impossibile. Non bisogna dimenticarsi, tuttavia, che i personaggi con modificatori di abilità molto alti sono in grado di portare a termine compiti incredibili e quasi inimmaginabili, proprio come i personaggi con bonus di combattimento molto elevati.

Prove senza tiri

Una prova di abilità rappresenta un tentativo di realizzare qualche obiettivo, di solito con una certa pressione temporale o distrazione. Qualche volta, comunque, è possibile utilizzare un'abilità in condizioni più favorevoli ed eliminare il fattore fortuna.

Prendere 10: Quando non si è di fretta e non si è minacciati o distratti, si può scegliere di prendere 10. Invece di tirare 1d20 per la prova di abilità, si calcola il risultato come se si avesse ottenuto 10 con il dado. Per molti lavori di routine prendere 10 li rende automaticamente riusciti. Le distrazioni e le minacce (come i combattimenti) non permettono a un personaggio di prendere 10. Nella maggior parte dei casi, prendere 10 è una misura di sicurezza: si sa (o ci si aspetta) che un tiro medio riesca, ma si teme che un tiro basso possa fallire, quindi si decide di accontentarsi di un risultato medio (un 10). Prendere 10 è particolarmente utile quando un tiro elevato non sarebbe di grande aiuto (come l'utilizzo di Scalare per arrampicarsi su una corda, o utilizzare Guarire per somministrare cure a lungo termine ad un PG ferito).

Ad esempio, il barbaro Krusk ha un modificatore di abilità per Scalare di +6 (4 gradi, modificatore di Forza +3, penalità di -1 perché indossa una corazza di cuoio borchiato). Il ripido pendio roccioso che sta scalando ha una CD di 10. Con un po' di attenzione può prendere 10 e riuscire automaticamente. Ma a metà della scalata un goblin esploratore inizia a lanciargli proiettili con la fionda. Krusk deve effettuare una prova di abilità Scalare per raggiungere il goblin e questa volta non può semplicemente prendere 10. Se tira e ottiene 4 o più con 1d20, riesce nell'impresa.

Prendere 20: Quando si ha molto tempo (di solito 2 minuti per un'abilità che normalmente può essere provata in 1 round, in un'azione di round completo o in un'azione standard) e quando l'abilità che deve essere tentata non comporta penalità di fallimento, è possibile prendere 20. In altre parole, alla fine si otterrebbe 20 se si continuasse a tirare il dado. Invece di tirare 1d20 per la prova di abilità, si calcola il risultato come se si avesse fatto 20 con il dado. Prendere 20 significa che si prova fino a quando non si riesce e si assume che si fallisca molte volte prima di riuscire. Per prendere 20 si impiega venti volte il tempo necessario per effettuare una sola prova. Siccome prendere 20 assume che il personaggio fallisca molte volte prima di riuscire, se si tentasse di prendere 20 su di un'abilità che comporta una penalità in caso di fallimento (per esempio, una prova di Disattivare Congegni per disarmare una trappola), il personaggio incorrerebbe automaticamente in queste penalità prima di completare l'impresa (in questo caso, probabilmente il personaggio attiverebbe la trappola). Le abilità in cui normalmente si può "prendere 20" comprendono Artista della Fuga, Cercare e Scassinare Serrature.

Ad esempio, Krusk arriva di fronte a un dirupo. Tenta di prendere 10, con un risultato di 16 (10 più il suo bonus di abilità +6), ma la CD è 20 e il DM gli dice che non riesce a risalire il dirupo. (La sua prova è abbastanza alta da permettergli di non cadere). Krusk non può prendere 20 poiché vi è una penalità associata al fallimento (in questo caso, la caduta). Può tentare e ritentare, e alla fine riuscirà, ma può cadere una o più volte prima di riuscire. In seguito, Krusk trova una caverna nel dirupo e la esplora. Il DM vede nella descrizione dell'abilità Cercare che ogni area di 1,5 metri per 1,5 metri richiede un'azione di round completo per essere esplorata (e assegna segretamente una CD di 15 al tentativo). Valuta che le pareti, il pavimento e il soffitto della caverna siano all'incirca dieci volte 1,5 metri per 1,5 metri, quindi dice al giocatore di Krusk che occorre 1 minuto per esplorare l'intera caverna. Il giocatore tira 1d20, non aggiunge alcun grado poiché non ha l'abilità Cercare e sottrae -1 che è il suo modificatore di Intelligenza. Fallisce il tiro. A questo punto il giocatore dichiara che vuole esplorare la caverna in lungo e in largo impiegando tutto il tempo necessario. Il DM moltiplica il tempo iniziale di 1 minuto per 20 ottenendo 20 minuti. Questo è il tempo che Krusk impiega per esplorare l'intera caverna nei minimi dettagli. Ora il giocatore di Krusk calcola di aver fatto 20 con il dado, per un risultato totale di 19. È un risultato sufficiente e Krusk trova una vecchia chiave di bronzo abbandonata sotto una roccia.

Prove di abilità e prove di livello dell'incantatore: La regola di prendere 10 e prendere 20 si applica normalmente anche per le prove di caratteristica. Nessuna di queste regole si applica alle prove di livello dell'incantatore (come ad esempio quando lancia *dissolvi magie* o per superare la resistenza agli incantesimi).

COMBINARE TENTATIVI DI ABILITÀ

Quando più di un personaggio tenta di utilizzare la stessa abilità nello stesso momento e con lo stesso scopo, i loro sforzi possono sovrapporsi.

Eventi individuali

Spesso alcuni personaggi tentano qualche azione e ognuno riesce o fallisce per proprio conto.

Per esempio, il mezzorco barbaro Krusk e ognuno dei suoi amici devono scalare un pendio per ritrovarsi sulla cima. Indipendentemente dal tiro di Krusk, anche gli altri personaggi hanno bisogno di riuscire nella prova. Ogni personaggio effettua la propria prova di abilità.

Collaborazione

Si può aiutare un altro personaggio a ottenere un successo nella sua prova di abilità compiendo lo stesso tipo di prova di abilità in uno sforzo collettivo. Se si ottiene 10 o più alla prova, il personaggio che si sta aiutando riceve un bonus di +2 alla sua prova, come per la regola delle condizioni favorevoli. (Non è possibile prendere 10 in una prova di collaborazione). In molti casi, l'aiuto di un personaggio non sarà utile, oppure solo un numero limitato di personaggi può aiutare contemporaneamente. Il DM limita la collaborazione in base alle circostanze contingenti.

Ad esempio, se Krusk è stato ferito gravemente e sta morendo, Jozan può tentare una prova di Guarire per impedirgli di perdere altri punti ferita. Un altro personaggio può aiutare Jozan. Se l'altro personaggio supera una prova di Guarire con CD 10, Jozan riceve un bonus di circostanza +2 alla prova di Guarire che effettua per aiutare Krusk. Il DM stabilisce che due personaggi non possono aiutare Jozan allo stesso tempo poiché una terza persona sarebbe di intralcio.

Nei casi in cui un'abilità ha dei limiti nei confronti di chi possa ottenere certi risultati (come Cercare, Disattivare Congegni e Sopravvivenza), non si può collaborare per conferire un bonus in un'impresa che il personaggio non potrebbe svolgere da solo. Per esempio, un personaggio che non possiede il privilegio di classe scoprire trappole non può usare Cercare per aiutare un ladro a trovare una trappola magica, dato che il collaboratore non sarebbe in grado di trovarne una per conto proprio.

Sinergia di abilità

È possibile per un personaggio avere due abilità che funzionano bene insieme, come ad esempio Acrobazia e Saltare. In generale, avere 5 o più gradi in un'abilità fornisce un bonus di +2 alle prove di abilità con abilità sinergiche, come indicato nella descrizione dell'abilità e sulla Tabella 4-5: "Sinergie di abilità". In alcuni casi questo bonus si applica solo a specifici impieghi dell'abilità in questione, e non a tutte le prove. Alcune abilità forniscono benefici ad altre prove compiute dal personaggio, come quelle prove richieste per l'utilizzo di certi privilegi di classe.

Il DM potrebbe limitare le sinergie, se lo desidera, o potrebbe aggiungerne altre per situazioni specifiche.

Tabella 4-5: Sinergie di abilità

5 o più gradi in...	Forniscono un bonus di +2 alle...
Acrobazia	prove di Equilibrio
Acrobazia	prove di Saltare
Addestrare Animali	prove di Cavalcare
Addestrare Animali	prove di empatia selvatica (privilegio di classe)
Artigianato	prove di Valutare correlate
Artista della Fuga	prove di Utilizzare Corde per legare
Cercare	prove di Sopravvivenza quando si seguono delle tracce
Conoscenze (arcane)	prove di Sapienza Magica
Conoscenze (architettura e ingegneria)	prove di Cercare che riguardano porte segreti e simili scompartimenti
Conoscenze (dungeon)	prove di Sopravvivenza effettuate sottoterra
Conoscenze (geografia)	prove di Sopravvivenza per evitare di perdersi o per evitare pericoli
Conoscenze (locali)	prove di Raccogliere Informazioni
Conoscenze (natura)	prove di Sopravvivenza in ambienti naturali di superficie
Conoscenze (nobilità e regalità)	prove di Diplomazia
Conoscenze (piani)	prove di Sopravvivenza su altri piani
Conoscenze (religioni)	prove per scacciare o intimorire non morti (privilegio di classe)
Conoscenze (storia)	prove di conoscenza bardica (privilegio di classe)
Decifrare Scritture	prove di Utilizzare Oggetti Magici effettuate sulle pergamene
Percepire Intenzioni	prove di Diplomazia
Raggirare	prove di Camuffare per impersonare un personaggio
Raggirare	prove di Diplomazia
Raggirare	prove di Intimidire
Raggirare	prove di Rapidità di Mano
Saltare	prove di Acrobazia
Sapienza Magica	prove di Utilizzare Oggetti Magici effettuate sulle pergamene
Sopravvivenza	prove di Conoscenze (natura)
Utilizzare Corde	prove di Artista della Fuga per liberarsi dalle corde
Utilizzare Corde	prove di Scalare per arrampicarsi sulle corde
Utilizzare Oggetti Magici	prove di Sapienza Magica per decifrare incantesimi su pergamene

PROVE DI CARATTERISTICA

Talvolta il personaggio tenta di fare qualcosa a cui non si applica realmente una specifica abilità. In questi casi, effettua una prova di caratteristica. Una prova di caratteristica è il tiro di 1d20 più l'appropriato modificatore di caratteristica. Essenzialmente, egli sta effettuando una prova di abilità senza addestramento. Il DM assegna una Classe Difficoltà come al solito oppure stabilisce una prova contrapposta quando due personaggi sono impegnati in una competizione sfruttando un punteggio di caratteristica o un altro. Il tiro di iniziativa in combattimento, ad esempio, è essenzialmente una prova di Destrezza. Il personaggio che ottiene il risultato più alto è il primo muoversi.

In alcuni casi, un'azione è una vera e propria verifica di una caratteristica senza coinvolgimento della fortuna. Come non è necessario effettuare una prova dell'altezza per vedere chi è più alto, non è necessaria neanche una prova di Forza per vedere chi è più forte. Quando due personaggi si sfidano a braccio di ferro, per esempio, il personaggio più forte semplicemente vince. In caso di parità, tirare un dado.

Tabella 4-6: Esempi di prove di caratteristica

Azione	Caratteristica chiave
Rompere una porta bloccata o chiusa a chiave[1]	Forza
Infilare un ago	Destrezza
Trattenere il respiro	Costituzione
Orientarsi in un labirinto	Intelligenza
Riconoscere uno straniero mai visto prima	Saggezza
Distinguersi in una folla	Carisma

1 Vedere pagina 165 per informazioni sullo sfondare porte e spaccare oggetti.

DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ

Questa sezione descrive ogni abilità, compresi gli usi più comuni e i modificatori tipici. I personaggi, qualche volta, possono utilizzare le abilità per scopi diversi da quelli indicati. Ad esempio, un personaggio potrebbe essere in grado di impressionare un gruppo di cavallerizzi effettuando una prova di Cavalcare.

Quello che segue è il formato delle descrizioni delle abilità.

NOME DELL'ABILITÀ

Il nome dell'abilità include (oltre al nome dell'abilità) le seguenti informazioni:

Caratteristica chiave: La caratteristica il cui modificatore si applica alla prova di abilità. *Eccezione:* Parlare Linguaggi ha indicato "Nessuna" come caratteristica chiave siccome l'utilizzo di questa abilità non richiede alcuna prova.

Solo con addestramento: Se questa annotazione è riportata nella riga del nome dell'abilità, è necessario avere almeno 1 grado nell'abilità per utilizzarla. Se l'annotazione è assente, l'abilità può essere utilizzata senza addestramento (con grado 0). Se qualche notazione particolare si applica in riferimento all'uso con o senza addestramento, è inserita nella sezione "Senza addestramento" (vedi sotto).

Penalità di armatura alla prova: Se questa annotazione è riportata nella riga del nome dell'abilità, questa si applica alle prove che riguardano questa abilità. Se l'annotazione è assente, la penalità di armatura alla prova non si applica.

Il nome dell'abilità è seguito da una descrizione generale di ciò che accade quando si utilizza quella abilità. Dopo la descrizione sono elencati altri tipi di informazione:

Prova: Cosa si può fare con una prova di abilità effettuata con successo e la CD della prova.

Azione: Il tipo di azione che richiede l'uso dell'abilità o l'ammontare di tempo necessario per effettuare la prova.

Ritentare: Qualsiasi condizione che si applica ai tentativi successivi per utilizzare in modo efficace l'abilità. Se l'abilità non permette di tentare la stessa impresa più di una volta, o se il fallimento comporta una penalità intrinseca (come con l'abilità Scalare), non si può prendere 20. Se questo paragrafo è assente, l'abilità può essere ritentata senza alcuna penalità intrinseca, a parte l'ulteriore tempo richiesto.

Speciale: Qualsiasi notazione particolare che deve essere applicata, come in presenza di effetti speciali riguardanti l'uso oppure bonus che certi personaggi ricevono grazie alla classe, scelta di talenti o razza.

Sinergia: Alcune abilità conferiscono un bonus all'uso di una o più abilità grazie ad un effetto sinergico. Questa voce, quando presente, indica quali bonus quest'abilità possa conferire o ricevere grazie alle sinergie. Vedi Tabella 4-5 per una lista completa dei bonus conferiti dalle sinergie tra le abilità (o tra un'abilità e un privilegio di classe).

Restrizioni: Il pieno utilizzo di certe abilità è ristretto ai personaggi di certe classi o ai personaggi che possiedono certi talenti. Questa voce indica se esistono delle restrizioni simili per l'abilità.

Senza addestramento: Questa voce indica cosa possa fare un personaggio senza almeno 1 grado nell'abilità. Se la voce non compare, significa che l'abilità funziona normalmente per i personaggi senza addestramento (se può essere usata senza addestramento) o che i personaggi senza addestramento non possono compiere prove su questa abilità (per le abilità che sono indicate "Solo con addestramento").

ACROBAZIA (DES; SOLO CON ADDESTRAMENTO; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Con questa abilità è possibile tuffarsi, rotolare, fare capriole, salti mortali e così via. Non si può utilizzare questa abilità se la velocità è stata ridotta dall'armatura, dall'eccesso di equipaggiamento o dal bottino (vedi Tabella 9-2: "Trasportare carichi", pagina 162).

Prova: È possibile atterrare dolcemente cadendo o superando con un salto gli avversari. Si possono sfruttare le doti acrobatiche anche per intrattenere un pubblico (come con l'abilità Intrattenere). La CD per le varie azioni che coinvolgono l'abilità Acrobazia sono riportate nella tabella seguente.

CD di Acrobazia	Azione
15	Considerare una caduta come se fosse 3 metri più corta al momento della determinazione dei danni.
15	Effettuare un salto mortale a metà velocità come parte del movimento normale, senza provocare attacchi di opportunità mentre lo si esegue. Un fallimento significa che il personaggio provoca i normali attacchi di opportunità. Effettuare una prova separata per ogni avversario che si vuole superare, nell'ordine in cui li si supera (scelta dell'ordine effettuata dal giocatore in caso di parità). Ogni nemico oltre il primo aggiunge +2 alla CD della prova di Acrobazia.
25	Effettuare un salto mortale a metà velocità attraverso un'area occupata da un nemico (sopra, sotto, o intorno all'avversario), come parte del normale movimento, senza provocare attacchi di opportunità mentre lo si esegue. Un fallimento significa che il personaggio si ferma prima di entrare nell'area occupata dal nemico e provoca un attacco di opportunità da parte sua. Effettuare una prova separata per ogni avversario. Ogni nemico oltre il primo aggiunge +2 alla CD della prova di Acrobazia.

Le superfici ostruite o in qualche modo pericolose, come i pavimenti delle caverne naturali o la bassa vegetazione, sono difficili da attraversare acrobaticamente. La CD per qualsiasi prova di Acrobazia effettuata per attraversare un quadrato del genere è modificata come indicato di seguito:

La superficie è...	Modificatore CD
Leggermente ostruita (sassolini, macerie sparse, acquitrino poco profondo[1], bassa vegetazione)	+2
Pesantemente ostruita (pavimento di caverna naturale, abbondanti macerie, densa vegetazione)	+5
Leggermente scivolosa (pavimento bagnato)	+2
Molto scivolosa (patina di ghiaccio)	+5
Pendente o angolata	+2

1 È impossibile compiere acrobazie in un acquitrino profondo.

Acrobazia accelerata: Si può provare a passare oltre o attraverso un'area occupata da nemici più velocemente del normale. Accettando una penalità di -10 alle prove di Acrobazia, ci si può muovere a piena velocità invece che alla metà.

Azione: Non applicabile. L'acrobazia fa parte del movimento, quindi una prova di Acrobazia fa parte di un'azione di movimento.

Ritentare: Generalmente no. Un pubblico, una volta che ha giudicato non interessante un acrobata, non è ricettivo alla ripetizione dello spettacolo. È possibile tentare di ridurre i danni da una caduta come reazione istantanea solo una volta per caduta.

Speciale: Un personaggio con 5 o più gradi in Acrobazia guadagna un bonus di schivare +3 alla CA quando combatte sulla difensiva invece del solito bonus di schivare +2 alla CA (vedi la sezione "Combattere sulla difensiva", pagina 140).

Un personaggio con 5 o più gradi in Acrobazia guadagna un bonus di schivare +6 alla CA, quando esegue l'azione standard di difesa totale invece del solito bonus di schivare +4 alla CA (vedi la sezione "Difesa totale", pagina 142).

Se il personaggio possiede il talento Acrobatico, riceve un bonus di +2 alle prove di Acrobazia.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Acrobazia, ottiene un bonus di +2 alle prove di Equilibrio e Saltare.
Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Saltare, ottiene un bonus di +2 alle prove di Acrobazia.

ADDESTRARE ANIMALI (CAR; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Questa abilità viene utilizzata per guidare una pariglia di cavalli che trainano un carro su di un terreno impervio, per insegnare a un cane a fare la guardia o per insegnare a un tirannosauro a "ruggire" a comando.

Prova: La CD dipende da ciò che il personaggio sta cercando di fare.

Azione	CD di Addestrare Animali
Gestire un animale	10
"Spingere" un animale	25
Insegnare comandi a un animale	15 o 20[1]
Addestrare un animale per un compito generico	15 o 20[1]
Allevare un animale selvatico	15 + DV dell'animale

1 Vedere di seguito lo specifico comando o compito.

Compito generico	CD	Compito generico	CD
Cacciare	20	Combattere	20
Cavalcare	15	Intrattenere	15
Cavalcare in combattimento	20	Lavori pesanti	15
		Proteggere	20

Gestire un animale: Questa azione riguarda il dare ordini ad un animale di eseguire un'azione o comando che conosce. Per esempio, ordinare ad un cane addestrato al combattimento di attaccare un avversario, richiede una prova di Addestrare Animali con CD 10. Se l'animale è ferito o ha subito danni non letali o danni ai punteggi di caratteristica, la CD aumenta di 2. Se la prova riesce, l'animale svolge l'impresa o comando con la sua prossima azione.

"Spingere" un animale: Spingere un animale significa fargli svolgere un'impresa o comando che non conosce ma che è fisicamente in grado di compiere. Questa categoria comprende anche il fare svolgere ad un animale una marcia forzata od obbligarlo ad andare veloce

per più di 1 ora tra un turno di riposo e un altro (vedi Capitolo 9: "All'avventura"). Se l'animale è ferito o ha subito danni non letali o danni ai punteggi di caratteristica, la CD aumenta di 2. Se la prova riesce, l'animale svolge l'impresa o comando con la sua prossima azione.

Insegnare comandi a un animale: Si può insegnare ad un animale un comando specifico con una settimana di lavoro e una prova riuscita di Addestrare Animali alla CD indicata. Un animale con un punteggio di Intelligenza di 1 (come un serpente o uno squalo) può apprendere un massimo di tre comandi, mentre un animale con un punteggio di Intelligenza pari a 2 (come un cane o un cavallo) può apprendere un massimo di sei comandi. Possibili comandi (e le CD associate) comprendono, ma non sono necessariamente limitati ai seguenti.

"Annusa" (CD 20): L'animale segue le tracce dell'odore che gli viene fatto annusare. (Richiede che l'animale possieda la capacità olfatto acuto; vedi il *Manuale dei Mostri* per i dettagli).

"Attacca" (CD 20): L'animale attacca i nemici. Si può indicare una particolare creatura che si desidera l'animale attacchi e questi, se in grado, eseguirà il compito. Normalmente, un animale attaccherà solo umanoidi, umanoidi mostruosi, giganti o altri animali. Insegnare ad un animale ad attaccare tutte le creature (comprese quelle creature innaturali come non morti e aberrazioni) conta come due comandi.

"Cerca" (CD 15): L'animale si muove in un'area alla ricerca di qualsiasi cosa palesemente vivente o animata.

"Difendi" (CD 20): L'animale difende il personaggio (o è pronto a difenderlo se non c'è nessuna minaccia evidente), anche senza ricevere alcun ordine. In alternativa, si può comandare all'animale di difendere un altro personaggio specifico.

"Fermo" (CD 15): L'animale resta sul posto, aspettando il ritorno del personaggio. Non si mette ad aggredire le creature di passaggio, ma si difende se viene attaccato.

"Indietro" (CD 15): L'animale interrompe l'attacco o si ritira in qualche modo. Un animale che non conosce questo comando continua a combattere finché non deve fuggire (a causa delle ferite, un effetto di paura o simile) o il suo avversario non viene sconfitto.

"Intrattieni" (CD 15): L'animale esegue diversi semplici comandi, come mettersi seduto, rotolarsi, ruggire o abbaiare e così via.

"Lavora" (CD 15): L'animale tira o spinge un carico medio o pesante.

"Proteggi" (CD 20): L'animale resta sul posto e impedisce ad altri di avvicinarsi.

"Recupera" (CD 15): L'animale si reca a recuperare una cosa. Se non gli viene indicato un oggetto specifico, l'animale recupera un oggetto a caso.

"Segui" (CD 15): L'animale segue il personaggio da vicino, anche in luoghi dove normalmente non si recherebbe.

"Vieni" (CD 15): L'animale torna dal padrone, anche se normalmente non lo farebbe (seguendolo su un'imbarcazione, per esempio).

Addestrare un animale per un compito generico: Piuttosto che insegnare ad un animale singoli comandi, lo si può semplicemente addestrare ad un compito generico. Essenzialmente, il compito dell'animale rappresenta una serie selezionata di comandi conosciuti che rientrano in uno schema comune, come fare la guardia o lavori di fatica. L'animale deve soddisfare tutti i normali prerequisiti per tutti i comandi compresi nel pacchetto di addestramento. Se il pacchetto comprende più di tre comandi, l'animale deve avere un punteggio di Intelligenza pari a 2.

Un animale può essere addestrato per un solo compito generico, e se la creatura è in grado di apprendere ulteriori comandi (oltre quelli inclusi nel suo compito generico) può farlo. Addestrare un animale per un compito richiede meno prove dell'insegnare singoli comandi, ma non meno tempo. A discrezione del DM, si può addestrare un animale anche per un compito non riportato qui.

Cacciare (CD 20): Un animale addestrato a cacciare conosce i comandi annusa, attacca, cerca, indietro, recupera, segui. Addestrare un animale a cacciare richiede sei settimane.

Cavalcare (CD 15): Un animale addestrato a portare un cavaliere conosce i comandi fermo, segui, vieni. Addestrare un animale ad essere cavalcato richiede tre settimane.

Cavalcare in combattimento (CD 20): Un animale addestrato a portare un cavaliere in combattimento, conosce i comandi attacca, difendi, indietro, proteggi, segui, vieni. Addestrare un animale a cavalcare in combattimento richiede sei settimane. Si può anche "migliorare" un animale addestrato a cavalcare in uno addestrato a cavalcare in combattimento impiegando tre settimane e superando una prova di Addestrare Animali con CD 20. Il nuovo compito generico e comando rimpiazzano completamente il precedente compito dell'animale e qualsiasi comando conoscesse già. I cavalli da guerra e i cani da galoppo (vedi *Manuale dei Mostri*) sono già addestrati a portare un cavaliere in combattimento, e non richiedono ulteriore addestramento per essere utilizzati a questo fine.

Combattere (CD 20): Un animale addestrato ad entrare in combattimento conosce i comandi attacca, fermo e indietro. Addestrare un animale a combattere richiede tre settimane.

Intrattenere (CD 15): Un animale addestrato ad intrattenere conosce i comandi fermo, intrattieni, recupera, segui, vieni. Addestrare un animale ad intrattenere richiede cinque settimane.

Lavori pesanti (CD 15): Un animale addestrato a svolgere lavori pesanti conosce i comandi lavora e vieni. Addestrare un animale a svolgere lavori pesanti richiede due settimane.

Proteggere (CD 20): Un animale addestrato a proteggere conosce i comandi attacca, difendi, indietro, proteggi. Addestrare un animale a proteggere richiede quattro settimane.



Allevare un animale selvatico: Allevare un animale significa crescere una creatura selvatica fin da piccola per farla diventare addomesticata. Un allevatore può crescere fino a tre creature della stessa specie alla volta. Un animale addomesticato con successo può apprendere dei comandi mentre viene cresciuto, oppure può apprenderli più tardi come un animale addomesticato.

Azione: Varie. Gestire un animale è un'azione di movimento, mentre spingere un animale è un'azione di round completo. (Un druido o ranger può gestire il suo compagno animale con un'azione gratuita o spingerlo con un'azione di movimento). Per azioni che richiedono dei prolungati periodi di tempo, bisogna spendere metà del tempo (alla velocità di 3 ore al giorno per animale addestrato) al lavoro sul completamento dell'azione prima di poter tentare una prova di Addestrare Animali. Se la prova fallisce, il tentativo di insegnare, allevare o addestrare l'animale fallisce e non c'è bisogno di completare il periodo di insegnamento, allevamento o addestramento. Se il periodo viene interrotto o l'azione non è portata termine, il tentativo di insegnare, allevare o addestrare l'animale fallisce automaticamente.

Ritentare: Sì, tranne per allevare un animale.

Speciale: Si può utilizzare questa abilità su di una creatura con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2 che non sia un animale, ma la CD di qualsiasi prova aumenta di 5. Le creature hanno lo stesso limite sui comandi apprendibili di un animale. Il *Manuale dei Mostri* fornisce informazioni sull'insegnamento o addestramento di altre creature, come appropriato.

Un ranger o druido riceve un bonus di circostanza +4 alle prove di Addestrare Animali con il suo compagno animale. In aggiunta, il compagno animale di un ranger o druido conosce uno o più comandi bonus, che non vengono contati per il normale limite di comandi conosciuti e non richiedono alcun periodo di addestramento o prova di Addestrare Animali per essere appresi.

Se il personaggio possiede il talento Affinità Animale, riceve un bonus di +2 alle prove di Addestrare Animali.

Sinergia: Un personaggio con 5 o più gradi in Addestrare Animali ha un bonus di +2 alle prove di Cavalcare ed empatia selvatica.

Senza addestramento: Un personaggio non addestrato può utilizzare una prova di Carisma per gestire e spingere animali domestici, ma non può insegnare, allevare o addestrare animali. Un druido o ranger senza gradi in Addestrare Animali può utilizzare una prova di Carisma per gestire e spingere il suo compagno animale, ma non può insegnare, allevare o addestrare animali non domestici.

ARTIGIANATO (INT)

Il personaggio è addestrato in una capacità artigiana, un lavoro o un'arte come alchimia, calligrafia, carpenteria, ceramica, costruire archi, costruire navi, costruire trappole, fabbricare armature, fabbricare armi, ferramenta, intessere ceste, lavorare pellami, lavori in muratura, metallurgia, pittura, rilegare libri, riparare scarpe, scultura, tagliare pietre preziose, tessitura.

Come Conoscenze, Intrattenere e Professione, Artigianato è in

realtà un certo numero di abilità separate. Ad esempio, i gradi nell'abilità Artigianato (carpenteria) non hanno effetto sulle prove di Artigianato (ceramica) o Artigianato (lavorare pellami). Infatti, il personaggio può avere diverse abilità di Artigianato, ognuna con i suoi gradi, ognuna acquisita come abilità separata.

Un'abilità Artigianato è specializzata nella creazione di qualcosa; se non è così, allora è una Professione (vedi pagina 79).

Prova: È possibile praticare il mestiere con un buon stipendio, guadagnando circa la metà del risultato della prova in monete d'oro per ogni settimana di lavoro. Il personaggio sa come utilizzare gli strumenti del mestiere, come eseguire le mansioni giornaliere del lavoro, come supervisionare aiutanti inesperti e come risolvere i problemi più comuni. (I lavoratori inesperti e gli assistenti guadagnano una media di 1 moneta d'argento al giorno).

Tuttavia, la funzione base dell'abilità Artigianato è di permettere di realizzare un oggetto del tipo appropriato. La CD dipende dalla difficoltà dell'oggetto creato. La CD, i risultati della prova e il prezzo dell'oggetto determinano quanto tempo occorre per realizzarlo. Il prezzo finito dell'oggetto determina anche il costo delle materie prime. (Nel mondo di gioco, è il livello di abilità, il tempo e le materie prime richieste che determinano il prezzo di un oggetto. Per questo, il prezzo dell'oggetto e la CD determinano quanto tempo ci vuole per realizzare l'oggetto e il costo delle materie prime).

In alcuni casi, l'incantesimo *fabbricare* può essere utilizzato per ottenere i risultati di una prova di Artigianato senza dover effettuare alcun tiro. Tuttavia, è necessario effettuare una prova di Artigianato appropriata quando si utilizza l'incantesimo per realizzare oggetti che richiedono un elevato grado di abilità manifatturiera (gioielli, spade, vetri, cristalli ecc.).

Una prova di Artigianato in relazione a oggetti lavorati in legno, in congiunzione con l'incantesimo *legno di ferro*, permette di realizzare oggetti in legno della consistenza dell'acciaio.

Quando si lancia l'incantesimo *creazione minore*, è necessario superare una prova appropriata di Artigianato per costruire un oggetto complesso, come ad esempio una prova di Artigianato (costruire archi) per ottenere delle frecce perfettamente diritte.

Sono richiesti gli arnesi da artigiano (pagina 129) per avere le migliori possibilità di successo; se vengono invece utilizzati degli attrezzi improvvisati, la prova deve essere effettuata con una penalità di circostanza -2. Viceversa, utilizzando degli attrezzi perfetti si ottiene un bonus di circostanza +2.

Per determinare quanto tempo e denaro sono necessari per realizzare un oggetto, occorre seguire questi passi:

1. Trovare il prezzo dell'oggetto nel Capitolo 7: "Equipaggiamento" o nella *Guida del Dungeon Master*, oppure spetta al DM stabilire il prezzo per un oggetto non elencato. Mettere il prezzo in monete d'argento (1 mo = 10 ma).
2. Trovare la CD elencata di seguito oppure il DM deve stabilirne una.
3. Pagare un terzo del prezzo dell'oggetto in materie prime.
4. Effettuare una prova di Artigianato che rappresenti una settimana di lavoro.

Se la prova viene effettuata con successo, bisogna moltiplicare il risultato per la CD. Se il risultato x la CD è pari al prezzo dell'oggetto in monete d'argento, allora l'oggetto è stato completato. (Se il risultato x la CD è pari al doppio o al triplo del prezzo dell'oggetto in monete d'argento, allora l'oggetto è stato completato in metà o in un terzo del tempo. Altri multipli della CD riducono il tempo di conseguenza). Se il risultato x la CD è inferiore al prezzo, allora rappresenta i progressi fatti durante la settimana. Occorre trascrivere il risultato ed effettuare un'altra prova di Artigianato per la settimana successiva. Ogni settimana si ottengono dei progressi fino a quando il totale raggiunge il prezzo dell'oggetto in monete d'argento.

Se la prova è fallita di 4 o meno, per quella settimana non si ottengono progressi. Se è fallita di 5 o più, metà delle materie prime vengono sprecate ed è necessario pagare di nuovo metà del costo originario delle materie prime.

Progressi al giorno: Si possono effettuare prove giorno per giorno invece che una volta per settimana, e in questo caso il prodotto (risultato x la CD) è in monete di rame invece che in monete d'argento.

Creare oggetti perfetti: È possibile creare oggetti perfetti (armi, armature, scudi o attrezzi che comportano un bonus per il loro utilizzo per l'eccezionale maestria con cui sono stati realizzati, non perché magici). Per creare una versione perfetta di un oggetto, si deve creare la componente perfetta come se si trattasse di un oggetto distinto in aggiunta all'oggetto standard. La componente perfetta ha il suo prezzo (300 mo per un'arma e 150 mo per un'armatura o uno scudo) e la CD di Artigianato è 20. Una volta completate sia la componente standard che la componente perfetta, l'oggetto perfetto è realizzato. *Nota:* Il costo per la componente perfetta è un terzo dell'ammontare indicato, proprio come il costo delle materie prime.

Riparare oggetti: Generalmente è possibile riparare un oggetto alla stessa CD necessaria per realizzarlo la prima volta. Il prezzo per riparare un oggetto è un quinto del prezzo dell'oggetto.

Quando si usa l'abilità Artigianato per creare un tipo particolare di oggetto, la CD delle prove che riguardano la creazione dell'oggetto viene di solito riportata nella tabella seguente.

Oggetto	Abilità di Artigianato	CD di Artigianato
Acido	Alchimia[1]	15
Bastone di fumo, fuoco dell'alchimista o tizzone ardente	Alchimia[1]	20
Antitossina, borsa dell'impedimento, pietra del tuono o verga del sole	Alchimia[1]	25
Armatura o scudo	Fabbricare armature	10 + bonus alla CA
Arco lungo o arco corto	Costruire archi	12
Arco lungo composito o arco corto composito	Costruire archi	15
Arco lungo composito o arco corto composito con alto valore di Forza	Costruire archi	15 + (2 x bonus di For)
Balestra	Fabbricare armi	15
Arma semplice da mischia o da lancio	Fabbricare armi	12
Arma da guerra da mischia o da lancio	Fabbricare armi	15
Arma esotica da mischia o da lancio	Fabbricare armi	18
Trappola meccanica	Costruire trappole	Varie[2]
Oggetto molto semplice (cucchiaio di legno)	Variabile	5
Oggetto tipico (pentola di ferro)	Variabile	10
Oggetto di alta qualità (campana)	Variabile	15
Oggetto complesso o superiore (serratura)	Variabile	20

1 Il personaggio deve essere un incantatore per costruire uno di questi oggetti.

2 Il Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master* contiene le regole per costruire le trappole.

Azione: Non si applica. Le prove di Artigianato sono svolte in giorni o settimane (vedi sopra).

Ritentare: Sì, ma ogni volta che la prova è fallita di 5 o più, metà delle materie prime sono sprecate e si deve pagare nuovamente la metà del costo delle materie prime.

Speciale: I nani hanno un bonus razziale di +2 nelle prove di Artigianato relative a oggetti in pietra o in metallo, siccome sono particolarmente portati per quel genere di materiali.

Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (alchimia) dovuto al loro naso estremamente percettivo.

Si può aggiungere volontariamente +10 alla CD indicata per costruire un oggetto. Ciò permette di creare gli oggetti più rapidamente (dato che si sta moltiplicando questa CD più alta per il risultato della prova di Artigianato per determinare il progresso). Si deve decidere se aumentare o meno la CD prima di compiere la prova settimanale o giornaliera.

Per creare un oggetto utilizzando Artigianato (alchimia), è necessario essere in possesso di equipaggiamento alchemico ed essere un incantatore. Se si lavora in una città, è possibile comprare il materiale occorrente come parte del costo in materie prime per creare l'oggetto, ma l'equipaggiamento alchemico è difficile o impossibile da trovare in certi posti. Acquistare e mantenere un laboratorio da alchimista (pagina 130) fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Artigianato (alchimia), dalla circostanza favorevole di avere gli attrezzi perfetti per il lavoro, ma non in-

fluenza il costo di alcun oggetto creato utilizzando l'abilità.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 gradi in un'abilità di Artigianato, ottiene un bonus di +2 alle prove di Valutare collegate agli oggetti creati con quell'abilità di Artigianato.

ARTISTA DELLA FUGA (DES; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Questa abilità viene utilizzata per liberarsi da legacci o manette, per sgusciare attraverso spazi stretti o per sottrarsi alla presa dei mostri.

Prova: La tabella seguente mostra le CD per sfuggire a varie forme di impedimenti.

Corde: La prova di Artista della Fuga è contrapposta dalla prova di Utilizzare Corde di colui che lega. Dal momento che è più facile legare qualcuno che liberarsi dall'essere legato, chi lega ha un bonus di +10 alla sua prova.

Manette e manette perfette: Le manette hanno una CD stabilita al momento della costruzione.

Spazio ristretto: Questa è la CD per passare attraverso uno spazio in cui sta la testa ma non le spalle. Se lo spazio è lungo, come un camino, il DM può richiedere più prove. Non è possibile passare attraverso uno spazio in cui non passa neanche la testa.

Lottatore: È possibile effettuare una prova di Artista della Fuga contrapposta dalla prova di lottare dell'avversario per liberarsi dalla presa o dall'essere immobilizzati (e quindi essere solo coinvolto nella lotta). Vedi la sezione "Liberarsi dalla lotta" sotto "Se il personaggio è in lotta", pagina 157.

Impedimento	CD di Artista della Fuga
Corde	Prova di Utilizzare Corde a +10 di colui che lega
Rete o incantesimi *animare corde* *comandare vegetali, controllare vegetali, intralciare*	20
Incantesimo *calappio*	23
Manette	30
Spazio ristretto	30
Manette perfette	35
Lottatore	Prova di lottare del lottatore

Azione: Effettuare una prova per liberarsi da corde, manette o altri impedimenti (tranne un lottatore) richiede 1 minuto di lavoro. Liberarsi da una rete o da un incantesimo di *animare corde, comandare vegetali, controllare vegetali* o *intralciare* è un'azione di round completo. Fuggire ad una presa o da essere immobilizzati è un'azione standard. Sgusciare attraverso uno spazio ristretto richiede almeno 1 minuto, forse di più, a seconda di quanto sia lungo lo spazio.

Ritentare: Varie. È possibile ritentare se si sta passando attraverso uno spazio ristretto, effettuando più prove di abilità. Se la situazione lo permette, è possibile effettuare prove addizionali, oppure anche prendere 20 se non vi sono azioni contrapposte al tentativo.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Agile, riceve un bonus di +2 alle prove di Artista della Fuga.

Sinergia: Un personaggio con 5 o più gradi in Artista della Fuga ha un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Corde per legare qualcuno.

Un personaggio con 5 o più gradi in Utilizzare Corde ha un bonus di +2 alle prove di Artista della Fuga per liberarsi dai legami di una corda.

ASCOLTARE (SAG)

Questa abilità permette di sentire i nemici in avvicinamento, di individuare qualcuno che si avvicina furtivamente alle spalle o di origliare una conversazione altrui.

Prova: Effettuare una prova di Ascoltare con una CD che rifletta quanto sia basso il rumore che è possibile sentire oppure con una prova contrapposta di Muoversi Silenziosamente.

Il DM può effettuare la prova per conto del giocatore in modo che il personaggio non sappia se non sentire niente significa che non c'è niente da sentire o che ha ottenuto un risultato basso.

CD di Ascoltare	Suono
-10	Una battaglia
0	Persone che parlano[1]
5	Una persona in armatura media che cammina con andatura lenta (3 m per round) cercando di non fare rumore
10	Una persona senza armatura che cammina con andatura lenta (4,5 m per round) cercando di non fare rumore
15	Un ladro di 1° livello che utilizza Muoversi Silenziosamente per passare oltre l'ascoltatore
15	Persone che sussurrano[1]
19	Un gatto che sta cacciando
30	Un gufo in planata per uccidere

1 Se si supera la CD di 10 o più, si può comprendere ciò che viene detto, purché si capisca il linguaggio.

Modificatore CD	Condizione
+1	Per ogni 3 metri di distanza dall'ascoltatore
+5	Attraverso una porta
+15	Attraverso una parete di pietra

Nel caso di persone che cercano di non fare rumore, le CD elencate possono essere sostituite da prove di Muoversi Silenziosamente, nel qual caso la CD indicata sarebbe il risultato medio (o il più vicino). Per esempio, il "19" indicato per il gatto che sta cacciando significa che un normale gatto ha all'incirca un modificatore all'abilità Muoversi Silenziosamente di +9. (Assumendo un risultato medio di 10 su 1d20, la prova di abilità sarebbe 19).

Azione: Varie. È possibile effettuare una prova di Ascoltare ogni volta che il personaggio ha l'opportunità di sentire qualcosa in modo reattivo (come quando qualcuno provoca un rumore o si entra in una nuova zona) senza impiegare un'azione. Come azione di movimento, il personaggio può tentare di sentire qualcosa che non è riuscito a sentire precedentemente.

Ritentare: Sì. Si può tentare di ascoltare qualcosa che non si è riusciti ad udire prima senza penalità.

Speciale: Quando più personaggi ascoltano la stessa cosa, il DM può effettuare un singolo tiro di 1d20 e utilizzarlo per tutte le prove di abilità degli ascoltatori.

Un ascoltatore distratto subisce una penalità di -5 alle prove di Ascoltare.

Una vittima affascinata subisce una penalità di -4 alle prove di Ascoltare.

Un personaggio dotato del talento Allerta ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare.

Un ranger ottiene un bonus alle prove di Ascoltare quando utilizza questa abilità contro un nemico prescelto (vedi pagina 52).

Elfi, gnomi e halfling hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare grazie al loro orecchio fine.

I mezzelfi hanno un bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare. Il loro udito è buono per via del loro retaggio elfico, ma non così raffinato come quello di un vero elfo.

Un personaggio addormentato può compiere una prova di Ascoltare con una penalità di -10. Una prova riuscita fa svegliare il personaggio.

CAMUFFARE (CAR)

Questa abilità ha lo scopo di cambiare l'aspetto fisico del personaggio o di qualcun altro. Il tentativo richiede alcuni costumi, qualche trucco e un po' di tempo. L'utilizzo di trucchi per il camuffamento (pagina 130) fornisce un bonus di circostanza +2 a una prova di Camuffare. Un travestimento può includere un apparente cambiamento di peso o di altezza di al massimo un decimo dell'originale.

Il personaggio può anche impersonare altri individui, sia specifici che tipi generici. Ad esempio, è possibile apparire come un viaggiatore anche se si è un abitante del luogo, con poco o nessun travestimento.

Prova: Il risultato della prova di Camuffare determina che successo ha ottenuto il travestimento ed è contrapposto ai risultati delle prove di Osservare degli altri. Tuttavia, se non si attira l'attenzione, altri individui non devono effettuare prove di Osservare. Se, al contrario, si attira l'attenzione di persone sospettose (come una guardia che osserva la gente comune mentre attraversa le porte della città), il DM può presumere che questi osservatori stiano prendendo 10 per le loro prove di Osservare.

Bisogna effettuare una sola prova di Camuffare anche se più persone effettuano prove di Osservare contro il personaggio. Il

DM effettua la prova di Camuffare di nascosto perché i giocatori non devono sapere quanto sia riuscito il travestimento.

L'efficacia del travestimento dipende in parte da quanto si sta cercando di modificare il proprio aspetto.

Camuffamento	Modificatore alla prova di Camuffare
Solo dettagli minori	+5
Camuffato di sesso diverso[1]	-2
Camuffato di razza diversa[1]	-2
Camuffato di diversa categoria d'età[1]	-2[2]

1 Questi modificatori sono cumulativi; utilizzare tutti quelli che vanno applicati.

2 Per ogni grado di differenza tra la vera categoria d'età del personaggio e la categoria d'età che si sta fingendo di avere. Le categorie sono: giovane (più giovane della maturità), maturità, mezz'età, vecchiaia, venerabile.

Se si sta impersonando un individuo particolare, coloro che conoscono l'aspetto di quella persona hanno un bonus alle loro prove di Osservare e sono considerati automaticamente sospettosi del personaggio camuffato, così che le prove contrapposte sono sempre richieste.

Familiarità	Bonus alla prova di Osservare dell'osservatore
Conoscenza di vista	+4
Amico o associato	+6
Amico del cuore	+8
Intimo	+10

Di solito, un individuo effettua una prova di Osservare subito dopo un incontro e poi ad ogni ora successiva. Se per caso il personaggio incontra molte creature diverse, ognuna per un tempo breve, bisogna effettuare la prova una volta al giorno o all'ora, utilizzando un modificatore medio di Osservare per il gruppo. Per esempio, se il personaggio sta cercando di apparire come un mercante in un bazar, il DM può effettuare una prova di Osservare ad ogni ora per le persone che il personaggio incontra, aggiungendo un bonus di +1 che rappresenta la media della gente (molte persone senza gradi in Osservare e alcuni con ottimi modificatori di Osservare).

Azione: Creare un travestimento richiede 1d3x10 minuti di lavoro.

Ritentare: Sì. Un personaggio può tentare di rifare un travestimento fallito, ma una volta che gli altri sanno che è stato tentato un travestimento saranno più sospettosi.

Speciale: La magia che altera la forma del ricevente, come *alterare se stesso*, *camuffare se stesso*, *metamorfosi* e *trasformazione*, garantisce all'individuo travestito un bonus di +10 alle sue prove di Camuffare (vedi le descrizioni dei singoli incantesimi nel Capitolo 11: "Incantesimi"). Il personaggio deve superare una prova di Camuffare con un bonus di +10 per simulare l'aspetto di un individuo specifico utilizzando l'incantesimo *velo*. La magia di Divinazione che vede attraverso le illusioni, come *visione del vero*, non permette di vedere attraverso un travestimento comune, ma può negare la componente magica di un travestimento potenziato magicamente.

Il personaggio deve effettuare una prova di Camuffare quando lancia l'incantesimo *simulacro* per determinare la qualità della somiglianza.

Se il personaggio ha il talento Ingannevole, riceve un bonus di +2 alle prove di Camuffare.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Raggirare, ottiene un bonus di +2 alle prove di Camuffare quando sa di essere osservato e cerca di impersonare un personaggio.

CAVALCARE (DES)

Questa abilità permette di cavalcare un tipo particolare di cavalcatura, sia essa un cavallo, un cane da galoppo, un grifone, un drago o qualsiasi altro tipo di cavalcatura. Se si utilizza questa abilità con una cavalcatura inadatta ad essere cavalcata (come la maggior parte delle creature bipedi), si subisce una penalità di -5 alle prove di Cavalcare.

Prova: Tipiche azioni di cavalcare non richiedono prove. Il personaggio può sellare, montare, cavalcare e smontare da una cavalcatura senza problemi. Alcune azioni richiedono prove:

Azione	CD di Cavalcare
Guidare con le ginocchia	5
Rimanere in sella	5
Combattere con un cavallo da guerra	10
Copertura	15
Caduta morbida	15
Salto	15
Spronare cavalcatura	15
Controllare cavalcatura in battaglia	20
Montare o smontare veloce	20[1]

1 Si applica la penalità di armatura alla prova.

Guidare con le ginocchia: Il personaggio può reagire istantaneamente per guidare la cavalcatura con le ginocchia in modo da poter utilizzare entrambe le mani in combattimento. La prova di Cavalcare deve essere effettuata all'inizio del turno del personaggio. Se fallisce, il personaggio può usare una sola mano durante quel round poiché l'altra serve per controllare la cavalcatura.

Rimanere in sella: Il personaggio può reagire istantaneamente per cercare di evitare di cadere quando la cavalcatura si impenna o scarta all'improvviso o quando il personaggio subisce danni. Questo uso non richiede un'azione.

Combattere con un cavallo da guerra: Se il personaggio dirige la propria cavalcatura da guerra in combattimento, egli può utilizzare il proprio attacco (o attacchi) normalmente. Quest'uso è un'azione gratuita.

Copertura: Il personaggio può reagire istantaneamente abbassandosi e aggrappandosi al fianco della cavalcatura per usarla come copertura. Non può attaccare né lanciare incantesimi mentre utilizza la cavalcatura come copertura. Se la prova è fallita, non si ottiene il vantaggio della copertura. Quest'uso non richiede un'azione.

Caduta morbida: Il personaggio reagisce istantaneamente per tentare di non subire danni quando cade dalla cavalcatura, come quando questa viene uccisa o cade. Se la prova è fallita, il personaggio subisce 1d6 danni per la caduta. Quest'uso non richiede un'azione.

Salto: Il personaggio può far saltare gli ostacoli alla cavalcatura come parte del suo movimento. Si deve utilizzare il modificatore di abilità Cavalcare del personaggio o il modificatore di abilità Saltare della cavalcatura, quello più basso, per vedere quanto lontano la cavalcatura può saltare. Se il personaggio fallisce la prova, cade dalla cavalcatura durante il salto e subisce danni da caduta (minimo 1d6 danni). Quest'uso non richiede un'azione, ma fa parte del movimento della cavalcatura.

Spronare cavalcatura: Si può spronare una cavalcatura ad andare più veloce con un'azione di movimento. Una prova riuscita di Cavalcare aumenta la velocità della cavalcatura di 3 metri per 1 round ma infligge 1 danno alla creatura. Si può usare questa capacità ogni round, ma ogni round consecutivo di velocità addizionale infligge alla cavalcatura il doppio del danno del round precedente (2 punti, 4 punti, 8 punti e così via).

Controllare cavalcatura in battaglia: Come azione di movimento, il personaggio può tentare di controllare un cavallo leggero, un pony, un cavallo pesante o un'altra creatura non addestrata a combattere mentre è in combattimento. Se la prova fallisce, il personaggio non può fare nient'altro in quel round. Non è necessario effettuare prove per cavalli da guerra e pony da guerra.

Montare o smontare veloce: Il personaggio può montare o smontare da una cavalcatura fino a una taglia più grande di lui come azione gratuita, purché disponga ancora di un'azione di movimento. Se la prova fallisce, montare o smontare è un'azione di movimento. Il personaggio non può tentare di montare o smontare velocemente da una creatura che sia più di una taglia più grande di lui.

Azione: Varie. Montare o smontare normalmente è un'azione di movimento. Le altre azioni sono azioni di movimento, azione gratuite o non sono azioni come indicato sopra.

Speciale: È possibile cavalcare senza sella, ma si applica una penalità di -5 a tutte le prove di Cavalcare.

Se la cavalcatura è dotata di una sella militare (pagina 132), essa fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Cavalcare per rimanere in sella.

L'abilità Cavalcare è un prerequisito per i talenti Attacco in Sella, Carica Devastante, Combattere in Sella, Tirare in Sella e Travolgere. Vedi la descrizione di questi talenti nel Capitolo 5: "Talenti"

per avere altri dettagli.

Se il personaggio possiede il talento Affinità Animale, riceve un bonus di +2 alle prove di Cavalcare.

Sinergia: Un personaggio con 5 o più gradi in Addestrare Animali, ottiene un bonus di +2 alle prove di Cavalcare.

CERCARE (INT)

Con questa abilità è possibile trovare porte segrete, trappole semplici, compartimenti nascosti e altri dettagli non direttamente visibili. L'abilità Osservare permette di notare qualcosa, come un ladro nascosto. L'abilità Cercare permette a un personaggio di individuare qualche piccolo dettaglio o irregolarità con uno sforzo attivo.

L'abilità Cercare non permette di trovare trappole complesse a meno che il personaggio non sia un ladro (vedi la sezione "Restrizioni" di seguito).

Prova: Generalmente il personaggio deve trovarsi entro un raggio di 3 metri dall'oggetto o dalla superficie che deve essere esaminata. La tabella seguente presenta le CD per tipiche azioni che coinvolgono l'abilità Cercare.

Azione	CD di Cercare
Frugare in uno scrigno pieno di ciarpame per trovare un oggetto particolare	10
Notare una tipica porta segreta o una trappola semplice	20
Trovare una trappola non magica difficile (solo ladro)[1]	21 o più
Trovare una trappola magica (solo ladro)[1]	25 + livello dell'incantesimo utilizzato per crearla
Notare una porta segreta ben nascosta	30
Trovare un'impronta	Varie[2]

1 I nani (anche se non sono ladri) possono utilizzare l'abilità Cercare per scoprire trappole ricavate nella pietra o fatte di pietra.

2 Un personaggio può utilizzare l'abilità Cercare per rinvenire delle tracce o un simile segno di passaggio, ma non può seguirle. Vedi il talento Seguire Tracce per la CD appropriata.

Azione: Occorre un'azione di round completo per cercare in un'area di 1,5 metri per 1,5 metri o in un volume di oggetti di 1,5 metri di spigolo.

Speciale: Gli elfi ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare, mentre i mezzelfi ottengono un bonus di +1. Un elfo (ma non un mezzelfo) che passa semplicemente entro un raggio di 1,5 metri da una porta segreta o nascosta può effettuare una prova di Cercare per trovare quella porta.

Se il personaggio possiede il talento Indagatore, riceve un bonus di +2 alle prove di Cercare.

Gli incantesimi *cerchio di teletrasporto, glifo di interdizione, rune esplosive, simbolo* e *trappola di fuoco* creano trappole magiche che un ladro può trovare effettuando una prova di Cercare e successivamente tentare di disarmare utilizzando l'abilità Disattivare Congegni. Identificare la locazione di un incantesimo *calappio* ha una CD di 23. *Crescita di spine* e *rocce aguzze*, tuttavia, creano trappole magiche che possono essere individuate con prove di Cercare, ma non possono essere disarmate con l'abilità Disattivare Congegni. Vedi la descrizione specifica degli incantesimi nel Capitolo 11: "Incantesimi" per avere altre informazioni.

Incantesimi di Abiurazione attivi entro un raggio di 3 metri l'uno dall'altro per 24 ore o più creano fluttuazioni di energia appena percettibili. Queste fluttuazioni danno ai personaggi un bonus di +4 alle prove di Cercare per localizzare tali incantesimi di Abiurazione.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Cercare, ottiene un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza per trovare o seguire tracce.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (architettura e ingegneria), ottiene un bonus di +2 alle prove di Cercare per trovare porte segrete o compartimenti nascosti.

Restrizioni: Mentre chiunque può utilizzare l'abilità Cercare per trovare una trappola la cui CD è 20 o meno, solo un ladro può utilizzare l'abilità Cercare per localizzare trappole con CD superiori. (*Eccezione:* L'incantesimo *scopri trappole* permette temporaneamente ad un chierico di utilizzare l'abilità Cercare come se fosse un ladro).

Un nano, anche uno che non sia un ladro, può utilizzare l'abilità Cercare per trovare una trappola difficile (con CD superiore a 20) se la trappola è ricavata nella pietra o fatta di pietra. Essi guadagnano un bonus razziale di +2 nel farlo grazie alla loro capacità di esperti minatori.

CONCENTRAZIONE (COS)

Il personaggio è particolarmente bravo a focalizzare la mente.

Prova: Il personaggio può effettuare una prova di Concentrazione quando rischia di essere distratto (subendo danni, a causa del tempo atmosferico avverso e così via) mentre è impegnato in un'azione che richiede la sua piena attenzione. Simili azioni comprendono lanciare un incantesimo, concentrarsi su di un incantesimo attivo (come *individuazione del magico*), dirigere un incantesimo (come *arma spirituale*), utilizzare una capacità magica (come la capacità *rimuovi malattia* di un paladino), o utilizzare un'abilità che provocherebbe un attacco di opportunità (come Disattivare Congegni, Guarire, Scassinare Serrature e Utilizzare Corde, tra le altre). In generale, se un'azione normalmente non provocherebbe un attacco di opportunità, non c'è bisogno di compiere una prova di Concentrazione per evitare di essere distratti.

Se la prova di Concentrazione è superata, si può continuare normalmente ad eseguire l'azione. Se la prova fallisce, anche l'azione fallisce di conseguenza e viene sprecata. Se si era nel processo di lanciare un incantesimo, l'incantesimo viene perso (vedi "Lanciare un incantesimo", pagina 140). Se il personaggio si stava concentrando su di un incantesimo attivo, l'incantesimo termina non appena la concentrazione viene interrotta. Se si stava dirigendo un incantesimo, si perde il controllo ma l'incantesimo rimane attivo. Se si stava utilizzando una capacità magica, si perde un utilizzo di quella capacità. Anche un'abilità fallisce, e in alcuni casi il fallimento di una prova di abilità potrebbe avere anche altre conseguenze.

La tabella seguente riassume alcuni tipi di distrazioni che possono portare ad effettuare una prova di Concentrazione. Se la distra-

CD[1] di Concentrazione	Distrazione
10 + danno subito	Danno subito durante l'azione[2]
10 + 1/2 ultimo danno continuo subito	Subire danno continuo durante l'azione[3]
CD tiro salvezza dell'incantesimo distraente	Distratto da incantesimo che non danneggia[4]
10	Movimento vigoroso (su una cavalcatura in movimento, un'agitata corsa su carro, piccola barca in acque agitate, sotto coperta in una nave in mezzo alla tempesta)
15	Movimento violento (cavallo al galoppo, corsa di un carro molto sballottato, piccola barca nelle rapide, ponte di una nave nella tempesta)
20	Movimento estremamente violento (terremoto)
15	Intralciato
20	In lotta o immobilizzato. (Può lanciare solo incantesimi senza componenti somatiche e le cui componenti materiali sono in mano)
5	Tempo atmosferico: forte vento con pioggia accecante o nevischio
10	Tempo atmosferico: vento con grandine, polvere e detriti
CD tiro salvezza dell'incantesimo distraente	Tempo atmosferico causato da incantesimo, come *tempesta di vendetta*[4]

1 Se si sta cercando di lanciare, concentrarsi o dirigere un incantesimo quando avviene la distrazione, sommare il livello dell'incantesimo alla CD indicata.

2 Come durante il lancio di un incantesimo con tempo di lancio di 1 round o più, o l'esecuzione di un'attività che richieda più di una singola azione di round completo (come Disattivare Congegni). Anche il danno provocato da un attacco di opportunità o da un attacco preparato fatto in risposta ad un incantesimo lanciato (per gli incantesimi con tempo di lancio di 1 azione) o l'azione intrapresa (per le attività che non richiedono più di un'azione di round completo). (Vedi anche "Distrarre incantatori", pagina 160).

3 Come da una *freccia acida di Melf*.

4 Se l'incantesimo non concede tiro salvezza, utilizzare la CD che avrebbe avuto il tiro salvezza se lo avesse concesso.

zione avviene mentre il personaggio lancia un incantesimo bisogna aggiungere il livello dell'incantesimo che si sta cercando di lanciare alla CD di Concentrazione appropriata. (Vedi la sezione "Concentrazione", pagina 170 per avere altre informazioni). Se è presente più di un tipo di distrazione, fare una prova per ciascuna; una prova di Concentrazione fallita indica che non si è completata l'azione.

Azione: Nessuna. Compiere una prova di Concentrazione non richiede un'azione; è un'azione gratuita (quando la si tenta in maniera reattiva) o parte di un'altra azione (quando la si tenta in maniera attiva).

Ritentare: Sì, anche se superare la prova non cancella gli effetti del fallimento precedente, come la perdita dell'incantesimo che si stava lanciando o l'interruzione di un incantesimo su cui ci si stava concentrando.

Speciale: Si può usare Concentrazione per lanciare un incantesimo, utilizzare una capacità magica o impiegare un'abilità sulla difensiva, in modo da evitare completamente gli attacchi di opportunità. Ciò non si applica ad altre azioni che possono provocare attacchi di opportunità (come il movimento o il caricamento di una balestra). La CD della prova è 15 (più il livello dell'incantesimo, se si sta lanciando un incantesimo o utilizzando una capacità magica sulla difensiva). Se la prova di Concentrazione viene superata, si può tentare normalmente l'azione senza provocare attacchi di opportunità. Una prova di Concentrazione non permette comunque di prendere 10 su un'altra prova se ci si trova in una situazione stressante; bisogna compiere la prova normalmente. Se la prova di Concentrazione fallisce, anche l'azione collegata fallisce automaticamente (con le conseguenze appropriate) e l'azione viene sprecata, come se la concentrazione fosse stata interrotta da una distrazione.

Un personaggio dotato del talento Incantare in Combattimento ottiene un bonus di +4 alle prove di Concentrazione effettuate per lanciare un incantesimo o utilizzare una capacità magica sulla difensiva (vedi pagina 140) o mentre si è in lotta o immobilizzati.

CONOSCENZE (INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Come le abilità Artigianato e Professione, Conoscenze in realtà comprende una serie di abilità diverse. Questa abilità rappresenta lo studio di qualche corpo di sapere, possibilmente una disciplina accademica o anche scientifica. Di seguito sono elencati i tipici campi di studio. Con l'approvazione del DM, è possibile inventare nuove aree di sapere.

- Arcane (misteri antichi, tradizioni magiche, simboli arcani, frasi criptiche, costrutti, draghi, bestie magiche)
- Architettura e ingegneria (costruzioni, acquedotti, ponti, fortificazioni)
- Dungeon (aberrazioni, caverne, melme, esplorazioni sotterranee)
- Geografia (territori, terreni, clima, popolazione)
- Locali (leggende, personalità, abitanti, leggi, costumi, tradizioni, umanoidi)
- Natura (animali, folletti, giganti, umanoidi mostruosi, vegetali, stagioni e cicli, tempo atmosferico, parassiti)
- Nobiltà e regalità (lignaggi, araldica, alberi genealogici, motti, personalità)
- Piani (Piani Interni, Piani Esterni, Piano Astrale, Piano Etereo, esterni, elementali, magia legata ai piani)
- Religioni (divinità, mitologia, tradizione ecclesiastica, simboli sacri, non morti)
- Storia (regalità, guerre, colonie, migrazioni, fondazione di città)

Prova: Rispondere a una domanda nel proprio campo di studio ha una CD di 10 (per domande decisamente facili), di 15 (per domande base), da 20 a 30 (per domande molto complesse).

In molti casi si può utilizzare questa abilità per identificare mostri e i loro poteri speciali o vulnerabilità. In generale, la CD di queste prove è pari a 10 + i DV del mostro. Una prova riuscita permette di ricordare un'informazione utile riguardante il mostro. Per ogni 5 punti per cui la prova eccede la CD, il DM può fornire un'ulteriore informazione utile.

Azione: Generalmente nessuna. Nella maggior parte dei casi compiere una prova di Conoscenze non richiede un'azione: o si conosce la risposta oppure no.

Ritentare: No. Il tiro rappresenta le conoscenze del personaggio e meditare una seconda volta su di un argomento non permette di sapere qualcosa che già non si conosce la prima volta.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (arcane), ottiene un bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (architettura e ingegneria), ottiene un bonus di +2 alle prove di Cercare per scoprire porte segrete o compartimenti nascosti.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (dungeon), ottiene un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza quando è sottoterra.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (geografia), ottiene un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza per evitare di perdersi o evitare i pericoli naturali.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (locali), ottiene un bonus di +2 alle prove di Raccogliere Informazioni.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (natura), ottiene un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza fatte in ambienti naturali di superficie (acquatico, collina, deserto, foresta, montagna, palude o pianura).

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (nobiltà e regalità), ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (piani), ottiene un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza su altri piani.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (religioni), ottiene un bonus di +2 alle prove di scacciare non morti (vedi pagina 158).

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (storia), ottiene un bonus di +2 alle prove sulle conoscenze bardiche (vedi pagina 28).

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Sopravvivenza, ottiene un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (natura).

Senza addestramento: Una prova di Conoscenze senza addestramento è semplicemente una prova di Intelligenza. Senza un reale addestramento un personaggio sa solo le conoscenze comuni (CD 10 o meno).

DECIFRARE SCRITTURE (INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Questa abilità permette di comprendere il significato di antiche rune incise nel muro di un tempio abbandonato, di capire il senso di una lettera intercettata e scritta nel linguaggio Infernale, di seguire le indicazioni di una mappa del tesoro scritta con un alfabe-

CONOSCENZA DEL PERSONAGGIO CONTRO CONOSCENZA DEL GIOCATORE

È abbastanza facile misurare la conoscenza delle cose di un personaggio di quelle non conosciute dal giocatore. Questo è quello che rappresentano le abilità di Conoscenze; per esempio, il giocatore di un personaggio con molti gradi in Conoscenze (geografia) non deve memorizzare tutti i dati geografici sul mondo di gioco per utilizzare i gradi di abilità del personaggio.

Il caso opposto, però, è più difficile da giudicare. Cosa succede quando un giocatore sa qualcosa che il suo personaggio non ha motivo di sapere? Per esempio, sebbene molti giocatori veterani sappiano che il drago nero soffia acido, è molto difficile che la maggior parte dei personaggi inesperti lo sappiano.

Parlando in generale, è impossibile separare completamente la conoscenza personale del giocatore (detta anche conoscenza del giocatore) dalle conoscenze del personaggio. Alla fine, la decisione su come (o se) dividere le conoscenze del giocatore da quelle del personaggio deve essere presa d'accordo tra i giocatori e il DM. Alcuni DM incoraggiano i giocatori esperti ad utilizzare le loro conoscenze ad aiutare i loro personaggi a trionfare. Altri preferiscono che i personaggi mostrino solo le conoscenze rappresentate dai loro gradi di abilità e altre statistiche di gioco. Molti ricadono tra queste due posizioni.

Se in dubbio, chiedere al DM come preferisca gestire la situazione. La *Guida del Dungeon Master* contiene ulteriori informazioni su questo argomento.

to ormai dimenticato o di interpretare i misteriosi glifi scritti sulla parete di una caverna.

Prova: Il personaggio può decifrare cose scritte in un linguaggio che non conosce o un messaggio scritto in forma incompleta o arcaica. La CD base è 20 per i messaggi più semplici, 25 per i testi standard e 30 o più per scritture intricate, esotiche o molto vecchie.

Se la prova è effettuata con successo, il personaggio comprende il contenuto generale di una scrittura leggendo circa una pagina di testo (o il suo equivalente). Se la prova fallisce, il DM effettua per il personaggio una prova di Saggezza (CD 5) per vedere se evita di trarre conclusioni errate sul testo. (Se effettuata con successo significa che non lo fa; se invece fallisce, trae conclusioni errate).

Il DM effettua di nascosto sia la prova di abilità che la prova di Saggezza (se necessario), così che il giocatore non possa sapere se le conclusioni tratte sono vere o false.

Azione: Decifrare l'equivalente di una singola pagina di testo richiede 1 minuto (dieci azioni di round completo consecutive).

Ritentare: No.

Speciale: Un personaggio con il talento Diligente riceve un bonus di +2 alle prove di Decifrare Scritture.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Decifrare Scritture, ottiene un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Oggetti Magici relative alle pergamene.

DIPLOMAZIA (CAR)

Questa abilità serve al personaggio per persuadere il ciambellano a fargli incontrare il re, per negoziare la pace tra tribù barbare in guerra oppure per convincere gli ogre magi che lo hanno catturato che potrebbero restituirlo ai suoi amici in cambio di un riscatto, invece che spezzargli le ossa una a una. Diplomazia comprende la conoscenza dell'etichetta, il savoir-faire, il tatto, l'astuzia e una buona parlantina. Un personaggio con questa abilità conosce le regole formali e informali di condotta, le aspettative sociali, le formule più appropriate con cui rivolgersi agli altri e così via. Essa rappresenta la capacità di dare agli altri la giusta impressione di se stessi, di negoziare in modo efficace e di influenzare il prossimo.

Prova: Il personaggio può cambiare l'atteggiamento altrui (personaggi non giocanti) con una prova effettuata con successo; vedi il riquadro "Influenzare l'atteggiamento dei PNG" per le CD base. (Sulla *Guida del Dungeon Master* ci sono ulteriori regole riguardanti l'influenzare i PNG). Durante le contrattazioni i negoziatori effettuano prove contrapposte di Diplomazia per vedere chi ottiene vantaggi. Le prove contrapposte, inoltre, risolvono le situazioni in cui due patrocinatori o diplomatici sostengono casi opposti davanti a una terza parte.

Azione: Cambiare l'atteggiamento degli altri con una prova di Diplomazia generalmente richiede 1 minuto intero (10 azioni di round completo consecutive). In alcune situazioni, il tempo richiesto può crescere enormemente. Una prova di Diplomazia affrettata (come il tentativo di impedire un combattimento tra due guerrieri infuriati) può essere fatta con un'azione di round completo, ma subendo una penalità di -10 alla prova.

Ritentare: Opzionale ma non raccomandato, dato che generalmente i tentativi successivi non funzionano. Anche se la prova iniziale ha ottenuto successo, l'altro personaggio può essere persuaso solo fino a un certo punto e un secondo tentativo può fare più danno che bene. Se la prova iniziale fallisce, l'altro personaggio probabilmente sarà ancora più convinto della sua posizione e un secondo tentativo risulterà inutile.

Speciale: Un mezzelfo riceve un bonus razziale +2 alle prove di Diplomazia grazie alla sua capacità di correlarsi con gli altri.

Se il personaggio possiede il talento Negoziatore, riceve un bonus di +2 alle prove di Diplomazia.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (nobiltà e regalità), Percepire Intenzioni o Raggirare, ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia.

DISATTIVARE CONGEGNI (INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Questa abilità viene utilizzata per disarmare una trappola, per bloccare una serratura (sia in posizione aperta che chiusa) o per sistemare una ruota di un carro perché si stacchi. È possibile esaminare un congegno meccanico abbastanza semplice o piccolo e disattivarlo. Lo sforzo richiede almeno un qualche utensile utile allo scopo (scalpello, piede di porco, sega, lima o simile). Tentare una prova di Disattivare Congegni senza gli arnesi da scasso (pagina 129) implica una penalità di circostanza -2, anche se vengono utilizzati attrezzi semplici. L'utilizzo di arnesi da scasso perfetti permette di effettuare la prova con un bonus di circostanza +2.

Prova: Il DM effettua la prova di Disattivare Congegni in modo che il personaggio non sappia necessariamente se è riuscito nel tentativo. La CD per effettuarla dipende da quanto è complicato il meccanismo. Disattivare (o sistemare o bloccare) un congegno abbastanza semplice ha una CD di 10; congegni più complicati hanno una CD più alta.

Se la prova riesce, il personaggio disattiva il congegno. Se fallisce di 4 o meno, il personaggio può tentare nuovamente. Se fallisce la prova con un margine di 5 o più, qualcosa non ha funzionato. Se si tratta di un trappola, viene attivata. Se si tratta di un sabotaggio, il personaggio è convinto di aver disattivato il congegno, ma in realtà esso funziona normalmente.

È possibile anche sistemare meccanismi semplici come selle o ruote di carro perché funzionino normalmente per un po' per poi rompersi più tardi (di solito dopo 1d4 round o minuti di utilizzo).

Congegno	Tempo	CD[1] Disattivare Congegni	Esempio
Semplice	1 round	10	Bloccare una serratura
Complicato	1d4 round	15	Sabotare una ruota di carro
Difficile	2d4 round	20	Disarmare una trappola, riarmare una trappola
Ostico	2d4 round	25	Disarmare una trappola complessa, sabotare astutamente un congegno meccanico

1 Se il personaggio tenta di non lasciare tracce della manomissione, aggiungere 5 alla CD.

INFLUENZARE L'ATTEGGIAMENTO DEI PNG

Utilizzare la tabella seguente per determinare l'efficacia delle prove di Diplomazia (o delle prove di Carisma) effettuate per influenzare l'atteggiamento di un personaggio giocante, o le prove di empatia selvatica effettuate per influenzare l'atteggiamento di un animale o bestia magica. La *Guida del Dungeon Master* fornisce maggiori informazioni sugli atteggiamenti dei PNG.

Atteggiamento iniziale	Nuovo atteggiamento (CD da raggiungere) Ostile	Maldisposto	Indifferente	Amichevole	Premuroso
Ostile	Meno di 20	20	25	35	50
Maldisposto	Meno di 5	5	15	25	40
Indifferente	-	Meno di 1	1	15	30
Amichevole	-	-	Meno di 1	1	20
Premuroso	-	-	-	Meno di 1	1

Per esempio, se un personaggio incontra un personaggio non giocante il cui atteggiamento iniziale è ostile, il personaggio deve ottenere un risultato di 20 o più sulla prova di Diplomazia (o prova di Carisma) per modificare l'atteggiamento del PNG. Con un risultato minore di 20, l'atteggiamento del PNG rimane immutato. Con un risultato tra 20 e 24, l'atteggiamento del PNG migliora in maldisposto.

Atteggiamento	Significato	Azioni possibili
Ostile	Correrà dei rischi per nuocere al personaggio	Attacca, interferisce, rimprovera, fugge
Maldisposto	Augura il male al personaggio	Inganna, pettegola, evita, guarda con sospetto, insulta
Indifferente	È disinteressato al personaggio	Interazione sociale prevista
Amichevole	Augura il bene al personaggio	Parla, consiglia, offre aiuta limitato, difende
Premuroso	Correrà dei rischi per aiutare il personaggio	Protegge, offre sostegno, guarisce, aiuta

Azione: La quantità di tempo necessaria per effettuare una prova dipende dall'azione, come indicato sopra. Per disattivare un congegno semplice occorre 1 round (e un'azione di round completo). Congegni intricati o complessi richiedono 1d4 o 2d4 round.

Ritentare: Varie. Il personaggio può ritentare se la prova è fallita di 4 o meno, ma deve essere consapevole di aver fallito per poter ritentare.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Dita Sottili riceve un bonus di +2 alle prove di Disattivare Congegni.

Un ladro che supera la CD di una trappola di 10 o più, riesce a capire come funziona e la può evitare (insieme al suo gruppo di avventurieri) senza disarmarla.

Restrizioni: I ladri (e altri personaggi con il privilegio di classe scoprire trappole) possono disarmare trappole magiche. Una trappola magica di solito ha una CD di 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla. Per esempio, disarmare una trappola creata dal lancio di *rune esplosive* ha una CD di 28 siccome *rune esplosive* è un incantesimo di 3° livello.

Gli incantesimi *cerchio di teletrasporto, glifo di interdizione, rune esplosive, simbolo* e *trappola di fuoco* creano trappole che un ladro può tentare di disarmare utilizzando l'abilità Disattivare Congegni. *Crescita di spine* e *rocce aguzze*, tuttavia, creano trappole magiche che non possono essere disarmate con l'abilità Disattivare Congegni. Vedi la descrizione specifica degli incantesimi nel Capitolo 11: "Incantesimi" per avere altre informazioni.

EQUILIBRIO
(DES; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Con questa abilità è possibile mantenere l'equilibrio mentre si cammina su una corda tesa, una trave stretta, una sporgenza o un terreno irregolare.

Prova: Il personaggio può camminare su di una superficie precaria. Una prova effettuata con successo permette al personaggio di muoversi alla metà della sua velocità lungo la superficie per 1 round. Un fallimento di 4 o meno significa che il personaggio non può muoversi per 1 round. Un fallimento di 5 o più comporta una caduta. La difficoltà varia a seconda della superficie, come segue:

Superficie stretta	CD[1] di Equilibrio	Superficie difficile	CD[1] di Equilibrio
Larga 16-30 cm	10	Superficie lastricata	10 [2]
Larga 5-15 cm	15	Superficie in pietra tagliata	10 [2]
Larga meno di 5 cm	20	Superficie angolata o ripida	10 [2]

1 Sommare i modificatori dai "Modificatori alle superfici strette", sotto, come appropriato.

2 Solo se si corre o carica. Il fallimento di 4 o meno significa che il personaggio non può correre o caricare, ma può agire normalmente.

Modificatori alle superfici strette

Superficie	Modificatore CD[1]
Leggermente ostruita (sassolini, macerie sparse)	+2
Pesantemente ostruita (pavimento di caverna naturale, abbondanti macerie)	+5
Leggermente scivolosa (pavimento bagnato)	+2
Molto scivolosa (patina di ghiaccio)	+5
Pendente o angolata	+2

1 Sommare il modificatore appropriato alla CD di Equilibrio di una superficie stretta. Questi modificatori sono cumulativi.

Essere attaccati mentre si è in equilibrio: Gli attacchi contro il personaggio sono effettuati come se egli fosse colto alla sprovvista, dato che non può muoversi per evitare il colpo, e quindi perde il bonus positivo di Destrezza alla CA (se lo possiede). Se il personaggio ha 5 o più gradi in Equilibrio, allora non viene considerato colto alla sprovvista. Se il personaggio subisce danni, deve effettuare di nuovo una prova con la stessa CD per rimanere in equilibrio.

Movimento accelerato: Il personaggio può tentare di camminare su superfici precarie più velocemente del normale. Accettando una penalità di -5, il personaggio può muoversi alla sua piena velocità come un'azione di movimento. (Muoversi al doppio della velocità in un round richiede due prove di Equilibrio, una per ogni azione di movimento usata). Si può accettare questa penalità anche per caricare su di una superficie precaria; la carica richiede una prova di Equilibrio per ogni multiplo della velocità (o sua frazione) per cui si carica.

Azione: Nessuna. Una prova di Equilibrio non richiede un'azione; essa fa parte di un'altra azione o funziona come reazione ad una situazione.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Agile, riceve un bonus di +2 alle prove di Equilibrio.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Acrobazia, ottiene un bonus di +2 alle prove di Equilibrio.

FALSIFICARE (INT)

Questa abilità serve per falsificare un decreto scritto della duchessa che ordini a un carceriere di liberare i prigionieri, per creare una mappa del tesoro che sembri autentica o per individuare contraffazioni che altri cercano di fare sembrare buone.

Prova: Falsificare richiede materiali per scrivere che siano appropriati per il documento da falsificare, abbastanza luce o vista sufficientemente acuta per poter scrivere, ceralacca (se necessaria) e un po' di tempo. Per falsificare un documento la cui grafia non è specifica per una persona (ordini militari, un decreto governativo, un libro contabile o simili), il personaggio ha bisogno solo di aver visto prima un documento simile e guadagna un bonus di +8 al tiro. Per falsificare una firma, è necessario un autografo di quella persona per copiarlo e il personaggio guadagna un bonus di +4 al tiro. Per falsificare un lungo documento scritto di pugno da una persona particolare, è necessario un ampio esempio della grafia di quella persona.

Il DM effettua la prova di nascosto perché il personaggio non deve essere sicuro di quanto sia riuscita la falsificazione. Come per Camuffare, non è necessaria alcuna prova fino a quando qualcuno non esamina il lavoro. La prova di Falsificare del personaggio è contrapposta a quella della persona che esamina il documento per controllare la sua autenticità. Chi legge guadagna bonus o penalità alla sua prova come indicato nella tabella seguente.

ALTRI MODI PER SUPERARE UNA TRAPPOLA

È possibile rovinare molte trappole senza dover effettuare una prova di Disattivare Congegni.

Trappole con attacchi a distanza: Una volta che si conosce la posizione della trappola, il metodo più ovvio per rovinarla è romperne il meccanismo, assumendo che vi si possa accedere. Non riuscendoci, è possibile bloccare i fori da cui emergono i proiettili. Farlo impedisce alla trappola di sparare a meno che le sue munizioni non infliggano abbastanza danni da sfondare le ostruzioni.

Trappole con attacchi in mischia: Questi congegni possono essere danneggiati rompendo il meccanismo o bloccando le armi, come indicato sopra. In alternativa, se un personaggio studia la trappola quando si attiva, potrebbe essere in grado di valutare bene le sue schivate per evitare i danni. Un personaggio che non fa altro che studiare una trappola quando si attiva per la prima volta, riceve un bonus di schivare +4 contro gli attacchi se questa viene riattivata nel minuto successivo.

Fosse: Disabilitare una trappola con fossa di solito rovina solo la botola, scoprendo la fossa. Riempire la fossa o costruire un ponte improvvisato è un'applicazione di lavoro manuale, non dell'abilità Disattivare Congegni. I personaggi potrebbero neutralizzare gli spuntoni sul fondo di una fossa attaccandoli: essi si spezzano alla stessa maniera dei pugnali.

Trappole magiche: Qui è d'aiuto *dissolvi magie*. Una persona che superi una prova di livello dell'incantatore contro il livello del creatore della trappola sopprime la trappola per 1d4 round. Funziona solo con un *dissolvi magie* mirato, non con la versione ad area (vedi la descrizione dell'incantesimo).

Le trappole sono discusse in maggiori dettagli nel Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master*.

Condizione	Modificatore del lettore alla prova di Falsificare
Tipo di documento sconosciuto al lettore	-2
Tipo di documento in parte conosciuto dal lettore	+0
Tipo di documento ben noto al lettore	+2
Grafia sconosciuta al lettore	-2
Grafia in parte conosciuta dal lettore	+0
Grafia conosciuta intimamente dal lettore	+2
Il lettore controlla superficialmente il documento	-2

Un documento che contraddice procedure, ordini o conoscenze precedenti o un documento che richiede un certo sacrificio da parte della persona che controlla il documento può fare aumentare i suoi sospetti (e così creare condizioni favorevoli per la prova contrapposta di Falsificare di chi controlla).

Azione: Per falsificare un documento molto breve e semplice occorre circa 1 minuto. Per documenti più lunghi e complessi servono 1d4 minuti per pagina.

Ritentare: Generalmente no. Un nuovo tentativo non è mai possibile dopo che il lettore si è accorto di un particolare tipo di falsificazione. Tuttavia il documento potrebbe sempre ingannare qualcun altro. Il risultato di una prova di Falsificare per un particolare documento deve essere effettuata ogni volta che un differente lettore esamina il documento. Nessun lettore può tentare di individuare una contraffazione più di una volta; se la prova contrapposta è a favore del falsificatore, il lettore non può più utilizzare la propria abilità nuovamente, anche se ha dei sospetti sul documento.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Ingannevole, riceve un bonus di +2 alle prove di Falsificare.

Restrizioni: Falsificare è dipendente dal linguaggio; per falsificare documenti e verificare contraffazioni, bisogna essere in grado di leggere e scrivere il linguaggio in questione. I barbari non possono imparare l'abilità Falsificare fino a quando non imparano a leggere e scrivere.

GUARIRE (SAG)

Questa abilità serve al personaggio per tenere in vita un amico gravemente ferito, per aiutare gli altri a recuperare più velocemente dalle ferite, per evitare che un amico soccomba al pungiglione avvelenato di una viverna o per curare malattie.

Prova: La CD e l'effetto dipendono da cosa si sta cercando di fare.

Azione	CD di Guarire
Pronto soccorso	15
Cura a lungo termine	15
Trattare ferita di tribolo, *crescita di spine, rocce aguzze*	15
Trattare veleno	CD del tiro salvezza del veleno
Trattare malattia	CD del tiro salvezza della malattia

Pronto soccorso: Di solito, lo si usa per salvare un personaggio morente. Se un personaggio ha punti ferita negativi e ne sta perdendo sempre di più (al ritmo di 1 a round, 1 all'ora o 1 al giorno), è possibile renderlo stabile. Il personaggio non riguadagna punti ferita, ma smette di perderne. (Vedi la sezione "Morente", pagina 145).

Cura a lungo termine: Fornire cure a lungo termine significa curare per un giorno o più una persona ferita. Se la prova di Guarire viene effettuata con successo, permette al paziente di recuperare i suoi punti ferita o punti di caratteristica (persi per danni alle caratteristiche) al doppio del ritmo normale: 2 punti ferita per livello per 8 ore di riposo in un giorno, o 4 punti ferita per livello per ogni giorno di completo riposo; 2 punti di caratteristica per 8 ore di riposo al giorno, o 4 punti di caratteristica per ogni giorno di completo riposo. Il personaggio può occuparsi al massimo di sei pazienti per volta. Egli necessita di alcuni oggetti e scorte (bende, pomate ecc.) che sono facilmente reperibili nei territori abitati.

Fornire cure a lungo termine conta come attività leggera per il guaritore. Il personaggio non può fornire cure a lungo termine a se stesso.

Trattare ferita di tribolo, crescita di spine, rocce aguzze: Una creatura ferita calpestando un tribolo ha la velocità dimezzata. Una prova di Guarire effettuata con successo elimina questa penalità di movimento.

Una creatura ferita da un incantesimo *crescita di spine* o *rocce aguzze* deve superare un tiro salvezza sui Riflessi o subire delle ferite che dimezzano la sua velocità. Un altro personaggio può togliere questa penalità spendendo 10 minuti a curare le ferite della vittima e superando una prova di Guarire con la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

Trattare veleno: Trattare un veleno significa occuparsi di un singolo personaggio che è stato avvelenato e che sta per subire ulteriori danni dal veleno (o subire qualche altro effetto). Ogni volta che il personaggio avvelenato effettua un tiro salvezza contro il veleno, il personaggio effettua una prova di Guarire. Il personaggio avvelenato utilizza il risultato della prova del guaritore al posto del suo tiro salvezza, ammesso che sia più alto.

Trattare malattia: Trattare una malattia significa occuparsi di un singolo personaggio malato. Ogni volta che il personaggio malato effettua un tiro salvezza contro gli effetti della malattia, il guaritore effettua una prova di Guarire. Il personaggio malato utilizza il risultato della prova del guaritore al posto del suo tiro salvezza, ammesso che sia più alto.

Azione: Fornire il pronto soccorso, trattare ferite di tribolo o trattare veleno è un'azione standard. Trattare una malattia o trattare una creatura ferita da *crescita di spine* o *rocce aguzze* richiede 10 minuti di lavoro. Fornire cure a lungo termine richiede 8 ore di attività leggera.

Ritentare: Varie. In generale, non si può ritentare una prova di Guarire senza essere certi del fallimento della prova originale. Per esempio, finché un personaggio avvelenato non deve compiere il suo tiro salvezza contro la ferita avvelenata trattata, non si può sapere se la prova di Guarire è riuscita o meno, quindi non si può ritentare la prova. Si può sempre ritentare una prova per fornire pronto soccorso, assumendo che il bersaglio del precedente tentativo sia ancora vivo.

Speciale: Un personaggio con il talento Autosufficiente riceve un bonus di +2 alle prove di Guarigione.

Una borsa del guaritore (pagina 130) fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Guarire.

INTIMIDIRE (CAR)

Questa abilità serve al personaggio per far recedere uno spaccone o per costringere un prigioniero a fornirgli le informazioni desiderate. L'intimidazione comprende le minacce verbali e il linguaggio del corpo.

Prova: Il personaggio può cambiare l'atteggiamento degli altri con una prova effettuata con successo. La prova di Intimidire viene contrapposta dalla prova di livello modificata del bersaglio (1d20 + livello del personaggio o Dadi Vita + bonus di Saggezza del bersaglio [se c'è] + modificatore del bersaglio ai tiri salvezza contro paura). Se si supera il risultato della prova del bersaglio, lo si può considerare amichevole, ma solo ai fini dell'intraprendere azioni mentre è intimidito. (Ovvero, il bersaglio manterrà il suo normale atteggiamento, ma chiacchiererà, darà consigli, offrirà un aiuto limitato o parlerà a favore del personaggio finché intimidito. Vedi l'abilità "Diplomazia", pagina 74, per ulteriori dettagli). L'effetto dura finché il bersaglio rimane in presenza del personaggio, e per 1d6x10 minuti successivi. Dopodiché l'atteggiamento base del bersaglio nei confronti del personaggio diventerà maldisposto (o se già maldisposto, ostile).

Se si fallisce la prova di 5 o più, il bersaglio fornirà informazioni errate o inutili, oppure frustrerà gli sforzi del personaggio.

Demoralizzare avversario: Si può utilizzare Intimidire anche per indebolire la risolutezza di un avversario in combattimento. Per farlo, compiere una prova di Intimidire opposta dalla prova di livello modificata del bersaglio (vedi sopra). Se il personaggio vince, il bersaglio rimane scosso per 1 round. Un personaggio scosso subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, prove di caratteristica e tiri salvezza. Si possono intimidire solo gli avversari che si minacciano in combattimento e che si è in grado di vedere.

Azione: Varie. Cambiare il comportamento di qualcuno richiede 1 minuto di interazione. Intimidire un avversario in combattimento è un'azione standard.

Ritentare: Opzionale, ma non raccomandata perché generalmente altri tentativi non funzionano. Anche se la prova iniziale è effettuata con successo, l'altro personaggio può essere intimidito solo fino ad un certo punto e un altro tentativo non aiuta. Se la prova iniziale fallisce, l'altro personaggio probabilmente è diventato ancora più deciso a resistere alle intimidazioni e quindi un secondo tentativo è inutile.

Speciale: Il personaggio riceve un bonus di +4 alla sua prova di Intimidire per ogni categoria di taglia per cui è più grande del bersa-

glio. Al contrario, si riceve una penalità di -4 alla prova di Intimidire per ogni categoria di taglia per cui si è più piccoli del bersaglio.

Un personaggio immune alla paura (come un paladino di 3° livello o superiore) non può essere intimidito, e neppure lo possono essere le creature prive di intelligenza.

Se il personaggio possiede il talento Persuasivo, riceve un bonus di +2 alle prove di Intimidire.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Raggirare, ottiene un bonus di +2 alle prove di Intimidire.

INTRATTENERE (CAR)

Il personaggio dotato di questa abilità è esperto in diversi tipi di espressione artistica e sa come preparare uno spettacolo.

Come Artigianato, Conoscenze e Professione, Intrattenere è in realtà un certo numero di abilità separate. Ad esempio, i gradi nell'abilità Intrattenere (recitazione) non hanno effetto sulle prove di Intrattenere (oratoria) o Intrattenere (strumenti a corda). Infatti, il personaggio può avere diverse abilità di Intrattenere, ognuna con i suoi gradi, ognuna acquistata come abilità separata.

Ognuna delle nove categorie dell'abilità Intrattenere comprende diversi metodi, strumenti o tecniche, una piccola lista dei quali è riportata per ogni categoria. Il DM è libero di espandere ognuna di queste categorie con ulteriori metodi, strumenti o tecniche, come appropriato per la sua campagna.

- Canto (ballate, cantici, melodie)
- Commedia (barzellette, buffoneria, lazzi)
- Danza (balletti, madrigali, walzer)
- Oratoria (cantastorie, epica, ode)
- Recitazione (commedia, dramma, mimo)
- Strumenti a corda (arpa, liuto, mandolino, violino)
- Strumenti a fiato (flauto, flauto di pan, shawm, tromba, zufolo)
- Strumenti a percussione (campana, campanella, tamburo, gong)
- Strumenti a tastiera (arpicordo, pianoforte, organo)

Prova: Il personaggio può impressionare il pubblico con le sue doti e capacità.

CD di Intrattenere	Intrattenimento
10	Intrattenimento di routine. Cercare di guadagnare qualche soldo suonando in pubblico è praticamente chiedere l'elemosina. Il personaggio guadagna 1d10 monete di rame al giorno.
15	Intrattenimento piacevole. In una città prosperosa il personaggio può guadagnare 1d10 monete d'argento al giorno.
20	Grande spettacolo. In una città ricca il personaggio può guadagnare 3d10 monete d'argento al giorno. Col tempo può essere invitato ad unirsi a una compagnia di professionisti e guadagnare una reputazione a livello regionale.
25	Spettacolo memorabile. In una città prosperosa il personaggio può guadagnare 1d6 monete d'oro al giorno. Col tempo può attirare l'attenzione di nobili patrocinatori e guadagnare una reputazione a livello nazionale.
30	Spettacolo straordinario. In una città ricca può guadagnare 3d6 monete d'oro al giorno. Col tempo può attirare l'attenzione di potenziali patrocinatori lontani e anche di creature extraplanari.

Uno strumento musicale perfetto (pagina 130) conferisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere che coinvolgono il suo uso.

Azione: Varie. Cercare di guadagnare soldi con un'esibizione in pubblico richiede da una serata di lavoro ad un'intera giornata di esibizioni, a discrezione del DM. Le speciali capacità basate su Intrattenere del bardo sono presentate nella descrizione della classe (pagina 29).

Ritentare: Sì. Ulteriori tentativi sono consentiti, ma non eliminano i fallimenti precedenti e un pubblico che non è stato impressionato in passato avrà sicuramente dei pregiudizi sulle rappresentazioni future. (La CD deve essere aumentata di 2 punti per ogni fallimento precedente).

Speciale: Un bardo deve possedere almeno 3 gradi in Intrattenere per ispirare coraggio nei suoi alleati, per utilizzare la propria capacità di controcanto o la capacità di *affascinare*. Un bardo necessità di 6 gradi in Intrattenere per ispirare competenza, 9 gradi per utilizzare la capacità di *suggestione*, 12 gradi per ispirare grandezza, 15 gradi per la capacità *canto di libertà*, 18 gradi per ispirare eroismo e 21 gradi per utilizzare la capacità *suggestione di massa*. Vedi la sezione "Musica bardica" nella descrizione della classe del bardo, pagina 29.

In aggiunta all'abilità Intrattenere, un personaggio può esibirsi anche con giochi di prestigio, acrobazie, equilibrismi e incantesimi (specialmente quelli di illusione).

MUOVERSI SILENZIOSAMENTE (DES; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

È possibile utilizzare questa abilità per avvicinarsi furtivamente alle spalle di un nemico o per sgusciare via senza essere visti.

Prova: La prova di Muoversi Silenziosamente è contrapposta dalla prova di Ascoltare di chiunque possa sentire il personaggio. Il personaggio può muoversi fino alla metà della velocità normale senza penalità. Oltre la metà e fino alla sua piena velocità, subisce una penalità di -5. È praticamente impossibile (penalità di -20) muoversi silenziosamente mentre si corre o si carica.

Superfici rumorose, come acquitrini o boscaglia, rendono difficile muovervisi senza far rumore. Quando si cerca di sgattaiolare su di una simile superficie, si subisce una penalità a Muoversi Silenziosamente come indicato di seguito.

Superficie	Modificatore alla prova
Rumorosa (pietraia, acquitrino, bassa vegetazione, abbondanti macerie)	-2
Molto rumorosa (folta vegetazione, neve profonda)	-5

Azione: Nessuna. Una prova di Muoversi Silenziosamente è compresa nel movimento o altra attività, quindi è parte di un'altra azione.

Speciale: Il padrone di un gatto famiglio (vedi il riquadro "Famigli", pagina 56) ottiene un bonus di +3 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Gli halfling hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente grazie alla loro agilità.

Se il personaggio possiede il talento Furtivo, riceve un bonus di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

NASCONDERSI (DES; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Il personaggio utilizza questa abilità per sprofondare nell'ombra e procedere non visto, per avvicinarsi nascosto tra i cespugli alla torre di un mago o per pedinare qualcuno in una strada affollata senza essere notato.

Prova: La prova di Nascondersi è contrapposta dalla prova di Osservare di chiunque possa vedere il personaggio. Il personaggio può muoversi fino alla metà della velocità normale per round senza penalità. Oltre la metà e fino alla sua piena velocità, subisce una penalità di -5. È praticamente impossibile (penalità di -20) nascondersi mentre si corre o si carica.

Per esempio, Lidda ha una velocità di 6 metri. Se non vuole subire penalità alla sua prova di Nascondersi, può muoversi fino a 3 metri come azione di movimento (e quindi fino a 6 metri in un round).

Creature di taglia superiore o inferiore hanno dei bonus o delle penalità a queste prove: Piccolissima +16, Minuta +12, Minuscola +8, Piccola +4, Grande -4, Enorme -8, Mastodontica -12, Colossale -16.

Per poter compiere una prova di Nascondersi c'è bisogno di avere copertura od occultamento (vedi pagina 150-152). Una copertura totale od occultamento totale generalmente (ma non sempre, vedi "Speciale", sotto) ovviano alla necessità di una prova di Nascondersi, dato che il personaggio non può comunque essere visto.

Se la gente sta osservando il personaggio, anche casualmente, egli non può nascondersi. Può correre dietro un angolo o qualcosa di simile per non essere più in visto e nascondersi, ma gli altri almeno sanno dov'è andato. Se gli osservatori sono momentaneamente distratti (come con una prova di Raggirare, vedi sotto), può però tentare di nascondersi. Mentre gli altri distolgono la loro attenzione, il personaggio può tentare una prova di Nascondersi, se riesce a raggiungere un posto nascosto di qualche tipo. (In linea generale, il po-

sto nascosto deve essere entro un raggio di 30 cm per ogni grado che il personaggio possiede dell'abilità Nascondersi). Questa prova, tuttavia, è a -10 poiché il personaggio deve muoversi velocemente.

Cecchino: Se il personaggio è già riuscito a nascondersi con successo ad almeno 3 metri dal bersaglio, può compiere un attacco a distanza e poi nascondersi immediatamente di nuovo. Il personaggio subisce una penalità di -20 alla prova di Nascondersi perché si deve occultare dopo il tiro.

Creare un diversivo per nascondersi: Il personaggio può utilizzare l'abilità Raggirare (pagina 80) per avere un aiuto a nascondersi. Una prova di Raggirare effettuata con successo concede il diversivo momentaneo di cui ha bisogno il personaggio per tentare di nascondersi mentre la gente distoglie l'attenzione.

Azione: Generalmente nessuna. Normalmente, la prova di Nascondersi fa parte del movimento, quindi non richiede un'azione separata. Nascondersi immediatamente dopo un attacco a distanza (vedi "Cecchino", sopra) è un'azione di movimento.

Speciale: Se il personaggio è invisibile riceve un bonus di +40 alle prove di Nascondersi se è immobile, o un bonus di +20 se è in movimento.

Se il personaggio possiede il talento Furtivo, riceve un bonus di +2 alle prove di Nascondersi.

Un ranger di 13° livello può cercare di compiere una prova di Nascondersi in qualsiasi tipo di terreno, anche se non ha copertura od occultamento. Un ranger di 17° livello può farlo anche mentre è osservato (vedi pagina 54).

NUOTARE (FOR; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Con questa abilità, una creatura terrestre può nuotare, tuffarsi, evitare ostacoli sott'acqua e così via.

Prova: Effettuare una prova di Nuotare per round mentre ci si trova in acqua. Una prova di Nuotare effettuata con successo permette al personaggio di nuotare alla metà della velocità (come azione di round completo) o a un quarto della velocità (come azione di movimento). Se il tiro fallisce, il personaggio non avanza nell'acqua. Se fallisce di 5 o più, il personaggio finisce sott'acqua e inizia ad annegare.

Se il personaggio è completamente sott'acqua (sia annegando che nuotando in profondità intenzionalmente), deve trattenere il fiato. Il personaggio può trattenere il fiato per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione, ma solo se non fa altro che compiere azioni di movimento o azioni gratuite. Se compie un'azione standard o un'azione di round completo (come effettuare un attacco), il tempo per cui può trattenere il fiato viene ridotto di 1 round. (Effettivamente, un personaggio impegnato in combattimento può trattenere il fiato solo per la metà del normale). Dopo questo periodo di tempo, deve effettuare una prova di Costituzione con CD 10 ad ogni round per continuare a trattenere il fiato. Per ogni round, la CD di questa prova aumenta di 1. Se si fallisce la prova di Costituzione, si comincia ad annegare (vedi "Soffocamento e annegamento" nella *Guida del Dungeon Master*).

La CD per la prova di Nuotare dipende dall'acqua, come mostrato nella tabella seguente.

Acqua	CD di Nuotare	Acqua	CD di Nuotare
Acqua calma	10	Acqua tempestosa	20 [1]
Acqua agitata	15		

1 Non si può prendere 10 alle prove di Nuotare in acque tempestose, anche se non si è minacciati o distratti altrimenti.

Per ogni ora nuotata, il personaggio deve superare una prova di Nuotare con CD 20 oppure subire 1d6 danni non letali per affaticamento.

Azione: Una prova riuscita di Nuotare permette di nuotare ad un quarto della velocità con un'azione di movimento o a metà della velocità come azione di round completo.

Speciale: Le prove di Nuotare sono soggette al doppio della normale penalità di armatura alla prova e penalità di ingombro (vedi pagina 123 e 162). Per esempio, un'armatura completa comporta una penalità di -12 alle prove di Nuotare anziché -6.

Se il personaggio possiede il talento Atletico, riceve un bonus di +2 alle prove di Nuotare.

Se il personaggio possiede il talento Resistenza Fisica, riceve un bonus di +4 alle prove di Nuotare per evitare di subire danni non letali per la fatica.

Una creatura con una velocità di nuoto può muoversi in acqua alla velocità indicata senza dover compiere prove di Nuotare. Riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare per compiere manovre speciali o evitare pericoli. La creatura può sempre prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratta o minacciata mentre nuota. Una creatura del genere può utilizzare l'azione correre mentre nuota, purché si sposti in linea retta.

OSSERVARE (SAG)

Questa abilità viene utilizzata per notare banditi che stanno attuando un'imboscata, per vedere un ladro in agguato nelle ombre, per svelare un camuffamento, leggere le labbra o per scorgere un millepiedi gigante in un mucchio di rifiuti.

Prova: L'abilità Osservare è utilizzata principalmente per individuare personaggi e creature che si nascondono. Di solito, Osservare è contrapposto dalla prova di Nascondersi della creatura che sta cercando di non essere vista. Qualche volta una creatura non si sta nascondendo intenzionalmente ma è comunque difficile da vedere, quindi è necessaria una prova di Osservare effettuata con successo per notarla.

Una prova di Osservare superiore a 20 permette in genere di percepire la presenza di una creatura invisibile vicina al personaggio, anche se non è possibile vederla effettivamente.

Questa abilità viene utilizzata anche per individuare qualcuno camuffato (vedi l'abilità Camuffare, pagina 70) e per leggere le labbra quando non si riesce a sentire o capire quello che sta dicendo una persona.

Il Dungeon Master può chiedere di fare effettuare delle prove di Osservare per determinare la distanza a cui un incontro ha inizio. Alla prova si applica una penalità, a seconda della distanza tra i due individui o gruppi e si può applicare un'ulteriore penalità se il personaggio che sta compiendo la prova di Osservare è distratto (non si sta concentrando sull'osservare l'ambiente circostante).

Condizione	Penalità
Per ogni 3 metri di distanza	-1
Osservatore distratto	-5

Leggere labbra: Il personaggio deve trovarsi entro un raggio di 9 metri da colui che parla ed essere in grado di vederlo parlare. Deve anche essere in grado di capire il suo linguaggio. (Questo utilizzo dell'abilità è dipendente dal linguaggio). La CD base è 15 ed è più alta per discorsi molto complessi o per una persona che parla in modo inarticolato. Bisogna mantenere la linea di visuale sulle labbra che si stanno leggendo.

Se la prova di Osservare riesce, il personaggio può capire il contenuto generale di 1 minuto di discorso, ma di solito si perdono alcuni dettagli. Se la prova fallisce di 4 o meno, il personaggio non riesce a leggere le labbra. Se fallisce di 5 o più, trae conclusioni errate dal discorso. Il DM effettua la prova in modo che il personaggio non sappia se è riuscito o se ha fallito di 5.

Azione: Varie. Il personaggio può effettuare una prova di Osservare senza utilizzare un'azione tutte le volte che ha l'opportunità di notare qualcosa in modo reattivo (per esempio, quando qualcuno cerca di muoversi furtivamente oltre il personaggio rimanendo nascosto, o quando il personaggio entra in una nuova area). Come azione di movimento, può tentare di osservare qualcosa che non è riuscito ad osservare prima. Per leggere le labbra, il personaggio deve concentrarsi per un intero minuto prima di effettuare la prova di Osservare e non può effettuare altre azioni durante quel minuto (oltre a muoversi alla metà della sua normale velocità).

Ritentare: Sì. Si può tentare di individuare qualcosa che non si è riusciti a vedere precedentemente senza penalità. Si può tentare di leggere le labbra una volta al minuto.

Speciale: Una vittima affascinata subisce una penalità di -4 alle prove di Osservare effettuate in maniera reattiva.

Un personaggio dotato del talento Allerta ottiene un bonus di +2 alle prove di Osservare.

Un ranger ottiene un bonus alle prove di Osservare quando utilizza questa abilità contro un nemico prescelto (vedi pagina 52).

Gli elfi hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Osservare grazie ai loro sensi acuti.

I mezzelfi hanno un bonus razziale di +1 alle prove di Osservare. I loro sensi sono buoni per via del loro retaggio elfico, ma non

così acuti come quelli di un vero elfo.

Il padrone di un falco famiglio (vedi il riquadro "Famigli", pagina 56) riceve un bonus di +3 alle prove di Osservare in condizioni di luce diurna o in altre aree di illuminazione intensa.

Il padrone di un gufo famiglio (vedi "Famigli", pagina 56) riceve un bonus di +3 alle prove di Osservare nelle aree in penombra.

PARLARE LINGUAGGI (NESSUNA; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

I linguaggi più comuni e i loro alfabeti sono elencati nella tabella seguente.

Linguaggio	Utilizzatori tipici	Alfabeto
Abissale	Demoni, esterni caotici malvagi	Infernale
Aquan	Creature d'acqua	Elfico
Auran	Creature d'aria	Draconico
Celestiale	Esterni buoni	Celestiale
Comune	Umani, halfling, mezzelfi, mezzorchi	Comune
Draconico	Coboldi, trogloditi, draghi, lucertoloidi	Draconico
Druidico	Druidi (solo)	Druidico
Elfico	Elfi	Elfico
Gigante	Ogre, giganti	Nanico
Gnoll	Gnoll	Comune
Gnomesco	Gnomi	Nanico
Goblin	Goblin, hobgoblin, bugbear	Nanico
Halfling	Halfling	Comune
Ignan	Creature di fuoco	Draconico
Infernale	Diavoli, esterni legali malvagi	Infernale
Nanico	Nani	Nanico
Orchesco	Orchi	Nanico
Silvano	Driadi, brownie, leprecauni	Elfico
Sottocomune	Drow, mind flayer	Elfico
Terran	Xorn e altre creature di terra	Nanico

Azione: Non applicabile.

Ritentare: Non applicabile. Non ci sono prove di Parlare Linguaggi che possono fallire.

L'abilità Parlare Linguaggi non funziona come un'abilità standard.

- Il personaggio inizia al 1° livello conoscendo uno o due linguaggi (in base alla razza) più un numero addizionale di linguaggi pari al bonus di Intelligenza. (Vedi Capitolo 2: "Razze").
- Si può acquisire Parlare Linguaggi come ogni altra abilità ma invece di acquistare gradi in essa, si sceglie un nuovo linguaggio che si è in grado di parlare.
- Il personaggio non deve effettuare prove di Parlare Linguaggi. Un linguaggio lo si conosce o non lo si conosce.
- Un personaggio istruito (chiunque tranne un barbaro che non abbia speso punti abilità per diventarlo) può leggere e scrivere qualsiasi linguaggio sappia parlare. Ogni linguaggio ha un alfabeto sebbene, talvolta, alcuni linguaggi parlati condividano un singolo alfabeto.

PERCEPIRE INTENZIONI (SAG)

Questa abilità serve al personaggio per capire se qualcuno lo sta ingannando, per comprendere i messaggi nascosti in una conversazione o per percepire quando qualcuno è sotto un'influenza magica. Essa rappresenta la sensibilità al linguaggio del corpo, alle abitudini gergali e ai manierismi degli altri.

Prova: Una prova effettuata con successo permette di evitare di essere raggirato (vedi l'abilità Raggirare, pagina 80). È possibile anche utilizzare l'abilità per capire quando si sta tramando qualcosa (sta accadendo qualcosa di strano di cui si è all'oscuro) o per valutare l'onestà di qualcuno. Il DM potrebbe decidere di svolgere la prova di Percepire Intenzioni in segreto, in modo che non si sappia se è riuscita o meno.



Azione	CD di Percepire Intenzioni
Sospetto	20
Percepire ammaliamento	25 o 15
Distinguere un messaggio segreto	Varie

Sospetto: Quest'uso dell'abilità essenzialmente significa fare una valutazione istintiva della situazione. In base al comportamento di un altro, è possibile avere l'impressione che ci sia qualcosa di sbagliato, come quando si parla con un impostore. In alternativa, si può avere la sensazione che qualcuno sia completamente degno di fiducia.

Percepire ammaliamento: È possibile capire quando il comportamento di qualcuno è influenzato da un effetto di Ammaliamento (per definizione, un effetto che influenza la mente), come *charme*, anche se la persona non ne è consapevole. La CD tipica è 25, ma se il bersaglio è dominato (vedi *dominare persone* nel Capitolo 11: "Incantesimi"), la CD è solo 15 a causa della portata limitata delle capacità del bersaglio.

Distinguere un messaggio segreto: Il personaggio può tentare di carpire un messaggio segreto in una conversazione tra altri due personaggi che stanno utilizzando l'abilità Raggirare. In questo caso, la prova di Percepire Intenzioni è contrapposta a quella di Raggirare del personaggio che trasmette il messaggio, e per ogni informazione mancante a chi origlia, quel personaggio subisce una penalità di -2 alla prova di Percepire Intenzioni. Per esempio, se un personaggio origlia la conversazione di criminali che progettano l'assassinio di un diplomatico in visita alla città, chi origlia subisce una penalità di -2 se non sa nulla del diplomatico. Se si supera la prova con un margine di 4 punti o meno, si apprende che sta venendo comunicato qualcosa di segreto, ma non se ne riesce a comprendere il significato generale. Se si supera la CD di 5 o più, si intercetta e comprende il messaggio. Se si fallisce di 4 o meno, non si riesce ad individuare la conversazione segreta. Un fallimento di 5 o più punti significa che è stata dedotta qualche falsa informazione.

Azione: Per cercare di ottenere informazioni con questa abilità occorre 1 minuto e il personaggio può spendere un'intera serata nel tentativo di verificare le intenzioni di chi lo circonda.

Ritentare: No, anche se il personaggio può effettuare una prova di Percepire Intenzioni per ogni prova di Raggirare fatta contro di lui.

Speciale: Un ranger ottiene un bonus alle prove di Percepire Intenzioni quando utilizza questa abilità contro un nemico prescelto (pagina 52).

Se il personaggio possiede il talento Negoziatore, riceve un bonus di +2 alle prove di Percepire Intenzioni.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Percepire Intenzioni, ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia.

PROFESSIONE (SAG; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Il personaggio è addestrato in un mestiere o in un ruolo professionale, come allevatore, barcaiolo, birraio, boscaiolo, cacciatore, carovaniere, carrettiere, conciatore, contabile, contadino, cuoco, erborista, facchino, farmacista, guida, ingegnere d'assedio, locandiere, marinaio, minatore, mugnaio, oste, pastore, pescatore, scrivano, stalliere, taglialegna e così via.

Come per l'abilità Artigianato, Conoscenze e Intrattenere, Professione in realtà è una serie di abilità separate. Ad esempio, è possibile avere l'abilità Professione (cuoco). I gradi in quella abilità non influenzano qualsiasi prova possa capitare di effettuare per Professione (mugnaio) o Professione (minatore). Infatti, è possibile avere diverse abilità Professione, ognuna con i suoi gradi, ognuna acquistata come abilità distinta.

Mentre un'abilità di Artigianato rappresenta la capacità di creare o realizzare un oggetto, un'abilità di Professione rappresenta un'attitudine a una vocazione che richiede una più ampia gamma di conoscenze meno specifiche. Per fare un'analogia con il mondo moderno, se un'occupazione è una società di servizi, probabilmente è un'abilità di Professione; se è nel settore manifatturiero, probabilmente è un'abilità di Artigianato.

Prova: Il personaggio può praticare il suo mestiere con uno stipendio decente guadagnando circa metà del risultato della prova in monete d'oro per ogni settimana di lavoro. Il personaggio sa come utilizzare gli arnesi del mestiere, come eseguì-

re le mansioni giornaliere della sua professione, come supervisionare aiutanti inesperti e come affrontare i problemi più comuni. Per esempio, un marinaio sa come legare parecchi nodi, come trattare e riparare le vele e come organizzare una guardia in coperta per osservare il mare. Il DM stabilisce le CD per compiti specializzati.

Azione: Non applicabile. Una singola prova di solito rappresenta una settimana di lavoro.

Ritentare: Varie. Un tentativo di utilizzare un'abilità di Professione per guadagnare uno stipendio non può essere ripetuto. Qualsiasi stipendio settimanale abbia portato il risultato della prova, rimane fisso. Dopo una settimana può essere effettuata un'altra prova per determinare un altro stipendio per il successivo periodo di tempo. Un tentativo di compiere qualche mansione specifica di solito può essere ritentato.

Senza addestramento: Lavoratori e assistenti non addestrati (cioè personaggi senza gradi in Professione) guadagnano una media di 1 moneta d'argento al giorno.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI (CAR)

Questa abilità viene utilizzata per creare contatti in una certa zona, scoprire pettegolezzi locali, diffondere dicerie e raccogliere informazioni generali.

Prova: Superando una prova di Raccogliere Informazioni con CD 10, spendendo qualche moneta d'oro e facendosi degli amici offrendo da bere e da mangiare, un personaggio può farsi un'idea generale di quali siano le notizie principali in città, considerando che non ci siano ovvie ragioni per cui le informazioni dovrebbero essere negate (come l'inimicizia razziale, un elfo a spasso in una città orchesca, o l'incapacità a parlare il linguaggio locale). Più alto è il risultato e migliori sono le informazioni.

Se il personaggio sta cercando informazioni su un argomento particolare ("Qual è la strada per le rovine del tempio di Erythnul?"), un oggetto specifico ("Che cosa puoi dirmi sulla spada con cui gira il capitano delle guardie?"), ottenere una mappa o fare qualcos'altro di questo tipo, la CD può variare da 15 a 25 e oltre.

Azione: Una tipica prova di Raccogliere Informazioni richiede 1d4+1 ore.

Ritentare: Sì, ma ci vuol del tempo per ogni prova e i personaggi possono attirare troppa attenzione se cercano ripetutamente di ottenere le stesse informazioni.

Speciale: Un mezzelfo riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Raccogliere Informazioni, grazie alla sua capacità di avere buoni rapporti con gli altri.

Se il personaggio possiede il talento Indagatore, riceve un bonus di +2 alle prove di Raccogliere Informazioni.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (locali), ottiene un bonus di +2 alle prove di Raccogliere Informazioni.

RAGGIRARE (CAR)

Con questa abilità è possibile rendere plausibile ciò che all'apparenza sembra eccessivo o incredibile, oppure impiegare doppi sensi o messaggi segreti per mandare un messaggio segreto ad un altro personaggio. L'abilità comprende recitare, imitare, parlare velocemente, dare false indicazioni, prevaricare e utilizzare un linguaggio del corpo fuorviante. Il personaggio utilizza un raggiro per creare una temporanea confusione, per costringere qualcuno a guardare nella direzione che sta indicando o semplicemente per sembrare innocuo.

Prova: Una prova di Raggirare è contrapposta da una prova di Percepire Intenzioni da parte della vittima. Vedere la tabella seguente per esempi di differenti tipi di raggiro e il modificatore da applicare alla prova di Percepire Intenzioni del bersaglio.

Esempi di Raggirare

Esempi di circostanze	Modificatore di Percepire Intenzioni
La vittima vuole credere al personaggio.	-5
"Questi smeraldi non sono rubati. Ho solo bisogno di soldi in questo momento, ed è per questo che te li offro a un prezzo così basso."	
L'inganno è credibile e non ha particolari effetti sulla vittima.	0
"Non so di cosa stia parlando, signore. Sono solo una contadina venuta per la fiera."	
L'inganno è un po' difficile da credere e implica un certo rischio per la vittima.	+5
"Voi orchi volete combattere? Vi affronto tutti da solo. Non ho bisogno dell'aiuto dei miei amici. State però attenti a non sporcarmi di sangue il mantello nuovo."	
L'inganno è molto difficile da credere e implica un grosso rischio per la vittima.	+10
"Questo diadema non appartiene alla duchessa. È solo molto simile. Credimi, non potrei mai venderti dei gioielli per cui rischiare l'impiccagione, non credi?"	
L'inganno è inverosimile; è quasi troppo assurdo per essere preso in considerazione.	+20
"Puoi anche non credermi, ma io sono un lammasu trasformato in un halfling da uno stregone malvagio. Tu sai bene che noi lammasu siamo assolutamente affidabili, quindi devi credermi."	

Le circostanze favorevoli o sfavorevoli hanno un'importanza notevole per la riuscita di un raggiro. Due circostanze possono essere ostili al personaggio: l'inganno è difficile da credere, oppure l'azione che deve compiere la vittima va contro i suoi interessi personali, la sua natura, la personalità, gli ordini ricevuti e così via. Se è rilevante, il DM può distinguere tra un inganno che fallisce perché la vittima non ci crede e uno che fallisce poiché il personaggio pretende troppo dalla vittima. Per esempio, se la vittima ha un bonus di +10 poiché il raggiro richiede qualcosa di rischioso, e la prova di Percepire Intenzioni riesce di 10 o meno, allora la vittima non capisce che si tratta di un raggiro, ma piuttosto si dimostra riluttante ad eseguire ciò che gli è stato chiesto. Se la vittima effettua la prova con successo di 11 o più, allora percepisce il raggiro (e l'avrebbe capito anche se non gli fosse stato chiesto nulla di particolare).

Una prova di Raggirare effettuata con successo indica che la vittima reagisce secondo le intenzioni del personaggio, almeno per un po' di tempo (di solito 1 round o anche meno) oppure crede a qualcosa che il personaggio vuole farle credere. Raggirare, comunque, non è un incantesimo di *suggestione*. Per esempio, è possibile utilizzare un inganno per far abbassare le difese di qualcuno dicendogli che ha le scarpe slacciate. Al massimo un simile inganno farà guardare in basso la vittima, ma sicuramente essa non ignorerà il personaggio per allacciarsi le scarpe.

Un raggiro richiede interazione tra il personaggio e la vittima. Creature inconsapevoli della presenza del personaggio non possono essere raggirate.

Fintare in combattimento: È possibile utilizzare Raggirare anche per sviare un avversario in combattimento in modo che non possa schivare efficacemente il successivo attacco del personaggio. Per fintare, effettuare una prova di Raggirare opposta dalla prova di Percepire Intenzioni del bersaglio, ma in questo caso l'attaccante può sommare il suo bonus di attacco base al tiro insieme a qualsiasi modificatore applicabile. Se la prova di Raggirare supera questa speciale prova di Percepire Intenzioni, il bersaglio perderà il suo bonus di Destrezza alla CA (se presente) contro il prossimo attacco in mischia che il personaggio compie contro di lui, che deve essere portato durante o prima del prossimo turno del personaggio.

È molto difficile fintare un attacco di questo tipo contro un non umanoide poiché è complicato capire il linguaggio del corpo di una strana creatura; la prova di Raggirare va effettuata con una penalità di -4. Contro una creatura di Intelligenza animale (1 o 2) è anche più difficile; la penalità è di -8. Contro una creatura non intelligente è impossibile.

Fintare in combattimento non provoca attacchi di opportunità.

Creare un diversivo per nascondersi: È possibile utilizzare Raggirare per nascondersi. Una prova di Raggirare effettuata con successo può creare il diversivo momentaneo di cui il personaggio ha bisogno per tentare una prova di Nascondersi mentre la gente distoglie l'attenzione. Questo uso non provoca attacchi di opportunità.

Trasmettere un messaggio segreto: È possibile utilizzare Raggirare per trasmettere un messaggio ad un altro personaggio senza farlo capire ad altri. Due ladri, ad esempio, possono far credere di parlare di un commercio di pane, ma in realtà stanno pianificando come intrufolarsi nel laboratorio di un mago. La CD è 15 per i messaggi semplici, o 20 per messaggi complessi, specialmente quelli che vogliono trasmettere nuove informazioni. Fallire di 4 o meno significa che non si

è riusciti a comunicare il messaggio. Il fallimento di 5 o più significa che si sono trasmesse informazioni false o distorte. Chiunque ascolti lo scambio può compiere una prova di Percepire Intenzioni contrapposta alla prova di Raggirare effettuata dal personaggio per intercettare il messaggio (vedi l'abilità Percepire Intenzioni, pagina 79).

Azioni: Varie. Una prova di Raggirare come parte di una normale interazione richiede almeno 1 round (ed è almeno un'azione di round completo), ma può anche richiedere più tempo se si tenta qualcosa di complicato. Una prova di Raggirare per fintare in combattimento o creare un diversivo per nascondersi è un'azione standard. Una prova di Raggirare per trasmettere un messaggio segreto non richiede un'azione e fa parte della normale conversazione. Il DM può però limitare il numero massimo di informazioni che si possono comunicare in un singolo round.

Ritentare: Varie. Generalmente una prova di Raggirare fallita rende la vittima troppo sospettosa per tentare un altro inganno nelle stesse circostanze, ma per il finto attacco in combattimento si può ritentare liberamente. Si può anche ritentare quando si cerca di trasmettere un messaggio, ma si può ritentare solo una volta per round. Ogni tentativo comporta gli stessi rischi di fraintendimento.

Speciale: Un ranger ottiene un bonus alle prove di Raggirare quando utilizza questa abilità contro un nemico prescelto (pagina 52).

Il padrone di un serpente famiglio (vedi il riquadro "Famigli", pagina 56) riceve un bonus di +3 alle prove di Raggirare.

Se il personaggio possiede il talento Persuasivo, riceve un bonus di +2 alle prove di Raggirare.

Sinergia: Un personaggio con 5 o più gradi in Raggirare ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia, Intimidire e Rapidità di Mano. Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Camuffare quando sa di essere osservato e cerca di agire come un altro individuo.

RAPIDITÀ DI MANO (DES; SOLO CON ADDESTRAMENTO; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Con questa abilità il personaggio può tagliare o sfilare una borsa e nasconderla su di sé, sgraffignare un oggetto incustodito, nascondere un'arma leggera tra gli abiti oppure mostrare doti di prestidigitazione con un oggetto non più grande di un cappello o di una pagnotta.

Prova: Una prova di Rapidità di Mano con CD 10 permette al personaggio di sgraffignare un oggetto incustodito grande come una moneta. Anche piccoli giochi di prestigio, come far sparire una moneta, sono effettuati con CD 10, a meno che un osservatore non sia intenzionato a notare dove finisca l'oggetto.

Quando si utilizza questa abilità sotto stretta osservazione, la prova di abilità è contrapposta dalla prova di Osservare dell'osservatore. La prova dell'osservatore non impedisce di compiere l'azione, ma solo di compierla senza essere notati.

Il personaggio può tentare di nascondersi addosso un oggetto piccolo (compresa un'arma leggera, come un'ascia, o un'arma a distanza facilmente occultabile come un dardo, fionda o balestra a mano). La prova di Rapidità di Mano viene contrapposta dalla prova di Osservare di chiunque stia osservando il personaggio o dalla prova di Cercare di chiunque lo stia perquisendo. Nel secondo caso, l'esaminatore riceve un bonus di +4 alla prova di Cercare dato che generalmente è più facile trovare un oggetto che nasconderlo. Un pugnale è più facile da nascondere della maggior parte delle armi leggere, e conferisce un bonus di +2 alla prova di Rapidità di Mano per nasconderlo. Un oggetto straordinariamente piccolo, come una moneta, una shuriken o un anello, conferisce un bonus di +4 alla prova di Rapidità di Mano per nasconderlo, e un abito pesante o ingombrante (come un mantello) conferisce una prova di +2 alla prova. Estrarre un oggetto nascosto è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Se il personaggio cerca di sottrarre qualcosa a un'altra creatura, deve effettuare una prova di Rapidità di Mano con CD 20. L'avversario effettua una prova di Osservare per individuare il tentativo, contrapposta dal risultato della prova di Rapidità di Mano effettuata per afferrare l'oggetto. L'avversario individua il tentativo se il risultato della sua prova batte il risultato della prova del personaggio, indipendentemente dal fatto che quest'ultimo abbia o meno preso l'oggetto.

Il personaggio può anche utilizzare Rapidità di Mano per intrattenere un pubblico come se stesse utilizzando l'abilità Intrattenere. In questo caso, il personaggio "recita" il ruolo di prestigiatore, giocoliere e così via.

CD di Rapidità di Mano	Azione
10	Sgraffignare un oggetto grande come una moneta, fare sparire una moneta
20	Sfilare un piccolo oggetto a una persona

Azione: Qualsiasi prova di Rapidità di Mano è normalmente un'azione standard. Si può compiere una prova di Rapidità di Mano con un'azione gratuita prendendo una penalità di -20 alla prova.

Ritentare: Sì, ma un secondo tentativo di Rapidità di Mano contro la stessa vittima (o quando si è controllati dallo stesso osservatore) aumenta la CD dell'azione di 10.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Manolesta, riceve un bonus di +2 alle prove di Rapidità di Mano.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Raggirare, ottiene un bonus di +2 alle prove di Rapidità di Mano.

Senza addestramento: Una prova senza addestramento di Rapidità di Mano è di solito una semplice prova di Destrezza. Senza addestramento, non si può superare una prova di Rapidità di Mano con CD maggiore di 10, tranne per nascondersi un oggetto addosso.

SALTARE (FOR; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Questa abilità serve per superare i baratri, saltare i bassi steccati o per aggrapparsi ai rami più bassi di un albero.

Prova: La CD e la distanza che si può coprire varia a seconda del tipo di salto effettuato (vedi sotto).

La prova di Saltare viene modificata dalla velocità del personaggio. Se ha velocità 9 metri (la velocità di un umano senza armatura), allora non si applica alcun modificatore alla prova. Se la velocità è meno di 9 metri, si subisce una penalità di -6 per ogni 3 metri di velocità inferiore a 9 metri. Se la velocità è superiore a 9 metri, si ottiene un bonus di +4 per ogni 3 metri sopra i 9 metri. Per esempio, se si ha una velocità di 6 metri, si subisce una penalità di -6 alla prova di Saltare, se invece la velocità del personaggio è 15 metri, egli riceve un bonus di +8.

Tutte le CD di Saltare qui riportate assumono che il personaggio prenda la rincorsa, cosa che richiede uno spostamento di almeno 6 metri in linea retta prima di tentare il salto. Se non si può prendere la rincorsa, raddoppiare la CD del salto che si sta tentando.

La distanza coperta saltando viene contata nel normale movimento massimo in un round. Per esempio, Krusk ha velocità 12 metri. Se si sposta di 9 metri, poi salta oltre un baratro di 3 metri, si è mosso di un totale di 12 metri, quindi questa è la sua azione di movimento.

Se si possiedono dei gradi in Saltare e si supera una prova di Saltare, si atterra in piedi (quando appropriato). Se il personaggio tenta una prova di Saltare senza addestramento, cade prono a meno che non superi la CD della prova di 5 o più.

Salto in lungo: Un salto in lungo è un salto orizzontale, compiuto oltre uno spazio come un baratro o un ruscello. A metà del salto, si ottiene un'altezza verticale pari ad un quarto della distanza orizzontale. Ogni 30 cm saltati aumentano di 1 la CD della prova di Saltare. Per esempio, per attraversare un fossato largo 3 metri c'è bisogno di una prova di Saltare con CD 10.

Se la prova riesce, si atterra in piedi all'estremità opposta. Se si fallisce la prova di meno di 5, non si è coperta tutta la distanza ma si può compiere un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per afferrare l'estremità opposta dell'apertura. Il movimento termina con il personaggio aggrappato all'estremità opposta. Se ciò lascia il personaggio penzolante sopra un baratro o una fenditura, tirarsi su richiede un'azione di movimento e una prova di Scalare con CD 15.

Distanza del salto in lungo	CD di Saltare[1]	Distanza del salto in lungo	CD di Saltare[1]
1,5 metri	5	6 metri	20
3 metri	10	7,5 metri	25
4,5 metri	15	9 metri	30

1 Richiede 6 metri di rincorsa. Senza rincorsa, raddoppiare la CD.

Salto in alto: Un salto in alto è un salto verticale compiuto per raggiungere una sporgenza in alto o per afferrare qualcosa che si trova sopra la testa, come il ramo di un albero. Ogni 30 cm, la CD della prova aumenta di 4. Per esempio, la CD per un salto in cima ad una sporgenza di 90 cm è pari a 12 (90 diviso 30 = 3 x 4 = 12).

Se si salta per afferrare qualcosa, una prova riuscita indica che si

è riusciti a raggiungere l'altezza desiderata. Se ci si vuole tirare su, lo si può fare con un'azione di movimento e una prova di Scalare con CD 15. Se si fallisce la prova di Saltare, non si riesce a raggiungere l'altezza, e si atterra in piedi nello stesso punto da cui si era saltati. Come con un salto in lungo, la CD viene raddoppiata se non si può prendere una rincorsa di almeno 6 metri.

Distanza del salto in alto[1]	CD di Saltare[2]	Distanza del salto in alto[1]	CD di Saltare[2]
30 cm	4	150 cm	20
60 cm	8	180 cm	24
90 cm	12	210 cm	28
120 cm	16	240 cm	32

1 Senza includere la portata verticale; vedi sotto.
2 Richiede 6 metri di rincorsa. Senza una rincorsa, raddoppiare la CD.

Ovviamente, la difficoltà nel raggiungere una certa altezza varia a seconda della taglia del personaggio o creatura. La massima portata verticale (l'altezza che una creatura può raggiungere senza saltare) per una creatura media di una certa taglia è mostrata sulla tabella seguente. (Come creatura media, un tipico umano può raggiunge 2,4 metri senza saltare). I quadrupedi (come i cavalli) non hanno la stessa portata verticale delle creature bipedi; trattarli come fossero di una categoria di taglia inferiore.

Taglia della creatura	Portata verticale	Taglia della creatura	Portata verticale
Colossale	38,4 m	Piccola	1,2 m
Mastodontica	19,2 m	Minuscola	60 cm
Enorme	9,6 m	Minuta	30 cm
Grande	4,8 m	Piccolissima	15 cm
Media	2,4 m		

Balzo in alto: Il personaggio può saltare sopra un oggetto alto quanto la propria vita (come un tavolo o un piccolo macigno), superando una prova di Saltare con CD 10. Farlo conta come 3 metri di movimento, quindi se la velocità del personaggio è 9 metri, si può muovere di 6 metri e poi balzare sopra il bancone. Non c'è bisogno della rincorsa per fare un balzo in alto, quindi la CD non viene raddoppiata se non la si può effettuare.

Saltare giù: Se il personaggio salta in basso intenzionalmente, può subire meno danni di quanti ne avrebbe subito non cadendo intenzionalmente. La CD per saltare giù da un'altezza è 15. Non c'è bisogno di rincorsa per saltare giù, quindi la CD non viene raddoppiata se non la si può effettuare.

Se il personaggio supera la prova, subisce danni da caduta come se fosse caduto da 3 metri più in basso di quanto lo sia realmente. Quindi se salta giù da un'altezza di 3 metri, non subisce danni. Se salta giù da un'altezza di 6 metri, subisce danni come se fosse caduto da un'altezza di 3 metri.

Azione: Nessuna. Una prova di Saltare è compresa nel movimento, quindi fa parte di un'azione di movimento. Se il personaggio termina il movimento a metà salto, la prossima azione (durante questo turno o il prossimo turno) deve essere un'azione di movimento per completare il salto.

Speciale: Gli effetti che aumentano il movimento aumentano anche la distanza saltata, dato che la prova viene modificata dalla velocità del personaggio.

Se il personaggio possiede il talento Correre, riceve un bonus di +4 alle prove di Saltare per qualsiasi salto effettuato con la rincorsa. Gli halfling hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Saltare grazie alla loro agilità.

Se il personaggio possiede il talento Acrobatico, riceve un bonus di +2 alle prove di Saltare.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Acrobazia, ottiene un bonus di +2 alle prove di Saltare.

Se il personaggio ha 5 o più gradi in Saltare, ottiene un bonus di +2 alle prove di Acrobazia.

SAPIENZA MAGICA
(INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Questa abilità serve per identificare incantesimi al momento del lancio o quando sono già in atto.

CD di Sapienza Magica	Azione
13	Quando si utilizza *lettura del magico*, identifica un *glifo di interdizione*. Nessuna azione richiesta.
15 + livello incantesimo	Identificare un incantesimo al momento del lancio. (Il personaggio deve vedere o sentire le componenti somatiche o verbali dell'incantesimo). Nessuna azione richiesta. Non è possibile ritentare.
15 + livello incantesimo	Imparare un incantesimo da un libro degli incantesimi o da una pergamena (solo maghi). Non è possibile ritentare per quell'incantesimo fino a quando il personaggio non guadagna almeno 1 grado in Sapienza Magica (anche nel caso che il personaggio trovi un'altra fonte da cui tentare di imparare l'incantesimo). Richiede 8 ore.
15 + livello incantesimo	Preparare un incantesimo da un libro degli incantesimi prestato (solo maghi). Un tentativo al giorno. Non c'è bisogno di tempo extra.
15 + livello incantesimo	Quando si lancia *individuazione del magico*, determina la scuola di magia coinvolta nell'aura di un singolo oggetto o creatura che il personaggio può vedere. (Se l'aura non è dovuta all'effetto di un incantesimo, la CD è 15 + metà del livello dell'incantatore). Nessuna azione richiesta.
19	Quando si utilizza *lettura del magico*, identifica un *simbolo*. Nessuna azione richiesta.
20 + livello incantesimo	Identificare un incantesimo che è già in effetto in un'area. (Il personaggio deve essere in grado di vedere o individuare gli effetti dell'incantesimo). Nessuna azione richiesta. Non è possibile ritentare.
20 + livello incantesimo	Identificare materiali creati o modellati con la magia, come notare che un muro in ferro è il risultato di un incantesimo *muro di ferro*. Nessuna azione richiesta. Non è possibile ritentare.
20 + livello incantesimo	Decifrare un incantesimo scritto (come una pergamena) senza utilizzare *lettura del magico*. Un tentativo al giorno. Richiede un'azione di round completo.
25 + livello incantesimo	Dopo aver effettuato un tiro salvezza contro un incantesimo mirato contro il personaggio, determinare di quale incantesimo si trattasse. Nessuna azione richiesta. Non è possibile ritentare.
25	Identificare una pozione. Richiede 1 minuto. Non è possibile ritentare.
20	Disegnare un diagramma per tracciare un'*ancora dimensionale* all'interno di un *cerchio magico*. Occorrono 10 minuti. Non è possibile ritentare. Il DM effettua questa prova.
30 o più	Comprendere un effetto magico strano o unico, come gli effetti di un flusso magico. Il tempo richiesto varia. Non è possibile ritentare.

Prova: Il personaggio può identificare incantesimi ed effetti magici. La CD per le prove di Sapienza Magica viene riassunta nella tabella precedente.

Azione: Varie, come indicato sopra.

Ritentare: Vedi sopra.

Speciale: Un mago specialista ottiene un bonus di +2 quando ha a che fare con un incantesimo o un effetto della sua scuola di specializzazione. Subisce una penalità di -5 quando ha a che fare con un incantesimo o un effetto di una scuola proibita (e alcune azioni, come imparare un incantesimo proibito, sono assolutamente impossibili).

Se il personaggio possiede il talento Vocazione Magica, riceve un bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (arcane), ottiene un bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Utilizzare Oggetti Magici, ottiene un bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica per decifrare incantesimi su pergamene.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Sapienza Magica, ottiene un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Oggetti Magici legate all'uso delle pergamene.

In aggiunta, alcuni incantesimi permettono di trarre informazioni sulla magia purché si effettui una prova di Sapienza Magica come specificato nella descrizione dell'incantesimo (ad esempio, vedi l'incantesimo *individuazione del magico*).

SCALARE (FOR; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Questa abilità serve al personaggio per scalare un dirupo, per raggiungere la finestra al secondo piano di una torre di un mago oppure per risalire un pozzo in cui è caduto per una trappola.

Prova: Con ogni prova di Scalare effettuata con successo, il personaggio può salire verso l'alto, il basso o in orizzontale su una parete o un'altra superficie in pendenza (o anche un soffitto con appigli), un numero di metri pari ad un quarto della sua velocità. Per pendenza si intende qualsiasi superficie con un'inclinazione inferiore a 60 gradi; per parete si intende qualsiasi superficie inclinata per 60 gradi o più ripida.

Una prova di Scalare fallita di 4 o meno significa che il personaggio non fa progressi e una prova fallita di 5 o più significa che cade dall'altezza già raggiunta.

Gli attrezzi da scalatore (pagina 129) forniscono un bonus di circostanza +2 alle prove di Scalare.

La CD della prova dipende dalle condizioni della scalata. Confrontare l'impresa con quelle della tabella a fianco per determinare la CD appropriata.

CD di Scalare	Esempio di muro o superficie
0	Una pendenza troppo ripida per potervi camminare sopra. Una corda con nodi e una parete a cui appoggiarsi.
5	Una corda con una parete a cui appoggiarsi o una corda con nodi, o una corda influenzata dall'incantesimo *trucco della corda*.
10	Una superficie con sporgenze per tenersi e appoggiarsi, come una parete molto irregolare o il sartiame di una nave.
15	Qualsiasi superficie con appigli adeguati per mani e piedi (naturali o artificiali), come una superficie rocciosa naturale molto irregolare oppure un albero. Una corda senza nodi. O tirarsi su mentre si è aggrappati con le sole mani.
20	Una superficie ruvida con qualche appiglio stretto per mani e piedi, come una tipica parete in un dungeon o tra le rovine.
25	Una superficie irregolare, come una parete di roccia naturale o un muro di mattoni.
25	Sporgenza o soffitto con appigli per le mani ma non per i piedi.
–	Una superficie verticale perfettamente liscia e piatta non può essere scalata.

Modificatore alla CD di Scalare[1]	Esempio di superficie o attività
-10	Scalare un camino (artificiale o naturale) o un altro luogo in cui ci si può appoggiare a due pareti opposte (riduce la normale CD di 10).
-5	Scalare un angolo in cui è possibile appoggiarsi a pareti perpendicolari (riduce la normale CD di 5).
+5	La superficie è scivolosa (aumenta la CD di 5).

1 Questi modificatori sono cumulativi; utilizzare quelli applicabili.

Il personaggio ha bisogno di avere entrambe le mani libere per arrampicarsi, ma può rimanere appeso ad una parete con una mano mentre lancia un incantesimo o intraprende qualche altra azione che richiede l'uso di una sola mano. Durante l'arrampicata, non è possibile spostarsi per evitare un colpo, quindi si perde il bonus della Destrezza alla CA (se presente). Inoltre non è possibile può utilizzare lo scudo.

Ogni volta che il personaggio subisce danni mentre si arrampica, deve effettuare una prova di Scalare con la CD della parete. Il fallimento significa che cade dall'attuale altezza e subisce i danni appropriati per la caduta. (La *Guida del* DUNGEON MASTER contiene le informazioni per i danni da caduta).

Scalare accelerato: Il personaggio tenta di arrampicarsi più velocemente del normale. Accettando la penalità di -5, il personaggio può muoversi a metà della sua velocità (invece che ad un quarto della sua velocità).

Farsi i propri appigli per mani e piedi: Il personaggio può crearsi degli appigli per mani e piedi piantando chiodi da rocciatore in una parete. Per farlo impiega 1 minuto per chiodo, ed è necessario un chiodo ogni 90 cm. Come ogni superficie con appigli, una parete con i chiodi da rocciatore ha una CD di 15. Allo stesso modo, uno scalatore con un'ascia o un attrezzo simile può crearsi degli appigli su una superficie di ghiaccio.

Aggrapparsi mentre si cade: È praticamente impossibile aggrapparsi ad una parete mentre si cade. Per riuscirci, bisogna effettuare una prova di Scalare (CD = CD della parete + 20). Su una pendenza è molto più facile aggrapparsi. Per farlo, bisogna effettuare una prova di Scalare (CD = CD della pendenza + 10).



Krusk aiuta Jozan a scalare un dirupo

Afferrare un personaggio che cade mentre ci si arrampica: Se qualcuno che si sta arrampicando sopra o accanto al personaggio cade, è possibile tentare di afferrarlo se è a portata del personaggio. Farlo richiede superare un attacco di contatto in mischia contro il personaggio che cade (che può rinunciare a qualsiasi bonus di Destrezza alla CA, se lo desidera). Se l'attacco ha successo, si deve immediatamente tentare una prova di Scalare (CD = CD della parete +10). Il successo indica che si è riusciti ad afferrare il personaggio che cade, ma il suo peso totale, compreso l'equipaggiamento, non può eccedere il limite di carico massimo del personaggio che lo afferra o anch'egli cade. Se si fallisce la prova di Scalare di 4 o meno, non si riesce a fermare la caduta ma non si perde la propria presa sulla parete. Se si fallisce di 5 o più, non solo non si riesce a fermare la caduta ma si cade appresso all'altro personaggio.

Azione: Scalare fa parte del movimento, quindi è generalmente parte di un'azione di movimento (e può essere combinato con altri tipi di movimento in un'azione di movimento). Ogni azione di movimento che comprende lo scalare richiede una prova di Scalare separata. Aggrapparsi o afferrare un personaggio che cade non richiede un'azione.

Speciale: Qualcuno che utilizza una corda può tirare su un personaggio (oppure calare un personaggio) solo con la forza. Bisogna utilizzare il doppio del carico massimo (vedi pagina 162) per determinare quanto il personaggio può sollevare.

Gli halfling hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Scalare grazie alla loro agilità.

Il padrone di un

famiglio lucertola (vedi la sezione "Famigli", pagina 56) ottiene un bonus di +3 alle prove di Scalare.

Se il personaggio possiede il talento Atletico, riceve un bonus di +2 alle prove di Scalare.

Una creatura con una velocità di scalata (come un ragno mostruoso, o un personaggio sotto l'effetto dell'incantesimo *movimenti del ragno*) ha un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare. La creatura deve compiere una prova di Scalare per arrampicarsi su di una parete o pendenza con una CD superiore a 0, ma può sempre scegliere di prendere 10 (vedi "Prove senza tiri", pagina 65) anche se di fretta o minacciato mentre si arrampica. Se una creatura con una velocità di scalata sceglie di compiere una scalata accelerata (vedi sopra), si muove al doppio della sua velocità di scalata (o la sua velocità sul terreno, quale che sia più lenta) e compie una singola prova di Scalare con una penalità di -5. Queste creature mantengono il loro bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se presente) mentre si arrampicano, e gli avversari non ricevono alcun bonus particolare agli attacchi portati contro di loro. Non possono però utilizzare l'azione correre mentre si arrampicano.

Sinergia: Un personaggio con 5 o più gradi in Utilizzare Corde ottiene un bonus di +2 alle prove di Scalare con una corda, una corda con nodi o una combinazione di una corda e una parete.

SCASSINARE SERRATURE (DES; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Con questa abilità è possibile forzare lucchetti, serrature con combinazioni e risolvere serrature a rompicapo. Lo sforzo richiede alcuni arnesi del tipo appropriato (grimaldelli, piede di porco, fili, chiavi passe-partout, leve ecc.). Tentare una prova di Scassinare Serrature senza gli arnesi da scasso (pagina 129) implica una penalità di circostanza -2, anche se vengono utilizzati arnesi semplici. L'utilizzo di arnesi da scasso perfetti permette di effettuare la prova con un bonus di circostanza +2.

Prova: La CD per scassinare una serratura varia da 20 a 40, a seconda della qualità della serratura come riportato nella tabella seguente.

Serratura	CD	Serratura	CD
Serratura molto semplice	20	Serratura buona	30
Serratura media	25	Serratura eccezionale	40

Azione: Scassinare è un'azione di round completo.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Dita Sottili, riceve un bonus di +2 alle prove di Scassinare Serrature.

Senza addestramento: Personaggi senza addestramento non possono scassinare serrature, anche se possono riuscire ad aprirle con la forza (vedi "Colpire un oggetto", pagina 165).

SOPRAVVIVENZA (SAG)

Questa abilità viene utilizzata per seguire tracce, cacciare selvaggina, guidare un gruppo al sicuro attraverso distese gelate, identificare segni che gli orsigufi abitano nelle vicinanze, predire il tempo o evitare sabbie mobili e altri pericoli naturali.

Prova: Il personaggio può proteggere e nutrire se stesso e altre persone all'interno di territori selvaggi. La tabella seguente fornisce la CD per varie imprese che richiedono l'uso dell'abilità Sopravvivenza.

Sopravvivenza non permette di seguire delle tracce difficili a meno che non si sia un ranger o si possieda il talento Seguire Tracce (vedi "Restrizioni", sotto).

Azione: Varie. Una singola prova di Sopravvivenza può rappresentare un'attività nel corso di diverse ore o un giorno intero. Una prova di Sopravvivenza effettuata per trovare tracce è perlomeno un'azione di round completo, e potrebbe richiedere anche più tempo a discrezione del DM.

Ritentare: Varie. Per cavarsela in territori selvaggi e per ottenere il bonus ai tiri salvezza sulla Tempra, il personaggio effettua la prova ogni 24 ore. Il risultato della prova si applica fino alla prova successiva. Per evitare di perdersi e per evitare i pericoli naturali, il personaggio effettua la prova quando necessario. Nuovi tentativi per evitare di perdersi o per evitare i pericoli naturali non sono permessi. Per trovare tracce si può riprovare una prova fallita dopo 1 ora (all'esterno) o 10 minuti (all'interno) di ricerca.

Restrizioni: Sebbene tutti possano trovare tracce (quale che sia la CD) o seguire le tracce quando la CD dell'azione è 10 o meno, solo un ranger (o un personaggio con il talento Seguire Tracce; vedi pagina 100) può utilizzare Sopravvivenza per seguire tracce con una CD superiore.

CD di Sopravvivenza	Azione
10	Cavarsela in territori selvaggi. Il personaggio si muove alla metà della velocità su terra mentre caccia e saccheggia (non sono necessarie scorte né di cibo né di acqua). Egli può fornire cibo e acqua per un'altra persona per ogni 2 punti con cui il risultato della prova supera 10.
15	Il personaggio guadagna un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Tempra contro avverse condizioni atmosferiche mentre si muove fino alla metà della velocità su terra, o un bonus di +4 se rimane fermo. Egli può garantire lo stesso bonus a un altro personaggio per ogni punto con cui il risultato della prova supera 15.
15	Il personaggio evita di perdersi ed evita i pericoli naturali, come le sabbie mobili.
15	Predire il tempo fino a 24 ore in anticipo. Per ogni 5 punti con cui il risultato della prova di Sopravvivenza supera il 15, si può predire il tempo per un ulteriore giorno di anticipo.
Varie	Seguire tracce (vedi il talento Seguire Tracce).

Speciale: Un personaggio con 5 o più gradi in Sopravvivenza è automaticamente in grado di determinare dove si trovi il nord rispetto alla sua posizione.

Un ranger ottiene un bonus alle proprie prove di Sopravvivenza quando utilizza questa abilità per trovare o seguire le tracce di un nemico prescelto (pagina 52).

Se il personaggio possiede il talento Autosufficiente, riceve un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Sopravvivenza, riceve un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (natura).

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (dungeon), riceve un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza effettuate sottoterra.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (natura), riceve un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza in un ambiente naturale di superficie (acquatico, collina, deserto, foresta, montagna, palude, pianura).

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (geografia), riceve un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza per evitare di perdersi o per evitare i pericoli naturali.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (piani), riceve un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza mentre ci si trova su altri piani.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Cercare, riceve un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza per trovare o seguire tracce.

UTILIZZARE CORDE (DES)

Con questa abilità è possibile fare nodi stretti, disfare nodi complicati e legare prigionieri con corde.

Prova: Molte azioni con una corda sono relativamente semplici. Le CD per le varie azioni che fanno uso di questa abilità sono riportate nella tabella seguente.

CD di Utilizzare Corde	Azione
10	Fare un nodo stretto
10 [1]	Fissare un rampino
15	Fare un nodo speciale, come un nodo scorsoio, che scorre lentamente o si scioglie con uno strattone
15	Legarsi una corda attorno con una mano sola
15	Intrecciare due corde
Varie	Legare un personaggio

1 Sommare 2 alla CD per ogni 3 metri di corda lanciati; vedi sotto.

Fissare un rampino: Fissare un rampino richiede una prova di Utilizzare Corde (CD 10, +2 per ogni 3 metri di distanza attraverso la quale viene lanciato il rampino, fino ad un massimo di CD 20 per 15 metri). Il fallimento per 4 o meno indica che il rampino non riesce ad aggrapparsi e cade, permettendo al personaggio di riprovare. Un fallimento di 5 o più indica che il rampino sembra tenere inizialmente

ma si scioglierà 1d4 round dopo aver iniziato a reggere del peso. Il DM dovrebbe compiere la prova in segreto, in modo che non si sappia se si è riusciti o meno nella prova.

Legare un personaggio: Quando si lega un altro personaggio con una corda, qualsiasi prova di Artista della Fuga che effettua il personaggio legato è contrapposta dalla prova di Utilizzare Corde. Si deve applicare un bonus di +10 alla prova poiché è più facile legare una persona che liberarsi dall'essere legati. Non è nemmeno necessario effettuare la prova di Utilizzare Corde fino a quando qualcuno non cerca di scappare.

Azione: Varie. Lanciare un rampino è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità. Fare un nodo, fare un nodo speciale o legarsi una corda attorno con una mano sola è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità. Intrecciare due corde richiede 5 minuti. Legare un personaggio richiede 1 minuto.

Speciale: Una corda di seta (pagina 126) fornisce un bonus di circostanza +2 a qualsiasi prova di Utilizzare Corde. Se si lancia l'incantesimo *animare corde* su una corda, si ottiene un bonus di circostanza +2 a qualsiasi prova di Utilizzare Corde quando si utilizza la corda. Questi bonus sono cumulativi.

Se il personaggio possiede il talento Manolesta, riceve un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Corde.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Utilizzare Corde, ottiene un bonus di +2 alle prove di Scalare per arrampicarsi su di una corda, una corda annodata o una combinazione corda e parete.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Utilizzare Corde, ottiene un bonus di +2 alle prove di Artista della Fuga quando cerca di sfuggire dalle corde.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Artista della Fuga, ottiene un bonus di +2 alle prove per legare qualcuno.

UTILIZZARE OGGETTI MAGICI (CAR; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Questa abilità serve per attivare oggetti magici, comprese pergamene e bacchette, che altrimenti non sarebbe possibile attivare.

Prova: Il personaggio può utilizzare questa abilità per leggere un incantesimo o per attivare un oggetto magico. Essa permette di utilizzare un oggetto magico come se il personaggio avesse la capacità magica o i privilegi di classe di un'altra classe, come se fosse di una razza diversa o come se avesse un allineamento differente.

Il personaggio compie una prova di Utilizzare Oggetti Magici ogni volta che cerca di attivare un oggetto magico, come una bacchetta. Se il personaggio sta utilizzando la prova per emulare un allineamento o qualche altra qualità comportamentale (come fingersi neutrale malvagio per evitare di essere danneggiato da un *libro delle fosche tenebre* che sta trasportando anche se non è malvagio), ha bisogno di effettuare le prove di emulazione relative una volta all'ora.

Il personaggio deve scegliere coscientemente cosa emulare. Cioè, deve sapere cosa sta cercando di emulare quando effettua una prova di emulazione. Le CD per le varie azioni che coinvolgono l'uso di Utilizzare Oggetti Magici sono riassunte nella tabella seguente.

Azione	CD di Utilizzare Oggetti Magici
Attivare alla cieca	25
Decifrare un incantesimo scritto	25 + livello dell'incantesimo
Emulare un allineamento	30
Emulare un privilegio di classe	20
Emulare un punteggio di caratteristica	Vedi testo
Emulare una razza	25
Utilizzare una bacchetta	20
Utilizzare una pergamena	20 + livello dell'incantatore

Attivare alla cieca: Alcuni oggetti magici sono attivati da parole, pensieri e azioni speciali. È possibile attivare tali oggetti come se il personaggio stesse usando la parola, il pensiero o l'azione di attivazione, anche se non lo sta facendo e anche se non la conosce. Il personaggio deve utilizzare una qualche attività equivalente per compiere la prova. Deve parlare, roteare l'oggetto o tentare in altro modo di attivarlo. Ha un bonus speciale di +2 se ha attivato l'oggetto almeno un'altra volta in passato.

Se fallisce di 9 o meno, non riesce ad attivare l'oggetto. Se fallisce di 10 o più, subisce un malfunzionamento. Un malfunzionamento significa che l'energia magica viene comunque sprigionata, ma non nel modo desiderato dal personaggio. Il DM determina il risultato di un malfunzionamento, allo stesso modo dei malfunzionamenti di pergamena. I malfunzionamenti in genere implicano che l'oggetto ha effetto sul bersaglio sbagliato o che viene sprigionata energia magica incontrollata infliggendo al personaggio 2d6 danni. Questo malfunzionamento è in aggiunta alla possibilità di un malfunzionamento che possa capitare al personaggio normalmente, quando lancia un incantesimo da una pergamena che non potrebbe altrimenti utilizzare (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER).

Decifrare un incantesimo scritto: Funziona esattamente come decifrare con l'abilità Sapienza Magica un incantesimo scritto, eccetto per la CD, che è superiore di 5 punti. Decifrare un incantesimo scritto richiede 1 minuto di concentrazione.

Emulare un allineamento: Alcuni oggetti magici hanno effetti positivi o negativi in base all'allineamento. Utilizzare Oggetti Magici permette di utilizzare questi oggetti come se il personaggio fosse di un allineamento a sua scelta. Ad esempio, il *libro delle fosche tenebre* danneggia i personaggi non malvagi che lo toccano. Lidda, con una prova riuscita di Utilizzare Oggetti Magici, potrebbe emulare un allineamento malvagio per poter maneggiare il libro in sicurezza. È possibile emulare un solo allineamento per volta.

Emulare un privilegio di classe: Talvolta il personaggio ha bisogno di usare un privilegio di classe per attivare un oggetto magico. Il livello effettivo del personaggio nella classe emulata è pari al risultato ottenuto meno 20. Ad esempio, Lidda trova un calice magico che trasforma l'acqua normale in acquasanta quando un chierico o un paladino esperto vi catalizzano l'energia positiva come se stessero scacciando non morti. Lidda tenta di attivare l'oggetto emulando il potere di scacciare non morti del chierico. Il suo livello da chierico effettivo è pari al risultato ottenuto meno 20. Dal momento che un chieri-



Lidda scopre che utilizzare un oggetto magico può essere pericoloso

Illus. di J. Foster

co può scacciare non morti al 1° livello, Lidda ha bisogno di un risultato di 21 o più per la sua prova di Utilizzare Oggetti Magici.

Questa abilità non permette di sfruttare il privilegio di classe di un'altra classe. Permette solo di attivare oggetti magici come se il personaggio possedesse il privilegio di classe.

Se la classe di cui il personaggio sta emulando il privilegio ha un requisito d'allineamento, deve soddisfarlo, sia onestamente sia emulando un allineamento appropriato con una prova separata (vedi sopra).

Emulare un punteggio di caratteristica: Per lanciare un incantesimo da una pergamena il personaggio ha bisogno di un alto punteggio di caratteristica nella caratteristica appropriata (Intelligenza per incantesimi da mago, Saggezza per incantesimi divini e Carisma per incantesimi da stregone o da bardo). L'effettivo punteggio di caratteristica di un personaggio (appropriato alla classe che sta emulando quando tenta di lanciare l'incantesimo dalla pergamena) è il risultato ottenuto meno 15. Se il personaggio già possiede un punteggio sufficientemente alto per utilizzare la capacità appropriata, allora la prova non è necessaria.

Emulare una razza: Alcuni oggetti magici funzionano esclusivamente per certe razze o funzionano meglio per i membri di certe razze. È possibile utilizzare tali oggetti come se il personaggio fosse di una razza a sua scelta. Per esempio, l'halfling Lidda può tentare di utilizzare un *martello nanico da lancio* (vedi *Guida del* DUNGEON MASTER) come se fosse un nano. Se fallisce la prova di Utilizzare Oggetti Magici, il martello funzionerà per lei normalmente come halfling, ma se la prova viene superata, funzionerà come se lei fosse un nano. È possibile emulare una sola razza per volta.

Utilizzare una bacchetta: Normalmente, per utilizzare una bacchetta, bisogna possedere l'incantesimo della bacchetta nella lista degli incantesimi della propria classe. Questo uso dell'abilità permette di utilizzare una bacchetta come se si possedesse quel particolare incantesimo nella propria lista degli incantesimi di classe.

Questo uso dell'abilità si applica anche ad altri oggetti ad attivazione di incantesimo, come i bastoni. Vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per maggiori informazioni su questi oggetti.

Utilizzare una pergamena: Per lanciare un incantesimo da una pergamena, bisogna prima decifrarla. Normalmente per lanciare un incantesimo da una pergamena il personaggio deve possedere quell'incantesimo particolare nell'elenco degli incantesimi della sua classe. Utilizzando l'abilità in questo modo egli può utilizzare un tale oggetto come se avesse l'incantesimo nell'elenco degli incantesimi della sua classe. La CD è uguale a 20 + il livello dell'incantatore dell'incantesimo che si sta cercando di lanciare. Per esempio, per lanciare *ragnatela* (un incantesimo da mago di 2° livello) da una pergamena, c'è bisogno di un risultato della prova di Utilizzare Oggetti Magici di 23 o più, dato che il livello minimo dell'incantatore per *ragnatela* è il 3°. Vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per maggiori informazioni sulle pergamene.

In aggiunta, lanciare un incantesimo da una pergamena richiede un punteggio minimo (10 + livello dell'incantesimo) nella caratteristica appropriata. Se non si possiede un punteggio sufficiente nella caratteristica, bisogna emularla con una prova di Utilizzare Oggetti Magici separata (vedi sopra).

Questo uso dell'abilità si applica anche ad altri oggetti magici a completamento di incantesimo. La *Guida del* DUNGEON MASTER contiene ulteriori informazioni su questi oggetti.

Azione: Nessuna. La prova di Utilizzare Oggetti Magici viene considerata come parte dell'azione (se richiesta) per attivare l'oggetto. (Vedi "Attivare un oggetto magico", pagina 142, e la *Guida del* DUNGEON MASTER per una discussione su come vengono normalmente attivati gli oggetti magici).

Ritentare: Sì, ma nel caso si ottenga un 1 naturale mentre il personaggio tenta di attivare un oggetto e fallisce, allora non è possibile cercare di attivarlo nuovamente prima che siano passate 24 ore.

Speciale: Non è possibile prendere 10 con questa abilità.

Non è possibile collaborare sulle prove di Utilizzare Oggetti Magici. Solo l'utilizzatore dell'oggetto può tentare questa prova.

Se il personaggio possiede il talento Vocazione Magica, ottiene un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Oggetti Magici.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Sapienza Magica, ottiene un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Oggetti Magici legate alle pergamene.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Decifrare Scritture, ottiene un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Oggetti Magici legate alle pergamene.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Utilizzare Oggetti Magici, ottiene un bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica per decifrare gli incantesimi su pergamena.

VALUTARE (INT)

Questa abilità serve per distinguere un oggetto antico da un ferro vecchio, un'antica spada decorata da un cimelio elfico e gioielli preziosi da bigiotteria a basso costo.

Prova: Il personaggio può valutare oggetti comuni o ben conosciuti con una prova di Valutare con CD 12. Un fallimento significa che il personaggio stima il loro valore dal 50% al 150% del valore reale. Il DM tira di nascosto 2d6+3, moltiplica per il 10%, moltiplica il valore reale per quella percentuale e dice al giocatore quel valore per l'oggetto. (Per un oggetto comune o ben conosciuto, la probabilità che il personaggio stimi il valore entro il 10% è leggermente maggiore anche se la prova viene fallita. In questo caso il personaggio è stato fortunato a valutare correttamente).

Oggetti rari ed esotici richiedono una prova con CD 15, 20 o più. Se effettuata con successo, il personaggio stima correttamente il valore; il fallimento significa che non è possibile stimare il valore dell'oggetto.

Una lente d'ingrandimento (pagina 130) fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Valutare riguardanti oggetti piccoli o altamente dettagliati, come una gemma. Una bilancia da mercante (pagina 130) fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Valutare riguardanti oggetti che vengono stimati in base al peso, inclusi quelli fatti di metalli preziosi. Questi bonus sono cumulativi.

Azione: Per valutare un oggetto occorre 1 minuto (dieci azioni di round completo consecutive).

Ritentare: No. Il personaggio non può ritentare sullo stesso oggetto, indipendentemente dall'esito.

Speciale: I nani hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Valutare riguardanti oggetti di pietra o di metallo siccome sono familiari con gli oggetti di valore di tutti i tipi (specialmente per quelli di pietra o di metallo).

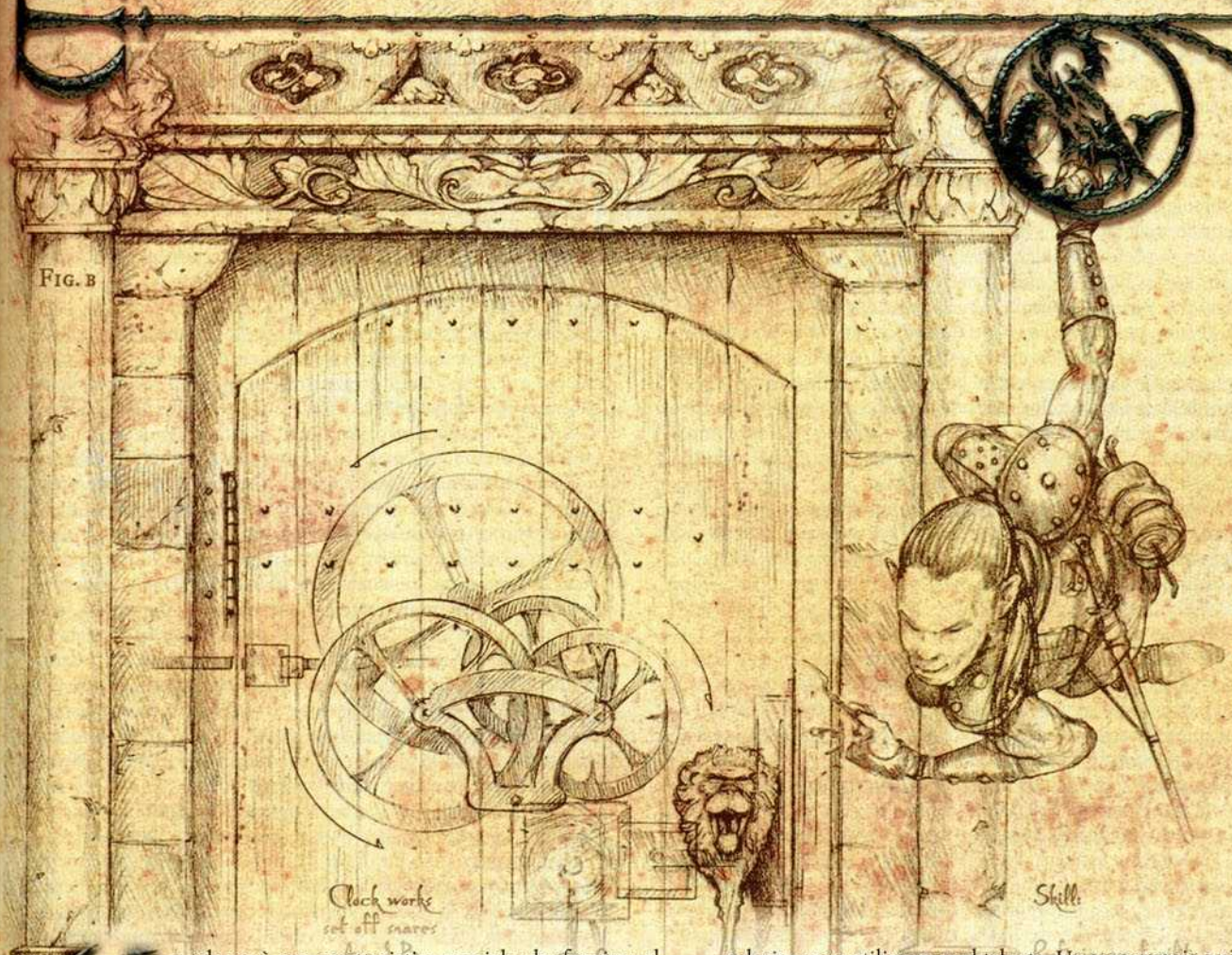
Il padrone di un corvo famiglio (vedi la sezione "Famigli", pagina 56) riceve un bonus di +3 alle prove di Valutare.

Un personaggio con il talento Diligente ottiene un bonus di +2 alle prove di Valutare.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in un'abilità di Artigianato, ottiene un bonus di +2 alle prove di Valutare legate agli oggetti realizzati con quell'abilità di Artigianato (vedi "Artigianato", pagina 68).

Senza addestramento: Se si effettua la prova senza addestramento, con oggetti comuni, il fallimento significa che non si valuta, e con gli oggetti rari, la riuscita significa una valutazione dal 50% al 150% (2d6+3 volte 10%).

TALENTI



Illus. di A. Swekel

Un talento è una caratteristica speciale che fornisce al personaggio una nuova capacità o ne migliora una che già possiede. Ad esempio, Lidda (una halfling ladra) sceglie di cominciare con il talento Iniziativa Migliorata al 1° livello. Questo talento conferisce un bonus di +4 a tutte le sue prove di iniziativa. Al 3° livello (vedi Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22) Lidda ottiene un nuovo talento e sceglie Schivare. Questo talento, che migliora la sua Classe Armatura contro un avversario da lei designato, le consente di scansare con maggiore efficacia gli attacchi di quest'ultimo.

Un talento, a differenza di un'abilità, non ha gradi. Il personaggio possiede un talento o non lo possiede affatto.

ACQUISIRE TALENTI

I talenti, a differenza delle abilità, non si comprano con i punti. Il giocatore deve solo sceglierli per il proprio personaggio. Ogni personaggio ottiene un talento all'atto della sua creazione. Al 3° livello e ad ogni tre livelli successivi (6°, 9°, 12°, 15° e 18° livello) acquisisce un altro talento (vedi Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22). I talenti si acquisiscono in base al livello del personaggio, a prescindere dai livelli di ciascuna classe.

In aggiunta, i membri di alcune classi inoltre ottengono talenti bonus come privilegi di classe. Questi talenti si scelgono da elenchi speciali (per i dettagli, vedi "Talenti bonus dei guerrieri", sotto, e la descrizione di ciascuna classe nel Capitolo 3).

Un personaggio umano ottiene altresì un talento bonus al 1° livello, a scelta del giocatore. Questo talento bonus può essere uno qualsiasi tra tutti quelli ammissibili per il personaggio.

PREREQUISITI

Alcuni talenti richiedono dei prerequisiti. Il proprio personaggio deve avere la caratteristica, il privilegio di classe, il talento, l'abilità, il bonus di attacco o altre peculiarità assegnati per poter selezionare o utilizzare quel talento. Un personaggio può ottenere un talento allo stesso livello in cui soddisfa il prerequisito. Ad esempio, al 3° livello, il mezzorco barbaro Krusk potrebbe spendere un punto abilità nell'abilità Cavalcare (guadagnando il suo primo grado in Cavalcare) e selezionare allo stesso tempo il talento Combattere in Sella.

Un personaggio non può utilizzare un talento se ha perso un prerequisito. Ad esempio, se il punteggio di Forza del personaggio scende sotto il 13 a causa di un *raggio di indebolimento*, egli non può utilizzare il talento Attacco Poderoso fino a quando il prerequisito non è di nuovo soddisfatto.

TIPI DI TALENTI

Alcuni talenti sono generali, nel senso che non ci sono regole speciali che li governano come gruppo. Altri sono talenti di creazione oggetto, che permettono agli incantatori di creare oggetti magici di ogni sorta. Un talento di metamagia permette all'incantatore di preparare e lanciare un incantesimo con maggiore efficacia, sebbene l'incantesimo debba essere trattato come se fosse di un livello più alto di quanto non sia realmente.

TALENTI BONUS DEI GUERRIERI

I talenti bonus ottenuti dai guerrieri vanno selezionati in un sottoinsieme dell'elenco dei talenti, come riportato nella Tabella 5-1 (pagina 90). Ogni talento designato come talento dei guerrieri può essere selezionato come talento bonus dei guerrieri. Si noti che i talenti così designati sono comunque accessibili ai personaggi di altre classi, a patto che vengano soddisfatti tutti i prerequisiti.

TALENTI DI CREAZIONE OGGETTO

Gli incantatori possono utilizzare il loro potere personale per creare oggetti magici permanenti. Tuttavia, si tratta di un'attività molto faticosa. Un incantatore deve infondere una parte di sé in ogni oggetto magico che crea.

Un talento di creazione oggetto permette all'incantatore di creare un oggetto magico di un certo tipo. A prescindere dal tipo di oggetto considerato, tutti i vari tipi di talenti di creazione oggetto hanno alcune peculiarità in comune.

Costo in PE: Il potere e l'energia, altrimenti conservati dall'incantatore, vengono consumati nella creazione di un oggetto magico. Il costo in PE è pari a 1/25 del costo dell'oggetto in monete d'oro (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per il costo degli oggetti). Un personaggio non può spendere così tanti PE nella creazione di un oggetto da perdere un livello. Tuttavia, dopo aver guadagnato abbastanza PE per raggiungere un nuovo livello, può spendere immediatamente i PE così ottenuti per creare un oggetto invece di conservarli per raggiungere il livello successivo.

Costo in materie prime: Creare un oggetto magico richiede sostanze costose, molte delle quali vengono consumate nel processo. Il costo di queste materie è pari alla metà del costo dell'oggetto.

Ad esempio, al 12° livello la maga Mialee ottiene il talento Forgiare Anelli e crea un *anello di protezione* +3. Il costo dell'anello è di 18.000 mo, per cui la creazione le costa 720 PE più 9.000 mo.

Utilizzare un talento di creazione oggetto richiede anche l'accesso a un laboratorio o a un'officina magica, attrezzi speciali e così via. Un personaggio in genere avrà a disposizione tutto l'occorrente, a meno che non sussistano circostanze particolari (se, per esempio, è in viaggio lontano da casa).

Tempo: Il tempo di creazione di un oggetto magico dipende dal talento e dal costo dell'oggetto. Il tempo minimo è un giorno.

Costo dell'oggetto: Mescere Pozioni, Creare Bacchette e Scrivere Pergamene creano oggetti che riproducono direttamente un determinato effetto magico, e il potere di questi oggetti dipende dal livello del loro incantatore, ossia un incantesimo da uno di questi oggetti ha il potere che avrebbe se lanciato da un incantatore di quel livello. Una *bacchetta delle palle di fuoco* di 8° livello dell'incantatore, ad esempio, crea *palle di fuoco* che infliggono 8d6 danni e hanno un raggio di azione massimo di 216 metri. Il prezzo di questi oggetti (e quindi il costo in PE e il costo in materie prime) dipende inoltre dal livello dell'incantatore. Il livello dell'incantatore deve essere sufficiente per permettere al creatore dell'oggetto di lanciare l'incantesimo a quel livello. Per determinare il prezzo finale di ciascun oggetto, si moltiplichi il livello dell'incantatore per il livello dell'incantesimo e infine si moltiplichi tale risultato per una costante, come illustrato di seguito:

Pergamene: Prezzo base = livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 25 mo.

Pozioni: Prezzo base = livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 50 mo.

Bacchette: Prezzo base = livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore x 750 mo.

Ai fini di questo calcolo, gli incantesimi di livello 0 vanno conteggiati come se avessero un livello dell'incantesimo pari a 1/2.

Costi extra: Qualsiasi pozione, pergamena o bacchetta che racchiude un incantesimo con componente materiale costosa o con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. Per pozioni e pergamene il creatore deve consumare la componente materiale o pagare i PE quando crea l'oggetto. Per una bacchetta il creatore deve consumare cinquanta copie della componente materiale oppure pagare cinquanta volte il costo in PE.

Alcuni oggetti magici allo stesso modo hanno un costo extra di componenti materiali o di PE come indicato nelle rispettive descrizioni. Ad esempio, un *anello dei tre desideri* costa 15.000 PE oltre al costo normale (lo stesso costo in PE per lanciare tre volte *desiderio*).

TALENTI DI METAMAGIA

Un incantatore che approfondisce lo studio della magia, impara via via a lanciare incantesimi in modi nuovi e diversi da come erano stati ideati o da come li aveva appresi in origine. Ad esempio, questi potrebbe capire come lanciare un incantesimo senza le componenti verbali, a una potenza maggiore o alla velocità del pensiero. Preparare e lanciare un incantesimo in questo modo è più difficile del normale, ma grazie ai talenti di metamagia ci si può comunque riuscire.

Ad esempio, Mialee, al 3° livello, acquisisce Incantesimi Silenziosi, un talento che le permette di lanciare un incantesimo senza la componente verbale, purché si occupi uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo. Se prepara *charme* come incantesimo silenzioso, deve quindi consumare uno slot dei suoi incantesimi di 2° livello. In realtà, l'incantesimo è ancora di 1° livello, per cui la CD dei suoi tiri salvezza sulla Volontà rimane invariata. Si noti che Mialee non è in grado di preparare un incantesimo di 2° livello come incantesimo silenzioso perché non possiede slot di 3° livello, disponibili solo dopo aver raggiunto il 5° livello di maga.

Maghi e incantatori divini: Maghi e incantatori divini (chierici, druidi, paladini e ranger) devono preparare i loro incantesimi in anticipo, e al tempo stesso scegliere gli incantesimi su cui applicare i propri talenti di metamagia (ossia, gli incantesimi che occuperanno slot di livelli superiori al normale).

Stregoni e bardi: Stregoni e bardi scelgono gli incantesimi quando li lanciano, e in quell'istante possono decidere se utilizzare o meno i talenti di metamagia per potenziare i loro incantesimi. Gli incantesimi così potenziati, anche in questo caso, occupano uno slot di livello superiore. Tuttavia, dato che stregoni e bardi non possono preparare in anticipo gli incantesimi in forma metamagica, devono applicare il talento di metamagia sul momento. In questi casi, va da sé, impiegano un tempo più lungo del normale per lanciare un incantesimo metamagico (ossia, potenziato da un talento di metamagia). Se il tempo di lancio normale di un incantesimo è 1 azione, stregoni e bardi impiegano un'azione di round completo per lanciare una versione metamagica dello stesso. (Si noti che questo non corrisponde al tempo di lancio di 1 round, come descritto nella sezione "Lanciare un incantesimo", pagina 143).

Infine, gli incantesimi con un tempo di lancio più lungo richiedono un'azione di round completo aggiuntiva per essere lanciati.

Lancio spontaneo e talenti di metamagia: Un chierico che lancia spontaneamente gli incantesimi *curare* o *infliggere*, in alternativa può lanciare la versione metamagica degli stessi. Ad esempio, un chierico di 11° livello può convertire un incantesimo preparato di 6° livello in un *cura ferite critiche* potenziato. Si noti che in questo caso occorre del tempo extra. Lanciare spontaneamente un incantesimo metamagico con tempo di lancio pari a 1 azione richiede un'azione di round completo, mentre per quelli con tempo di lancio più lungo occorre un'azione di round completo aggiuntiva per il lancio.

Effetti dei talenti di metamagia su un incantesimo: In ogni caso, un incantesimo metamagico continua a funzionare al suo livello originale, anche qualora fosse preparato e lanciato come incantesimo di livello superiore. Non vi è alcuna modifica ai tiri, a meno che non sia altrimenti indicato nella descrizione del talento. Le modifiche indotte da questi talenti si applicano soltanto agli incantesimi lanciati direttamente da chi utilizza il talento. Un incantatore non può utilizzare un talento di metamagia per modificare un incantesimo lanciato da una bacchetta, pergamena o altri oggetti.

I talenti di metamagia che permettono di eliminare le componenti di un incantesimo (come Incantesimi Immobili o Incantesimi Silenziosi), non eliminano però l'attacco di opportunità derivante dal lanciare quello stesso incantesimo sotto minaccia. Ad ogni modo, un incantesimo modificato dal talento Incantesimi Rapidi non provoca alcun attacco di opportunità.

I talenti di metamagia non sono applicabili a tutti gli incantesimi. Si vedano le specifiche descrizioni dei talenti per sapere quali incantesimi non sono modificabili con un particolare talento.

Talenti di metamagia multipli su un incantesimo: Un incantatore può applicare più talenti di metamagia sullo stesso incantesimo (le eventuali variazioni di livello si sommano). Una versione silenziosa e immobile di *charme*, ad esempio, viene preparata e lanciata come un incantesimo di 3° livello (un incantesimo di 1° livello incrementato di un livello per ciascun talento di metamagia). È ovvio che lo stesso talento di metamagia può essere applicato soltanto una volta su un dato incantesimo. Non si può applicare più volte lo stesso talento di metamagia su un dato incantesimo (ad esempio, non si può lanciare un *dardo incantato* a doppia potenza per ottenere il 100% in più di danni).

Oggetti magici e talenti di metamagia: Il personaggio grazie ai talenti di creazione oggetto può immagazzinare incantesimi metamagici in pergamene, pozioni o bacchette. I limiti di livello per la

creazione delle pozioni e delle bacchette vanno conteggiati rispetto ai livelli degli incantesimi risultanti dall'applicazione dei talenti di metamagia. Non è necessario possedere talenti di metamagia per attivare oggetti contenenti incantesimi dello stesso tipo di metamagia.

Incantesimi metamagici e controincantesimi: Un incantesimo potenziato da un talento di metamagia rimane immutato agli effetti di un controincantesimo o nella sua capacità di controincantare altri incantesimi (vedi la sezione "Controincantesimi", pagina 170).

DESCRIZIONE DEI TALENTI

Quello che segue è il formato standard per le descrizioni dei talenti.

NOME DEL TALENTO [TIPO DI TALENTO]

Descrizione sintetica di cosa fa o rappresenta il talento.

Prerequisito: Un punteggio di caratteristica minimo, un altro talento (o talenti), un bonus di attacco base minimo, un numero minimo di gradi in una o più abilità o un livello che il personaggio deve possedere per poter acquisire questo talento. Questa sezione è assente se il talento non ha prerequisiti. Un talento può avere più di un prerequisito.

Beneficio: Cosa permette di fare il talento al personaggio. Se il personaggio possiede lo stesso talento più di una volta, i suoi benefici non si sommano, a meno che non sia indicato diversamente nella descrizione. In generale, possedere un talento due volte è come possederlo una volta sola.

Normale: In cosa è limitato o impossibilitato un personaggio che non possiede questo talento. Se il mancato possesso di questo talento non implica particolari svantaggi, questa sezione è assente.

Speciale: Elementi aggiuntivi riguardanti il talento che possono tornare utili per decidere se acquisire o meno il talento.

ABILITÀ FOCALIZZATA [GENERALE]

Il personaggio sceglie un'abilità, come Muoversi Silenziosamente. Egli dimostra una grande bravura nell'utilizzo di tale abilità.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +3 a tutte le prove di abilità che riguardano quella abilità.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a una nuova abilità.

ACROBATICO [GENERALE]

Il personaggio possiede una straordinaria consapevolezza del proprio corpo e una spiccata coordinazione motoria.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Acrobazia e di Saltare.

AFFERRARE FRECCE [GENERALE]

Il personaggio è in grado di afferrare le frecce in arrivo, così come i quadrelli delle balestre, le lance e le altre armi da tiro o da lancio.

Prerequisiti: Des 15, Colpo Senz'Armi Migliorato, Deviare Frecce.

Beneficio: Quando viene usato il talento Deviare Frecce (vedi pagina 95), il personaggio può afferrare l'arma anziché limitarsi a deviarla. Armi da lancio, come asce o lance, si possono immediatamente scagliare indietro contro l'aggressore originale (persino se non è il proprio turno) o si possono raccogliere per utilizzarle in un secondo momento.

Il personaggio deve avere almeno una mano libera (che non impugna niente) per utilizzare questo talento.

Speciale: Un guerriero può selezionare Afferrare Frecce come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

AFFINITÀ ANIMALE [GENERALE]

Il personaggio ha un buon rapporto con gli animali.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Addestrare Animali e di Cavalcare.

AGILE [GENERALE]

Il personaggio è piuttosto snodato ed equilibrato.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Artista della Fuga e di Equilibrio.

ALLERTA [GENERALE]

I sensi del personaggio si sono acuiti in maniera formidabile.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Ascoltare e di Osservare.

Speciale: Il padrone di un famiglio (vedi il riquadro "Famigli", pagina 56) ottiene il talento Allerta quando il famiglio è a portata di mano.

ARMA ACCURATA [GENERALE]

Il personaggio maneggia con grande bravura armi che traggono vantaggi tanto dalla Destrezza quanto dalla Forza.

Prerequisiti: Competenza nell'arma, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Con un'arma leggera, una catena chiodata, una frusta o uno stocco adatte a una creatura della propria taglia, il personaggio può utilizzare il modificatore di Destrezza invece di quello di Forza al suo tiro per colpire. Se il personaggio imbraccia uno scudo, subisce la penalità di armatura alla prova di quest'ultimo al proprio tiro per colpire.

Speciale: Un guerriero può selezionare Arma Accurata come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

Le armi naturali vanno sempre considerate alla stregua di armi leggere.

ARMA FOCALIZZATA [GENERALE]

Il personaggio sceglie un tipo di arma, come ad esempio l'ascia bipenne. Egli può altresì scegliere "colpo senz'armi" o "lottare" (o "raggio", nel caso di un incantatore) come armi da utilizzare ai fini di questo talento. Il personaggio maneggia quest'arma con grande bravura (se il personaggio ha scelto "raggio", questi padroneggia con grande bravura i raggi, come quelli prodotti dall'incantesimo *raggio di gelo*).

Prerequisiti: Competenza nell'arma prescelta, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire effettuati impugnando l'arma prescelta.

Speciale: Il personaggio può acquisire Arma Focalizzata più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Un guerriero può selezionare Arma Focalizzata come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38). Un guerriero deve prima possedere Arma Focalizzata su una specifica arma, per poi ottenere il talento Arma Specializzata su quell'arma.

ARMA FOCALIZZATA SUPERIORE [GENERALE]

Il personaggio sceglie un tipo di arma, come ad esempio l'ascia bipenne, per il quale ha già acquisito Arma Focalizzata. Egli può altresì scegliere "colpo senz'armi" o "lottare" come armi da utilizzare ai fini di questo talento. Il personaggio maneggia quest'arma con grande bravura.

Prerequisiti: Competenza nell'arma prescelta, Arma Focalizzata nell'arma prescelta, guerriero di 8° livello.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire effettuati impugnando l'arma prescelta. Questo bonus è cumulabile con gli altri bonus al tiro per colpire, compreso quello derivante da Arma Focalizzata (vedi sopra).

Speciale: Il personaggio può acquisire Arma Focalizzata Superiore più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Un guerriero deve prima possedere Arma Focalizzata Superiore su una specifica arma, per poi ottenere il talento Arma Specializzata Superiore su quell'arma.

Un guerriero può selezionare Arma Focalizzata Superiore come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

ARMA SPECIALIZZATA [GENERALE]

Il personaggio sceglie un tipo di arma, come ad esempio l'ascia bipenne, per il quale ha già acquisito il talento Arma Focalizzata. Egli può altresì scegliere "colpo senz'armi" o "lottare" come armi da utilizzare ai fini di questo talento. Il personaggio infligge danni extra, quando impugna quest'arma.

Prerequisiti: Competenza nell'arma prescelta, Arma Focalizzata nell'arma prescelta, guerriero di 4° livello.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i danni

TABELLA 5-1: TALENTI

Talenti generali	Prerequisiti	Benefici
Abilità Focalizzata[1]	-	Bonus di +3 alle prove dell'abilità prescelta
Acrobatico	-	Bonus di +2 alle prove di Acrobazia e Saltare
Affinità Animale	-	Bonus di +2 alle prove di Addestrare Animali e Cavalcare
Agile	-	Bonus di +2 alle prove di Artista della Fuga e Equilibrio
Allerta	-	Bonus di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare
Arma Accurata[1, 2]	Competenza nell'arma, bonus di attacco base +1	Utilizza il modificatore di Des invece di quello di For ai tiri per colpire con le armi leggere
Arma Focalizzata[1, 2]	Competenza nell'arma prescelta, bonus di attacco base +1	Bonus di +1 ai tiri per colpire con l'arma prescelta
Arma Specializzata[1, 2]	Competenza nell'arma prescelta, Arma Focalizzata nell'arma prescelta, guerriero di 4° livello	Bonus di +2 ai danni con l'arma prescelta
Arma Focalizzata Superiore[1, 2]	Competenza nell'arma prescelta, Arma Focalizzata nell'arma prescelta, guerriero di 8° livello	Bonus di +2 ai tiri per colpire con l'arma prescelta
Arma Specializzata Superiore[1, 2]	Competenza nell'arma prescelta, Arma Focalizzata nell'arma prescelta, Arma Focalizzata Superiore nell'arma prescelta, Arma Specializzata nell'arma prescelta, guerriero di 12° livello	Bonus di +4 ai danni con l'arma prescelta
Atletico	-	Bonus di +2 alle prove di Nuotare e Scalare
Attacco Poderoso[2]	For 13	Scambia il bonus all'attacco con i danni (fino al bonus di attacco base)
Incalzare[2]	For 13, Attacco Poderoso	Un attacco in mischia extra per un avversario abbattuto
Incalzare Potenziato[2]	For 13, Attacco Poderoso, Incalzare, bonus di attacco base +4	Nessun limite agli attacchi di incalzare per ogni round
Oltrepassare Migliorato[2]	For 13, Attacco Poderoso	Bonus di +4 ai tentativi di buttare a terra
Spezzare Migliorato[2]	For 13, Attacco Poderoso	Bonus di +4 ai tentativi di colpire un oggetto; nessun attacco di opportunità
Spingere Migliorato[2]	For 13, Attacco Poderoso	Bonus di +4 ai tentativi di spingere; nessun attacco di opportunità
Aumentare Evocazione	Incantesimi Focalizzati (evocazione)	Le creature evocate ottengono +4 For, +4 Cos
Autorità	Personaggio di 6° livello	Chiama a raccolta gregari e seguaci
Autosufficiente	-	Bonus di +2 alle prove di Guarire e Sopravvivenza
Colpo Senz'Armi Migliorato[2]	-	È considerato armato anche senz'armi
Deviare Frecce[2]	Des 13, Colpo Senz'Armi Migliorato	Devia un attacco a distanza al round
Afferrare Frecce[2]	Des 15, Colpo Senz'Armi Migliorato, Deviare Frecce	Afferra un attacco a distanza deviato
Lottare Migliorato[2]	Des 13, Colpo Senz'Armi Migliorato	Bonus di +4 alle prove di lottare; nessun attacco di opportunità
Pugno Stordente[2]	Des 13, Sag 13, Colpo Senz'Armi Migliorato, bonus di attacco base +8	Stordisce l'avversario con un attacco senz'armi
Combattere alla Cieca[2]	-	Ripete il tiro percentuale fallito contro l'occultamento
Combattere con Due Armi[2]	Des 15	Riduce di 2 le penalità per combattere con due armi
Combattere con Due Armi Migliorato[2]	Des 17, Combattere con Due Armi, bonus di attacco base +6	Ottiene un secondo attacco con la mano secondaria
Combattere con Due Armi Superiore[2]	Des 19, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, bonus di attacco base +11	Ottiene un terzo attacco con la mano secondaria
Difendere con Due Armi[2]	Des 15, Combattere con Due Armi	La mano secondaria conferisce un bonus di scudo +1 alla CA
Combattere in Sella[2]	Cavalcare 1 grado	Nega gli attacchi alla cavalcatura con una prova di Cavalcare
Attacco in Sella[2]	Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella	Si muove prima e dopo una carica in sella
Carica Devastante[2]	Cavalcare 1 grado, Attacco in Sella, Combattere in Sella	Raddoppia i danni con una carica in sella
Tirare in Sella[2]	Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella	Dimezza le penalità per gli attacchi a distanza in sella
Travolgere[2]	Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella	L'avversario viene travolto dal personaggio in sella
Competenza nelle Armature (leggere)	-	Nessuna penalità di armatura alla prova ai tiri per colpire
Competenza nelle Armature (medie)	Competenza nelle Armature (leggere)	Nessuna penalità di armatura alla prova ai tiri per colpire
Competenza nelle Armature (pesanti)	Competenza nelle Armature (medie)	Nessuna penalità di armatura alla prova ai tiri per colpire
Competenza nelle Armi Esotiche[1, 2]	Bonus di attacco base +1	Nessuna penalità agli attacchi con un'arma esotica
Competenza nelle Armi da Guerra[1]	-	Nessuna penalità agli attacchi con un'arma da guerra
Competenza nelle Armi Semplici	-	Nega la penalità di -4 agli attacchi con un'arma semplice
Competenza negli Scudi	-	Nessuna penalità di armatura alla prova al tiro per colpire
Attacco con lo Scudo Migliorato[2]	Competenza negli Scudi	Mantiene il bonus alla CA quando colpisce con lo scudo
Competenza negli Scudi Torre	Competenza negli Scudi	Nessuna penalità di armatura alla prova al tiro per colpire
Controincantesimo Migliorato	-	Contrasta incantesimo con un incantesimo della stessa scuola
Correre	-	Corre 5 volte più veloce della velocità normale, bonus di +4 alle prove di Saltare dopo una rincorsa
Critico Migliorato[1, 2]	Competenza nell'arma, bonus di attacco base +8	Raddoppia l'intervallo di minaccia dell'arma
Diligente	-	Bonus di +2 alle prove di Decifrare Scritture e Valutare
Dita Sottili	-	Bonus di +2 alle prove di Disattivare Congegni e Scassinare Serrature
Escludere Materiali	-	Lancia incantesimi senza le componenti materiali
Estrazione Rapida[2]	Bonus di attacco base +1	Estrae un'arma come azione gratuita
Furtivo	-	Bonus di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi
Incantare in Combattimento	-	Bonus di +4 alle prove di Concentrazione per lanciare incantesimi sulla difensiva
Incantesimi Focalizzati[1]	-	Bonus di +1 alla CD di tutti i tiri salvezza contro la scuola di magia prescelta

Incantesimi Focalizzati Superiore[1]	Incantesimi Focalizzati	Bonus di +1 alla CD di tutti i tiri salvezza contro la scuola di magia prescelta
Incantesimi Inarrestabili	-	Bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi
Incantesimi Inarrestabili Superiore	Incantesimi Inarrestabili	Bonus di +4 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi
Incantesimi Naturali	Sag 13, Capacità di *forma selvatica*	Lancia incantesimi in *forma selvatica*
Indagatore	-	Bonus di +2 alle prove di Cercare e Raccogliere Informazioni
Ingannevole	-	Bonus di +2 alle prove di Camuffare e Falsificare
Iniziativa Migliorata[2]	-	Bonus di +4 ai tiri di iniziativa
Maestria in Combattimento[2]	Int 13	Scambia il bonus di attacco con il bonus alla CA (fino a 5 punti)
Disarmare Migliorato[2]	Int 13, Maestria in Combattimento	Bonus di +4 alle prove per disarmare; nessun attacco di opportunità
Fintare Migliorato[2]	Int 13, Maestria in Combattimento	Effettua una finta in mischia come azione di movimento
Sbilanciare Migliorato[2]	Int 13, Maestria in Combattimento	Bonus di +4 per i tentativi di sbilanciare; nessun attacco di opportunità
Attacco Turbinante[2]	Des 13, Int 13, Attacco Rapido, Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare, bonus di attacco base +4	Un attacco in mischia contro tutti gli avversari entro la portata
Manolesta	-	Bonus di +2 alle prove di Rapidità di Mano e Utilizzare Corde
Negoziatore	-	Bonus di +2 alle prove di Diplomazia e Percepire Intenzioni
Padronanza degli Incantesimi[1]	Mago di 1° livello	Prepara alcuni incantesimi senza il libro degli incantesimi
Persuasivo	-	Bonus di +2 alle prove di Intimidire e Raggirare
Resistenza Fisica	-	Bonus di +4 alle prove o ai tiri salvezza per evitare i danni non letali
Duro a Morire	Resistenza Fisica	Rimane cosciente tra -1 e -9 pf
Ricarica Rapida[2]	Competenza nella balestra	Ricarica una balestra più velocemente
Riflessi in Combattimento[2]	-	Attacchi di opportunità aggiuntivi
Riflessi Fulminei	-	Bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi
Robustezza[3]	-	+3 punti ferita
Scacciare Extra[3]	Capacità di scacciare o intimorire creature	Può scacciare o intimorire quattro volte in più al giorno
Scacciare Migliorato	Capacità di scacciare o intimorire creature	+1 per livello alle prove di scacciare
Schivare[2]	Des 13	Bonus di schivare +1 alla CA contro un avversario prescelto
Mobilità[2]	Des 13, Schivare	Bonus di schivare +4 alla CA contro alcuni attacchi di opportunità
Attacco Rapido[2]	Des 13, Mobilità, Schivare, bonus attacco base +4	Si muove prima e dopo l'attacco in mischia
Seguire Tracce	-	Utilizza l'abilità Sopravvivenza per trovare tracce
Tempra Possente	-	Bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra
Tiro Ravvicinato[2]	-	Bonus di +1 agli attacchi a distanza e ai danni entro 9 m
Tiro Lontano[2]	Tiro Ravvicinato	Aumenta l'incremento di gittata del 50% o del 100%
Tiro Preciso[2]	Tiro Ravvicinato	Nega la penalità di -4 per tirare in mischia
Tiro Rapido[2]	Des 13, Tiro Ravvicinato	Un attacco a distanza extra per round
Tiro in Movimento[2]	Des 13, Mobilità, Schivare, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +4	Si muove prima e dopo un attacco a distanza
Tiro Multiplo[2]	Des 17, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +6	Scaglia due o più frecce contemporaneamente
Tiro Preciso Migliorato[2]	Des 19, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +11	Ignora copertura/occultamento minori di quelli totali sugli attacchi a distanza
Vocazione Magica	-	Bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica e Utilizzare Oggetti Magici
Volontà di Ferro	-	Bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà

Talenti di creazione oggetto	**Prerequisiti**	**Benefici**
Scrivere Pergamene	Incantatore di 1° livello	Crea pergamene magiche
Mescere Pozioni	Incantatore di 3° livello	Crea pozioni magiche
Creare Oggetti Meravigliosi	Incantatore di 3° livello	Crea oggetti magici
Creare Bacchette	Incantatore di 5° livello	Crea bacchette magiche
Creare Armi e Armature Magiche	Incantatore di 5° livello	Crea armi, armature e scudi magici
Creare Verghe	Incantatore di 9° livello	Crea verghe magiche
Creare Bastoni	Incantatore di 12° livello	Crea bastoni magici
Forgiare Anelli	Incantatore di 12° livello	Crea anelli magici

Talenti di metamagia	**Prerequisiti**	**Benefici**
Incantesimi Ampliati	-	Raddoppia l'area dell'incantesimo
Incantesimi Estesi	-	Raddoppia la durata dell'incantesimo
Incantesimi Immobili	-	Lancia gli incantesimi senza le componenti somatiche
Incantesimi Ingranditi	-	Raddoppia il raggio di azione dell'incantesimo
Incantesimi Intensificati	-	Lancia un incantesimo come se fosse di un livello più alto
Incantesimi Massimizzati	-	Massimizza gli effetti numerici variabili di un incantesimo
Incantesimi Potenziati	-	Aumenta gli effetti numerici variabili di un incantesimo del 50%
Incantesimi Rapidi	-	Lancia gli incantesimi come azione gratuita
Incantesimi Silenziosi	-	Lancia gli incantesimi senza le componenti verbali

1 Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a una nuova abilità, arma, scuola di magia o selezione di incantesimi.
2 Un guerriero può selezionare questo talento come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri.
3 Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulabili.

inflitti con l'arma prescelta.

Speciale: Il personaggio può acquisire Arma Specializzata più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Un guerriero può selezionare Arma Specializzata come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

ARMA SPECIALIZZATA SUPERIORE [GENERALE]

Il personaggio sceglie un tipo di arma, come ad esempio l'ascia bipenne, per il quale ha già acquisito il talento Arma Specializzata. Egli può altresì scegliere "colpo senz'armi" o "lottare" come armi da utilizzare ai fini di questo talento. Il personaggio infligge danni extra, quando impugna quest'arma.

Prerequisiti: Competenza nell'arma prescelta, Arma Focalizzata nell'arma prescelta, Arma Focalizzata Superiore nell'arma prescelta, Arma Specializzata nell'arma prescelta, guerriero di 12° livello.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i danni inflitti con l'arma prescelta. Questo bonus è cumulabile con gli altri bonus ai danni, compreso quello derivante da Arma Specializzata (vedi sopra).

Speciale: Il personaggio può acquisire Arma Specializzata Superiore più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Un guerriero può selezionare Arma Specializzata Superiore come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

ATLETICO [GENERALE]

Il personaggio è in forma smagliante; adora le attività all'aria aperta.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Nuotare e di Scalare.

ATTACCO CON LO SCUDO MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio può percuotere con lo scudo senza perdere il proprio bonus di scudo alla Classe Armatura.

Prerequisito: Competenza negli Scudi.

Beneficio: Quando il personaggio percuote con lo scudo, continua ad applicare il suo bonus di scudo alla Classe Armatura.

Normale: Un personaggio privo di questo talento che percuote con lo scudo, perde il suo bonus di scudo alla CA fino al turno successivo.

Speciale: Un guerriero può selezionare Attacco con lo Scudo Migliorato come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

ATTACCO PODEROSO [GENERALE]

Il personaggio può compiere attacchi in mischia straordinariamente potenti.

Prerequisito: For 13.

Beneficio: Al proprio turno, il personaggio, prima di effettuare i tiri per colpire per il round, può decidere di sottrarre un numero da tutti i suoi tiri per colpire in mischia e sommare quello stesso numero a tutti i suoi tiri dei danni in mischia. Questo numero non può superare il bonus di attacco base del personaggio. La penalità agli attacchi e i bonus ai danni si applicano fino all'azione successiva del personaggio.

Speciale: Se il personaggio impugna un'arma a due mani, o un'arma a una mano ma impugnata a due mani, aggiunge ai danni il doppio del numero sottratto ai rispettivi tiri per colpire. Il personaggio non può sommare il bonus di Attacco Poderoso ai danni inflitti da un'arma leggera (escluse le armi naturali o i colpi senz'armi), nonostante la penalità ai tiri per colpire si applichi ugualmente. (In generale, si consideri un'arma doppia come un'arma leggera a una mano. Se il personaggio decide di impugnarla a due mani, attaccando in un round con una sola delle sue due estremità, la si consideri allora un'arma a due mani).

Un guerriero può selezionare Attacco Poderoso come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

ATTACCO RAPIDO [GENERALE]

Il personaggio è in grado di compiere veloci attacchi in mischia ed elaborati giochi di gambe.

Prerequisiti: Des 13, Mobilità, Schivare, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Quando il personaggio compie un'azione di attacco con un'arma da mischia, può muoversi sia prima sia dopo l'attacco, purché la distanza totale percorsa non superi quella consentita dalla propria velocità. Muoversi in questo modo non conferisce alcun attacco di opportunità a chi si deve difendere da questo attacco, anche se potrebbe provocare attacchi di opportunità da parte di altre creature, come appropriato. Il personaggio non può utilizzare questo talento se indossa un'armatura pesante.

Il personaggio, per sfruttare i benefici di Attacco Rapido, deve muoversi di almeno 1,5 metri sia prima che dopo aver portato l'attacco.

Speciale: Un guerriero può selezionare Attacco Rapido come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

ATTACCO IN SELLA [GENERALE]

Il personaggio è in grado di effettuare attacchi veloci in sella.

Prerequisiti: Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella.

Beneficio: Quando il personaggio è in sella e utilizza l'azione di carica, può muoversi e attaccare con una carica standard e poi muoversi ancora (continuando la linea retta della carica). Il movimento totale per quel round non può superare il doppio della propria velocità in sella. Il personaggio e la sua cavalcatura non subiscono alcun attacco di opportunità da parte dell'avversario attaccato.

Speciale: Un guerriero può selezionare Attacco in Sella come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

ATTACCO TURBINANTE [GENERALE]

Il personaggio può colpire avversari adiacenti con un attacco rapido e travolgente.

Prerequisiti: Des 13, Int 13, Attacco Rapido, Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Quando il personaggio compie un'azione di attacco completo, può rinunciare agli attacchi normali ed effettuare un attacco in mischia con il bonus di attacco base intero contro ciascun avversario che si trovi entro la portata.

Quando il personaggio utilizza il talento Attacco Turbinante, non può applicare i bonus o gli attacchi extra conferiti da altri talenti o capacità (come il talento Incalzare o l'incantesimo *velocità*).

Speciale: Un guerriero può selezionare Attacco Turbinante come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

AUMENTARE EVOCAZIONE [GENERALE]

Le creature evocate sono sopra la media.

Prerequisiti: Incantesimi Focalizzati (evocazione).

Beneficio: Ogni creatura evocata dal personaggio con un qualsiasi incantesimo di *evocazione* ottiene un bonus di potenziamento +4 alla Forza e alla Costituzione per la durata dell'incantesimo che la ha evocata.

AUTORITÀ [GENERALE]

Il personaggio fa parte di quel genere di individui che gli altri vogliono seguire, e si è messo all'opera per radunare gregari e seguaci.

Prerequisito: Personaggio di 6° livello.

Beneficio: Il personaggio può chiamare a sé compagni leali, seguaci devoti e subordinati che lo aiutino. Il DM possiede le informazioni sul tipo e sul numero di gregari che il personaggio è in grado di radunare.

Speciale: Si consulti il DM prima di selezionare questo talento, e poi si collabori con il DM per definire gregari e seguaci adatti al proprio personaggio (la *Guida del* DUNGEON MASTER contiene ulteriori informazioni su gregari e seguaci).

AUTOSUFFICIENTE [GENERALE]

Il personaggio sa badare a se stesso in climi rigidi e situazioni estreme.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Guarire e Sopravvivenza.

CARICA DEVASTANTE [GENERALE]

Il personaggio è in grado di compiere una devastante carica in sella.

Prerequisiti: Cavalcare 1 grado, Attacco in Sella, Combattere in Sella.

Beneficio: Quando il personaggio è in sella e utilizza l'azione di carica, infligge danni raddoppiati con un'arma da mischia (o danni triplicati con una lancia da cavaliere).

Speciale: Un guerriero può selezionare Carica Devastante come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

COLPO SENZ'ARMI MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio è in grado di combattere senz'armi.

Beneficio: Il personaggio è considerato armato anche quando si trova senz'armi; in altre parole, un personaggio senz'armi che attacca avversari armati, non subisce alcun attacco di opportunità da parte di questi ultimi. Tuttavia, questi può ancora effettuare un attacco di opportunità contro qualsiasi avversario che lo attacchi senz'armi.

In aggiunta, i colpi senz'armi possono infliggere danni letali oppure danni non letali, a discrezione del personaggio.

Normale: Un personaggio privo di questo talento viene considerato senz'armi quando combatte a mani nude, e può solo infliggere danni non letali con questo tipo di attacco.

Speciale: Un monaco riceve automaticamente Colpo Senz'Armi Migliorato come talento bonus al 1° livello (vedi pagina 46). Non deve selezionarlo.

Un guerriero può selezionare Colpo Senz'Armi Migliorato come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

COMBATTERE ALLA CIECA [GENERALE]

Il personaggio sa come combattere in mischia pur non essendo in grado di vedere i nemici.

Beneficio: In mischia, ogni volta che il personaggio manca l'avversario a causa dell'occultamento, può ripetere una volta il tiro percentuale fallito per vedere se è riuscito a colpire comunque (vedi "Occultamento", pagina 151).

Un attaccante invisibile non ottiene alcun vantaggio derivante dal colpire il personaggio in mischia. Cioè, il personaggio non perde il bonus positivo di Destrezza alla Classe Armatura e l'avversario non guadagna il normale bonus di +2 di invisibilità (vedi Tabella 8-5: "Modificatori al tiro per colpire" e Tabella 8-6: "Modificatori alla Classe Armatura", pagina 151). Tuttavia, i bonus dell'attaccante invisibile si applicano lo stesso agli attacchi a distanza.

Alla velocità del personaggio si applica soltanto la metà della normale penalità, se questi non è in grado di vedere. L'oscurità e la scarsa visibilità in generale riducono la velocità a tre quarti del normale, invece che a metà (vedi Tabella 9-4: "Movimento ostacolato", pagina 163).

Normale: Si applicano i modificatori al tiro per colpire standard per gli attaccanti invisibili che cercano di colpire il personaggio (vedi Tabella 8-5: "Modificatori al tiro per colpire", pagina 151); quest'ultimo perde anche il bonus di Destrezza alla CA. Si applica inoltre la riduzione della velocità per l'oscurità e la scarsa visibilità (vedi Tabella 9-4: "Movimento ostacolato", pagina 163).

Speciale: Il talento Combattere alla Cieca non ha alcuna utilità contro un personaggio influenzato dall'incantesimo *intermittenza*.

Un guerriero può selezionare Combattere alla Cieca come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

COMBATTERE CON DUE ARMI [GENERALE]

Il personaggio può combattere con un'arma in ogni mano. Può compiere un attacco extra ogni round con la seconda arma.

Prerequisito: Des 15.

Beneficio: Si riducono le penalità del personaggio al tiro per colpire nel combattimento con due armi. La penalità della mano primaria si riduce di 2 e quella della mano secondaria si riduce di 6.

Normale: Si veda "Combattere con due armi", pagina 154, e la Tabella 8-8: "Penalità al combattere con due armi", pagina 154.

Speciale: Un ranger di 2° livello che ha scelto lo stile di combattimento con due armi, può attaccare come se possedesse Combattere con Due Armi, persino se non soddisfa i suoi prerequisiti, ma solo quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura (vedi pagina 53).

Un guerriero può selezionare Combattere con Due Armi come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

COMBATTERE CON DUE ARMI MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio è un esperto nel combattere con due armi.

Prerequisiti: Des 17, Combattere con Due Armi, bonus di attacco base +6.

Beneficio: In aggiunta al normale attacco extra che possiede con la mano secondaria, il personaggio ottiene un secondo attacco con la mano secondaria, seppure con una penalità di -5 (vedi Tabella 8-8: "Penalità al combattere con due armi", pagina 154).

Normale: Un personaggio privo di questo talento, può solo disporre di un unico attacco extra con la mano secondaria.

Speciale: Un ranger di 6° livello che ha scelto lo stile di combattimento con due armi, può attaccare come se possedesse Combattere con Due Armi Migliorato, persino se non soddisfa i suoi prerequisiti, purché indossi un'armatura leggera o nessuna armatura (vedi pagina 53).

Un guerriero può selezionare Combattere con Due Armi Migliorato come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

COMBATTERE CON DUE ARMI SUPERIORE [GENERALE]

Il personaggio è un maestro nel combattere con due armi.

Prerequisiti: Des 19, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Il personaggio ottiene un terzo attacco con l'arma che impugna nella mano secondaria, seppure con una penalità di -10.

Speciale: Un ranger di 11° livello che ha scelto lo stile di combattimento con due armi, può attaccare come se possedesse Combattere con Due Armi Superiore, persino se non soddisfa i prerequisiti, purché indossi un'armatura leggera o nessuna armatura (vedi pagina 53).

Un guerriero può selezionare Combattere con Due Armi Superiore come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

COMBATTERE IN SELLA [GENERALE]

Il personaggio è in grado di combattere in sella.

Prerequisito: Cavalcare 1 grado.

Beneficio: Una volta per round, quando la propria cavalcatura viene colpita in battaglia, il personaggio ottiene una prova di Cavalcare (come reazione) per negare il colpo. Il colpo viene negato se la prova di Cavalcare è maggiore del tiro per colpire dell'avversario. (In altre parole, la prova di Cavalcare si sostituisce alla Classe Armatura della cavalcatura, sempre che questa risulti migliore della CA normale della cavalcatura).

Speciale: Un guerriero può selezionare Combattere in Sella come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

COMPETENZA NELLE ARMATURE (LEGGERE) [GENERALE]

Il personaggio è competente nell'uso delle armature leggere (vedi Tabella 7-6: "Armature e scudi", pagina 122).

Beneficio: Quando il personaggio utilizza un tipo di armatura in cui è competente, la penalità di armatura alla prova si applica solo alle seguenti abilità: Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare.

Normale: Un personaggio che indossa un'armatura in cui non è competente subisce la penalità di armatura alla prova al tiro per colpire e a tutte le prove di abilità che riguardano il movimento, comprese le prove di Cavalcare.

Speciale: Tutte le classi tranne maghi, monaci e stregoni, possiedono Competenza nelle Armature (leggere) come talento bonus. Non devono selezionarlo.

COMPETENZA NELLE ARMATURE (MEDIE) [GENERALE]

Il personaggio è competente nell'uso delle armature medie (vedi Tabella 7-6: "Armature e scudi", pagina 122).

Prerequisito: Competenza nelle Armature (leggere).

Beneficio: Vedi Competenza nelle Armature (leggere).

Normale: Vedi Competenza nelle Armature (leggere).

Speciale: Barbari, bardi, chierici, druidi, guerrieri e paladini pos-

siedono Competenza nelle Armature (medie) come talento bonus. Non devono selezionarlo.

COMPETENZA NELLE ARMATURE (PESANTI) [GENERALE]

Il personaggio è competente nell'uso delle armature pesanti (vedi Tabella 7-6: "Armature e scudi", pagina 122).

Prerequisiti: Competenza nelle Armature (leggere), Competenza nelle Armature (medie).

Beneficio: Vedi Competenza nelle Armature (leggere).

Normale: Vedi Competenza nelle Armature (leggere).

Speciale: Chierici, guerrieri e paladini possiedono Competenza nelle Armature (pesanti) come talento bonus. Non devono selezionarlo.

COMPETENZA NELLE ARMI ESOTICHE [GENERALE]

Il personaggio sceglie un tipo di arma esotica, come il mazzafrusto doppio o le shuriken (vedi Tabella 7-5: "Armi", pagina 116, per la lista delle armi esotiche). Egli sa come brandire quel tipo di arma esotica in battaglia.



Prerequisito: Bonus di attacco base +1 (più For 13 per la spada bastarda o l'ascia da guerra nanica).

Beneficio: Il personaggio effettua normalmente il tiro per colpire con un'arma esotica.

Normale: Un personaggio che utilizza un'arma in cui non è competente subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Speciale: Il personaggio può acquisire Competenza nelle Armi Esotiche più volte. Ogni volta che acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma esotica. Si noti che la competenza nell'uso della spada bastarda o dell'ascia da guerra nanica richiede un prerequisito aggiuntivo di For 13.

Un guerriero può selezionare Competenza nelle Armi Esotiche come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

COMPETENZA NELLE ARMI DA GUERRA [GENERALE]

Il personaggio sceglie un tipo di arma da guerra, come l'arco lungo (vedi Tabella 7-5: "Armi", pagina 116, per la lista delle armi da guerra). Egli sa come brandire quel tipo di arma da guerra in battaglia.

Questo talento serve per espandere la lista di armi in cui si è competenti, oltre a quella base riportata nelle rispettive descrizioni delle classi dei personaggi.

Beneficio: Il personaggio effettua normalmente il tiro per colpire con un'arma da guerra.

Normale: Un personaggio che utilizza un'arma in cui non è competente subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Speciale: Barbari, guerrieri, paladini e ranger sono competenti in tutte le armi da guerra. Non devono selezionare questo talento.

Il personaggio può acquisire Competenza nelle Armi da Guerra più volte. Ogni volta che acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Un chierico che sceglie il dominio della Guerra, automaticamente ottiene come talento bonus la Competenza nelle Armi da Guerra per l'arma preferita della propria divinità, purché quest'arma sia da guerra. Non deve selezionarlo.

Un mago o uno stregone che lancia l'incantesimo *trasformazione di Tenser* su se stesso diventa competente in tutte le armi da guerra per l'intera durata dell'incantesimo.

COMPETENZA NELLE ARMI SEMPLICI [GENERALE]

Il personaggio sa come brandire tutti i tipi di armi semplici in battaglia (vedi Tabella 7-5: "Armi", pagina 116, per la lista delle armi semplici).

Beneficio: Il personaggio effettua normalmente il tiro per colpire con le armi semplici.

Normale: Un personaggio che utilizza un'arma in cui non è competente subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Speciale: Tutti i personaggi, tranne druidi, ladri, maghi e monaci, sono automaticamente competenti in tutte le armi semplici. Non devono selezionare questo talento.

Un mago o uno stregone che lancia l'incantesimo *trasformazione di Tenser* su se stesso diventa competente in tutte le armi semplici per l'intera durata dell'incantesimo.

COMPETENZA NEGLI SCUDI [GENERALE]

Il personaggio è competente nell'uso dei buckler, degli scudi leggeri e degli scudi pesanti.

Beneficio: Il personaggio può imbracciare uno scudo e subire soltanto le penalità standard (vedi Tabella 7-6: "Armature e scudi", pagina 122).

Normale: Un personaggio che utilizza uno scudo in cui non è competente subisce la penalità di armatura alla prova dello scudo al tiro per colpire e a tutti i tiri di abilità che riguardano il movimento, comprese le prove di Cavalcare.

Speciale: Barbari, bardi, chierici, druidi, guerrieri, paladini e ranger possiedono automaticamente Competenza negli Scudi come talento bonus. Non devono selezionarlo.

COMPETENZA NEGLI SCUDI TORRE [GENERALE]

Il personaggio è competente nell'uso degli scudi torre.



Prerequisito: Competenza negli Scudi.

Beneficio: Il personaggio può imbracciare uno scudo torre e subire soltanto le penalità standard (vedi Tabella 7-6: "Armature e scudi", pagina 122).

Normale: Un personaggio che utilizza uno scudo in cui non è competente subisce la penalità di armatura alla prova dello scudo al tiro per colpire e a tutti i tiri di abilità che riguardano il movimento, comprese le prove di Cavalcare.

Speciale: I guerrieri possiedono automaticamente Competenza negli Scudi Torre come talento bonus. Non devono selezionarlo.

CONTROINCANTESIMO MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio riesce a cogliere le più piccole sfumature nella magia, al punto di riuscire a contrastare gli incantesimi degli avversari con grande efficacia.

Beneficio: Quando il personaggio contrasta una magia, può lanciare un incantesimo della stessa scuola che è superiore di uno o più livelli di quello dell'incantesimo contrastato.

Normale: Un personaggio privo di questo talento può contrastare solo incantesimi che hanno lo stesso livello dell'incantesimo o respingere incantesimi che vengono specificatamente contrastati da un certo incantesimo (vedi pagina 170).

Illus. di W. Reynolds

CORRERE [GENERALE]

Il personaggio corre velocemente.

Beneficio: Un personaggio che va di corsa, è cinque volte più veloce della sua normale velocità (se indossa un'armatura leggera o nessuna armatura e trasporta al massimo un carico leggero) o quattro volte più veloce (se indossa un'armatura media o pesante e trasporta un carico medio o pesante). Se il personaggio fa un salto con rincorsa (vedi la descrizione dell'abilità Saltare, pagina 81), ottiene un bonus di +4 alla prova di Saltare. Il personaggio che va di corsa, non perde il proprio bonus di Destrezza alla CA.

Normale: Un personaggio che va di corsa, è quattro volte più veloce della sua normale velocità (se indossa un'armatura leggera o nessuna armatura e trasporta al massimo un carico leggero) o tre volte più veloce (se indossa un'armatura media o pesante e trasporta un carico medio o pesante), e perde inoltre il proprio bonus di Destrezza alla CA.

CREARE ARMI E ARMATURE MAGICHE [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare armi, armature e scudi magici.

Prerequisito: Incantatore di 5°livello.

Beneficio: Il personaggio può creare qualsiasi arma, armatura o scudo magico di cui si soddisfino i prerequisiti (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per i prerequisiti e le altre informazioni su questi oggetti). Il potenziamento di un'arma, di un'armatura completa o di uno scudo richiede un giorno per ogni 1.000 mo del costo delle rispettive caratteristiche magiche. Per potenziare un'arma, un'armatura o uno scudo il personaggio deve spendere 1/25 del prezzo totale delle sue caratteristiche magiche in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà di questo prezzo totale.

L'arma, l'armatura o lo scudo da potenziare deve essere un oggetto perfetto, fornito dal personaggio. Il suo costo non è incluso nel costo descritto sopra.

È inoltre possibile riparare un'arma, un'armatura completa o uno scudo magico rotto, purché si tratti di uno di quelli che il personaggio è in grado di creare. In questo modo la riparazione costa metà dei PE, delle materie prime e del tempo che altrimenti servirebbero per incantare l'arma, l'armatura o lo scudo la prima volta.

CREARE BACCHETTE [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare bacchette che lanciano incantesimi (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per le regole sulle bacchette).

Prerequisito: Incantatore di 5° livello.

Beneficio: È creare una bacchetta di qualsiasi incantesimo di 4° livello o inferiore che il personaggio conosce. La creazione di una bacchetta richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Il prezzo base di una bacchetta è il livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore x 750 mo. Per creare una bacchetta il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. Una bacchetta di nuova creazione possiede 50 cariche.

Qualsiasi bacchetta che racchiude un incantesimo con componente materiale costosa o con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. In aggiunta al costo derivante dal prezzo base, il personaggio deve consumare cinquanta copie della componente materiale oppure pagare cinquanta volte il costo in PE.

CREARE BASTONI [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare bastoni magici, ciascuno dei quali possiede molteplici effetti magici.

Prerequisito: Incantatore di 12° livello.

Beneficio: Il personaggio può creare qualsiasi bastone di cui si soddisfino i prerequisiti (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per i prerequisiti e le altre informazioni su questi oggetti). La creazione di un bastone richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Per creare un bastone il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. Un bastone di nuova creazione contiene 50 cariche.

Alcuni bastoni richiedono un costo extra in componenti materiali o in PE come riportato nelle rispettive descrizioni. Questi costi sono in aggiunta a quelli derivanti dal prezzo base del bastone.

CREARE OGGETTI MERAVIGLIOSI [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare un'ampia varietà di oggetti magici, come *sfere di cristallo* e *tappeti volanti*.

Prerequisito: Incantatore di 3° livello.

Beneficio: Il personaggio può creare qualsiasi oggetto meraviglioso di cui si soddisfino i prerequisiti (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per i prerequisiti e le altre informazioni sugli oggetti meravigliosi). L'incantamento di un oggetto meraviglioso richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo. Per incantare un oggetto meraviglioso il personaggio deve spendere 1/25 del suo prezzo in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

È inoltre possibile riparare un oggetto meraviglioso, purché si tratti di uno di quelli che il personaggio è in grado di creare. In questo modo la riparazione costa metà dei PE, delle materie prime e del tempo che altrimenti servirebbero per incantare quell'oggetto la prima volta.

Alcuni oggetti meravigliosi richiedono un costo extra in componenti materiali o in PE come riportato nelle rispettive descrizioni. Questi costi sono in aggiunta a quelli derivanti dal prezzo base dell'oggetto. Il personaggio deve affrontare questi costi per creare un oggetto o per ripararne uno rotto.

CREARE VERGHE [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare verghe magiche che possiedono i più svariati effetti magici.

Prerequisito: Incantatore di 9° livello.

Beneficio: Il personaggio può creare qualsiasi verga di cui si soddisfino i prerequisiti (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per i prerequisiti e le altre informazioni su questi oggetti). La creazione di una verga richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Per creare una verga il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

Alcune verghe richiedono un costo extra in componenti materiali o in PE come riportato nelle rispettive descrizioni. Questi costi sono in aggiunta a quelli derivanti dal prezzo base della verga.

CRITICO MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio sceglie un tipo di arma, come la spada lunga o l'ascia bipenne. Con quest'arma, egli sa come colpire nei punti dove fa male.

Prerequisiti: Competenza nell'arma, bonus di attacco base +8.

Beneficio: Quando il personaggio impugna l'arma prescelta, l'intervallo di minaccia di quell'arma viene raddoppiato. Ad esempio, una spada lunga normalmente segna una minaccia di critico con un tiro di 19 o di 20 (due numeri). Se il personaggio, che utilizza la spada lunga, possiede Critico Migliorato (spada lunga), allora l'intervallo di minaccia si estende da 17 a 20 (quattro numeri).

Speciale: Il personaggio può acquisire Critico Migliorato più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Questo bonus non è cumulabile con alcun altro effetto che estende l'intervallo di minaccia (come l'incantesimo *estremità affilata*).

Un guerriero può selezionare Critico Migliorato come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

DEVIARE FRECCE [GENERALE]

Il personaggio è in grado di deviare le frecce in arrivo, così come i quadrelli delle balestre, le lance e le altre armi da tiro o da lancio.

Prerequisiti: Des 13, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Il personaggio deve avere almeno una mano libera (che non impugna niente) per utilizzare questo talento. Una volta per round, quando il personaggio sarebbe normalmente colpito da un'arma a distanza, può deviarla in modo da non subire danni. Il personaggio deve essere consapevole dell'attacco e non essere colto alla sprovvista. Il tentativo di deviare un'arma a distanza non va conteggiato come azione. Lanci eccezionali, come macigni scagliati da giganti o attacchi a distanza derivanti da effetti degli incantesimi, come la *freccia acida di Melf*, non possono essere deviati.

Speciale: Un monaco può selezionare Deviare Frecce come talento bonus al 2° livello (vedi pagina 47), anche se non soddisfa i prerequisiti.

Un guerriero può selezionare Deviare Frecce come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

DIFENDERE CON DUE ARMI [GENERALE]

Il personaggio adotta il proprio stile di combattimento con due armi tanto in difesa quanto in attacco.

Prerequisiti: Des 15, Combattere con Due Armi.

Beneficio: Quando il personaggio impugna un'arma doppia o due armi (escluse le armi naturali o i colpi senz'armi), ottiene un bonus di +1 alla propria CA.

Quando il personaggio combatte sulla difensiva o compie un'azione di difesa totale, tale bonus di scudo aumenta a +2.

Speciale: Un guerriero può selezionare Difendere con Due Armi come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

DILIGENTE [GENERALE]

Il personaggio, grazie alla sua meticolosità, riesce a cogliere dettagli nascosti che sfuggono ai più.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Decifrare Scritture e Valutare.

DISARMARE MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio sa come disarmare gli avversari negli scontri in mischia.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento.

Beneficio: Il personaggio non provoca alcun attacco di opportunità quando tenta di disarmare un avversario, né può venire a sua volta disarmato da quest'ultimo. Il personaggio inoltre ottiene un bonus di +4 alle prove contrapposte di Forza effettuate per disarmare il proprio avversario.

Normale: Vedi le regole generali per disarmare, pagina 155.

Speciale: Un monaco può selezionare Disarmare Migliorato come talento bonus al 6° livello (vedi pagina 47), anche se non soddisfa i prerequisiti.

Un guerriero può selezionare Disarmare Migliorato come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

DITA SOTTILI [GENERALE]

Il personaggio manipola con molta cura gli oggetti minuscoli e fragili.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Disattivare Congegni e Scassinare Serrature.

DURO A MORIRE [GENERALE]

Il personaggio può resistere ad attacchi che normalmente farebbero cadere a terra privi di sensi.

Prerequisito: Resistenza Fisica.

Beneficio: Se i punti ferita diminuiscono fino a raggiungere valori compresi tra -1 e -9, il personaggio si stabilizza automaticamente. In altre parole, il personaggio non tira il d% per arrestare la perdita di 1 punto ferita al round.

Se i punti ferita del personaggio diminuiscono fino a raggiungere un valore negativo, questi può scegliere di agire come se fosse inabile invece che morente. Tale scelta va compiuta nel preciso istante in cui i punti ferita del personaggio scendono sotto lo 0 (anche se non è il suo turno). Se non compie questa scelta, il personaggio cade subito a terra privo di sensi.

Quando utilizza questo talento, il personaggio può compiere una sola azione ogni turno, a scelta tra azioni di movimento e azioni standard, ma non entrambe, e non può compiere un'azione di round completo. Il personaggio può compiere un'azione di movimento senza subire alcun danno, ma se esegue una qualsiasi azione standard (o qualsiasi altra azione che il DM giudichi stancante, comprese alcune azioni gratuite come lanciare incantesimi rapidi), egli subisce 1 danno dopo averla completata. Se i punti ferita diventano minori o uguali a -10, il personaggio muore sul colpo.

Normale: Un personaggio privo di questo talento, i cui punti ferita diminuiscono fino a raggiungere valori compresi tra -1 e -9, è privo di sensi e morente, come descritto nel Capitolo 8: "Combattimento".

ESCLUDERE MATERIALI [GENERALE]

Il personaggio può lanciare incantesimi facendo a meno delle componenti materiali.

Beneficio: Il personaggio può lanciare qualsiasi incantesimo che necessiti di una componente materiale del costo di 1 mo o meno, senza aver bisogno di quella componente (lanciare l'incantesimo provoca comunque un attacco di opportunità, come di norma). Se l'incantesimo richiede una componente il cui costo è maggiore di 1 mo, il personaggio deve avere a portata di mano quella componente per lanciare l'incantesimo, proprio come di norma.

ESTRAZIONE RAPIDA [GENERALE]

Il personaggio può estrarre le armi a velocità impressionante.

Prerequisito: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Il personaggio può estrarre un'arma come azione gratuita invece che come azione di movimento. Può estrarre un'arma nascosta (vedi l'abilità Rapidità di Mano, pagina 81) come azione di movimento.

Un personaggio che ha scelto questo talento può lanciare armi al suo normale numero completo di attacchi (proprio come un personaggio con l'arco).

Normale: Un personaggio privo di questo talento, può estrarre un'arma come azione di movimento, o (se il personaggio ha bonus di attacco base pari o superiore a +1) come azione gratuita, inclusa nel movimento (vedi pagina 142). Un personaggio privo di questo talento, può estrarre un'arma nascosta soltanto come azione standard.

Speciale: Un guerriero può selezionare Estrazione Rapida come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

FINTARE MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio è in grado di confondere le idee agli avversari contro cui combatte.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento.

Beneficio: Il personaggio può effettuare una finta nel corso della battaglia, come se fosse un'azione di movimento.

Normale: Fare una finta in mischia è un'azione standard (vedi pagina 156).

Speciale: Un guerriero può selezionare Fintare Migliorato come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

FORGIARE ANELLI [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare anelli magici che possiedono i più svariati effetti magici.

Prerequisito: Incantatore di 12° livello.

Beneficio: Il personaggio può creare qualsiasi anello di cui si soddisfino i prerequisiti (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per i prerequisiti e le altre informazioni sugli anelli). La forgiatura di un anello richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Per forgiare un anello il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del suo prezzo base.

È inoltre possibile riparare un anello rotto, purché si tratti di uno di quelli che il personaggio è in grado di forgiare. In questo modo la riparazione costa metà dei PE, delle materie prime e del tempo che altrimenti servirebbero per forgiare quell'anello la prima volta.

Alcuni anelli magici richiedono un costo extra in componenti materiali o in PE come riportato nelle rispettive descrizioni. Ad esempio, un *anello dei tre desideri* costa 15.000 PE oltre al costo legato al suo prezzo base (lo stesso costo in PE per lanciare tre volte *desiderio*). Questi costi sono in aggiunta a quelli derivanti dal prezzo base dell'oggetto. Il personaggio deve affrontare questi costi per creare un anello o per ripararne uno rotto.

FURTIVO [GENERALE]

Il personaggio è talmente impercettibile da passare inosservato.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

INCALZARE [GENERALE]

Il personaggio può proseguire l'attacco con colpi potenti.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso.

Beneficio: Se il personaggio infligge un numero di danni sufficienti per atterrare una creatura (in genere riducendola a 0 punti ferita o uccidendola), egli ottiene all'istante un attacco in mischia extra contro un'altra creatura che si trovi entro la portata. Il

personaggio non può fare un passo di 1,5 metri se prima non ha compiuto questo attacco extra. L'attacco extra avviene con la stessa arma e con lo stesso bonus di attacco che ha atterrato la creatura precedente. Il personaggio può utilizzare questa capacità solo una volta per round.

Speciale: Un guerriero può selezionare Incalzare come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

INCALZARE POTENZIATO [GENERALE]

Il personaggio può brandire un'arma da mischia con una potenza tale da attaccare più volte quando i nemici cadono sotto i suoi colpi.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, Incalzare, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Questo talento funziona come Incalzare, tranne per il fatto che il personaggio non ha un numero massimo di volte che può utilizzarlo a ogni round.

Speciale: Un guerriero può selezionare Incalzare Potenziato come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

INCANTARE IN COMBATTIMENTO [GENERALE]

Il personaggio è in grado di lanciare incantesimi in combattimento.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Concentrazione effettuate per lanciare un incantesimo o utilizzare una capacità magica mentre è sulla difensiva (vedi "Incantare sulla difensiva", pagina 140) o quando si è in lotta o immobilizzati (vedi "Lottare", pagina 156).

INCANTESIMI AMPLIATI [METAMAGIA]

Il personaggio può aumentare l'area dei suoi incantesimi.

Beneficio: Il personaggio modifica la linea, l'emanazione, l'esplosione o la propagazione di un incantesimo per aumentare l'area influenzata. Qualsiasi estensione numerica dell'area dell'incantesimo, aumenta del 100%. Ad esempio, una *palla di fuoco* (in genere essa produce una propagazione del raggio di 6 metri) che viene ampliata, occupa una propagazione del raggio di 12 metri. Un incantesimo ingrandito occupa uno slot incantesimo di tre livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Gli incantesimi la cui area non rientri in alcuna delle quattro categorie sopra riportate non sono influenzati da questo talento.

INCANTESIMI ESTESI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare incantesimi che durano più a lungo del normale.

Beneficio: Un incantesimo esteso dura il doppio del normale. Gli incantesimi la cui durata è concentrazione, istantanea o permanente non sono influenzati da questo talento. Un incantesimo esteso occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI FOCALIZZATI [GENERALE]

Il personaggio sceglie una scuola di magia, come ad esempio illusione. Gli incantesimi di quella scuola diventano più potenti del normale.

Beneficio: Aggiunge +1 alla Classe Difficoltà di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi della scuola selezionata dal personaggio.

Speciale: Il personaggio può acquisire Incantesimi Focalizzati più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a una nuova scuola di magia.

INCANTESIMI FOCALIZZATI SUPERIORE [GENERALE]

Il personaggio sceglie una scuola di magia, cui ha già applicato il talento Incantesimi Focalizzati. Gli incantesimi di quella scuola lanciati dal personaggio diventano più potenti che mai.

Prerequisito: Incantesimi Focalizzati.

Beneficio: Aggiunge +1 alla Classe Difficoltà di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi della scuola selezionata dal personaggio. Questo bonus è cumulabile con quello derivante da Incantesimi Focalizzati.

Speciale: Il personaggio può acquisire Incantesimi Focalizzati Superiore più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a una nuova scuola di magia, cui ha già applicato il talento Incantesimi Focalizzati.

INCANTESIMI IMMOBILI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare incantesimi senza compiere gesti.

Beneficio: Il personaggio può lanciare un incantesimo immobile senza le componenti somatiche. Gli incantesimi privi di componenti somatiche non sono influenzati. Un incantesimo immobile occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI INARRESTABILI [GENERALE]

Gli incantesimi del personaggio sono molto potenti e penetrano attraverso la resistenza agli incantesimi con più facilità del normale.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) effettuate per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura.

INCANTESIMI INARRESTABILI SUPERIORE [GENERALE]

Gli incantesimi del personaggio sono oltremodo potenti e penetrano attraverso la resistenza agli incantesimi con più facilità del normale.

Prerequisito: Incantesimi Inarrestabili.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) effettuate per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura. Questo bonus è cumulabile con quello derivante da Incantesimi Inarrestabili.

INCANTESIMI INGRANDITI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare incantesimi più lontano del normale.

Beneficio: Il personaggio può modificare un incantesimo con raggio di azione vicino, medio o lungo per ingrandirlo del 100%. Un incantesimo ingrandito con raggio di azione vicino viene quindi ad avere un raggio di azione di 15 m + 1,5 m per livello, mentre gli incantesimi con raggio di azione medio ottengono un raggio di azione di 60 m + 6 m per livello e infine quelli con raggio di azione lungo arrivano a un raggio di azione di 240 m + 24 m per livello. Un incantesimo ingrandito occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Gli incantesimi i cui raggi di azione non sono definiti dalla distanza, e allo stesso modo gli incantesimi i cui raggi di azione non sono vicino, medio o lontano, non possono essere ingranditi.

INCANTESIMI INTENSIFICATI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare un incantesimo come se quest'ultimo fosse di un livello superiore a quello effettivo.

Beneficio: Un incantesimo intensificato ha un livello di incantesimo più alto del normale (fino a un massimo del 9° livello). A differenza di altri talenti di metamagia, Incantesimi Intensificati aumenta a tutti gli effetti il vero e proprio livello dell'incantesimo su cui viene applicato. Tutti gli effetti dipendenti dal livello dell'incantesimo (come la CD dei tiri salvezza e la capacità di penetrare un *globo minore di invulnerabilità*) sono calcolati sulla base del livello intensificato. L'incantesimo intensificato è difficile da preparare e da lanciare, proprio come se fosse un incantesimo di quel livello effettivo. Ad esempio, un chierico potrebbe preparare *blocca persone* come incantesimo di 4° livello (invece che come incantesimo di 2° livello) e quest'ultimo sarebbe identico sotto ogni punto di vista a un vero e proprio incantesimo di 4° livello.

INCANTESIMI MASSIMIZZATI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare incantesimi al massimo effetto possibile.

Beneficio: Tutti gli effetti numerici variabili di un incantesimo modificato da questo talento, sono elevati alla massima potenza. Un incantesimo massimizzato infligge il danno massimo, cura il numero massimo di punti ferita, ha effetto sul numero massimo di bersa-

gli ecc., come appropriato. Ad esempio, un incantesimo *palla di fuoco* massimizzato infligge 6 danni per ogni livello dell'incantatore (fino a un massimo di 60 danni al 10° livello dell'incantatore). Non ha alcun effetto sui tiri salvezza e sui tiri contrapposti (come quelli che si effettuano con un *dissolvi magie*), né sugli incantesimi privi di variabili casuali. Un incantesimo massimizzato occupa uno slot incantesimo di tre livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Un incantesimo sia potenziato che massimizzato, ottiene i benefici separati di ciascun talento: il risultato massimo più la metà del risultato che normalmente si otterrebbe. Una *palla di fuoco* potenziata e massimizzata lanciata da un mago di 15° livello infligge 60 danni più la metà di 10d6.

INCANTESIMI NATURALI [GENERALE]

Il personaggio può lanciare incantesimi in *forma selvatica*.

Prerequisiti: Sag 13, capacità di *forma selvatica*,

Beneficio: Il personaggio può sostituire le componenti verbali e somatiche degli incantesimi mentre è in *forma selvatica*. Ad esempio, mentre è in forma di falco, può sostituire le normali componenti verbali e somatiche di un incantesimo con stridii e movimenti degli artigli. Il personaggio può utilizzare tutte le componenti materiali o focus che riesce a tenere in un'estremità della sua forma attuale, ma non può utilizzare tutti quegli oggetti fusi in quella forma. Questo talento non consente l'uso di oggetti magici mentre si è in una forma che non potrebbe normalmente utilizzarli, e il personaggio non ottiene la capacità di parlare mentre è in *forma selvatica*.

INCANTESIMI POTENZIATI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare incantesimi con effetti superiori.

Beneficio: Tutti gli effetti numerici variabili di un incantesimo potenziato aumentano del 50%. Un incantesimo potenziato infligge il 50% in più del danno, cura il 50% in più dei punti ferita, ha effetto sul 50% in più di bersagli, e così via, come appropriato. Ad esempio, un incantesimo *dardo incantato* potenziato infligge il 50% in più dei danni normali (per ogni dardo occorre tirare 1d4+1 e poi moltiplicare ciascun risultato per 1,5). Questo talento non si applica ai tiri salvezza e ai tiri contrapposti (come quello che il personaggio effettua quando lancia *dissolvi magie*) né agli incantesimi privi di variabili casuali. Un incantesimo potenziato occupa uno slot di due livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

INCANTESIMI RAPIDI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare un incantesimo alla velocità del pensiero.

Beneficio: Il lancio di un incantesimo rapido è un'azione gratuita. Il personaggio può compiere un'altra azione, persino lanciare un altro incantesimo, nello stesso round in cui lancia un incantesimo rapido. Il personaggio può lanciare soltanto un incantesimo rapido per round. Un incantesimo il cui tempo di lancio sia più lungo di 1 azione di round completo non si può rapidizzare. Un incantesimo rapido occupa uno slot incantesimo di quattro livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo. Lanciare un incantesimo rapido non provoca alcun attacco di opportunità.

Speciale: Questo talento non può essere applicato agli incantesimi lanciati spontaneamente (compresi quelli di bardi, chierici, druidi e stregoni), poiché usare un talento di metamagia per lanciare un incantesimo in questo modo aumenta automaticamente il tempo di lancio a un'azione di round completo.

INCANTESIMI SILENZIOSI [METAMAGIA]

Il personaggio può lanciare incantesimi silenziosamente.

Beneficio: Il personaggio può lanciare un incantesimo silenzioso senza le componenti verbali. Gli incantesimi privi di componenti verbali non sono influenzati. Un incantesimo silenzioso occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Speciale: Gli incantesimi da bardo non possono essere potenziati da questo talento.

INDAGATORE [GENERALE]

Il personaggio sa come scovare le informazioni.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Cercare e Raccogliere Informazioni.

INGANNEVOLE [GENERALE]

Il personaggio sa come mascherare la verità.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Camuffare e Falsificare.

INIZIATIVA MIGLIORATA [GENERALE]

Il personaggio reagisce molto più velocemente del normale in combattimento.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri di iniziativa.

Speciale: Un guerriero può selezionare Iniziativa Migliorata come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

LOTTARE MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio è esperto nel lottare con gli avversari.

Prerequisiti: Des 13, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Il personaggio non provoca alcun attacco di opportunità, quando effettua un attacco di contatto per dare inizio a una lotta. Il personaggio inoltre ottiene un bonus di +4 a tutte le prove di lottare, a prescindere che abbia iniziato o meno la lotta.

Normale: Un personaggio privo di questo talento, provoca un attacco di opportunità quando effettua un attacco di contatto per dare inizio a una lotta.

Speciale: Un monaco può selezionare Lottare Migliorato come talento bonus al 1° livello (vedi pagina 47), anche se non soddisfa i prerequisiti.

Un guerriero può selezionare Lottare Migliorato come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

MAESTRIA IN COMBATTIMENTO [GENERALE]

Il personaggio è in grado di utilizzare la propria abilità in combattimento tanto per la difesa quanto per l'attacco.

Prerequisito: Int 13.

Beneficio: Quando il personaggio usa un'azione di attacco o un'azione di attacco completo in mischia, egli può prendere una penalità fino a -5 all'attacco e sommare lo stesso numero (fino a +5) come bonus di schivare alla propria Classe Armatura. Questo numero non può superare il proprio bonus di attacco base. Le modifiche al tiro per colpire e alla Classe Armatura si applicano fino all'azione successiva del personaggio.

Normale: Un personaggio che non possiede il talento Maestria in Combattimento può combattere sulla difensiva mentre utilizza un'azione di attacco o di attacco completo, subendo una penalità di -4 all'attacco e ottenendo un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura.

Speciale: Un guerriero può selezionare Maestria in Combattimento come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

MANOLESTA [GENERALE]

Il personaggio dimostra una straordinaria manualità.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Rapidità di Mano e Utilizzare Corde.

MESCERE POZIONI [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare pozioni che contengono al loro interno incantesimi. Vedi la *Guida del Dungeon Master* per le regole sulle pozioni.

Prerequisito: Incantatore di 3° livello.

Beneficio: Il personaggio può creare una pozione di qualsiasi incantesimo di 3° livello o inferiore conosciuto, che abbia come bersaglio una o più creature. La mescita di una pozione richiede un giorno. Quando si crea una pozione, si stabilisce il livello dell'incantatore, che deve essere sufficiente per lanciare l'incantesimo in questione e non superiore al livello del personaggio. Il prezzo base di una pozione è il livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore x 50 mo. Per mescere una pozione il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

Quando si crea una pozione, si devono effettuare tutte le scelte che si prenderebbero normalmente all'atto del lancio dell'incantesimo. Chiunque beva la pozione diventa il bersaglio dell'incantesimo.

Qualsiasi pozione che racchiude un incantesimo con componente materiale costosa o con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. In aggiunta al costo derivante dal prezzo base, il personaggio deve consumare la componente materiale oppure pagare il costo extra in PE al momento della creazione della pozione.

MOBILITÀ [GENERALE]

Il personaggio è abile nello schivare gli avversari e nell'evitare i colpi.

Prerequisiti: Des 13, Schivare.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro gli attacchi di opportunità provocati dall'uscire o dal muoversi entro un'area minacciata. Qualsiasi condizione che fa perdere il bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se posseduto), fa inoltre perdere i bonus di schivare. Si noti che i bonus di schivare (come questo e il bonus razziale dei nani per schivare i colpi dei giganti) sono cumulabili, a differenza di altri tipi di bonus.

Speciale: Un guerriero può selezionare Mobilità come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

NEGOZIATORE [GENERALE]

Il personaggio è in grado di valutare e di influenzare gli atteggiamenti.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Diplomazia e Percepire Intenzioni.

OLTREPASSARE MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio è esperto nel buttare a terra gli avversari.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso.

Beneficio: Quando il personaggio tenta di oltrepassare un avversario, quest'ultimo non può spostarsi. Il personaggio inoltre ottiene un bonus di +4 alle prove contrapposte di Forza per buttare a terra l'avversario.

Normale: La vittima che si vuole oltrepassare può decidere se evitare o bloccare un personaggio privo di questo talento.

Speciale: Un guerriero può selezionare Oltrepassare Migliorato come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

PADRONANZA DEGLI INCANTESIMI [GENERALE]

Il mago conosce così bene un certo numero di incantesimi da non avere più bisogno del libro degli incantesimi per prepararli.

Prerequisito: Mago di 1° livello.

Beneficio: Ogni volta che il mago sceglie questo talento, deve anche scegliere un numero di incantesimi pari al suo modificatore di Intelligenza (devono essere incantesimi che il mago conosce già). Da quel momento, il mago prepara gli incantesimi prescelti senza consultare il libro degli incantesimi.

Normale: Un mago privo di questo talento, deve consultare un libro degli incantesimi per preparare tutti i suoi incantesimi, con la sola eccezione di *lettura del magico*.

PERSUASIVO [GENERALE]

Il personaggio riesce a controllare le parole e il linguaggio non verbale.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Intimidire e Raggirare.

PUGNO STORDENTE [GENERALE]

Il personaggio è in grado di colpire gli avversari in zone vulnerabili.

Prerequisiti: Des 13, Sag 13, Colpo Senz'Armi Migliorato, bonus di attacco base +8.

Beneficio: Il personaggio, prima di aver effettuato il tiro per colpire, deve dichiarare che utilizzerà questo talento (quindi, un tiro per colpire fallito spreca il tentativo). Pugno Stordente, in aggiunta ai danni inflitti normalmente, costringe l'avversario colpito a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 del livello del personaggio + il modificatore di Sag del personaggio). L'avversario che fallisce questo tiro salvezza, rimane stordito per 1 round (fino all'inizio della prossima azione del personaggio). Un avversario stordito non può agire, perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA e subisce una penalità di -2 alla CA. Un personaggio può tentare un attacco stordente soltanto una volta al giorno per ogni quattro livelli conseguiti (ma vedi "Speciale"), e non più di una volta per round. Costrutti, melme, non morti, vegetali, creature incorporee e creature immuni ai colpi critici non possono rimanere storditi.

Speciale: Un monaco può selezionare Pugno Stordente come talento bonus al 1° livello (vedi pagina 47), anche se non soddisfa i prerequisiti. Un monaco che sceglie questo talento, può tentare un Pugno Stordente tante volte al giorno quanti sono i suoi livello da monaco, più una volta al giorno per ogni quattro livelli conseguiti in altre classi, diverse da quella del monaco.

Un guerriero può selezionare Pugno Stordente come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

RESISTENZA FISICA [GENERALE]

Il personaggio possiede sorprendenti capacità di resistenza.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove e ai tiri salvezza elencati di seguito. Prove di Nuotare effettuate per evitare i danni non letali (vedi pagina 78), prove di Costituzione effettuate per non smettere di correre (vedi pagina 144), prove di Costituzione effettuate per evitare i danni non letali causati da marce forzate (vedi pagina 164), prove di Costituzione effettuate per trattenere il fiato (vedi pagina 78), prove di Costituzione effettuate per resistere alla fame o alla sete (vedi *Guida del Dungeon Master*), tiri salvezza sulla Tempra per evitare i danni non letali causati da ambienti caldi o freddi (vedi *Guida del Dungeon Master*) e tiri salvezza sulla Tempra per evitare i danni causati da soffocamento (vedi *Guida del Dungeon Master*). Il personaggio può inoltre dormire con indosso armature medie senza svegliarsi affaticato.

Normale: Un personaggio privo di questo talento, che dorma con indosso armature medie o più pesanti è automaticamente affaticato il giorno seguente.

Speciale: Un ranger ottiene automaticamente Resistenza Fisica come talento bonus al 3° livello (vedi pagina 53). Non deve selezionarlo.

RICARICA RAPIDA [GENERALE]

Il personaggio sceglie un tipo di balestra (a mano, leggera o pesante). Il personaggio può caricare una balestra di quel tipo più velocemente del normale.

Prerequisito: Competenza nell'Arma (tipo di balestra selezionato).

Beneficio: Il tempo per caricare una balestra del tipo prescelto si riduce a un'azione gratuita (per le balestre a mano o leggere) o a un'azione di movimento (per le balestre pesanti). Si noti che caricare una balestra provoca comunque attacchi di opportunità.

Se il personaggio ha applicato questo talento sulle balestre a mano o leggere, in un'azione di attacco completo, può scagliare tanti quadrelli al round quanti ne lancerebbe se scagliasse frecce con un arco.

Normale: Un personaggio privo di questo talento impiega un'azione di movimento per caricare una balestra a mano o leggera, e un'azione di round completo per caricare una balestra pesante.

Speciale: Il personaggio può acquisire Ricarica Rapida più volte. Ogni volta che acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di balestra.

Un guerriero può selezionare Ricarica Rapida come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

RIFLESSI IN COMBATTIMENTO [GENERALE]

Il personaggio può rispondere velocemente e ripetutamente ad avversari che abbassano le loro difese.

Beneficio: Quando i nemici abbassano la guardia, il personaggio può compiere un numero di attacchi di opportunità aggiuntivi pari al proprio bonus di Destrezza. Ad esempio, un guerriero con Destrezza 15 può compiere un totale di tre attacchi di opportunità in 1 round: l'attacco di opportunità a disposizione di tutti i personaggi, più altri due attacchi per il suo bonus di Destrezza +2. Se quattro goblin escono dai quadretti minacciati dal personaggio, questi può compiere un attacco di opportunità contro tre delle quattro creature. Il personaggio può effettuare soltanto un attacco di opportunità per ogni opportunità.

Con questo talento il personaggio è in grado di effettuare attacchi di opportunità anche se colto alla sprovvista.

Normale: Un personaggio privo di questo talento può compiere solo un attacco di opportunità per round e non può effettuare attacchi di opportunità se colto alla sprovvista.

Speciale: Il talento Riflessi in Combattimento non consente a un ladro di utilizzare la sua capacità di opportunismo (vedi pagina 41) più di una volta per round.

Un monaco può selezionare Riflessi in Combattimento come talento bonus al 2° livello (vedi pagina 47).

Un guerriero può selezionare Riflessi in Combattimento come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

RIFLESSI FULMINEI [GENERALE]

Il personaggio possiede riflessi più veloci del normale.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sui Riflessi.

ROBUSTEZZA [GENERALE]

Il personaggio è più robusto della norma.

Beneficio: Il personaggio guadagna +3 punti ferita.

Speciale: Un personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulabili.

SBILANCIARE MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio è addestrato tanto a sbilanciare gli avversari quanto a proseguire l'attacco.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento.

Beneficio: Il personaggio senz'armi non provoca alcun attacco di opportunità quando tenta di sbilanciare un avversario in mischia. Il personaggio inoltre ottiene un bonus di +4 alla prova di Forza per sbilanciare l'avversario.

Se il personaggio sbilancia un avversario in mischia, ottiene all'istante un attacco in mischia contro quell'avversario, come se non avesse mai utilizzato l'attacco nel tentativo di sbilanciarlo. Ad esempio, all'11° livello, Tordek ottiene tre attacchi con bonus +11, +6 e +1, rispettivamente. Nel corso del round, egli tenta di sbilanciare il suo avversario. Il suo primo tentativo fallisce (consumando così il suo primo attacco). Il suo secondo tentativo riesce, e questi può subito compiere un attacco in mischia contro il suo avversario con un bonus di +6. Infine, effettua il suo ultimo attacco con un bonus di +1.

Normale: Un personaggio senz'armi privo di questo talento incorre in un attacco di opportunità quando tenta di sbilanciare un avversario in mischia. Vedi "Sbilanciare", pagina 159.

Speciale: Un monaco può selezionare Sbilanciare Migliorato come talento bonus al 6° livello (vedi pagina 47), anche se non soddisfa i prerequisiti.

Un guerriero può selezionare Sbilanciare Migliorato come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

SCACCIARE EXTRA [GENERALE]

Il personaggio può scacciare o intimorire le creature con maggiore frequenza.

Prerequisito: Capacità di scacciare o intimorire creature.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio acquisisce questo talento, può scacciare o intimorire le creature quattro volte in più al giorno del normale.

Se il personaggio possiede la capacità di scacciare più di un tipo di creature (come un chierico di allineamento buono con accesso al dominio del Fuoco, in grado quindi sia di scacciare non morti e le creature dell'acqua sia di intimorire le creature del fuoco), ciascuna delle rispettive capacità di scacciare o di intimorire ottiene quattro utilizzi aggiuntivi al giorno.

Normale: Un personaggio privo di questo talento può in genere scacciare o intimorire non morti (o le altre creature) un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma.

Speciale: Il personaggio può acquisire Scacciare Extra più volte. I suoi effetti sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, può utilizzare ciascuna delle proprie capacità di scacciare o di intimorire quattro volte in più al giorno.

SCACCIARE MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio scaccia o intimorisce le creature con più potenza del normale.

Prerequisito: Capacità di scacciare o intimorire creature.

Beneficio: Un personaggio può scacciare o intimorire le creature come se fosse di un livello superiore a quello effettivo nella classe che gli conferisce tale capacità.

SCHIVARE [GENERALE]

Il personaggio è in grado di schivare i colpi.

Prerequisito: Des 13.

Beneficio: Nel corso della propria azione, il personaggio può designare un avversario e ricevere un bonus di +1 alla Classe Armatura per schivare gli attacchi di quell'avversario. È possibile designare un nuovo avversario per ogni azione.

Qualsiasi condizione che fa perdere il bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se presente), fa inoltre perdere i bonus di schivare. Si noti che i bonus di schivare (come questo e il bonus razziale dei nani per schivare i colpi dei giganti) sono cumulabili, a differenza di altri tipi di bonus.

Speciale: Un guerriero può selezionare Schivare come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

SCRIVERE PERGAMENE [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare pergamene, da cui egli stesso o altri incantatori possono lanciare gli incantesimi trascritti. Vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per le regole sulle pergamene.

Prerequisito: Incantatore di 1° livello.

Beneficio: È possibile creare una pergamena di qualsiasi incantesimo conosciuto dal personaggio. La scrittura di una pergamena richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Il prezzo base di una pergamena è il livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore x 25 mo. Per scrivere una pergamena il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

Qualsiasi pergamena che racchiude un incantesimo con componente materiale costosa o con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. In aggiunta al costo derivante dal prezzo base, il personaggio deve consumare cinquanta copie della componente materiale oppure pagare cinquanta volte il costo in PE. In aggiunta al costo derivante dal prezzo base, il personaggio deve consumare la componente materiale oppure pagare il costo extra in PE al momento della scrittura della pergamena.



Lidda schiva il raggio di un incantesimo lanciato da un chierico malvagio.

SEGUIRE TRACCE [GENERALE]

Il personaggio può seguire le tracce di creature e di personaggi attraverso la maggior parte dei tipi di terreno.

Beneficio: Trovare tracce o seguirle per 1,5 km richiede una prova di Sopravvivenza. Il personaggio deve effettuare un'altra prova di Sopravvivenza ogni volta che le tracce diventano difficili da seguire, come quando si incrociano con altre tracce o quando tornano indietro e si separano.

Il personaggio deve muoversi alla metà della sua velocità normale (o alla sua velocità normale, ma con una penalità di -5 alla prova, o fino al doppio della sua velocità normale con una penalità di -20 alla prova). La CD dipende dalla superficie e dalle condizioni dominanti, come riportato nella seguente tabella:

Superficie	CD di Sopravvivenza	Superficie	CD di Sopravvivenza
Terreno molto soffice	5	Terreno compatto	15
Terreno soffice	10	Terreno duro	20

Terreno molto soffice: Qualsiasi superficie (neve fresca, spesso strato di polvere, fango umido) che conservi profondi e chiari segni di impronte.

Terreno soffice: Qualsiasi superficie abbastanza soffice da cedere al-

la pressione, ma più compatta del fango umido o della neve fresca, in cui la creatura lascia impronte frequenti, ma poco profonde.

Terreno compatto: La maggior parte delle normali superfici all'aperto (come prati, campi, boschi e simili), o superfici al chiuso molto sporche o soffici (spessi tappeti, pavimenti alquanto sporchi o impolverati). La creatura potrebbe lasciare alcune tracce (rami spezzati o ciuffi di capelli), ma solo impronte occasionali e parziali.

Terreno duro: Qualsiasi superficie che non conserva affatto le impronte, come la nuda roccia o i pavimenti delle abitazioni. I letti di fiumi per lo più rientrano in questa categoria, poiché le impronte lasciate sono confuse o vengono lavate via. La creatura lascia solo tracce (segni di piedi trascinati o ciottoli spostati). Esistono numerosi modificatori che si possono applicare alla prova di Sopravvivenza, come riportato nella seguente tabella.

Condizione	Modificatore CD di Sopravvivenza
Ogni tre creature incluse nel gruppo seguito	-1
Taglia della creatura o delle creature seguite:[1]	
Piccolissima	+8
Minuta	+4
Minuscola	+2
Piccola	+1
Media	+0
Grande	-1
Enorme	-2
Mastodontica	-4
Colossale	-8
Ogni 24 ore trascorse da quando sono state lasciate le tracce	+1
Ogni ora di pioggia da quando sono state lasciate le tracce	+1
Tracce coperte da neve fresca da quando sono state lasciate	+10
Scarsa visibilità:[2]	
Notte senza luna o nuvolosa	+6
Luce lunare	+3
Nebbia o precipitazioni	+3
Gruppo seguito che nasconde le proprie tracce (e si muove alla metà della velocità)	+5

1 Per un gruppo di taglie miste, si applichi soltanto il modificatore per la categoria di taglia più grande.
2 Si applichi soltanto il peggiore modificatore di questa categoria.

Se il personaggio fallisce una prova di Sopravvivenza, può ritentare dopo 1 ora (all'aperto) o 10 minuti (all'interno) di ricerche.

Normale: Un personaggio privo di questo talento, può utilizzare l'abilità Cercare per trovare le tracce, ma può seguirle soltanto se la CD della prova è 10 o meno. In alternativa, il personaggio può utilizzare l'abilità Cercare per trovare un'impronta o una traccia del passaggio di una creatura, secondo le CD assegnate sopra, ma non può comunque utilizzare Cercare per seguire le tracce, persino se qualcun altro le ha già individuate.

Speciale: Un ranger ottiene automaticamente Seguire Tracce come talento bonus. Non deve selezionarlo.

Questo talento non permette di trovare o di seguire le tracce lasciate da una creatura influenzata dall'incantesimo *passare senza tracce.*

SPEZZARE MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio è in grado di colpire le armi e gli scudi degli altri, così come gli altri oggetti.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso.

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un oggetto impugnato o trasportato da un avversario (come un'arma o uno scudo), non provoca alcun attacco di opportunità (vedi "Spezzare", pagina 159).

Il personaggio inoltre ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire un oggetto impugnato o trasportato da qualcun altro.

Normale: Un personaggio privo di questo talento quando colpisce un oggetto impugnato o trasportato da un avversario provoca un attacco di opportunità.

Speciale: Un guerriero può selezionare Spezzare Migliorato come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

SPINGERE MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio sa come spingere indietro gli avversari.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso.

Beneficio: Quando il personaggio dà una spinta (vedi pagina 159), non subisce alcun attacco di opportunità da parte del difensore. Il personaggio inoltre ottiene un bonus di +4 alle prove contrapposte di Forza per spingere indietro il difensore.

Speciale: Un guerriero può selezionare Spingere Migliorato come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

TEMPRA POSSENTE [GENERALE]

Il personaggio è più vigoroso del normale.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Tempra.

TIRARE IN SELLA [GENERALE]

Il personaggio è in grado di utilizzare armi a distanza in sella.

Prerequisiti: Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella.

Beneficio: Le penalità che il personaggio subisce quando utilizza un'arma a distanza in sella si dimezzano; -2 invece di -4 se la cavalcatura compie due azioni di movimento, e -4 invece di -8 se la cavalcatura sta correndo. (Vedi "Combattere in sella", pagina 154).

Speciale: Un guerriero può selezionare Tirare in Sella come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

TIRO LONTANO [GENERALE]

Il personaggio può coprire uno spazio maggiore con un'arma a distanza.

Prerequisito: Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Quando il personaggio utilizza un'arma da tiro, come un arco, il suo incremento di gittata aumenta di una volta e mezzo (moltiplicare per 1,5). Quando utilizza un'arma da lancio, il suo incremento di gittata raddoppia.

Speciale: Un guerriero può selezionare Tiro Lontano come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

TIRO IN MOVIMENTO [GENERALE]

Il personaggio è ben addestrato in strategie di schermaglia con armi a distanza.

Prerequisiti: Des 13, Mobilità, Schivare, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +4

Beneficio: Quando il personaggio utilizza l'azione di attacco con un'arma a distanza, può muoversi sia prima che dopo l'attacco, purché la distanza totale percorsa non superi quella consentita dalla propria velocità.

Speciale: Un guerriero può selezionare Tiro in Movimento come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

TIRO MULTIPLO [GENERALE]

Il personaggio può scagliare più frecce assieme contro lo stesso avversario.

Prerequisiti: Des 17, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Il personaggio, come azione standard, può scagliare due frecce assieme contro lo stesso avversario entro un raggio di 9 metri. Entrambe le frecce utilizzano lo stesso tiro per colpire (con una penalità di -4) ai fini di valutare il successo dell'attacco e infliggere danni di conseguenza (vedi "Speciale", sotto).

Per ogni cinque punti di



Illus. di J. Foster

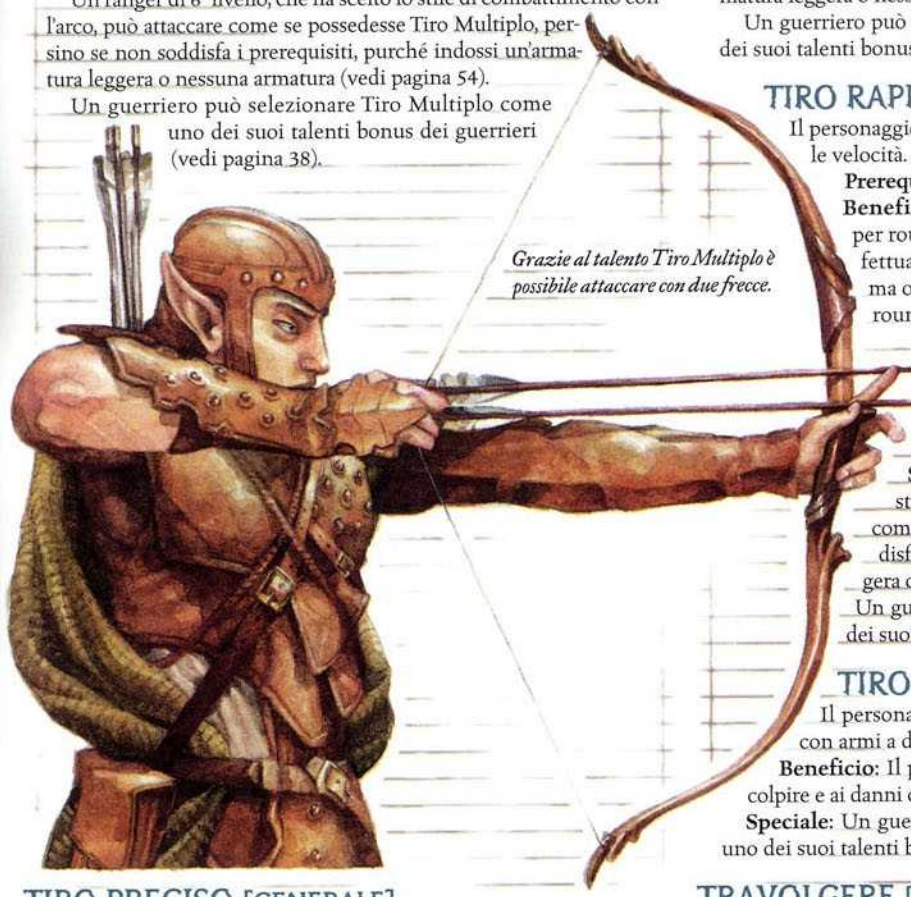
bonus di attacco base posseduti oltre +6, il personaggio può aggiungere un'altra freccia a questo attacco, fino a un massimo di quattro frecce a un bonus di attacco base +16. Tuttavia, per ogni freccia oltre la seconda, si applica al tiro per colpire una penalità cumulabile di -2 (ossia, una penalità totale di -6 per tre frecce e di -8 per quattro).

La riduzione del danno e le altre resistenze, di volta in volta, si applicano tutte separatamente a ogni freccia scagliata.

Speciale: A prescindere dal numero di frecce scagliate, il personaggio può applicare danni di precisione (come i danni dell'attacco furtivo) soltanto una volta. Se il personaggio mette a segno un colpo critico, soltanto la prima freccia scagliata infligge danni critici; tutte le altre infliggono danni normali.

Un ranger di 6° livello, che ha scelto lo stile di combattimento con l'arco, può attaccare come se possedesse Tiro Multiplo, persino se non soddisfa i prerequisiti, purché indossi un'armatura leggera o nessuna armatura (vedi pagina 54).

Un guerriero può selezionare Tiro Multiplo come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).



Grazie al talento Tiro Multiplo è possibile attaccare con due frecce.

Illus. di F. Farris

TIRO PRECISO [GENERALE]

Il personaggio dimostra un tempismo e una mira perfetti nei propri attacchi a distanza.

Prerequisito: Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Il personaggio può tirare o lanciare armi a distanza contro un avversario impegnato in mischia senza subire la normale penalità di -4 (vedi "Tirare o lanciare in mischia", pagina 140).

Speciale: Un guerriero può selezionare Tiro Preciso come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

TIRO PRECISO MIGLIORATO [GENERALE]

Gli attacchi a distanza del personaggio possono ignorare gli effetti di copertura o di occultamento.

Prerequisiti: Des 19, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Gli attacchi a distanza del personaggio ignorano sia il bonus alla CA offerta da una qualsiasi copertura inferiore a quella totale sia la probabilità di essere mancati conferita da qualsiasi occultamento inferiore a quello totale. Si noti che la copertura totale e l'occultamento totale conferiscono ugualmente i rispettivi benefici contro gli attacchi a distanza del personaggio.

In aggiunta, quando il personaggio tira o lancia armi a distanza contro un avversario in lotta, colpisce automaticamente l'avversario designato.

Normale: Vedi pagine 150 e 152 per le regole relative agli effetti di copertura e di occultamento. Un personaggio privo di questo talento quando tira o lancia armi a distanza contro un avversario in lotta, deve effettuare un tiro per determinare in maniera casuale quale tra i combattenti in lotta sia stato effettivamente colpito.

Speciale: Un ranger di 11° livello, che ha scelto lo stile di combattimento con l'arco, può attaccare come se possedesse Tiro Preciso Migliorato persino se non soddisfa i prerequisiti, purché indossi un'armatura leggera o nessuna armatura (vedi pagina 54).

Un guerriero può selezionare Tiro Preciso Migliorato come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

TIRO RAPIDO [GENERALE]

Il personaggio può utilizzare armi a distanza con eccezionale velocità.

Prerequisiti: Des 13, Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Il personaggio ottiene un attacco extra per round con un'arma a distanza. L'attacco viene effettuato al proprio bonus di attacco base massimo, ma ogni attacco effettuato dal personaggio in quel round (quello extra e quelli normali) subisce una penalità di -2. Il personaggio deve compiere un'azione di attacco completo (vedi pagina 143) per utilizzare questo talento.

Speciale: Un ranger di 2° livello, che ha scelto lo stile di combattimento con l'arco, può attaccare come se possedesse Tiro Rapido, persino se non soddisfa i prerequisiti, purché indossi un'armatura leggera o nessuna armatura (vedi pagina 53).

Un guerriero può selezionare Tiro Rapido come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

TIRO RAVVICINATO [GENERALE]

Il personaggio è in grado di effettuare tiri ben piazzati con armi a distanza anche contro bersagli ravvicinati.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni con armi a distanza con gittata fino a 9 metri.

Speciale: Un guerriero può selezionare Tiro Ravvicinato come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).

TRAVOLGERE [GENERALE]

Il personaggio sa come usare la cavalcatura per abbattere gli avversari.

Prerequisiti: Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella.

Beneficio: Quando il personaggio a cavallo tenta di oltrepassare un avversario, quest'ultimo non può spostarsi. La cavalcatura può scalciare con gli zoccoli contro ogni avversario travolto dal personaggio, ottenendo il bonus standard di +4 al tiro per colpire contro avversari proni (vedi "Oltrepassare", pagina 157).

Speciale: Un guerriero può selezionare Travolgere come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38).



VOCAZIONE MAGICA [GENERALE]

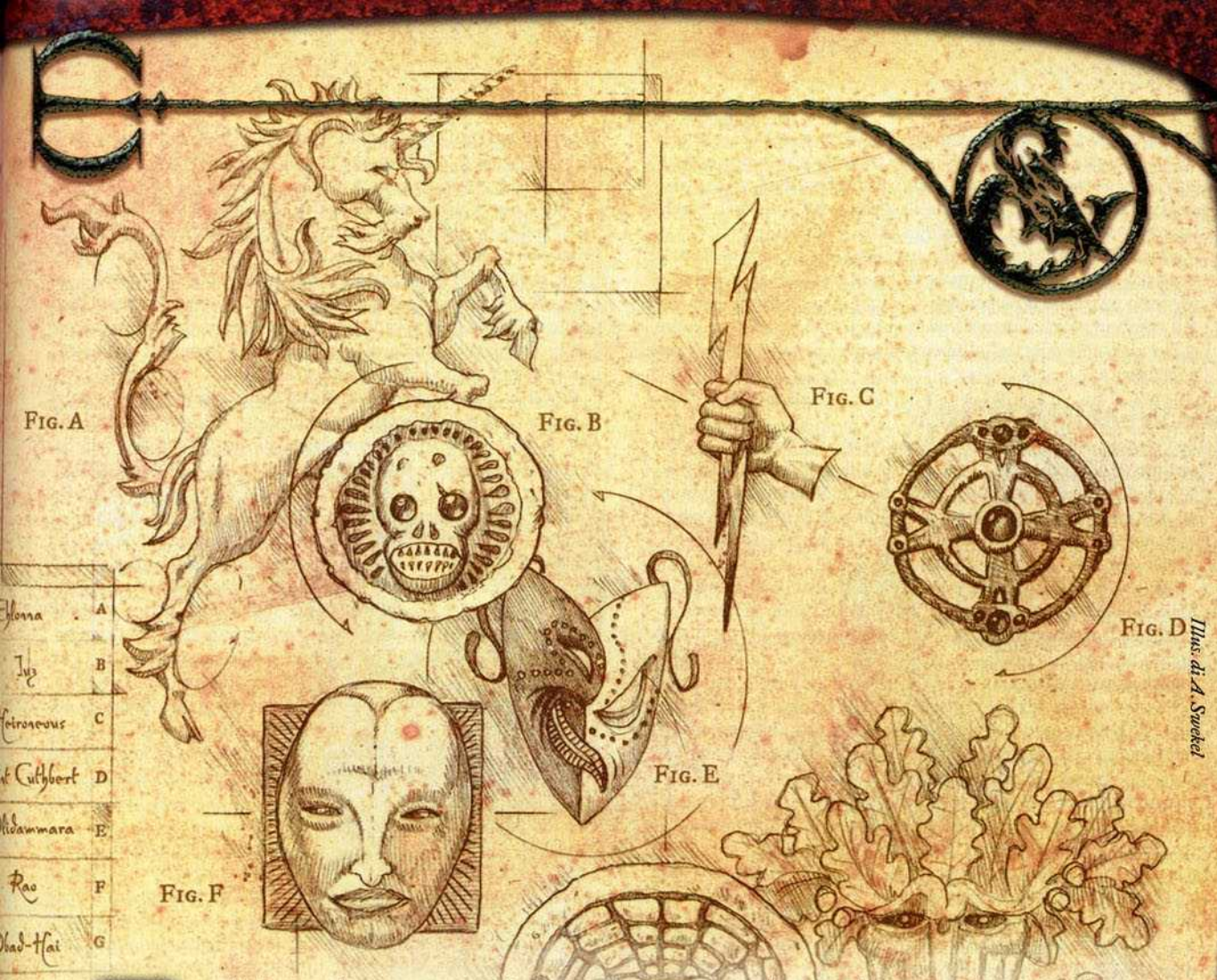
Il personaggio sa come darsi da fare con la magia.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Sapienza Magica e Utilizzare Oggetti Magici.

VOLONTÀ DI FERRO [GENERALE]

Il personaggio possiede una volontà più forte del normale.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà.



Illus. di A. Swekel

Qual è l'aspetto di un personaggio? Quanti anni ha? Qual è la prima impressione che suscita negli altri? E quando prega, a quale divinità o pantheon si rivolge, sempre che preghi? Cosa lo ha spinto a diventare un avventuriero?

Lo scopo di questo capitolo è di aiutare i giocatori a definire l'identità dei loro personaggi. I dettagli che lo definiscono lo renderanno più credibile, come il personaggio principale di un racconto o di un film. Per molti giocatori, infatti, è fondamentale arricchire il personaggio di particolari, come una figura reale il cui ruolo si dovrà interpretare.

Quando si gioca con un personaggio per la prima volta non è necessario definire ogni cosa nei minimi dettagli, ma con lo svolgersi del gioco bisogna cominciare ad avere le idee più chiare su come si desidera che sia. Con il passare del tempo si sviluppano sempre più in dettaglio le sue peculiarità, proprio come uno scrittore che sviluppa un personaggio nel corso delle pagine di un romanzo o nel corso dei romanzi di una serie.

Questo capitolo descrive l'allineamento (la posizione di un personaggio nella lotta fra il bene e il male), la religione (la divinità o il pantheon di riferimento di un personaggio), le statistiche di base (nome, sesso, età e così via) e la sua descrizione fisica.

ALLINEAMENTO

C'è un antico tomo all'interno del tempio di Pelor. Quando il tempio decide di servirsi di avventurieri per le cerche più importanti, a coloro che hanno intenzione di partecipare viene prima chiesto di baciare il libro. Chi nel suo cuore nasconde la malvagità viene colpito dal suo sacro potere, e perfino chi non è né buono né malvagio ne rimane stordito. Solo a chi è in grado di baciare il libro senza alcuna conseguenza vengono affidati i compiti più importanti che il tempio ha da offrire. Il Bene e il Male, nel mondo di D&D, non sono affatto concetti filosofici. Sono le forze che plasmano l'universo.

Diavoli in forma umana si aggirano sulla terra con l'unico scopo di spingere la gente a compiere atti malvagi. I chierici sacri usano i loro poteri benigni per proteggere i fedeli. Gli adepti delle divinità malvagie conducono persone innocenti alla rovina per ottenere il favore dei propri dei, sicuri che grandi ricompense li attendono nell'aldilà. I paladini conducono senza paura la loro crociata contro i malvagi, coscienti che questa breve vita non vale tanto da aggrapparvisi. I signori della guerra sono disposti a mettersi dalla parte di qualunque potere sovrannaturale che sia in grado di aiutarli nelle loro conquiste, persuasi dai servitori delle divinità sia buone che malvagie e dalle loro promesse di ricompensa in cambio di un giuramento di obbedienza.

La moralità e l'atteggiamento di una creatura verso gli altri vengono definiti dal suo allineamento: legale buono, neutrale buono, caotico buono, legale neutrale, neutrale, caotico neutrale, legale malvagio, neutrale malvagio, caotico malvagio (vedi Tabella 6-1: "Allineamenti di creature, razze e classi" per sapere quali creature, razze e classi prediligono determinati allineamenti).

È necessario scegliere un allineamento per il proprio personaggio, usando la sua razza e la sua classe come punto di riferimento. I personaggi standard sono buoni o neutrali, non malvagi. Gli allineamenti malvagi vengono di solito assegnati ai nemici e ai mostri.

L'allineamento è uno strumento che consente di definire l'identità del personaggio, non una camicia di forza che lo limita. Ogni allineamento comprende un ampio spettro di personalità e di filosofie di vita, e di conseguenza due personaggi legali buoni potrebbero essere molto differenti l'uno dall'altro. Inoltre, poche persone sono completamente coerenti con se stesse. Un personaggio legale buono potrebbe ad esempio avere una vena di ingordigia che lo spinge di tanto in tanto a im-

possessarsi o a tenere per sé qualcosa, anche se non è affatto la cosa più giusta né buona da farsi. Le persone non sono coerenti con se stesse neanche da un giorno all'altro, quindi anche i personaggi buoni possono perdere le staffe, quelli neutrali essere ispirati a compiere atti di grande nobiltà, e così via.

Quando un giocatore sceglie un allineamento per il proprio personaggio, significa affermare la sua intenzione di giocarlo in un certo modo. Se il personaggio finirà poi per agire in maniera più appropriata a un altro allineamento, il DM potrà a quel punto decidere di cambiare l'allineamento per adattarlo al suo comportamento.

ALLINEAMENTI TIPICI

Le creature e le classi in *corsivo* mostrate sulla Tabella 6-1 sono sempre dell'allineamento indicato. Tranne il paladino, sono nati con quell'allineamento, che fa parte della loro natura. Solitamente, una creatura con un allineamento innato è in qualche modo connessa (per le sue origini, la sua storia o per mezzo di magia) ai Piani Esterni oppure è una bestia magica.

Per le altre creature, razze e classi, l'allineamento specificato nella Tabella 6-1 è quello tipico o in qualche modo più comune. Le normali creature senzienti possono appartenere a un allineamento qualunque. Tenderanno probabilmente verso un allineamento in particolare, ma alcuni individui all'interno della loro specie possono costituire un'eccezione alla norma. A seconda del tipo di creatura, questi condizionamenti sono più o meno forti. Ad esempio, i coboldi e i beholder generalmente sono legali malvagi, ma i coboldi si differenziano di più tra loro di quanto non facciano i beholder poiché la loro tendenza verso l'allineamento innato non è poi così condizionante. Oltre alla disposizione naturale, le creature senzienti hanno tendenze culturali che solitamente rafforzano il loro allineamento innato. Gli orchi, ad esempio, tendono ad essere caotici malvagi e la loro cultura tende a produrre individui di questo allineamento. Un umano cresciuto fra di loro ha più probabilità del normale di diventare caotico malvagio, mentre per un orco cresciuto fra gli umani difficilmente avverrà la stessa cosa.

Tabella 6-1: Allineamenti di creature, razze e classi

Legale Buono	Neutrale Buono	Caotico Buono
Arconti	*Guardinal*	*Eladrin*
Draghi d'oro	Gnomi	Draghi di rame
Lammasu	Centauri	*Unicorni*
Nani	Aquile giganti	Elfi
Paladini	*Pseudodraghi*	Ranger

Legale Neutrale	Neutrale	Caotico Neutrale
Monaci	*Animali*	Mezzelfi
Maghi	Halfling	Mezzorchi
Formian	Umani	Barbari
Azer	Lucertoloidi	Bardi
	Druidi	Ladri

Legale Malvagio	Neutrale Malvagio	Caotico Malvagio
Diavoli	Drow	*Demoni*
Draghi blu	Goblin	Draghi rossi
Beholder	*Allip*	Trogloditi
Ogre magi	Ettercap	Gnoll
Hobgoblin	*Divoratori*	Ogre
Coboldi		Orchi

BENE CONTRO MALE

I personaggi e le creature buone lottano per proteggere la vita degli innocenti. I personaggi e le creature malvagie, invece, tendono a disprezzare o a distruggere le vite innocenti, sia per soddisfazione che per guadagno personale.

Il "Bene" comprende l'altruismo, il rispetto per la vita e per la dignità di tutti gli esseri senzienti. I personaggi buoni si sacrificano per aiutare gli altri.

Il "Male" comporta invece il ferire, l'opprimere e l'uccidere il prossimo. Per alcune creature malvagie è praticamente impossibile provare compassione per gli altri: uccidono senza pensarci due volte, se ciò si rivela conveniente. Altri invece perseguono il male attivamente, uccidendo per gusto personale o al servizio di qualche padrone o divinità malvagia.

Quelli che si pongono in una posizione di neutralità nei confronti del bene e del male hanno degli scrupoli nell'uccidere gli innocenti ma non si sentono in obbligo di fare sacrifici personali per proteggerli o aiutarli. Le persone neutrali regolano i loro rapporti col prossimo solo in base a legami personali: una persona neutrale potrebbe sacrificarsi per proteggere la sua famiglia o persino la sua terra, ma non farebbe certo lo stesso per degli stranieri che non siano in alcun modo legati a lui.

Essere buoni o malvagi può essere una scelta cosciente, come nel caso di un paladino che tenta di vivere secondo i suoi ideali o di un chierico malvagio che scatena il terrore e la distruzione per emulare la sua divinità. Ma per la maggior parte della gente, invece, essere buoni o malvagi è un modo di vivere in cui è possibile riconoscersi, ma che non viene scelto consapevolmente. Mantenersi neutrali fra il bene e il male solitamente comporta l'assenza di obblighi morali da una parte o dall'altra, ma per altri rappresenta la scelta di una visione equilibrata del mondo. Pur riconoscendo che il bene e il male sono una realtà e non semplicemente punti di vista, queste persone ritengono che il giusto posto per la gente, o almeno per loro, sia nel mezzo.

Gli animali e le altre creature incapaci di azioni dettate dalla morale sono neutrali piuttosto che buoni o malvagi. Anche le vipere più letali o le tigri mangiatrici di uomini sono da ritenersi neutrali, in quanto mancano della capacità di distinguere un comportamento giusto da uno sbagliato sul piano morale.

LEGGE CONTRO CAOS

I personaggi legali dicono la verità, mantengono la parola data, hanno rispetto per l'autorità, onorano le loro tradizioni e si ergono a giudici di coloro che non mantengono i loro impegni. I personaggi caotici seguono solo la propria coscienza, rifiutano che venga loro imposto cosa fare, preferiscono le nuove idee alla tradizione e rispettano le proprie promesse in base all'umore del momento.

La "Legge" implica l'onore, l'essere degni di fiducia, l'obbedienza all'autorità e l'affidabilità. La legalità però può anche voler dire chiusura mentale, attaccamento reazionario alla tradizione, tendenza a giudicare e mancanza di adattabilità. Quanti promuovono la legalità sostengono che solo un comportamento legale è in grado di creare una società in cui le persone possono fidarsi l'una dell'altra e prendere le decisioni giuste, sicuri in tutto e per tutto che gli altri agiranno come dovrebbero.

Il "Caos" comporta libertà, adattabilità e flessibilità, ma può voler dire anche avventatezza, disprezzo per l'autorità, arbitrarietà nelle decisioni e irresponsabilità. Quelli che hanno consciamente un comportamento caotico sostengono che solo la libertà definitiva da ogni costrizione permette all'individuo di esprimersi pienamente, e prediligono il potenziale che ogni individuo ha dentro di sé rispetto ai benefici che la società comporta.

Le persone neutrali fra la legge e il caos mantengono un certo rispetto per le autorità e non sentono né il bisogno di obbedire né quello di ribellarsi. Pur essendo fondamentalmente onesti, sono spesso tentati di mentire o di ingannare gli altri.

Essere devoti alla legge o al caos può essere una scelta volontaria, ma la maggior parte delle volte è un tratto della propria personalità che viene più riconosciuto che scelto. La neutralità nei confronti della legge e del caos è solitamente una posizione intermedia, uno stato in cui non ci si sente spinti né da una parte né dall'altra. Alcune persone neutrali, comunque, sostengono che la neutralità sia superiore alla legge e al caos, ritenendoli entrambi delle estremizzazioni, con i relativi difetti e svantaggi.

Gli animali e le altre creature incapaci di azioni dettate dalla morale sono neutrali. I cani potranno anche essere obbedienti e i gatti spiriti liberi, ma mancano delle capacità morali necessarie per essere veramente legali o caotici.

I NOVE ALLINEAMENTI

I nove diversi allineamenti descrivono tutte le combinazioni di legge, caos, bene e male. Ogni descrizione illustra il personaggio

tipico appartenente a quell'allineamento. Non bisogna però dimenticare che i singoli individui possono variare rispetto alla norma, e che di giorno in giorno un personaggio può agire più o meno in accordo con il suo allineamento. È quindi meglio usare queste descrizioni come linee guida, non come un copione.

I primi sei allineamenti, da legale buono a caotico neutrale, sono gli allineamenti standard dei personaggi. I tre allineamenti malvagi appartengono invece ai mostri e ai nemici.

Legale Buono, "il Crociato": Un personaggio legale buono si comporta esattamente come si pensa o ci si aspetta che agisca una persona di indole buona. Unisce un forte sentimento di opposizione nei confronti del male alla disciplina necessaria per combatterlo senza tregua. Dice la verità, mantiene la parola data, aiuta i bisognosi e si scaglia contro ogni ingiustizia. Un personaggio legale buono odia vedere i colpevoli farla franca. Alhandra, una paladina che combatte il male senza pietà e che protegge gli innocenti senza alcuna esitazione, è legale buona.



Devis

Legale buono è l'allineamento migliore per chi vuole mettere assieme onore e compassione.

Neutrale Buono, "il Benefattore": Un personaggio neutrale buono fa sempre del suo meglio, nei limiti delle sue possibilità. Sente l'impulso di aiutare gli altri, lavora volentieri con re e magistrati, ma non sente alcun legame verso di loro. Jozan, un chierico che aiuta sempre chi ne ha più bisogno, è neutrale buono.

Neutrale buono è l'allineamento migliore per chi vuol fare del bene senza avere pregiudizi a favore o contro l'autorità.

Caotico Buono, "il Ribelle": Un personaggio caotico buono segue soltanto la propria coscienza, senza preoccuparsi di ciò che gli altri si aspettano da lui. Segue la sua strada, ma riesce comunque ad essere gentile e bendisposto. Crede nel bene e nella giustizia, ma non ha molto rispetto per leggi e regole. Odia quando qualcuno cerca di intimorire gli altri e di imporre loro cosa fare. Segue la sua morale che, anche se positiva, potrebbe non andare d'accordo con quella della società. Soveliss, un ranger che tende agguati agli esattori delle tasse del malvagio barone, è caotico buono.

Caotico buono è l'allineamento migliore per chi vuole conciliare lo spirito libero con la bontà di cuore.

Legale Neutrale, "il Giudice": Un personaggio legale neutrale agisce come gli suggeriscono le leggi, le tradizioni o il suo codice d'onore personale. L'ordine e l'organizzazione sono di importanza vitale per lui. Può credere nell'ordine per se stesso e vivere quindi secondo un codice preciso, oppure credere nell'ordine per tutti e quindi essere dalla parte di un governo forte e organizzato. Ember, una monaca che vive secondo la sua dottrina senza lasciarsi sviare né dalle richieste di aiuto dei bisognosi né dalle tentazioni del male, è legale neutrale.

Legale neutrale è l'allineamento migliore per chi vuole essere affidabile e onorevole senza diventare un fanatico.

Neutrale, "l'Indeciso": Un personaggio neutrale fa sempre ciò che gli sembra essere una buona idea. Quando si tratta del male e del bene, della legge e del caos non ha particolari tendenze dall'una o dall'altra parte. Nella maggior parte dei casi si tratta più di una mancanza di convinzioni o di inclinazioni morali che di una reale devozione alla neutralità. Un personaggio con questo allineamento considera il bene migliore del male (tutto sommato, preferisce avere compagni e regnanti buoni piuttosto che malvagi), ma non si sente obbligato a perseguire il bene in modo teorico e universale. Mialee, una maga completamente assorbita dall'arte magica e che ritiene noiosi i dibattiti morali, è neutrale.

D'altra parte alcuni personaggi perseguono la neutralità dal punto di vista filosofico: vedono il bene, il male, la legge e il caos come degli estremi pericolosi e quindi sostengono la causa della via di mezzo neutrale ritenendola la strada migliore e più equilibrata a lungo andare.

Neutrale è l'allineamento migliore per chi vuole agire spontaneamente, senza pregiudizi né costrizioni.

Caotico Neutrale, "lo Spirito Libero": Un personaggio caotico segue esclusivamente il suo arbitrio. È l'individualista definitivo. Mette la sua libertà sopra ogni altra cosa ma non lotta per difendere quella degli altri, respinge l'autorità, odia le costrizioni e si scaglia contro le tradizioni. Un personaggio caotico neutrale non tenta di distruggere l'ordine intenzionalmente, come parte di una campagna tesa all'anarchia. Per fare questo dovrebbe essere motivato dal bene (guidato da un desiderio di liberare gli altri) o dal male (spinto da un desiderio di far soffrire chi è diverso da sé). Si tenga presente che un personaggio caotico neutrale può essere imprevedibile, ma che le sue azioni non sono dettate dal caso. Difficilmente salterà giù da un ponte quando può invece attraversarlo. Gimble, un bardo che vaga di terra in terra vivendo di espedienti, è caotico neutrale.

Caotico neutrale è l'allineamento migliore per chi cerca la completa libertà sia dalle restrizioni della società che dallo zelo dei benefattori.

Legale Malvagio, "il Dominatore": Un individuo legale malvagio prende ciò che vuole seguendo un suo codice morale, ma senza alcun riguardo per chi ferisce nel farlo. È attaccato alla tradizione, alla lealtà e all'ordine ma non rispetta la libertà, la dignità o la vita. Gioca secondo le regole, ma senza alcuna pietà o compassione. Si trova a suo agio all'interno di una gerarchia e ambisce a dominare, ma è comunque disposto a servire. Giudica gli altri non per le loro azioni, ma secondo la razza, la religione, la terra di origine e la posizione sociale. È restio a infrangere la legge o le promesse fatte, una riluttanza causata in parte dalla sua natura e in parte dal fatto che considera quest'ordine necessario per proteggersi da quanti si oppongono a lui sul piano morale. Alcuni individui legali malvagi hanno particolari principi morali, come non uccidere mai a

sangue freddo (lasciando eventualmente che siano i propri sottoposti a farlo), o non fare del male ai bambini (se si può evitare). Credono che questo atteggiamento li ponga al di sopra dei criminali senza scrupoli. Il barone che sfrutta la sua gente e fa piani per espandere il suo potere è di allineamento legale malvagio.

Alcuni legali malvagi sono votati al male con uno zelo paragonabile a quello con cui un crociato è votato al bene. Oltre ad essere disposti a far male al prossimo per i loro scopi, si compiacciono nel diffondere il male come fine a se stesso. Potrebbero anche considerare il male che causano come parte del loro dovere verso un padrone o una divinità malvagia.

I legali malvagi vengono spesso definiti "diabolici" poiché i diavoli sono la personificazione della legge e del male.

Legale malvagio potrebbe essere l'allineamento più pericoloso poiché rappresenta una malvagità metodica, intenzionale, e che molto spesso ha successo.

Neutrale Malvagio, "il Criminale": Un individuo neutrale malvagio è disposto a fare di tutto, finché gli è consentito di cavarsela: pensa solo a se stesso. Non versa lacrime per quelli che uccide, non importa se per guadagno, gusto personale o convenienza; non ha una particolare propensione per l'ordine, né si illude che seguire le leggi, le tradizioni e i codici morali lo rendano migliore o più nobile. D'altra parte, non è perennemente insoddisfatto di natura e non ha lo stesso amore per il conflitto che un caotico malvagio potrebbe avere. Il criminale che deruba e uccide per ottenere ciò che vuole è neutrale malvagio.

Alcuni neutrali malvagi sono votati al male come ideale e lo praticano come fine a se stesso. Spesso questo genere di persone venera divinità malvagie o appartiene a società segrete.

Neutrale malvagio potrebbe essere l'allineamento più pericoloso poiché rappresenta il male allo stato puro, senza onore e senza volubilità.

Caotico Malvagio, "il Distruttore": Un personaggio caotico malvagio fa solo ciò che la sua ingordigia, il suo odio e il suo desiderio di distruzione lo spingono a fare. È facile all'ira, immorale, ingiustificatamente violento e imprevedibile. Quando cerca di impossessarsi di ciò che può avere, si comporta in modo brutale e senza scrupoli. Se invece è votato alla diffusione del male e del caos, è anche peggio. Fortunatamente i suoi piani tendono a essere assurdi, e ogni gruppo che formi o a cui decida di unirsi è assai poco organizzato. Solitamente, i caotici malvagi possono essere costretti a lavorare assieme solo con la forza, e chi li comanda si mantiene al potere solo finché riesce a contrastare i loro tentativi di sostituirlo o assassinarlo. Lo stregone impazzito che insegue folli piani di vendetta e distruzione è caotico malvagio.

A volte i caotici malvagi vengono definiti "demoniaci" poiché i demoni sono la personificazione del male e del caos.

Caotico malvagio potrebbe essere l'allineamento più pericoloso poiché rappresenta la nemesi non solo della vita e della bellezza, ma anche dell'ordine dal quale la vita e la bellezza dipendono.

RELIGIONE

Le divinità sono molte. Solo alcune, come Pelor (dio del sole), hanno templi che organizzano imponenti processioni per le strade nei giorni sacri. Altre, come Erythnul (dio del massacro), hanno templi in luoghi nascosti o in territori malvagi. Se da una parte gli dei fanno sentire in modo deciso la loro presenza attraverso l'operato dei loro chierici, dall'altra hanno anche fedeli laici che tentano più o meno di vivere secondo le regole imposte dalle loro divinità. Le persone comuni hanno divinità che considerano come loro protettrici. Ciò nonostante, è più prudente essere rispettosi e, in caso di necessità, anche devoti ad altre divinità. Prima di partire per un viaggio, un fedele di Pelor potrebbe compiere un piccolo sacrificio sull'altare di Fharlanghn (dio delle strade), per aumentare le probabilità di affrontare un viaggio sicuro e tranquillo. Fino a quando una divinità non è in disaccordo con le altre per un tale atto di devozione, queste semplici pratiche sono comuni. Tuttavia, in tempi difficili alcune persone recitano preghiere oscure a divinità malvagie. Tali preghiere è meglio siano bisbigliate sottovoce, per timore che altri le possano sentire.

Le divinità regolano i diversi aspetti dell'esistenza umana: bene e male, legge e caos, vita e morte, sapere e natura. Inoltre, alcune razze non umane hanno divinità legate alla loro razza (vedi Tabella 6-2: "Divinità per razza"). Un personaggio non può essere un chierico della divinità di una razza, a meno che non sia della razza appropriata, ma può venerare quella divinità e vivere secondo i principi della divinità stessa. Per una divinità che non è legata a una razza particolare (come Pelor), la razza di un chierico non è un vincolo.

Divinità di certi tipi di mostri sono nominate nel *Manuale dei Mostri*. Tuttavia, non bisogna dimenticare che esistono molte più divinità di quelle qui descritte o menzionate nel *Manuale dei Mostri*.

Un personaggio può avere o non avere una divinità protettrice. Se si desidera che ce l'abbia, bisogna prima considerare le divinità più appropriate per la sua razza, classe e allineamento (vedi Tabella 6-2: "Divinità per razza" e Tabella 6-3: "Divinità per classe"). Se un chierico seleziona una divinità, questa scelta influenza le potenzialità del personaggio. I giocatori con personaggi chierici dovrebbero leggere la sezione "Divinità, domini e incantesimi di dominio", pagina 32, prima di selezionare una divinità, anche se le informazioni che seguono descrivono le diverse divinità e possono aiutarli a prendere una decisione.

Tabella 6-2: Divinità per razza

Razza	Divinità
Umano	Per classe e allineamento
Nano	Moradin o per classe e allineamento
Elfo	Corellon Larethian, Ehlonna o per classe e allineamento
Gnomo	Garl Glittergold, Ehlonna o per classe e allineamento
Mezzelfo	Corellon Larethian, Ehlonna o per classe e allineamento
Mezzorco	Gruumsh o per classe e allineamento
Halfling	Yondalla, Ehlonna o per classe e allineamento

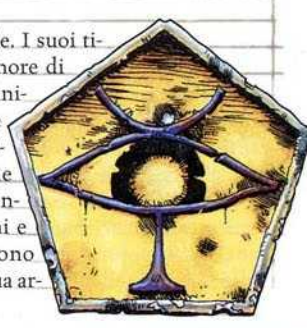
Tabella 6-3: Divinità per classe

Classe	Divinità (Allineamento)
Barbaro	Kord (CB), Obad-Hai (N), Erythnul (CM)
Bardo	Pelor (NB), Fharlanghn (N), Olidammara (CN)
Chierico	Qualsiasi
Druido	Obad-Hai (N)
Guerriero	Heironeous (LB), Kord (CB), St. Cuthbert (LN), Hextor (LM), Erythnul (CM)
Illusionista	Boccob (N)
Ladro	Olidammara (CN), Nerull (NM), Vecna (NM), Erythnul (CM)
Mago	Wee Jas (LN), Boccob (N), Vecna (NM)
Monaco	Heironeous (LB), St. Cuthbert (LN), Hextor (LM)
Necromante	Wee Jas (LN), Nerull (NM)
Paladino	Heironeous (LB)
Ranger	Ehlonna (NB), Obad-Hai (N)
Stregone	Wee Jas (LN), Boccob (N), Vecna (NM)

DIVINITÀ

Le persone e le creature del mondo adorano un gran numero di divinità. Quelle descritte di seguito sono le divinità più comuni adorate sia dagli avventurieri che dai malfattori di ogni razza. Ogni sezione comprende il nome della divinità, il ruolo, l'allineamento, il titolo e la sua descrizione generale. I loro simboli sacri (o sacrileghi) vengono raffigurati accanto alle loro descrizioni (vedi Tabella 3-7: "Divinità", pagina 32, per un elenco delle divinità più comuni, i loro allineamenti, i domini a cui sono associati e i loro tipici fedeli).

Boccob



Il dio della magia Boccob, è neutrale. I suoi titoli includono l'Indifferente, il Signore di Ogni Magia e l'Arcimago delle Divinità. Boccob è una divinità distante che non ha alcuna ambizione particolare nel mondo dei mortali. Come divinità della magia e della conoscenza, viene adorato da maghi, stregoni e saggi. I domini a cui è associato sono Conoscenza, Inganno e Magia. La sua arma preferita è il bastone ferrato.

Corellon Larethian



Il dio degli elfi Corellon Larethian, è caotico buono. È conosciuto come il Creatore degli Elfi, il Protettore, il Protettore e Conservatore della Vita e il Signore di Tutti gli Elfi. Corellon Larethian è il creatore e il patrono della razza elfica e governa tutto ciò che gli elfi apprezzano maggiormente: la magia, la musica, l'arte, l'artigianato, la poesia e l'arte della guerra. È venerato da elfi, mezzelfi e bardi. I domini a cui è associato sono Bene, Caos, Guerra e Protezione. La sua arma preferita è la spada lunga. Gruumsh è la sua nemesi ed è a causa del valore in battaglia di Corellon che Gruumsh porta il nome di "Un Occhio".

Ehlonna



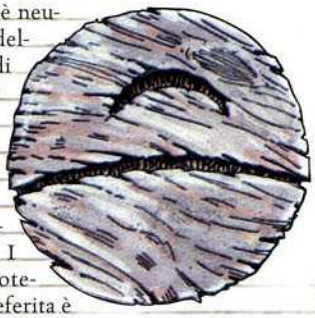
Ehlonna, la dea delle terre boschive, è di allineamento neutrale buono. Il titolo con cui viene più spesso nominata è Ehlonna delle Foreste. Ehlonna veglia su tutti coloro che vivono nelle foreste, amano le terre boschive o che vi trascorrono la loro esistenza. Questi la raffigurano a volte come un'elfa, a volte come un'umana. È particolarmente vicina a elfi, gnomi, mezzelfi e halfling. Viene adorata anche dai ranger e dai druidi. I domini a cui è associata sono Animale, Bene, Sole e Vegetale. La sua arma preferita è la spada lunga.

Erythnul



Il dio del massacro Erythnul, è caotico malvagio. Il suo titolo è il Molteplice. Erythnul gode del panico e del massacro che diffonde. Nelle terre civilizzate i suoi fedeli (guerrieri malvagi, barbari e ladri) formano piccoli culti criminali in suo onore. Nelle terre selvagge, barbari malvagi, gnoll, bugbear, ogre e troll lo adorano apertamente. I domini a lui associati sono Caos, Guerra, Inganno e Male. La sua arma preferita è una morning star con una testa di pietra.

Fharlanghn



Fharlanghn, il dio delle strade, è neutrale. Il suo titolo è l'Abitatore dell'Orizzonte. Santuari in onore di Fharlanghn sono diffusi lungo le strade più battute, in quanto egli è la divinità del viaggio, delle strade, della distanza e dell'orizzonte. Lo venerano principalmente i bardi, gli avventurieri erranti e i mercanti. I suoi domini sono Fortuna, Protezione e Viaggio. La sua arma preferita è il bastone ferrato.

Garl Glittergold



Garl Glittergold, il dio degli gnomi, è neutrale buono. È conosciuto come il Burlone, l'Attento Protettore, la Gemma Senza Prezzo e l'Arguto. Fu Garl Glittergold a scoprire gli gnomi e a introdurli nel mondo, e da allora è sempre stato il loro protettore. Veglia sull'umorismo, l'arguzia, la lavorazione delle gemme e la creazione dei gioielli. I suoi domini sono Bene, Inganno e Protezione. La sua arma preferita è l'ascia da battaglia. Garl è famoso per gli scherzi e le beffe che organizza ai danni delle altre divinità, anche se non tutte sanno stare allo scherzo. Garl un tempo provocò il crollo della caverna di Kurtulmak, il dio dei coboldi, e da allora i due sono nemici giurati.

Gruumsh



Gruumsh, dio degli orchi, è caotico malvagio. Viene chiamato Un Occhio o Colui-Che-Non-Dorme-Mai. Gruumsh è la divinità principale degli orchi. Richiede ai suoi fedeli di essere forti, di allontanare i deboli dalle proprie fila e di reclamare ogni territorio che ritiene di sua legittima proprietà (praticamente tutti). I domini a cui è associato sono Caos, Forza, Guerra e Male. L'arma preferita di Gruumsh è la lancia. Egli cova un odio particolare per Corellon Larethian, Moradin e i loro fedeli. In un'epoca ormai lontana fu Corellon Larethian ad accecare Gruumsh all'occhio sinistro nel corso di una battaglia.

Heironeous



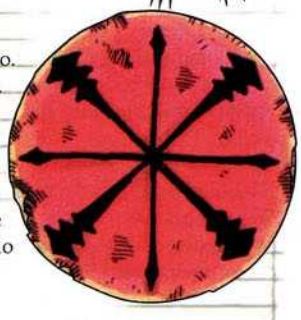
Heironeous, il dio del valore, è legale buono. Ha il titolo di Invincibile e promuove la giustizia, il valore, la cavalleria e l'onore. I suoi domini sono Bene, Guerra e Legge. La sua arma preferita è la spada lunga, e viene adorato da paladini, guerrieri e monaci buoni. Il suo più acerrimo nemico è il fratellastro Hextor.

Hextor



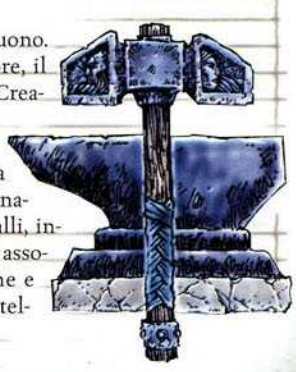
Hextor, il dio della tirannia, è legale malvagio. Viene chiamato Campione del Male, Araldo degli Inferi e Flagello della Battaglia. Hextor è il dio a sei braccia della guerra, del conflitto e della distruzione. Tra i suoi fedeli annovera guerrieri e monaci malvagi, e la sua arma preferita è il mazzafrusto. I suoi domini sono Distruzione, Guerra, Legge e Male. Incita i suoi fedeli a commettere atti malvagi e in modo particolare a muovere contro i fedeli del fratellastro Heironeous, ovunque si trovino.

Kord



Kord, dio della forza, è caotico buono. È conosciuto come il Lottatore. Kord protegge gli atleti, specialmente i lottatori a mani nude, e tra i suoi fedeli vi sono guerrieri buoni, barbari e ladri. I domini a cui è associato sono Bene, Caos, Fortuna e Forza. L'arma preferita di Kord è lo spadone.

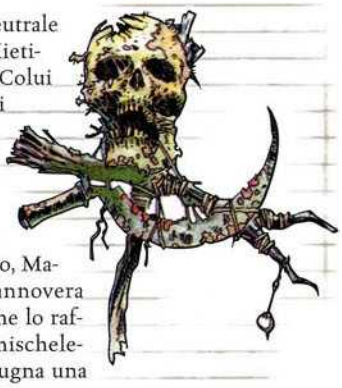
Moradin



Moradin, il dio dei nani, è legale buono. Viene chiamato lo Spirito Forgiatore, il Padre dei Nani, il Padre di Tutti e il Creatore. Moradin creò i primi nani forgiandoli dal metallo e dalle gemme e dando loro il soffio della vita. Protegge le arti e le scienze dei nani: lavorazione del ferro e dei metalli, ingegneria e guerra. I domini a cui è associato sono Bene, Legge, Protezione e Terra. La sua arma preferita è il martello da guerra.

Illus. di S. Wood

Nerull



Il dio della morte Nerull, è neutrale malvagio. Viene chiamato il Mietitore, il Nemico di Ogni Bene, Colui che odia la Vita, il Latore di Oscurità, il Cupo Re e il Mietitore della Carne. Nerull governa su coloro che provocano i mali peggiori in nome del profitto o del divertimento. I suoi domini sono Inganno, Male e Morte. Tra i suoi fedeli annovera necromanti malvagi e ladri, che lo raffigurano come una figura semischeletrica e incappucciata che impugna una falce, la sua arma preferita.

Obad-Hai



Obad-Hai, il dio della natura, è neutrale. È conosciuto come lo Shalm. Obad-Hai governa sulla natura e sulle terre selvagge ed è amico di tutti coloro che vivono in armonia con il mondo della natura. Qualche volta è venerato da barbari, ranger e druidi. I suoi domini sono Acqua, Animale, Aria, Fuoco, Terra e Vegetale. Dal momento che Obad-Hai aderisce strettamente alla neutralità, si trova a rivaleggiare spesso con Ehlonna. Obad-Hai suona spesso uno Shalm (uno strumento musicale a fiato di legno con più canne, a volte scritto anche "Shawm") ed è da questo strumento che trae il suo titolo. La sua arma preferita è il bastone ferrato.

Olidammara



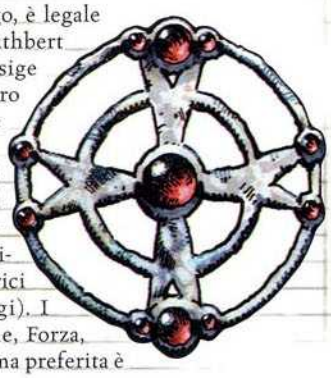
Olidammara, dio dei ladri, è caotico neutrale. Viene chiamato il Ladro Ridente, ama il vino, le donne e le canzoni. È un vagabondo, un burlone e un maestro dei travestimenti. In suo onore esistono pochi templi ma vengono invocati molti brindisi. Ladri e bardi sono, naturalmente, i suoi principali fedeli. I domini a cui è associato sono Caos, Fortuna e Inganno. La sua arma preferita è lo stocco.

Pelor



Il dio del sole Pelor, è neutrale buono. Viene chiamato lo Splendente ed è il creatore di molte cose buone, un soccorritore di coloro che si trovano in pericolo, un avversario di tutto ciò che è malvagio. È la divinità più comunemente adorata tra gli umani, e i suoi sacerdoti sono bene accetti ovunque si rechino. Ranger e bardi sono tra i suoi fedeli. I suoi domini sono Bene, Forza, Guarigione e Sole. La sua arma preferita è la mazza.

St. Cuthbert



St. Cuthbert, il dio del castigo, è legale neutrale. È noto come St. Cuthbert del Randello. St. Cuthbert esige vendetta e punizione su coloro che infrangono la legge, e poiché le creature malvagie violano la legge più spesso di quelle buone, St. Cuthbert predilige il bene al male, anche se di per sé non è di allineamento buono (i suoi chierici non possono essere malvagi). I suoi domini sono Distruzione, Forza, Legge e Protezione. La sua arma preferita è la mazza.

Vecna



Vecna, il dio dei segreti, è neutrale malvagio. Viene chiamato il Signore Mutilato, il Sussurrato e il Maestro di tutto ciò che è Segreto e Nascosto. Vecna governa su ciò che non deve essere conosciuto e che la gente desidera mantenere segreto. I domini a cui è associato sono Conoscenza, Magia e Male. Generalmente appare nella forma di un lich privo di una mano e dell'occhio sinistro, persi nel corso di una lotta contro un suo infido luogotenente, Kas. L'arma preferita di Vecna è il pugnale.

Wee Jas



Wee Jas, dea della morte e della magia, è legale neutrale. Viene chiamata Dea Stregona, Strega di Rubino, Dama di Acciaio e Guardiana della Morte. Wee Jas è una divinità pretenziosa e inquietante che esige obbedienza completa dai suoi fedeli. I suoi templi sono pochi e nascosti, ma annovera molti servitori tra maghi e stregoni potenti (specialmente necromanti). I domini a cui è associata sono Legge, Magia e Morte. La sua arma preferita è il pugnale.

Yondalla



Yondalla, la dea degli halfling, è legale buona. Viene chiamata la Protettrice e la Provvidente, la Matriarca che Nutre e la Benedetta. Yondalla è la creatrice e la protettrice della razza halfling. Difende l'armonia della razza halfling e conduce una lotta accanita contro i loro nemici. I suoi fedeli sperano di condurre una vita prospera e sicura sotto la sua guida. I suoi domini sono Bene, Legge e Protezione. La spada corta è la sua arma preferita.

Illus. di S. Wood

STATISTICHE DI BASE

Questa sezione offre dei consigli su come determinare il nome, il sesso, l'età, l'altezza e il peso del personaggio. Bisogna iniziare a tracciare a grandi linee il background e la personalità del personaggio e utilizzare queste idee per definire i dettagli che gli daranno vita.

NOME

Inventare o scegliere un nome adatto alla razza e alla classe del personaggio. Il Capitolo 2: "Razze" contiene alcuni esempi di nomi elfici, nanici, gnomeschi e orcheschi (nonché mezzelfici e mezzorcheschi). Il nome è un ottimo modo per iniziare a pensare al background del personaggio. Ad esempio, il nome di un nano potrebbe essere il nome di un grande eroe della sua razza, e il nano potrebbe sforzarsi di essere all'altezza del nome che porta. Oppure il nome potrebbe essere quello di un famigerato vigliacco, e il personaggio potrebbe essere spinto a provare di non essere quello che il suo nome indica.

SESSO

Un personaggio può essere indifferentemente maschio o femmina.

ETÀ

È possibile scegliere l'età o generarla casualmente. Se viene scelta, deve rientrare nel margine minimo di età per la razza e la classe del personaggio (vedi Tabella 6-4: "Età iniziale casuale"). L'età minima di partenza del personaggio è pari alla somma dell'età della maturità della sua razza più il numero di dadi tirato per la sua classe. Ad esempio, un elfo ranger deve avere almeno 116 anni (110 anni più 6 dadi per i ranger).

In alternativa può essere utilizzata la Tabella 6-4: "Età iniziale casuale" per determinare quanti anni ha il personaggio. Un elfo ranger generato casualmente, ad esempio, avrà un'età di 110+6d6 anni.

Tabella 6-4: Età iniziale casuale

Razza	Maturità	Barbaro Ladro Stregone	Bardo Guerriero Paladino Ranger	Chierico Druido Mago Monaco
Umano	15 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Nano	40 anni	+3d6	+5d6	+7d6
Elfo	110 anni	+4d6	+6d6	+10d6
Gnomo	40 anni	+4d6	+6d6	+9d6
Mezzelfo	20 anni	+1d6	+2d6	+3d6
Mezzorco	14 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Halfling	20 anni	+2d4	+3d6	+4d6

Man mano che il personaggio invecchia, i punteggi delle sue caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione) diminuiscono e quelli delle sue caratteristiche mentali (Intelligenza, Saggezza e Carisma) aumentano (vedi Tabella 6-5: "Effetti dell'invecchiamento"). Gli effetti del passare del tempo sono cumulativi, ma i punteggi delle caratteristiche di un personaggio non possono scendere sotto all'1 in questo modo.

Ad esempio, quando un elfo raggiunge 175 anni di età, la sua Forza, la sua Destrezza e la sua Costituzione scendono di 1 punto ciascuna, mentre la sua Intelligenza, la sua Saggezza e il suo Carisma aumentano ognuna di 1 punto. Quando raggiunge 263 anni, i punteggi delle sue caratteristiche fisiche scendono di ulteriori 2 punti, mentre quelli delle sue caratteristiche mentali aumentano di 1 altro punto. Quindi, in totale l'elfo ha perso 3 punti dai punteggi di Forza, Costituzione e Destrezza e ne ha ottenuti 2 per i punteggi di Saggezza, Intelligenza e Carisma a causa dell'invecchiamento.

Quando un personaggio diventa venerabile il DM tira in segreto per determinare la sua età massima, riportata nella colonna Venerabile alla Tabella 6-5: "Effetti dell'invecchiamento", e vi aggiunge il modificatore alla colonna "Età massima" nella stessa tabella. Determinato il risultato, non lo rivela al giocatore, e quando quel personaggio raggiunge l'età così stabilita, muore di vecchiaia.

Le età massime riportate nella Tabella 6-5: "Effetti dell'invecchiamento" riguardano i PG. Gran parte della gente nel resto del mondo muore per malattie, incidenti, infezioni o violenza prima di raggiungere la propria età venerabile.

Tabella 6-5: Effetti dell'invecchiamento

Razza	Mezz'età[1]	Vecchiaia[2]	Venerabile[3]	Età massima
Umano	35 anni	53 anni	70 anni	+2d20 anni
Nano	125 anni	188 anni	250 anni	+2d% anni
Elfo	175 anni	263 anni	350 anni	+4d% anni
Gnomo	100 anni	150 anni	200 anni	+3d% anni
Mezzelfo	62 anni	93 anni	125 anni	+3d20 anni
Mezzorco	30 anni	45 anni	60 anni	+2d10 anni
Halfling	50 anni	75 anni	100 anni	+5d20 anni

1 Mezz'età -1 a For, Cos e Des; +1 a Int, Sag, e Car.
2 Vecchiaia -2 a For, Cos e Des; +1 a Int, Sag, e Car.
3 Venerabile -3 a For, Cos e Des, +1 a Int, Sag, e Car.

ALTEZZA E PESO

Si deve quindi scegliere l'altezza e il peso del personaggio in base ai dati tipici della razza di appartenenza o ai dati riportati nella Tabella 6-6: "Altezza e peso casuali". Occorre pensare a come l'altezza e il peso del personaggio possano essere messi in relazione con le sue caratteristiche: se il personaggio è debole ma agile, probabilmente sarà magro; se è forte e resistente, sarà alto oppure robusto.

In alternativa, si può utilizzare la Tabella 6-6: "Altezza e peso casuali" per determinarli a caso. Il tiro di dado indicato nella colonna "Modificatore altezza" determina l'altezza extra del personaggio in aggiunta alla sua altezza base. Lo stesso numero, moltiplicato per il tiro di dado riportato nella colonna "Modificatore peso", determina il peso extra del personaggio oltre a quello di base. Per esempio, Tordek (un nano) è alto 112,5 cm più 2d4 x 2,5 cm. Massimo tira 2d4 e ottiene un 6, quindi Tordek è alto 127,5 cm. Quindi Massimo usa lo stesso tiro, 6, e lo moltiplica per 2d6 x 0,5. Con i 2d6 ottiene un 9, quindi Tordek pesa 27 kg extra oltre al suo peso base di 65 kg, per un totale di 92 kg.

Tabella 6-6: Altezza e peso casuali

Razza	Altezza base	Modificatore altezza	Peso base	Modificatore peso
Umano	145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Umana	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Nano	112,5 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	65 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Nana	107,5 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	50 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Elfo	132,5 cm	+ (2d6) x 2,5 cm	42,5 kg	x (1d6) x 0,5 kg
Elfa	132,5 cm	+ (2d6) x 2,5 cm	40 kg	x (1d6) x 0,5 kg
Gnomo	90 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	20 kg	x 0,5 kg
Gnoma	85 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	17,5 kg	x 0,5 kg
Mezzelfo	137,5 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	50 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Mezzelfa	132,5 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	40 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Mezzorco	145 cm	+ (2d12) x 2,5 cm	75 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Mezzorca	130 cm	+ (2d12) x 2,5 cm	55 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Halfling maschio	80 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	15 kg	x 0,5 kg
Halfling femmina	75 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	12,5 kg	x 0,5 kg

ASPETTO, PERSONALITÀ E BACKGROUND

È possibile definire ogni personaggio nei minimi dettagli a piacimento del giocatore. Man mano che si gioca con il personaggio, probabilmente verranno in mente ulteriori dettagli da aggiungere.

ASPETTO FISICO

È possibile scegliere l'aspetto fisico del personaggio utilizzando come punto di partenza le varie descrizioni delle razze riportate nel Capitolo 2: "Razze". I personaggi con un alto punteggio di Carisma tendono ad essere più belli, anche se un personaggio con un Carisma alto potrebbe avere un aspetto strano ed essere dotato di una bellezza di tipo esotico.

Un personaggio può essere destro o mancino.

Si può sfruttare l'aspetto del personaggio per suggerire qualcosa della sua personalità e del suo background. Per esempio:

- Al mezzorco Krusk manca parte di un orecchio e ha molte cicatrici come risultato di una vita violenta condotta tra gli orchi che lo hanno cresciuto. Conserva i denti e gli artigli delle creature che ha ucciso legati assieme in una collana.
- La paladina Alhandra porta il tatuaggio della mano di Heironeous all'interno del suo avambraccio per dimostrare la sua fede nella divinità.
- Lo stregone Hennet indossa vesti strane e mutevoli, che cambiano di giorno in giorno, un chiaro segno della sua natura caotica.

PERSONALITÀ

È necessario decidere come si comporta il personaggio: cosa gli piace, cosa vuole dalla vita, cosa lo spaventa e cosa lo fa arrabbiare. La razza e l'allineamento sono ottimi punti di partenza per definire la sua personalità, ma non bisogna fermarsi qui. È preferibile rendere il proprio nano legale buono (o quale che sia) diverso da tutti gli altri nani legali buoni.

Un ottimo trucco per creare un buon personaggio è quello di includere nella sua natura un conflitto di qualche tipo. Ad esempio, Tordek è legale, ma è anche avido. Può essere tentato dagli oggetti preziosi, se riesce a giustificarsi con se stesso.

La personalità del personaggio può cambiare col passare del tempo. Il fatto che le annotazioni sulla personalità siano state scritte sulla scheda del personaggio non significa che siano immutabili; è meglio lasciare che il personaggio si evolva e cambi, proprio come fanno le persone reali.

BACKGROUND

È consigliabile decidere cosa ha fatto il personaggio nella vita fino ad ora. Ecco alcune domande che possono aiutare a rifletterci sopra:

- Come ha deciso di diventare un avventuriero?
- Come ha acquisito la sua classe? Un guerriero, ad esempio, potrebbe aver servito in un esercito, oppure potrebbe essere una tradizione della sua famiglia, o essersi addestrato in una scuola di arti marziali, oppure essersi addestrato da solo.
- Dove ha recuperato l'equipaggiamento iniziale? Lo ha messo da parte pezzo per pezzo nel corso del tempo? È stato un regalo di addio da parte di un genitore o di un maestro? Gli oggetti in questione hanno un significato particolare per lui?
- Qual è la cosa peggiore che gli sia mai capitata?
- Qual è la cosa migliore che gli sia mai capitata?
- È rimasto in contatto con la sua famiglia? E loro cosa pensano di lui?



Naull

Illus. di T. Lockwood

PERSONALIZZARE IL PERSONAGGIO

Le regole per creare il personaggio offrono una base comune per i giocatori, ma possono essere ampliate per rendere unico un personaggio (anche se i cambiamenti considerevoli devono essere approvati dal DM).

Razza: Le regole per un personaggio appartenente a una determinata razza valgono per la maggior parte degli appartenenti a quella razza, ma non per tutti. È possibile creare, ad esempio, un nano discendente da una famiglia di nani rinnegati, esiliati dalla società nanica. Il nano potrebbe esser stato allevato dagli umani. Avrebbe le qualità innate di un nano (Costituzione migliore, Carisma peggiore, scurovisione e resistenza ai veleni e agli incantesimi), ma non le loro connotazioni culturali (esperto minatore, bonus di attacco contro orchi e goblinoidi, bonus di schivare contro giganti, bonus alle prove di Artigianato e Valutare relative alla pietra, al metallo, guerriero come classe preferita e forse nemmeno la conoscenza del linguaggio Nanico). Forse è anche possibile convincere il DM a concedere dei bonus speciali per equilibrare la perdita delle connotazioni culturali.

Classe: Alcune classi concedono ampio spazio per personalizzare il personaggio. Con l'approvazione del DM si possono perfino cambiare alcuni dei suoi privilegi di classe. Ad esempio, se si vuole giocare un guerriero che in passato lavorava come sicario per una gilda di ladri, ma che ora vuole diventare una guardia del corpo a tutti gli effetti, egli potrebbe essere competente solo nelle armi e nelle armature disponibili per i ladri, avere 4 punti abilità per livello invece di 2 e avere accesso come abilità di classe a Percepire Intenzioni e Raggirare. Per il resto, rimarrebbe un normale guerriero a tutti gli effetti.

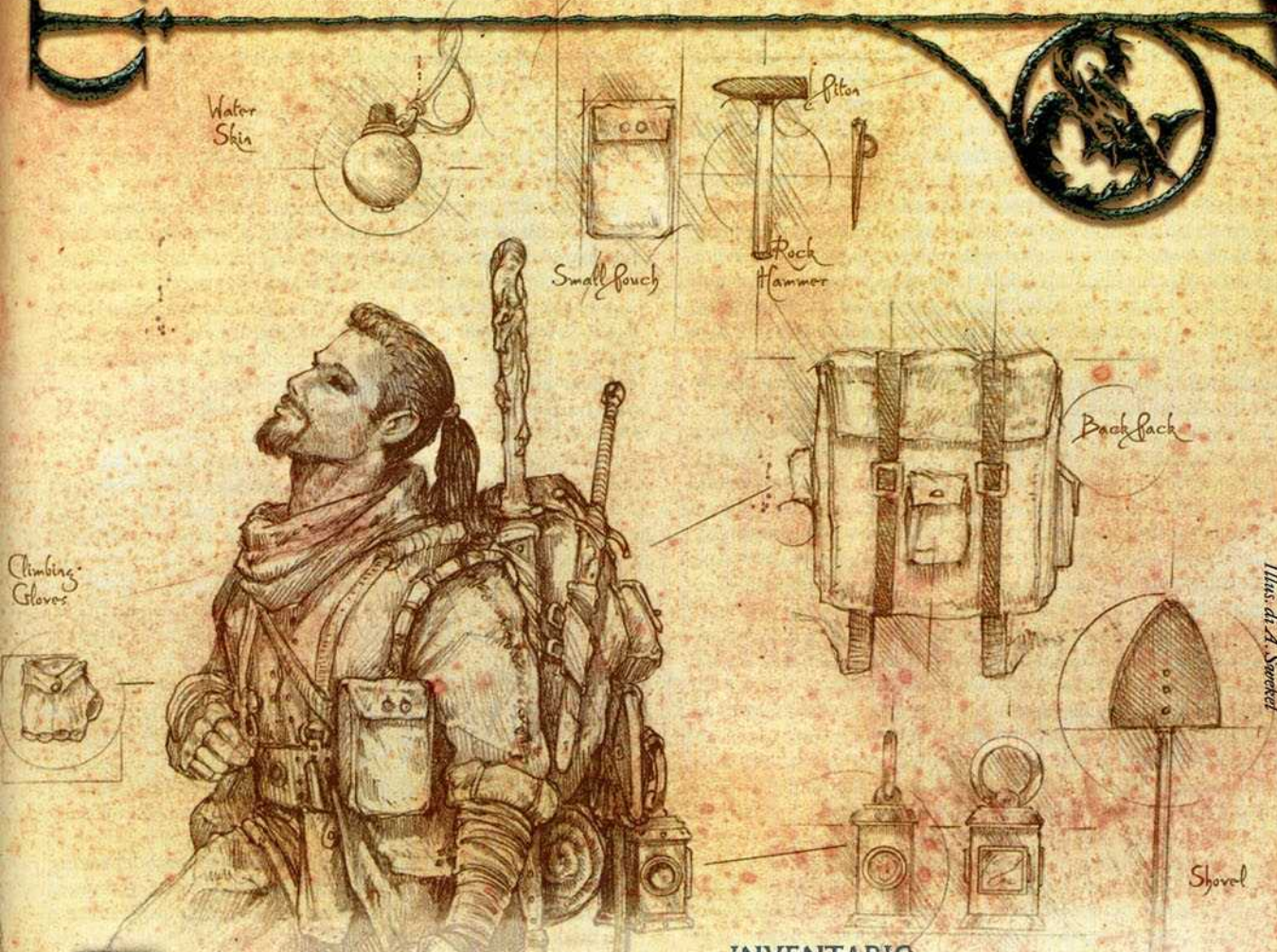
Abilità e talenti: È possibile chiamare i talenti, le abilità e i privilegi di classe con il nome che gli darebbe il personaggio. La ladra halfling Lidda, parlerebbe di "passo felpato" piuttosto che di "muoversi silenziosamente", quindi il suo giocatore potrebbe scrivere "Passo Felpato" sulla sua scheda al posto di "Muoversi Silenziosamente". La monaca Ember, chiamerà la sua abilità di Muoversi Silenziosamente "Camminare sulla Carta di Riso".

Si possono pensare anche altre abilità che il personaggio potrebbe avere. Il DM possiede le indicazioni (presentate nella *Guida del* DUNGEON MASTER) per crearne anche di nuove.

Equipaggiamento: L'equipaggiamento può avere l'aspetto più adatto per rappresentare lo stile del personaggio. Il bastone ferrato di uno stregone può consistere in una normale asta di legno, mentre quello di un altro personaggio può essere contorto, avvizzito e decorato da rune mistiche.

Inoltre, il personaggio può avere degli oggetti che non figurano sulla lista dell'equipaggiamento (vedi Capitolo 7). È sufficiente concordare con il DM su eventuali nuovi oggetti, come funzionano, quanto costano e come il personaggio può ottenerli.

A volte può capitare di vedere un'arma in un film o di leggerne in un libro e magari si desidera farla usare ad un personaggio. Se l'arma non compare nell'elenco delle armi del Capitolo 7, sarà necessario cercare di trovare nell'elenco un'arma che sia equivalente. Una katana (la spada di un samurai), ad esempio, non è nell'elenco delle armi, ma è possibile assegnarla ad un personaggio e considerarla in termini di gioco come una spada bastarda di qualità eccezionale.



Della piazza del mercato di una grande città i fabbricanti di armi offrono una vasta scelta di armi e armature a quanti hanno il denaro per comprarle. Si possono trovare robuste spade di semplice fattura e qualche rara lama elfica di qualità eccezionale. Gli alchimisti vendono acidi, fuochi dell'alchimista e bastoni di fumo per quanti vogliono qualcosa di più insolito di una spada fidata. Anche i maghi, o probabilmente i loro mediatori, vendono pergamene, bacchette, armi e altri oggetti magici.

Questo capitolo descrive gli oggetti comuni o esotici che i personaggi possono voler comprare e il modo in cui poterlo fare. (Gli oggetti magici sono trattati nella *Guida del Dungeon Master*).

EQUIPAGGIARE UN PERSONAGGIO

Un personaggio che inizia a giocare generalmente ha le ricchezze sufficienti per acquistare gli elementi di base: qualche arma, un'armatura adatta alla sua classe (se gli è concessa) e un po' di attrezzatura varia. Man mano che il personaggio intraprende avventure e accumula bottino può permettersi un equipaggiamento migliore e diversificato. All'inizio, tuttavia, le sue possibilità sono limitate dal modesto ammontare di denaro che ha a disposizione.

MODELLI INIZIALI

Ogni classe ha un modello che elenca un equipaggiamento di base (come anche abilità di base, un talento di base e così via). Se il personaggio viene equipaggiato con questa attrezzatura è possibile modificare in parte il modello scambiando qualche oggetto a scelta con quelli elencati. Questi scambi sono possibili se il valore degli oggetti scelti non è superiore a quello degli oggetti elencati nel modello.

INVENTARIO

Se invece non si vuole utilizzare il modello della classe del personaggio è possibile comprare le armi, l'armatura e l'attrezzatura varia scegliendo ogni singolo oggetto. Si inizia a giocare con una quantità di denaro casuale determinata dalla classe e poi si decide come spenderla (vedi Tabella 7-1: "Denaro iniziale casuale"). In alternativa il DM può assegnare la quantità media di denaro iniziale per ogni personaggio, come indicato nella Tabella 7-1.

Tabella 7-1: Denaro iniziale casuale

Classe	Quantità (media)	Classe	Quantità (media)
Barbaro	4d4 x 10 (100 mo)	Mago	3d4 x 10 (75 mo)
Bardo	4d4 x 10 (100 mo)	Monaco	5d4 (12 mo, 5 ma)
Chierico	5d4 x 10 (125 mo)	Paladino	6d4 x 10 (150 mo)
Druido	2d4 x 10 (50 mo)	Ranger	6d4 x 10 (150 mo)
Guerriero	6d4 x 10 (150 mo)	Stregone	3d4 x 10 (75 mo)
Ladro	5d4 x 10 (125 mo)		

Da notare che comprare l'equipaggiamento iniziale in questo modo è un'astrazione. Il personaggio non entra in una bottega con manciate di denaro per acquistare ogni singolo oggetto. Piuttosto, questi oggetti possono essere giunti al personaggio come regali di famiglia, attrezzatura fornita dai padroni o durante il servizio militare, bottino ottenuto con metodi non propriamente leciti, o quant'altro.

Si suppone che il personaggio possieda alcuni abiti normali. Scegliere gratuitamente una qualsiasi delle seguenti tenute: abito da artigiano, abito da contadino, abito da esploratore, abito da intrattenitore, abito da monaco, abito da studioso o abito da viaggiatore (vedi "Vestiario", pagina 130).

DISPONIBILITÀ

Si suppone che tutti gli oggetti elencati in questo capitolo siano a disposizione dei PG che possiedono i mezzi per comprarli. Molti di questi oggetti sono rari e costosi. Non è possibile trovarli sugli scaffali di una bottega sulla piazza principale della città. Tuttavia, un PG con i contanti sufficienti riesce di solito a mettersi in contatto con un venditore e trovare quello che cerca.

Se un personaggio desidera fare un acquisto che non è contemplato in questo capitolo, come regola generale è possibile comprare qualsiasi cosa che costi fino a 3.000 mo. Comprare qualcosa di più costoso, come una *spada lunga +2*, significa andare in una grande città in cui sono in vendita oggetti rari e combinare un affare speciale con qualcuno che realizzi o possa procurarsi l'oggetto, oppure pagare una lauta ricompensa a un mercante per il suo sforzo di trovare quello che si cerca.

A seconda delle caratteristiche dell'ambientazione immaginaria in cui si sta giocando, comprare oggetti costosi può risultare più o meno difficile. In una piccola città, per esempio, è praticamente impossibile trovare qualcuno in grado di fabbricare un'armatura completa. Il DM stabilisce cosa è disponibile per i personaggi a seconda della zona dove ci si trova e del modo in cui lui conduce la sua ambientazione.

RICCHEZZA E DENARO

Gli avventurieri sono tra i pochi che comprano oggetti pagando in moneta. I contadini generalmente scambiano derrate e prodotti naturali con ciò di cui hanno bisogno e pagano le tasse con grano e formaggio. I membri della nobiltà, invece, commerciano soprattutto con i titoli di credito, come i diritti di sfruttamento di una miniera, un porto o una fattoria, oppure conducono gli affari con lingotti d'oro misurati a peso più che in moneta.

MONETE

La moneta più comune utilizzata dagli avventurieri è la moneta d'oro (mo). Con una moneta d'oro è possibile comprare una borsa da cintura, 15 metri di corda di canapa o una capra. Un artigiano abile nel suo mestiere (ma non esperto) può guadagnare una moneta d'oro al giorno. La moneta d'oro è l'unità di misura standard della ricchezza. Quando i mercanti discutono affari che riguardano merci o servizi per centinaia o migliaia di monete d'oro, le transazioni di solito non contemplano lo scambio di monete. Piuttosto, la moneta d'oro è la misura del valore standard, e lo scambio reale avviene in lingotti d'oro, lettere di credito o mercanzia pregiata.

La moneta più diffusa tra la gente comune è la moneta d'argento (ma). Una moneta d'oro vale 10 monete d'argento. Con una moneta d'argento è possibile comprare l'opera di un lavorante per un giorno, una lampada comune o un pasto a base di pane, rape cotte, cipolle e acqua.

Ogni moneta d'argento vale 10 monete di rame (mr). Con una moneta di rame è possibile comprare una candela, una torcia o un gessetto. Le monete di rame sono comuni tra i lavoranti e i mendicanti.

Oltre a monete di rame, argento e oro che la gente usa ogni giorno, i mercanti riconoscono anche le monete di platino (mp), che valgono ognuna 10 monete d'oro. Queste monete non si trovano normalmente in circolazione, ma gli avventurieri le possono trovare occasionalmente come parte di antichi tesori.

La moneta standard pesa circa 10 gr (50 monete fanno quindi 0,5 kg). Le dimensioni di una moneta corrispondono esattamente a quelle dell'illustrazione a pagina 168.

TABELLA 7-2: MONETE

		Valore di scambio			
		MR	MA	MO	MP
Moneta di rame (mr)	=	1	1/10	1/100	1/1.000
Moneta d'argento (ma)	=	10	1	1/10	1/100
Moneta d'oro (mo)	=	100	10	1	1/10
Moneta di platino (mp)	=	1.000	100	10	1

RICCHEZZE DIVERSE DALLE MONETE

Molte ricchezze non sono in monete. Sono bestiame, grano, terra, diritto di raccogliere le tasse o sulle risorse naturali (come una miniera o una foresta). Anche le pietre preziose e i gioielli sono ricchezze per gli scambi.

Commercio

Le gilde, i nobili e le famiglie reali regolano i commerci. A determinate compagnie sono concessi i diritti di costruire una diga sul fiume per alimentare i mulini, di svolgere affari lungo certe piste commerciali, di mandare navi mercantili in vari porti, o di comprare e vendere specifiche mercanzie. Le gilde stabiliscono i prezzi per le merci e i servizi che controllano, e soprattutto stabiliscono chi può offrire queste merci e servizi. I mercanti di solito scambiano le mercanzie senza l'uso di moneta. Per farsi un'idea delle transazioni commerciali, alcune merci di scambio vengono elencate nella Tabella 7-3: "Merci di scambio".

TABELLA 7-3: MERCI DI SCAMBIO

Costo	Prodotto
1 mr	Frumento (0,5 kg)
2 mr	Farina (0,5 kg) o pollo (1)
1 ma	Ferro (0,5 kg)
5 ma	Tabacco o rame (0,5 kg)
1 mo	Cannella (0,5 kg) o capra (1)
2 mo	Zenzero o pepe (0,5 kg) o pecora (1)
3 mo	Maiale (1)
4 mo	Lino (1 m²)
5 mo	Sale o argento (0,5 kg)
10 mo	Seta (1 m²) o mucca (1)
15 mo	Zafferano o chiodi di garofano (0,5 kg) o bue (1)
50 mo	Oro (0,5 kg)
500 mo	Platino (0,5 kg)

VENDERE IL BOTTINO

In generale, è possibile vendere qualsiasi cosa alla metà del prezzo indicato. I personaggi che vogliono passare ad armature o armi migliori, per esempio, possono vendere il vecchio equipaggiamento alla metà del prezzo.

Le merci di scambio costituiscono l'eccezione alla regola del metà prezzo. Una merce di scambio, in questo senso, è un bene di valore che può essere facilmente scambiato quasi come fosse equivalente ai contanti. Frumento, farina, vestiti e metalli preziosi sono merci di scambio, e spesso i mercanti commerciano direttamente con queste, senza utilizzare le monete (vedi Tabella 7-3: "Merci di scambio"). Ovviamente i mercanti possono vendere questi beni a un prezzo maggiore di quanto li abbiano pagati, ma la differenza è tale da non creare preoccupazioni all'acquirente.

ARMI

Le armi aiutano a determinare quanto si è abili in una serie di situazioni di combattimento. Vedi la Tabella 7-5: "Armi" per individuare le caratteristiche delle singole armi.

CATEGORIE DELLE ARMI

Le armi sono raggruppate in alcune serie collegate di categorie. Queste categorie si riferiscono all'abilità in cui bisogna essere competenti per usarle (semplice, da guerra o esotica), all'utilità in combattimento ravvicinato (da mischia) o da lontano (a distanza, categoria che comprende sia da lancio che da tiro), il tipo di ingombro (leggera, a una mano o a due mani) e alla taglia dell'arma (Piccola, Media e Grande).

Armi semplici, da guerra e esotiche: Chiunque, tranne druidi, ladri, maghi o monaci, è competente in tutte le armi semplici. Barbari, guerrieri, paladini e ranger sono competenti in tutte le armi semplici e in tutte le armi da guerra. Personaggi di altre classi sono competenti nell'uso di una varietà di armi principalmente semplici e anche in alcune armi da guerra o esotiche. Se si utilizza un'arma in cui non si è competenti, si subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Armi da mischia e a distanza: Le armi da mischia sono utilizzate per compiere attacchi ravvicinati, sebbene alcune possano anche essere lanciate. Le armi a distanza sono armi da lancio o da tiro che non sono efficaci in mischia.

Armi con portata: Catene chiodate, corsesche, falcioni, fruste, giu-

sarme, lance e lance lunghe sono armi con portata. Un'arma con portata è un'arma da mischia che permette di colpire un avversario che non è adiacente al personaggio. La maggior parte delle armi con portata descritte in questo capitolo permette al personaggio di raddoppiare la sua portata naturale. Questo significa che un personaggio di taglia Piccola o Media può sferrare un attacco contro una creatura che si trova a 3 metri di distanza, mentre non può colpire un avversario adiacente. Un personaggio di taglia Grande che impugna un'arma con portata di taglia adeguata può attaccare una creatura distante 4,5 o 6 metri, ma non avversari adiacenti o entro 3 metri di distanza.

Armi doppie: Asce doppie orchesche, bastoni ferrati, martelli-picca gnomeschi, mazzafrusti doppi, spade a due lame e urgrosh nanici sono armi doppie. Un personaggio può utilizzare entrambe le estremità di un'arma doppia come se combattesse con due armi, ma in questo modo incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattere con due armi, come se usasse un'arma a una mano e un'arma leggera (vedi la sezione "Combattere con due armi", pagina 154). Un personaggio può anche scegliere di utilizzare l'arma doppia a due mani, attaccando con una sola estremità; numerosi maghi utilizzano il bastone ferrato in questo modo. Una creatura che usa un'arma doppia in una mano, come un umano con una spada a due lame Piccola, non può usarla come arma doppia: può combattere solo con una delle estremità dell'arma per round.

Armi da lancio: Asce da lancio, dardi, giavellotti, lance, lance corte, martelli leggeri, pugnali, randelli, reti, shuriken e tridenti sono armi da lancio. Il personaggio può applicare il bonus di Forza ai danni inflitti con un'arma da lancio (tranne che le armi a spargimento, come una fiaschetta di acido; vedi la sezione "Lanciare armi a spargimento", pagina 156).

È possibile lanciare un'arma che non è stata creata per essere lanciata (un'arma da mischia che non possiede un valore numerico nella colonna "Incremento di gittata" sulla Tabella 7-5), ma il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire. Lanciare un'arma leggera o a una mano corrisponde a un'azione standard, mentre lanciare un'arma a due mani richiede un'azione di round completo. A prescindere dall'arma utilizzata, un attacco di questo tipo segna una minaccia (un possibile colpo critico) soltanto con un 20 naturale, e infligge danni raddoppiati in caso di colpo critico. Le armi da lancio improvvisate hanno un incremento di gittata di 3 metri.

Armi da tiro: Archi corti, archi corti compositi, archi lunghi, archi lunghi compositi, balestre a mano, balestre a ripetizione, balestre leggere, balestre pesanti e fionde sono armi da tiro. La maggior parte di queste armi richiede due mani (vedi più avanti la descrizione specifica di ognuna di esse). Un personaggio non ottiene bonus di Forza ai danni con un'arma da tiro, a meno che non sia un arco corto composito appositamente costruito, un arco lungo composito appositamente costruito o una fionda. Se un personaggio ha una penalità per basso punteggio di Forza, la si applica al tiro dei danni quando si usa un arco o una fionda.

Munizioni: Le armi da tiro utilizzano munizioni: frecce per gli archi, quadrelli per balestre o proiettili per fionda. Quando un personaggio utilizza un arco può incoccare una freccia come azione gratuita, mentre balestre e fionde richiedono un'azione per essere ricaricate. In termini generali, le munizioni che vanno a segno su un bersaglio sono da considerarsi distrutte o inservibili, mentre le munizioni normali che mancano il bersaglio hanno il 50% di probabilità di rompersi o andare perdute.

Sebbene appartengano alla categoria delle armi da lancio, le shuriken vengono considerate munizioni per quanto riguarda i tempi di ricarica e la creazione di armi perfette o altre versioni speciali (vedi la sezione "Armi perfette", pagina 121).

Armi da mischia leggere, a una mano e a due mani: Questa suddivisione corrisponde allo sforzo necessario per utilizzare un'arma in combattimento. Quando un personaggio impugna un'arma della sua stessa categoria di taglia, l'arma può essere considerata un'arma leggera, a una mano o a due mani.

Leggere: Un'arma leggera è più facile da usare nella mano secondaria e può essere utilizzata in una lotta. Un'arma leggera viene impugnata con una mano. Applicare il bonus di Forza (se presente) ai danni per gli attacchi in mischia quando l'arma viene usata con la mano primaria, oppure la metà del bonus di Forza quando l'arma viene impugnata con la mano secondaria. Usare un'arma leggera a due mani non conferisce alcun vantaggio ai danni inflitti: il bonus di Forza si applica come se l'arma fosse impugnata soltanto con la mano primaria.

Un attacco senz'armi viene sempre considerato come un'arma leggera.

A una mano: Un'arma a una mano può essere impugnata sia nella mano primaria che in quella secondaria. Applicare il bonus di Forza ai danni per gli attacchi in mischia quando l'arma a una mano viene usata con la mano primaria, oppure la metà del bonus di Forza quando l'arma viene impugnata con la mano secondaria. Se si usa un'arma a una mano con due mani, è possibile applicare una volta e mezzo il bonus di Forza ai danni.

A due mani: Un'arma a due mani richiede l'utilizzo di due mani per essere usata con efficacia. Applicare una volta e mezzo il bonus di Forza ai danni per gli attacchi in mischia con un'arma a due mani.

Taglia dell'arma: Qualsiasi arma ha una taglia (Piccola, Media o Grande) che corrisponde alla taglia della creatura per la quale è stata fabbricata. Uno spadone Piccolo è uno spadone forgiato per una creatura di taglia Piccola, come un halfling. Una spada lunga Media è una spada lunga creata appositamente per una creatura Media, come un elfo. Un arco corto Grande è un arco corto costruito per una creatura Grande, come un ogre.

Le categorie di taglia delle armi non equivalgono alla taglia corrispondente in qualità di oggetto generico. Un pugnale Medio (adatto a una creatura di taglia Media) è comunque un oggetto Minuscolo (vedi Tabella 9-10: "Taglia e CA degli oggetti", pagina 166). La taglia di un'arma indica espressamente la taglia della creatura per cui è stata costruita. In termini generali, un'arma leggera (come un pugnale) è un oggetto più piccolo di due categorie di taglia rispetto a chi lo utilizza, un'arma a una mano (come una spada lunga) è un oggetto più piccolo di una categoria di taglia rispetto a chi lo utilizza, e un'arma a due mani (come uno spadone) è un oggetto della stessa taglia di chi lo utilizza.

Armi di taglia inadeguata: Una creatura non può ottenere la massima efficienza da un'arma costruita per una taglia differente dalla sua. Applicare una penalità cumulativa di -2 al tiro per colpire per ogni categoria di differenza tra la taglia della creatura per cui l'arma è stata costruita e la taglia della creatura che sta effettivamente impugnando l'arma. Per esempio, un umano che utilizza un pugnale Piccolo subisce una penalità di -2 al tiro per colpire (una categoria di taglia di differenza), mentre un ogre che impugna una spada lunga Piccola ha una penalità di -4 (due categorie di taglia di differenza). Se non si è competenti nell'uso di un'arma (come un mago che attacca con un'ascia da battaglia Piccola) si applica anche una penalità di -4 perché privi dell'adeguato addestramento.

La misura dello sforzo necessario per utilizzare un'arma (in sostanza, il fatto che l'arma sia leggera, a una mano o a due mani per chi l'impugna) viene modificata di un livello per ogni categoria di differenza tra la taglia della creatura che utilizza l'arma e la taglia della creatura per cui l'arma è stata costruita. Per esempio, uno spadone Piccolo (un'arma a due mani per una creatura Piccola) costituisce un'arma a una mano per una creatura Media, o un'arma leggera per una creatura Grande. Al contrario, un pugnale Grande (un'arma leggera per una creatura Grande) costituisce un'arma a una mano per una creatura Media, o un'arma a due mani per una creatura Piccola. Se la modifica apportata all'arma conduce a qualcos'altro rispetto alla suddivisione in leggera, a una mano o a due mani, la creatura non può in nessun modo utilizzare quell'arma.

Armi improvvisate: Talvolta oggetti che non sono stati creati per essere armi hanno comunque una certa efficacia in combattimento; le persone si azzuffano con tutto ciò che trovano intorno, come bottiglie rotte, gambe spezzate delle sedie o tazze lanciate nell'aria. Dal momento che non si tratta di oggetti pensati per questo utilizzo, la creatura che attacca viene considerata non competente e subisce una penalità di -4 al tiro per colpire. Per determinare la categoria di taglia e il danno di un'arma improvvisata, il DM deve confrontare la grandezza dell'oggetto e la sua potenziale pericolosità con quella delle armi che compaiono nella Tabella 7-5: "Armi", cercando di avvicinarsi il più possibile. Per esempio, la gamba di una sedia è simile a un randello, mentre una bottiglia rotta taglia come un pugnale. Un'arma improvvisata segna una minaccia (un possibile colpo critico) soltanto con un 20 naturale, e infligge danni raddoppiati in caso di colpo critico. Un'arma da lancio improvvisata ha un incremento di gittata di 3 metri.

CARATTERISTICHE DELLE ARMI

L'arma utilizzata dice molto sul tipo di personaggio che la impugna. Probabilmente si preferisce avere sia un'arma da mischia che un'arma a distanza. Se non ci si può permettere sia quella da mischia scelta che quella a distanza scelta, si deve decidere quale è più importante.

Il genere di arma scelta determina come la si impugna (con una o due mani) e quanti danni si infliggono con essa. Un'arma a due mani infligge più danni di un'arma a una mano, ma impedisce di utilizzare uno scudo, ed è quindi una scelta difficile.

In base alla classe e alla razza si è competenti nell'uso di un certo numero di armi. Se si desidera diventare competenti con altre armi è necessario selezionare il talento giusto. Vedi la descrizione dei talenti Competenza nelle Armi Esotiche (pagina 94), Competenza nelle Armi da Guerra (pagina 94) e Competenza nelle Armi Semplici (pagina 94).

Un'arma migliore di solito è più costosa di una inferiore, ma più costoso non significa sempre migliore. Per esempio, lo stocco è più costoso della spada lunga. Per un ladro con una buona agilità che abbia il talento Arma Accurata, lo stocco è un'arma terrificante. Per un tipico guerriero è meglio una spada lunga.

Per scegliere le armi, prestare attenzione a questi fattori (indicati nelle colonne della Tabella 7-5: "Armi").

Costo: Questo è il costo dell'arma in monete d'oro (mo) o in monete d'argento (ma). Il costo comprende oggetti vari che vanno con l'arma, come un fodero per la spada o una faretra per le frecce. Il costo di un'arma rimane lo stesso per le versioni di taglia Piccola e Media. Un'arma di taglia Grande ha il prezzo raddoppiato.

Danni: Questa colonna indica i danni che si infliggono con un'arma quando si colpisce. La colonna contrassegnata con "Danni (P)" è per le armi Piccole, come quelle utilizzate di solito da gnomi e halfling. La colonna contrassegnata con "Danni (M)" è per le armi Medie, come quelle utilizzate di solito da elfi, mezzelfi, mezzorchi, nani o umani. Se sono indicate due entità di danni, come "1d6/1d6" per il bastone ferrato, allora l'arma è un'arma doppia (vedi la descrizione delle "Armi doppie" e la sezione "Combattere con due armi", pagina 154). Usare il secondo danno indicato per l'attacco extra.

Nella Tabella 7-4: "Danni delle armi Minuscole e Grandi" viene indicata l'entità dei danni inflitti con armi di queste due categorie di taglia. Per esempio, una spada lunga Minuscola (utilizzata da un guerriero gnomo o halfling sotto l'effetto dell'incantesimo *ridurre persone*) infligge 1d4 danni, mentre un'ascia bipenne di taglia Grande (imbracciata da un mezzorco barbaro sotto l'effetto dell'incantesimo *ingrandire persone*) infligge 3d6 danni. Nella *Guida del Dungeon Master* trovate altre informazioni sulle armi e il combattimento per creature di taglia inferiore a quella Piccola e superiore a quella Media.

Tabella 7-4: Danni delle armi Minuscole e Grandi

Danni arma Media	Danni arma Minuscola	Danni arma Grande
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

Critico: Questa colonna indica come viene considerata l'arma nelle regole per i colpi critici. Quando si porta a segno un colpo critico bisogna tirare il danno con tutti i modificatori due, tre o quattro volte, come indicato dai suoi moltiplicatori critici, e sommare tutti i risultati.

Eccezione: I danni bonus derivati da dadi extra, come per un attacco furtivo o una spada fiammeggiante, non vengono moltiplicati quando si porta a segno un colpo critico.

x2: L'arma infligge danni raddoppiati con un colpo critico.

x3: L'arma infligge danni triplicati con un colpo critico.

x3/x4: Un'estremità di quest'arma doppia infligge danni triplicati con un colpo critico. L'altra estremità infligge danni quadruplicati con un colpo critico.

x4: L'arma infligge danni quadruplicati con un colpo critico.

19-20/x2: L'arma segna una minaccia (un possibile colpo critico) con un 19 o 20 naturale (invece che solo con un 20) e infligge danni raddoppiati con un colpo critico. (L'arma ha un intervallo di minaccia di 19-20).

18-20/x2: L'arma segna una minaccia con un 18, 19 o 20 naturale (invece che solo con un 20) e infligge danni raddoppiati con un colpo critico. (L'arma ha un intervallo di minaccia di 18-20).

Incremento di gittata: Qualsiasi attacco a meno di questa distanza non è penalizzato per la gittata, così una freccia da un arco corto (incremento gittata 18 metri) può colpire i nemici fino a 17,9 metri senza penalità. Ogni incremento di gittata piena comporta invece una penalità cumulativa di -2 al tiro per colpire. Un personaggio con arco corto che tira a un bersaglio a 60 metri subisce una penalità all'attacco di -6 (poiché 60 metri è almeno tre incrementi di gittata, ma non quattro). Le armi da lancio, come le asce da lancio, hanno una gittata massima di cinque incrementi. Le armi da tiro, come gli archi, possono colpire a una distanza di dieci incrementi.

Peso: Questa colonna indica il peso dell'arma in una versione di taglia Media. Dimezzare il valore per armi Piccole e raddoppiarlo per armi Grandi.

Tipo: Le armi sono classificate in base al tipo di danno che infliggono (contundente, perforante o tagliente). Alcuni mostri possono essere parzialmente o completamente immuni agli attacchi con certi tipi di armi. Per esempio, uno scheletro subisce solo la metà dei danni dalle armi taglienti e dalle armi perforanti.

Alcune armi infliggono danni di vario tipo (per esempio, la morning star è sia contundente che perforante). Un'arma di due tipi non infligge danni per metà di un tipo e per metà dell'altro: tutti i danni inflitti sono di entrambi i tipi. Una creatura deve essere immune a entrambi i tipi di danno per poter ignorare il danno inflitto da queste armi.

Esistono anche delle armi che possono scegliere tra due tipi di danno (come un pugnale, che può infliggere danni perforanti o taglienti). Quando il tipo di danno inflitto può risultare determinante, il personaggio può scegliere tra l'una o l'altra delle opzioni a disposizione per quell'arma.

Speciale: Alcune armi hanno caratteristiche particolari. Vedi la descrizione delle armi.

DESCRIZIONE DELLE ARMI

Di seguito vengono descritte le armi elencate nella Tabella 7-5: "Armi", con l'aggiunta di tutte le opzioni speciali disponibili al personaggio che le utilizza. Le armi a spargimento sono descritte nella sezione "Oggetti e sostanze speciali", pagina 127.

Alabarda: Normalmente si colpisce con l'ascia dell'alabarda, ma la chiodatura in fondo all'asta è utile contro avversari in carica. Se si utilizza un'azione preparata per puntare l'alabarda contro una carica, si infliggono danni raddoppiati se si colpisce il personaggio in carica.

Grazie all'uncino dietro all'alabarda, è possibile utilizzarla per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere l'alabarda per evitare di essere sbilanciato.

Arco corto: Sono necessarie almeno due mani per usare un arco, indipendentemente dalla sua taglia. Un personaggio può usare l'arco corto mentre è in sella. Se si ha una penalità per un basso punteggio di Forza, questa si applica al tiro per i danni quando si utilizza un arco corto. Se si ha un bonus per un alto punteggio di Forza, questo si applica al tiro per i danni soltanto quando si utilizza un arco corto composito (vedi sotto), ma non con un normale arco corto.

Arco corto composito: Sono necessarie almeno due mani per usare un arco, indipendentemente dalla sua taglia. Un personaggio può usare un arco corto composito mentre è in sella. Gli archi compositi sono fatti di corno laminato, legno o osso e costruiti con una curvatura all'indietro, il che significa che rimangono arcuati anche quando sono allentati. Gli archi compositi vengono tarati su un particolare punteggio di Forza, ovvero richiedono un modifi-

catore di Forza minimo affinché il personaggio possa utilizzarlo con efficacia. Se il bonus di Forza è inferiore a quello necessario, il personaggio non può utilizzare l'arco composito con efficacia, quindi subisce una penalità di -2 al tiro per colpire. Il modello standard di arco corto composito richiede un bonus di Forza +0 o superiore per essere utilizzato con competenza. Un arco corto composito può essere costruito con tiranti particolarmente pesanti per avvantaggiarsi della Forza superiore di un personaggio. In questo modo è possibile aggiungere il modificatore di Forza ai danni fino al bonus massimo elencato. Ogni bonus di Forza +1 dell'arco aumenta il suo costo di 75 mo, quindi un arco corto composito (bonus di Forza +1) costa 150 mo, mentre un arco corto composito (bonus di Forza +4) costa 375 mo.

Per esempio, Tordek ha un bonus di Forza +2. Con un normale arco corto composito non ha modificatori ai danni. Per 150 mo può comprare un arco corto composito (bonus di Forza +1) che gli permette di aggiungere un +1 ai danni. Per 225 mo può comprarne uno che gli permette di aggiungere l'intero bonus di +2. Se paga 300 mo per un arco corto composito (bonus di Forza +3) ha comunque solo un +2 sommato ai danni e subisce una penalità di -2 al tiro per colpire perché la sua Forza non è sufficiente a garantirgli un uso efficace. L'arco non può concedere un bonus più alto di quello che già possiede.

L'arco corto composito viene considerato come fosse un arco corto per quanto riguarda la competenza nelle armi e talenti simili. Se si possiede il talento Arma Focalizzata (arco corto), per esempio, questo si applica sia ai normali archi corti che agli archi corti compositi.

Arco lungo: Sono necessarie almeno due mani per usare un arco, indipendentemente dalla sua taglia. L'arco lungo è troppo ingombrante per essere usato mentre si è in sella. Se si ha una penalità per un basso punteggio di Forza, questa si applica al tiro per i danni quando si utilizza un arco lungo. Se si ha un bonus per un alto punteggio di Forza, questo si applica al tiro per i danni soltanto quando si utilizza un arco lungo composito (vedi sotto), ma non con un normale arco lungo.

Arco lungo composito: Sono necessarie almeno due mani per usare un arco, indipendentemente dalla sua taglia. Un personaggio può usare un arco lungo composito mentre è in sella. Gli archi compositi sono fatti di corno laminato, legno o osso e costruiti con una curvatura all'indietro, il che significa che rimangono arcuati anche quando sono allentati. Gli archi compositi vengono tarati su un particolare punteggio di Forza, ovvero richiedono un modificatore di Forza minimo affinché il personaggio possa utilizzarlo con efficacia . Se il bonus di Forza è inferiore a quello necessario, il personaggio non può utilizzare l'arco composito con efficacia, quindi subisce una penalità di -2 al tiro per colpire. Il modello standard di arco lungo composito richiede un bonus di Forza +0 o superiore per essere utilizzato con competenza. Un arco lungo composito può essere costruito con tiranti particolarmente pesanti per avvantaggiarsi della Forza superiore di un personaggio. In questo modo è possibile aggiungere il modificatore di Forza ai danni fino al bonus massimo elencato. Ogni bonus di Forza +1 dell'arco aumenta il suo costo di 100 mo, quindi un arco lungo composito (bonus di Forza +1) costa 200 mo, mentre un arco lungo composito (bonus di Forza +4) costa 500 mo.

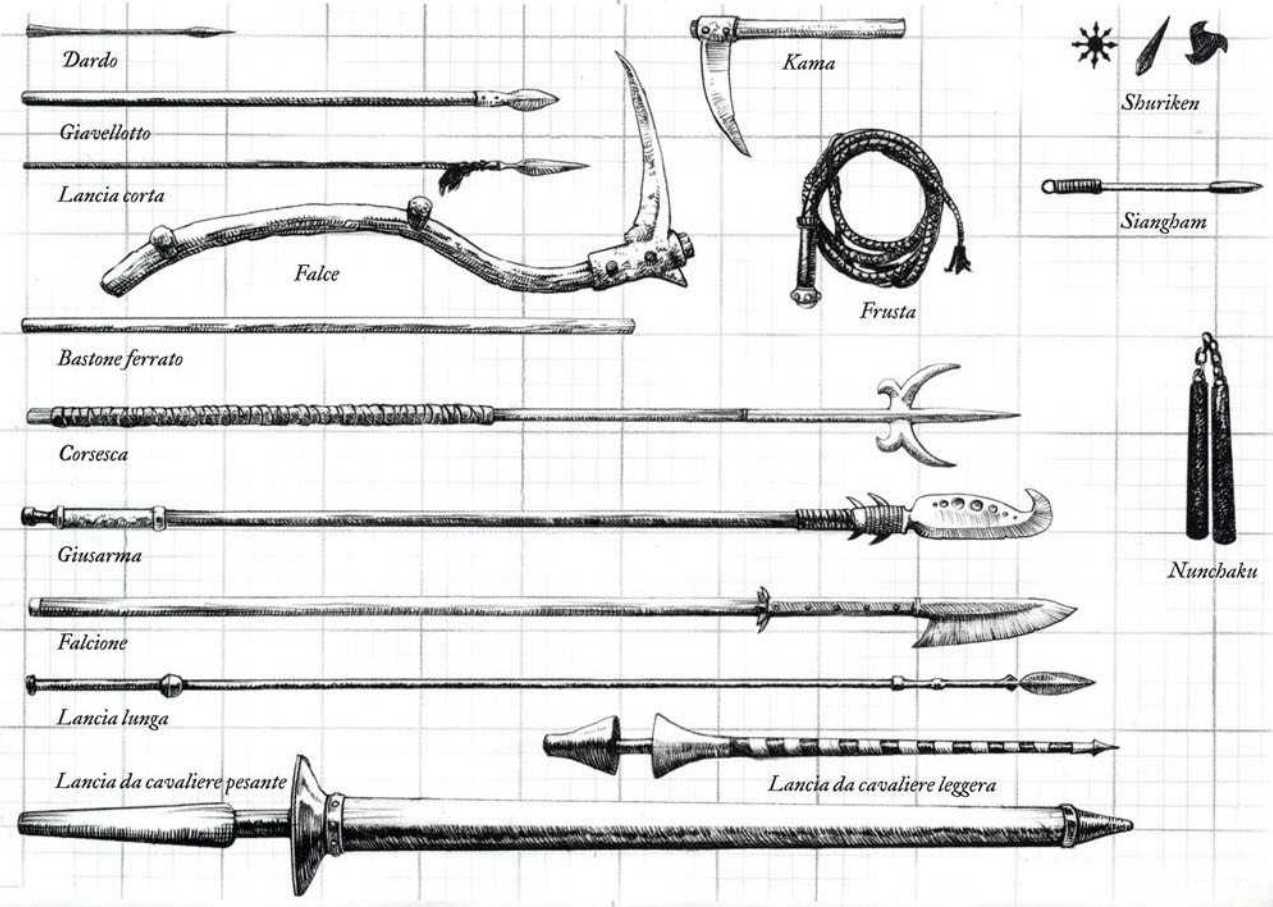
Per esempio, Tordek ha un bonus di Forza +2. Con un normale arco lungo composito non ha modificatori ai danni. Per 200 mo può comprare un arco lungo composito (bonus di Forza +1) che gli permette di aggiungere un +1 ai danni. Per 300 mo può comprarne uno che gli permette di aggiungere l'intero bonus di +2. Se paga 400 mo per un arco lungo composito (bonus di Forza +3) ha comunque solo un +2 sommato ai danni e subisce una penalità di -2 al tiro per colpire perché la sua Forza non è sufficiente a garantirgli un uso efficace. L'arco non può concedere un bonus più alto di quello che già possiede.

L'arco lungo composito viene considerato come fosse un arco lungo per quanto riguarda la competenza nelle armi e talenti simili. Se si possiede il talento Arma Focalizzata (arco lungo), per esempio, questo si applica sia ai normali archi lunghi che agli archi lunghi compositi.

Armatura chiodata: È possibile aggiungere chiodature all'armatura, che infliggono danni agli avversari durante una lotta o con un attacco separato. Vedi la sezione "Armature", più avanti in questo capitolo.

Ascia: I nani utilizzano spesso queste asce come armi secondarie.

Ascia bipenne: Quest'ascia veramente pesante è preferita dai barbari o da chiunque altro voglia avere la possibilità di infliggere danni incredibili.



Illus. di L. Grant-West

Ascia da battaglia: L'ascia da battaglia è l'arma da mischia più comune tra i nani.

Ascia da guerra nanica: Un'ascia da guerra nanica è troppo grande per essere usata in una mano senza un addestramento speciale, quindi viene considerata un'arma esotica. Un personaggio di taglia Media può usare un'ascia da guerra nanica con due mani come arma da guerra, oppure una creatura di taglia Grande può usarla in una mano allo stesso modo. Per i nani è un'arma da guerra anche quando la utilizzano a una mano.

Ascia da lancio: Un'ascia da lancio è più leggera di un'ascia normale ed è bilanciata per essere lanciata. Gli gnomi guerrieri spesso usano asce da lancio sia per attacchi in mischia che a distanza.

Balestra a mano: Quest'arma esotica è comune tra i ladri e tra coloro che preferiscono la furtività alla potenza. È possibile caricare una balestra a mano con le mani. Caricare una balestra a mano è un'azione di movimento che provoca attacchi di opportunità.

È possibile sparare, ma non ricaricare, utilizzando una mano sola senza penalità. È possibile sparare con due balestre a mano tenendole una in ogni mano, ma il personaggio subisce una penalità al tiro per colpire come se attaccasse con due armi leggere (vedi Tabella 8-8: "Penalità al combattere con due armi", pagina 154).

Balestra a ripetizione: La balestra a ripetizione (sia leggera che pesante) contiene cinque quadrelli. Quando è carica, si può continuare a sparare con la balestra tirando la leva di ricarica (azione gratuita). Caricare un nuovo astuccio con cinque quadrelli è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità.

Il personaggio può sparare con una mano sola o con due mani come fosse una normale balestra della stessa taglia. Tuttavia, sono necessarie due mani per utilizzare la leva di ricarica che permette il fuoco a ripetizione, e sono necessarie due mani anche per caricare un nuovo astuccio di quadrelli.

Balestra leggera: Una balestra leggera si carica tirando una leva. Caricare una balestra leggera è un'azione di movimento che provoca attacchi di opportunità.

Normalmente una balestra leggera richiede due mani per esse-

TABELLA 7-5: ARMI

Armi semplici	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Incr. gittata	Peso[1]	Tipo[2]
Attacchi senz'armi							
Colpo senz'armi	—	1d2[3]	1d3[3]	x2	—	—	Contundente
Guanto d'arme	2 mo	1d2	1d3	x2	—	0,5 kg	Contundente
Armi da mischia leggere							
Guanto d'arme chiodato	5 mo	1d3	1d4	x2	—	0,5 kg	Perforante
Pugnale	2 mo	1d3	1d4	19-20/x2	3 m	0,5 kg	Perforante o Tagliente
Pugnale da mischia	2 mo	1d3	1d4	x3	—	0,5 kg	Perforante
Falcetto	6 mo	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Tagliente
Mazza leggera	5 mo	1d4	1d6	x2	—	2 kg	Contundente
Armi da mischia a una mano							
Lancia corta	1 mo	1d4	1d6	x2	6 m	1,5 kg	Perforante
Mazza pesante	12 mo	1d6	1d8	x2	—	4 kg	Contundente
Morning star	8 mo	1d6	1d8	x2	—	3 kg	Contundente e Perforante
Randello	—	1d4	1d6	x2	3 m	1,5 kg	Contundente
Armi da mischia a due mani							
Bastone ferrato[5]	—	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	2 kg	Contundente
Lancia	2 mo	1d6	1d8	x3	6 m	3 kg	Perforante
Lancia lunga[4]	5 mo	1d6	1d8	x3	—	4,5 kg	Perforante
Armi a distanza							
Balestra leggera	35 mo	1d6	1d8	19-20/x2	24 m	2 kg	Perforante
Quadrelli (10)	1 mo	—	—	—	—	0,5 kg	—
Balestra pesante	50 mo	1d8	1d10	19-20/x2	36 m	4 kg	Perforante
Quadrelli (10)	1 mo	—	—	—	—	0,5 kg	—
Dardo	5 ma	1d3	1d4	x2	6 m	0,25 kg	Perforante
Fionda	—	1d3	1d4	x2	15 m	0 kg	Contundente
Proiettili per fionda (10)	1 ma	—	—	—	—	2,5 kg	—
Giavellotto	1 mo	1d4	1d6	x2	9 m	1 kg	Perforante

Armi da guerra	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Incr. gittata	Peso[1]	Tipo[2]
Armi da mischia leggere							
Armatura chiodata	Speciale	1d4	1d6	x2	—	Speciale	Perforante
Ascia	6 mo	1d4	1d6	x3	—	1,5 kg	Tagliente
Ascia da lancio	8 mo	1d4	1d6	x2	3 m	1 kg	Tagliente
Kukri	8 mo	1d3	1d4	18-20/x2	—	1 kg	Tagliente
Manganello	1 mo	1d4[3]	1d6[3]	x2	—	1 kg	Contundente
Martello leggero	1 mo	1d3	1d4	x2	6 m	1 kg	Contundente
Piccone leggero	4 mo	1d3	1d4	x4	—	1,5 kg	Perforante
Scudo chiodato leggero	Speciale	1d3	1d4	x2	—	Speciale	Perforante
Scudo leggero	Speciale	1d2	1d3	x2	—	Speciale	Contundente
Spada corta	10 mo	1d4	1d6	19-20/x2	—	1 kg	Perforante
Armi da mischia a una mano							
Ascia da battaglia	10 mo	1d6	1d8	x3	—	3 kg	Tagliente
Martello da guerra	12 mo	1d6	1d8	x3	—	2,5 kg	Contundente
Mazzafrusto	8 mo	1d6	1d8	x2	—	2,5 kg	Contundente
Piccone pesante	8 mo	1d4	1d6	x4	—	3 kg	Perforante
Scimitarra	15 mo	1d4	1d6	18-20/x2	—	2 kg	Tagliente
Scudo chiodato pesante	Speciale	1d4	1d6	x2	—	Speciale	Perforante
Scudo pesante	Speciale	1d3	1d4	x2	—	Speciale	Contundente
Spada lunga	15 mo	1d6	1d8	19-20/x2	—	2 kg	Tagliente
Stocco	20 mo	1d4	1d6	18-20/x2	—	1 kg	Perforante
Tridente	15 mo	1d6	1d8	x2	3 m	2 kg	Perforante

re utilizzata. Un personaggio può comunque sparare, ma non caricare, una balestra leggera con una mano con una penalità di -2 al tiro per colpire. È possibile sparare con due balestre leggere tenendole una in ogni mano, ma il personaggio subisce una penalità al tiro per colpire come se attaccasse con due armi leggere (vedi Tabella 8-8: "Penalità al combattere con due armi", pagina 154). Questa penalità è cumulativa con la penalità applicata quando si spara con una mano sola.

Balestra pesante: Una balestra pesante si carica girando una piccola manovella. Caricare una balestra è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità.

Normalmente una balestra pesante richiede due mani per essere utilizzata. Un personaggio può comunque sparare, ma non caricare, una balestra pesante con una mano con una penalità di -4 al tiro per colpire. È possibile sparare con due balestre pesanti tenendole una in ogni mano, ma il personaggio subisce una penalità al tiro per colpire come se attaccasse con due armi a una mano (vedi Tabella 8-8: "Penalità al combattere con due armi", pagina 154). Questa penalità è cumulativa con la penalità applicata quando si spara con una mano sola.

Bastone ferrato: Questa è l'arma preferita da molti personaggi, come viaggiatori, contadini, mercanti, monaci, ranger e maghi. Un bastone ferrato è un'arma doppia. Con esso si può combattere come se si combattesse con due armi, ma in questo modo si incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattere con due armi, come se si usassero un'arma a una mano e un'arma leggera (vedi la sezione "Combattere con due armi", pagina 154). Si può anche colpire con una sola delle estremità del bastone, una tecnica che permette di avvantaggiarsi delle aperture nella difesa dell'avversario. Una creatura che usa un bastone ferrato in una mano non può usarlo come arma doppia, perché può sfruttare solo una delle estremità in ogni round.

Il bastone ferrato è un'arma speciale dei monaci, e questo significa che i monaci che lo utilizzano possono sfruttare delle opzioni

Armi esotiche	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Incr. gittata	Peso[1]	Tipo[2]
Armi da mischia a due mani							
Alabarda	10 mo	1d8	1d10	x3	—	6 kg	Perforante o Tagliente
Ascia bipenne	20 mo	1d10	1d12	x3	—	6 kg	Tagliente
Corsesca[4]	10 mo	1d6	2d4	x3	—	6 kg	Perforante
Falce	18 mo	1d6	2d4	x4	—	5 kg	Perforante o Tagliente
Falchion	75 mo	1d6	2d4	18-20/x2	—	4 kg	Tagliente
Falcione[4]	8 mo	1d8	1d10	x3	—	5 kg	Tagliente
Giusarma[4]	9 mo	1d6	2d4	x3	—	6 kg	Tagliente
Lancia da cavaliere[4]	10 mo	1d6	1d8	x3	—	5 kg	Perforante
Mazzafrusto pesante	15 mo	1d8	1d10	19-20/x2	—	5 kg	Contundente
Randello pesante	5 mo	1d8	1d10	x2	—	4 kg	Contundente
Spadone	50 mo	1d10	2d6	19-20/x2	—	4 kg	Tagliente
Armi a distanza							
Arco corto	30 mo	1d4	1d6	x3	18 m	1 kg	Perforante
Frecce (20)	1 mo	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arco corto composito	75 mo	1d4	1d6	x3	21 m	1 kg	Perforante
Frecce (20)	1 mo	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arco lungo	75 mo	1d6	1d8	x3	30 m	1,5 kg	Perforante
Frecce (20)	1 mo	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arco lungo composito	100 mo	1d6	1d8	x3	33 m	1,5 kg	Perforante
Frecce (20)	1 mo	—	—	—	—	1,5 kg	—
Armi da mischia leggere							
Kama	2 mo	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Tagliente
Nunchaku	2 mo	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Contundente
Sai	1 mo	1d3	1d4	x2	3 m	0,5 kg	Contundente
Siangham	3 mo	1d4	1d6	x2	—	0,5 kg	Perforante
Armi da mischia a una mano							
Ascia da guerra nanica	30 mo	1d8	1d10	x3	—	4 kg	Tagliente
Frusta[4]	1 mo	1d2[3]	1d3[3]	x2	—	1 kg	Tagliente
Spada bastarda	35 mo	1d8	1d10	19-20/x2	—	3 kg	Tagliente
Armi da mischia a due mani							
Catena chiodata[4]	25 mo	1d6	2d4	x2	—	5 kg	Perforante
Doppia ascia orchesca[5]	60 mo	1d6/1d6	1d8/1d8	x3	—	7,5 kg	Tagliente
Martello-picca gnomesco[5]	20 mo	1d6/1d4	1d8/1d6	x3/x4	—	3 kg	Contundente e Perforante
Mazzafrusto doppio[5]	90 mo	1d6/1d6	1d8/1d8	x2	—	5 kg	Contundente
Spada a due lame[5]	100 mo	1d6/1d6	1d8/1d8	19-20/x2	—	5 kg	Tagliente
Urgrosh nanico[5]	50 mo	1d6/1d4	1d8/1d6	x3	—	6 kg	Tagliente o Perforante
Armi a distanza							
Balestra a mano	100 mo	1d3	1d4	19-20/x2	9 m	1 kg	Perforante
Quadrelli (10)	1 mo	—	—	—	—	0,5 kg	—
Balestra a ripetizione leggera	250 mo	1d6	1d8	19-20/x2	24 m	3 kg	Perforante
Quadrelli (5)	1 mo	—	—	—	—	0,5 kg	—
Balestra a ripetizione pesante	400 mo	1d8	1d10	19-20/x2	36 m	6 kg	Perforante
Quadrelli (5)	1 mo	—	—	—	—	0,5 kg	—
Bolas	5 mo	1d3[3]	1d4[3]	x2	3 m	1 kg	Contundente
Shuriken (5)	1 mo	1	1d2	x2	3 m	0,25 kg	Perforante
Rete	20 mo	—	—	—	3 m	3 kg	—

1 Il peso indicato si riferisce alla versione Media dell'arma. Un'arma Piccola pesa la metà, un'arma Grande il doppio.

2 Quando sono indicati due tipi, con "e" si intende che l'arma appartiene a entrambi i tipi mentre con "o" a uno dei due tipi (scelto dal giocatore quando sferra l'attacco).

3 L'arma infligge danni non letali invece di danni letali.

4 Arma con portata.

5 Arma doppia.

speciali (vedi Capitolo 3: "Classi").

Bolas: Le bolas sono composte da due o tre sfere di lana pesante tenute insieme da stringhe di corda. Dal momento che possono stringersi intorno alle gambe o altri arti di un avversario, è possibile usare le bolas per compiere attacchi a distanza per sbilanciare. Il personaggio non può essere sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare con le bolas.

Catena chiodata: Una catena chiodata ha una portata. Con essa è possibile colpire avversari distanti 3 metri. In più, diversamente da altre armi con portata, è possibile usarla contro nemici adiacenti.

Dal momento che la catena può avvolgersi intorno a una gamba o un altro arto dell'avversario, è possibile usarla per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, egli può lasciar cadere la catena per evitare di essere sbilanciato.

Quando si usa una catena chiodata, si ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per impedire di essere disarmato se non si riesce a disarmare l'avversario).

È possibile usare il talento Arma Accurata (vedi pagina 89) per applicare il modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza al tiro per colpire con una catena chiodata, anche quando essa non costituisce un'arma leggera per il personaggio.

Colpo senz'armi: Un personaggio di taglia Media infligge 1d3 danni non letali con un colpo senz'armi, che può essere un pugno, un calcio, una testata o qualsiasi altro tipo di attacco. Un personaggio di taglia Piccola infligge 1d2 danni non letali. Un monaco o qualsiasi altro personaggio che possiede il talento Colpo Senz'Armi Migliorato può scegliere di infliggere danni letali anziché danni non letali. I danni da un colpo senz'armi sono considerati danni da arma per quanto riguarda gli effetti che forniscono un bonus ai danni da arma.

Un colpo senz'armi è sempre considerato come fosse un'arma leggera. È quindi possibile usare il talento Arma Accurata (vedi pagina 89) per applicare il modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza al tiro per colpire con un colpo senz'armi.

Corsesca: Una corsesca ha una portata. Si possono colpire avversari distanti 3 metri, ma non si può usare contro un avversario adiacente.

Con una corsesca si ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per evitare di essere disarmati se non si riesce a disarmare l'avversario).

Dardo: Un dardo ha le stesse dimensioni di una lunga freccia e ha la punta appesantita. Essenzialmente è un piccolo giavellotto.

Doppia ascia orchesca: Una doppia ascia orchesca è un'arma doppia. Si può combattere con essa come se si combattesse con due armi, ma in questo modo si subiscono tutte le normali penalità di attacco associate al combattimento con due armi, come se si impugnassero un'arma a una mano e un'arma leggera (vedi la sezione "Combattere con due armi", pagina 154). Come suggerisce il nome, quest'arma è spesso imbracciata da potenti guerrieri orchi. Una creatura che usa la doppia ascia orchesca in una mano non può utilizzarla come arma doppia, perché può sfruttare solo una delle estremità in ogni round.

Falce: Anche se assomiglia allo strumento agricolo dello stesso nome, questa falce è bilanciata e rinforzata per l'uso in guerra. La forma della falce concentra una forza spaventosa nella punta mentre permette fendenti devastanti con il bordo affilato.

Grazie alla forma della falce, è possibile usarla per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, egli può lasciar cadere la falce per evitare di essere sbilanciato.

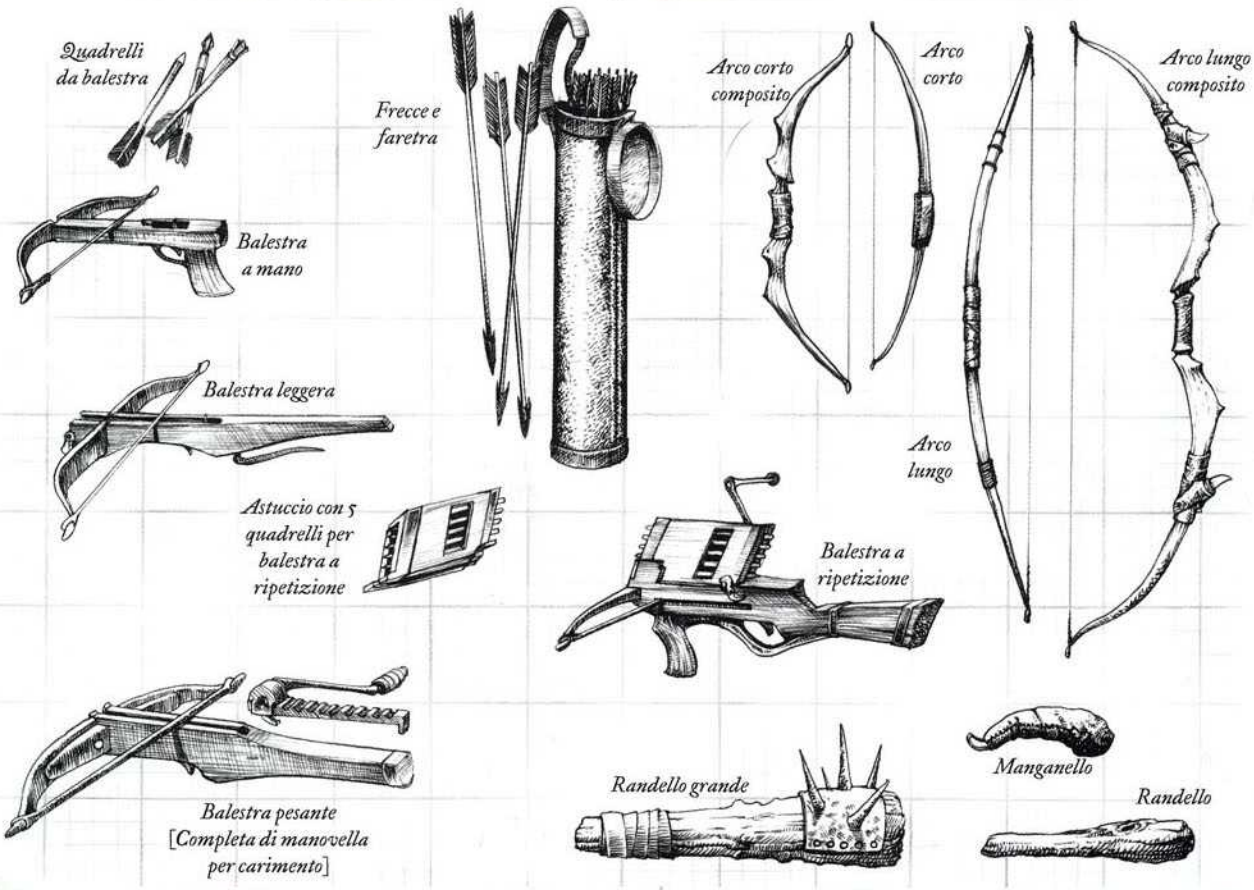
Falcetto: Assomiglia al falcetto di un contadino, ma è rinforzato per essere utilizzato come arma. È preferita dai druidi o da chiunque desideri un'arma che possa sfuggire ai controlli delle guardie.

Grazie alla forma del falcetto, è possibile usarlo per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, egli può lasciar cadere il falcetto per evitare di essere sbilanciato.

Falchion: Questa spada, che assomiglia a una scimitarra a due mani, è curvata in modo da rendere decisamente più affilato il taglio.

Falcione: Un falcione ha una portata. Si possono colpire avversari distanti 3 metri, ma non si può usare contro avversari adiacenti.

Fionda: La fionda scaglia proiettili di piombo. Non tira lontano come una balestra e non ha la potenza di un arco, ma costa molto



Illus. di L. Grant-West

meno ed è facile da improvvisare con materiali comuni. Druidi e halfling preferiscono le fionde. Applicare il bonus di Forza quando si attacca con una fionda, come per tutte le armi da lancio. È possibile lanciare, ma non ricaricare, con una mano sola. Caricare una fionda è un'azione di movimento che richiede due mani e provoca attacchi di opportunità.

Si possono scagliare pietre con una fionda, ma le pietre non sono così compatte o rotonde come i proiettili, quindi l'attacco viene trattato come se l'arma fosse adatta a una creatura più piccola di una categoria di taglia (1d3 danni invece di 1d4, 1d2 invece di 1d3) e si subisce una penalità di -1 al tiro per colpire.

Frecce: Una freccia utilizzata come arma da mischia è considerata un'arma leggera improvvisata (penalità di -4 al tiro per colpire) e infligge danni come un pugnale della stessa taglia (critico x2). Le frecce sono trasportate in faretre di cuoio in grado di contenerne 20. Una freccia che colpisce il bersaglio viene distrutta; una che manca il bersaglio ha una probabilità del 50% di essere distrutta o persa.

Frusta: La frusta infligge danni non letali. Non infligge danni a qualsiasi creatura che abbia almeno un bonus di armatura +1 o un bonus di armatura naturale +3. Una frusta è considerata un'arma da mischia con una portata di 4,5 metri, ma il personaggio non minaccia l'area in cui può sferrare l'attacco. In più, diversamente da altre armi con portata, è possibile usarla contro qualsiasi nemico entro la portata (inclusi i nemici adiacenti).

Usare una frusta provoca attacchi di opportunità, come si trattasse di un'arma a distanza.

Dal momento che la frusta può attorcigliarsi intorno alla gamba o ad un altro arto di un avversario, è possibile usarla per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere la frusta per evitare di essere sbilanciato.

Quando si usa una frusta, si ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per evitare di essere disarmati se non si riesce a disarmare l'avversario).

È possibile usare il talento Arma Accurata (vedi pagina 89) per applicare il modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza al tiro per colpire con una frusta della misura adatta al personaggio, anche quando essa non costituisce un'arma leggera per il personaggio.

Giavellotto: Quest'arma è una lancia leggera e flessibile concepita per essere lanciata. Si può usare in mischia, ma non al meglio. Dal momento che non è concepita per l'uso in mischia, tutti i personaggi sono considerati come non competenti e quindi subiscono una penalità di -4 al tiro per colpire in mischia.

Giusarma: Una giusarma ha una portata. Si possono colpire nemici distanti 3 metri, ma non si può usare contro avversari adiacenti.

Grazie alla lama ricurva della giusarma, è possibile usarla anche per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere la giusarma per evitare di essere sbilanciato.

Guanto d'arme: Questi guanti metallici proteggono le mani e permettono di infliggere danni letali con colpi senz'armi piuttosto che danni non letali. Un colpo con un guanto d'arme è altrimenti considerato un attacco senz'armi. Il costo e il peso indicati sono per un singolo guanto d'arme. Armature medie e pesanti (tranne la corazza di piastre) comprendono i guanti d'arme.

Guanto d'arme chiodato: L'avversario non può usare un'azione per disarmare un personaggio dei guanti d'arme chiodati. Il costo e il peso indicati sono per un singolo guanto d'arme chiodato. Un attacco con un guanto d'arme chiodato è considerato un attacco armato.

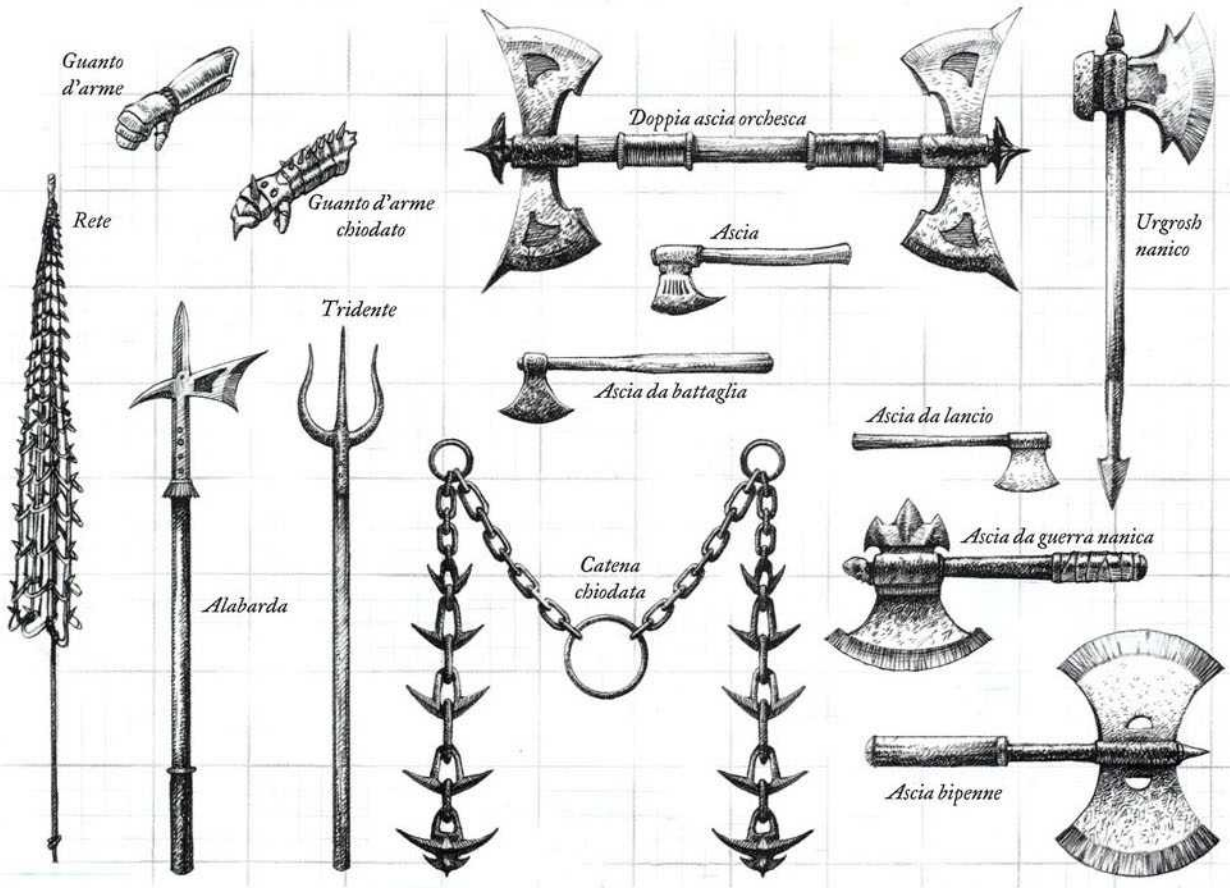
Kama: Il kama è un'arma speciale dei monaci, e questo significa che i monaci che lo utilizzano possono sfruttare delle opzioni speciali (vedi Capitolo 3: "Classi").

Grazie alla forma del kama, è possibile usarlo per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere il kama per evitare di essere sbilanciato.

Kukri: Questo pesante pugnale ricurvo ha la parte affilata all'interno della curvatura.

Lancia: È tra le armi più semplici a disposizione. La lancia è preferita da druidi e stregoni. Può essere lanciata. Se si utilizza un'azione preparata per puntare la lancia contro una carica, si infliggono danni raddoppiati se si colpisce il personaggio in carica.

Lancia corta: È una lancia di misure ridotte che può essere usata con una mano e anche essere lanciata.



Illus. di L. Grant-West

Lancia da cavaliere: Una lancia da cavaliere infligge danni raddoppiati quando viene utilizzata dalla sella di una cavalcatura in carica. Una lancia da cavaliere ha una portata. Si possono colpire avversari distanti 3 metri, ma non si può usare contro un avversario adiacente.

Un personaggio in sella può imbracciarla con una mano.

Lancia lunga: Una lancia lunga ha una portata. Si possono colpire avversari distanti 3 metri, ma non si può usare contro un avversario adiacente. Se si utilizza un'azione preparata per puntare la lancia lunga contro una carica, si infliggono danni raddoppiati se si colpisce il personaggio in carica.

Manganello: Il manganello è molto utile quando si vuole stendere un avversario invece di ucciderlo.

Martello da guerra: Quest'arma, preferita dai nani, è un maglio o una mazza a una mano con un'estremità molto pesante.

Martello leggero: Questo è un piccolo maglio abbastanza leggero da essere lanciato. È preferito dai nani.

Martello-picca gnomesco: Un martello-picca gnomesco è un'arma doppia. Con esso si può combattere come se si combattesse con due armi, ma si incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattere con due armi, come se si usassero un'arma a una mano e un'arma leggera (vedi la sezione "Combattere con due armi", pagina 154). L'estremità non appuntita del martello è un'arma contundente che infligge 1d6 danni (critico x3). Il suo uncino, simile a una picca, è un'arma perforante che infligge 1d4 danni (critico x4). È possibile usare una delle due estremità come estremità primaria dell'arma. L'altra estremità conta come arma secondaria. Una creatura che usa il martello-picca gnomesco in una mano non può usarlo come arma doppia, perché può sfruttare solo una delle estremità in ogni round.

È possibile usare l'uncino del martello-picca gnomesco per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere il martello-picca gnomesco per evitare di essere sbilanciato.

Gli gnomi considerano il martello-picca gnomesco come un'arma da guerra.

Mazza leggera o pesante: Una mazza è fatta di metallo, anche l'impugnatura, e questo la rende abbastanza pesante e molto difficile da spezzare.

Mazzafrusto doppio: Il mazzafrusto doppio è un'arma doppia. Con esso è possibile combattere come se si combattesse con due armi, ma in questo modo si incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattimento con due armi, come se si usassero un'arma a una mano e un'arma leggera (vedi la sezione "Combattere con due armi", pagina 154). Una creatura che usa un mazzafrusto doppio in una mano non può usarlo come arma doppia, perché può sfruttare solo una delle estremità in ogni round.

Con un mazzafrusto doppio si ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per colpire contrapposto per evitare di essere disarmato se non si riesce a disarmare l'avversario).

Si può anche usare quest'arma per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere il mazzafrusto doppio per evitare di essere sbilanciato.

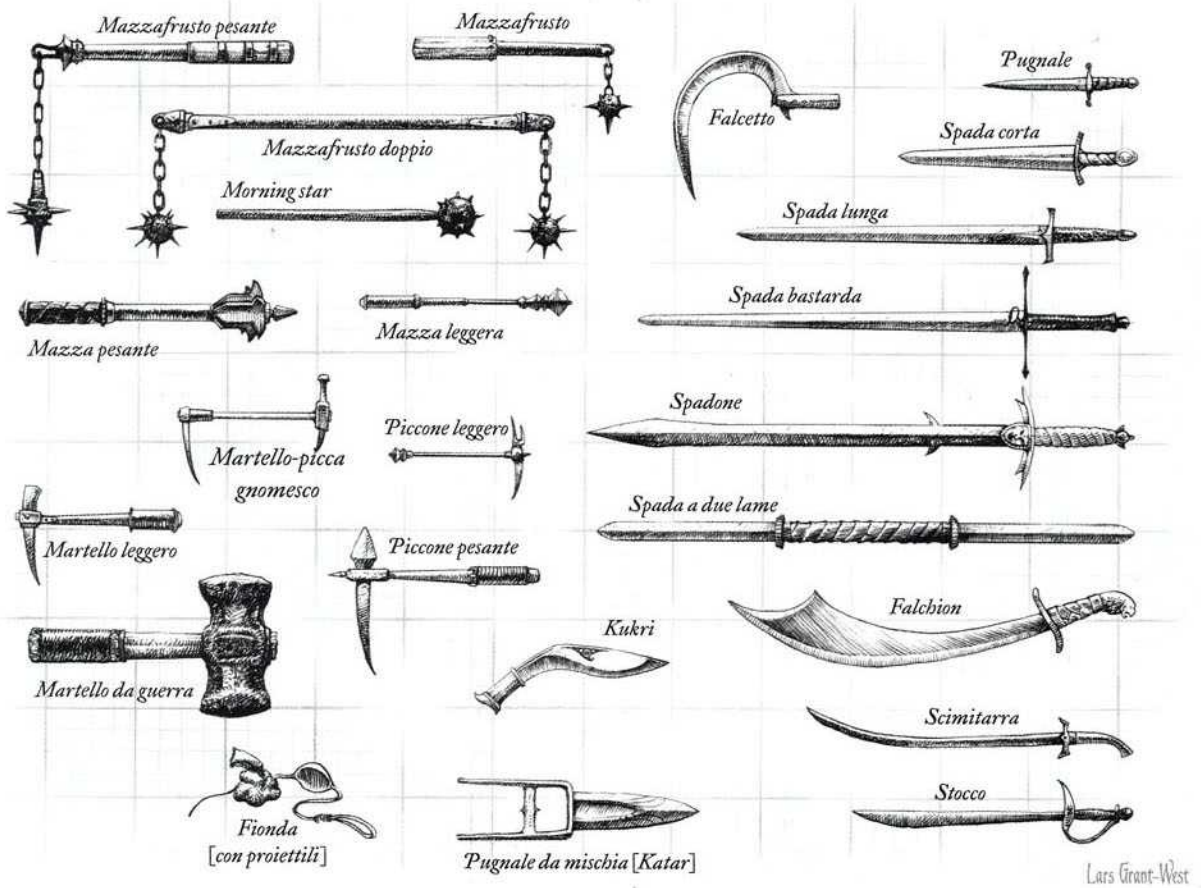
Mazzafrusto o Mazzafrusto pesante: Con un mazzafrusto si ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per colpire contrapposto per evitare di essere disarmato se non si riesce a disarmare l'avversario).

Si può anche usare quest'arma per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere il mazzafrusto per evitare di essere sbilanciato.

Morning star: Quest'arma semplice unisce l'impatto di un randello con la forza perforante delle chiodature.

Nunchaku: Il nunchaku è un'arma speciale dei monaci, e questo significa che i monaci che lo utilizzano possono sfruttare delle opzioni speciali (vedi Capitolo 3: "Classi"). Con un nunchaku si ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per colpire contrapposto per evitare di essere disarmato se non si riesce a disarmare l'avversario).

Piccone leggero o pesante: Un piccone è concepito per concentrare la sua forza in un piccolo punto perforante. Un piccone



Lars Grant-West

leggero o pesante sembra un piccone da minatore ma è costruito appositamente per l'uso in guerra.

Proiettili per fionda: I proiettili per fionda sono sfere di piombo, molto più pesanti di pietre delle stesse dimensioni. Sono trasportati in borse di cuoio in grado di contenerne 10. Un proiettile che colpisce il bersaglio viene distrutto; uno che manca il bersaglio ha una probabilità del 50% di essere distrutto o perso.

Pugnale: Il pugnale è una comune arma secondaria. Se si vuole nascondere un pugnale su di sé, si applica un bonus di +2 alle prove di Rapidità di Mano (vedi l'abilità "Rapidità di Mano", pagina 81)

Pugnale da mischia: Questo pugnale sfrutta l'intera forza del pugno di chi lo utilizza rendendolo capace di infliggere colpi mortali.

Quadrelli: Un quadrello da balestra usato come arma da mischia è considerato un'arma leggera improvvisata (penalità di -4 al tiro per colpire) e infligge danni come un pugnale della stessa taglia (critico x2). I quadrelli sono trasportati in astucci di legno in grado di contenerne 10 (5 per le balestre a ripetizione). Un quadrello che colpisce il bersaglio viene distrutto; uno che manca il bersaglio ha una probabilità del 50% di essere distrutto o perso.

Randello: Un randello di legno è così facile da trovare e realizzare che non ha alcun costo.

Randello pesante: Il randello pesante è una versione a due mani del normale randello. È spesso borchiato con chiodi o intrecciato con strisce di metallo.

Rete: Una rete da combattimento ha piccole punte nella trama e una corda regolabile per bloccare gli avversari catturati. La si usa per intralciare gli avversari.

Quando si lancia una rete, si compie un attacco di contatto a distanza contro il bersaglio. La gittata massima di una rete è 3 metri. Se colpisce, il bersaglio è intralciato. Una creatura intralciata subisce una penalità di -2 al tiro per colpire e una di -4 alla Destrezza. La creatura intralciata può muoversi solo a velocità dimezzata e non può caricare o correre. Se si controlla la corda regolabile superando una prova di Forza contrapposta mentre la si tiene, la creatura intralciata può muoversi solo entro i limiti consentiti dalla corda. Se la creatura intralciata tenta di lanciare un incantesimo, deve effettuare con successo una prova di Concentrazione (CD 15) o non essere in grado di lanciare l'incantesimo.

La creatura intralciata può liberarsi con una prova di Artista della Fuga con CD 20 (un'azione di round completo). La rete ha 5 punti ferita e può essere sfondata con una prova di Forza con CD 25 (ancora un'azione di round completo).

La rete è utile solo contro creature entro una categoria di taglia di differenza. Per esempio, una creatura di taglia Piccola può tentare di intralciare solo avversari di taglia Minuscola, Piccola o Media.

Una rete deve essere piegata per essere lanciata efficacemente. La prima volta che si lancia la rete in combattimento, si effettua un normale tiro per colpire di contatto a distanza. Dopo che la rete è spiegata, si subisce una penalità di -4 al tiro per colpire con essa. Per piegare una rete occorrono 2 round a un personaggio competente e il doppio a uno non competente.

Sai: Le dentellature, simili a quelle di una forca, rendono il sai particolarmente adatto a bloccare l'arma dell'avversario per disarmarlo. Con un sai si ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per colpire contrapposto per evitare di essere disarmato se non si riesce a disarmare l'avversario).

Il sai è un'arma speciale dei monaci, e questo significa che i monaci che lo utilizzano possono sfruttare delle opzioni speciali (vedi Capitolo 3: "Classi").

Scimitarra: La curvatura di questa lama rende il bordo decisamente più affilato.

Scudo leggero o pesante: È possibile colpire con lo scudo invece di utilizzarlo per difendersi. Vedi la sezione "Armature", più avanti in questo capitolo.

Scudo chiodato leggero o pesante: È possibile aggiungere chiodature allo scudo, che infliggono danni agli avversari durante una lotta o con un attacco separato. Vedi la sezione "Armature", più avanti in questo capitolo.

Shuriken: La shuriken è un'arma speciale dei monaci, e questo significa che i monaci che la utilizzano possono sfruttare delle opzioni speciali (vedi Capitolo 3: "Classi"). Una shuriken non può essere usata come arma da mischia.

Sebbene appartengano alla categoria delle armi da lancio, le shuriken vengono considerate munizioni per quanto riguarda i tempi di ricarica, la creazione di armi perfette o altre versioni speciali (vedi la sezione "Armi perfette", più avanti) e quel che succede dopo che sono state lanciate.

Siangham: Il siangham è un'arma speciale dei monaci, e questo significa che i monaci che lo utilizzano possono sfruttare delle opzioni speciali (vedi Capitolo 3: "Classi").

Spada a due lame: Una spada a due lame è un'arma doppia. Si può combattere con essa come se si combattesse con due armi, ma in questo modo si incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattimento con due armi, come se si usassero un'arma a una mano e un'arma leggera (vedi la sezione "Combattere con due armi", pagina 154).

Una creatura che usa una spada a due lame in una mano non può usarla come arma doppia, perché può sfruttare solo una delle estremità in ogni round.

Spada bastarda: Le spade bastarde sono conosciute anche come spade a una mano e mezzo. Una spada bastarda è troppo grande per essere usata in una mano senza uno speciale addestramento, quindi è considerata un'arma esotica. Un personaggio può usare una spada bastarda con due mani come arma da guerra.

Spada corta: Questa spada è popolare come arma secondaria.

Spada lunga: Questa classica lama dritta è l'arma della cavalleria e del valore. È l'arma preferita dei paladini.

Spadone: Gli avventurieri ritengono lo spadone come una delle migliori armi da mischia a disposizione. È affidabile e potente.

Stocco: È possibile utilizzare il talento Arma Accurata (vedi pagina 89) per applicare il modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza al tiro per colpire con uno stocco fatto su misura per il personaggio, anche se per lui non è un'arma leggera. Non si può utilizzare lo stocco con due mani per aggiungere una volta e mezzo il bonus di Forza ai danni.

Tridente: Quest'arma perforante a tre punte può essere lanciata proprio come una lancia corta o una lancia, ma il suo incremento di gittata è più ridotto perché non è così aerodinamica come le altre due. Se si utilizza un'azione preparata per puntare il tridente contro una carica, si infliggono danni raddoppiati se si colpisce il personaggio in carica.

Urgrosh nanico: Un urgrosh nanico è un'arma doppia. Si può combattere con esso come se si combattesse con due armi, ma in questo modo si incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattimento con due armi, come se si usassero un'arma a una mano e un'arma leggera (vedi la sezione "Combattere con due armi", pagina 154). L'estremità ascia dell'urgrosh è un'arma tagliente che infligge 1d8 danni. La sua estremità lancia è un'arma perforante che infligge 1d6 danni. Si possono usare entrambe le estremità come estremità primaria dell'arma. L'altra conta come arma secondaria. Una creatura che usa un urgrosh nanico in una mano non può usarlo come arma doppia, perché può sfruttare solo una delle estremità in ogni round.

Se si utilizza un'azione preparata per puntare l'urgrosh nanico contro una carica, si infliggono danni raddoppiati se si colpisce il personaggio in carica. Se si usa l'urgrosh contro un personaggio in carica, l'estremità lancia è la parte dell'arma che infligge i danni.

Un urgrosh è chiamato anche lancia-ascia. I nani considerano l'urgrosh nanico come fosse un'arma da guerra.

ARMI PERFETTE

Un'arma perfetta è una versione di ottima fattura di un'arma normale. Impugnare un'arma perfetta permette di aggiungere un bonus di potenziamento +1 al tiro per colpire.

Un'arma non può ottenere una qualità perfetta dopo che è stata creata, perché un'arma perfetta deve essere forgiata come tale già dall'inizio (vedi abilità Artigianato, pagina 68). La qualità perfetta aggiunge 300 mo al prezzo dell'arma normale (o 6 mo per ogni singola munizione, come una freccia). Per esempio, una spada bastarda perfetta costa 335 mo, mentre 10 frecce perfette costano 70 mo. Ottenere un'arma doppia perfetta significa raddoppiare il costo aggiuntivo dell'arma (+600 mo).

Le munizioni perfette vengono danneggiate (effettivamente distrutte) quando le si usa. Il bonus di potenziamento di una munizione perfetta non è cumulativo con il bonus di potenziamento dell'arma che ne fa uso.

Tutte le armi magiche sono automaticamente considerate armi perfette. Il bonus di potenziamento dovuto alla qualità di arma perfetta non è cumulativo con il bonus di potenziamento derivato dalla magia dell'arma.

Sebbene alcune armature e scudi (come gli scudi chiodati) possano essere utilizzati come armi, non è possibile creare versioni perfette di questi oggetti che aggiungano un bonus di potenziamento al tiro per colpire. Le versioni perfette di armature e scudi beneficiano invece di una riduzione alle penalità di armatura alla prova (vedi "Armatura perfetta", pagina 125).

ARMATURE

L'armatura protegge in combattimento, ma può anche rallentare. Vedi la Tabella 7-6: "Armature e scudi" per l'elenco delle armature disponibili. Le informazioni indicate in questa tabella sono per creature di taglia Media. Il tempo necessario per indossare o togliere un'armatura dipende dal tipo (vedi la Tabella 7-7: "Indossare un'armatura").

CARATTERISTICHE DELLE ARMATURE

Il tipo di armatura indossato non è solo una questione di eleganza, ma è una scelta importante. Inoltre, in base alla classe, si può essere competenti nell'uso di tutte, alcune o nessuna armatura, compresi gli scudi. Per indossare armature più pesanti efficacemente si possono selezionare i talenti Competenza nelle Armature (pagina 93), ma molte classi sono automaticamente competenti nelle armature che funzionano meglio per loro.

Armature e scudi possono essere danneggiati da alcuni tipi di attacco (vedi la sezione "Spezzare", pagina 159, e "Colpire un oggetto", pagina 165).

Per scegliere l'armatura è meglio prestare attenzione a questi fattori (vedi Tabella 7-6: "Armature e scudi"):

Costo: Il costo dell'armatura per creature umanoidi di taglia Piccola o Media. Vedi riquadro "Armature per creature insolite" per il costo di armature di taglia diversa.

Bonus di armatura/scudo: Le armature forniscono un bonus di armatura alla CA, mentre gli scudi forniscono un bonus di scudo alla CA. Il numero indicato rappresenta il valore protettivo dell'armatura o dello scudo. Il bonus di armatura fornito da un'armatura non è cumulativo con altri effetti e oggetti che donano un bonus di armatura, come l'incantesimo *armatura magica* o i *bracciali dell'armatura*. Allo stesso modo, il bonus di scudo fornito da uno scudo non è cumulativo con altri effetti che donano un bonus di scudo, come l'incantesimo *scudo*.

Bonus Des max: Questo valore è il bonus di Destrezza massima alla CA che questo tipo di armatura permette. Le armature più pesanti limitano la mobilità, riducendo la capacità di schivare colpi. per esempio, la cotta di maglia consente un bonus di Destrezza massima di +2. Un personaggio con un punteggio di Destrezza 18 normalmente guadagna un bonus di +4 alla CA, ma se indossa una cotta di maglia il suo bonus scende a +2. La sua Classe Armatura finale sarebbe 17 (10 base + 5 bonus di armatura + 2 bonus di Destrezza = 17), supponendo che non abbia altri modificatori. Questa restrizione non si applica su altri valori legati alla Destrezza (come tiri salvezza sui Riflessi e prove di abilità)

Anche se il bonus di Destrezza di un personaggio scende a 0 a causa dell'armatura, non si considera che abbia perso il bonus di Destrezza alla CA. Per esempio, un ladro non può effettuare un attacco furtivo contro il personaggio solo perché quest'ultimo indossa una mezza armatura.

Anche l'ingombro del personaggio (l'equipaggiamento che porta con sé) può abbassare il bonus di Destrezza massimo che viene applicato alla CA. Vedi la sezione "Ingombro dell'armatura", pagina 161, per maggiori dettagli.

Scudi: Gli scudi non influenzano il bonus di Destrezza massima.

Penalità di armatura alla prova: Qualsiasi cosa più pesante del cuoio danneggia la capacità di utilizzare certe abilità. La penalità di armatura alla prova è la penalità che si applica alle pro-

TABELLA 7-6: ARMATURE E SCUDI

Armature	Costo	Bonus di armatura/scudo	Bonus Des max	Penalità di armatura alla prova	Fallimento incantesimi arcani	Velocità (9 m)	Velocità (6 m)	Peso[1]
Armature leggere								
Imbottita	5 mo	+1	+8	0	5%	9 m	6 m	5 kg
Cuoio	10 mo	+2	+6	0	10%	9 m	6 m	7,5 kg
Cuoio borchiato	25 mo	+3	+5	-1	15%	9 m	6 m	10 kg
Giaco di maglia	100 mo	+4	+4	-2	20 %	9 m	6 m	12,5 kg
Armature medie								
Pelle	15 mo	+3	+4	-3	20%	6 m	4,5 m	12,5 kg
Corazza a scaglie	50 mo	+4	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	15 kg
Cotta di maglia	150 mo	+5	+2	-5	30%	6 m	4,5 m	20 kg
Corazza di piastre	200 mo	+5	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	15 kg
Armature pesanti								
Corazza a strisce	200 mo	+6	+0	-7	40%	6 m[2]	4,5 m[2]	22,5 kg
Corazza di bande	250 mo	+6	+1	-6	35%	6 m[2]	4,5 m[2]	17,5 kg
Mezza armatura	600 mo	+7	+0	-7	40%	6 m[2]	4,5 m[2]	25 kg
Armatura completa	1.500 mo	+8	+1	-6	35%	6 m[2]	4,5 m[2]	25 kg
Scudi								
Buckler	15 mo	+1	—	-1	5%	—	—	2,5 kg
Scudo leggero di legno	3 mo	+1	—	-1	5%	—	—	2,5 kg
Scudo leggero di metallo	9 mo	+1	—	-1	5%	—	—	3 kg
Scudo pesante di legno	7 mo	+2	—	-2	15%	—	—	5 kg
Scudo pesante di metallo	20 mo	+2	—	-2	15%	—	—	7,5 kg
Scudo torre	30 mo	+4[3]	—	-10	50%	—	—	22,5 kg
Extra								
Chiodature per armatura	+50 mo	—	—	—	—	—	—	+5 kg
Guanto d'arme con sicura	8 mo	—	—	Speciale	[4]	—	—	+2,5 kg
Chiodature per scudo	+10 mo	—	—	—	—	—	—	+2,5 kg

1 Il peso indicato si riferisce alla versione per personaggi di taglia Media. Le armature adattate per personaggi di taglia Piccola pesano la metà, mentre per quelli di taglia Grande pesano il doppio.

2 Quando si corre con un'armatura pesante, ci si muove solo al triplo della velocità, non al quadruplo.

3 Lo scudo torre può anche garantire la copertura. Vedi la descrizione.

4 Mano non libera per lanciare incantesimi.

ve di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare mentre si indossa un certo tipo di armatura. Raddoppiare la penalità di armatura alla prova quando si effettua una prova di Nuotare. Alcuni personaggi non si preoccupano affatto di questa penalità, ma altri sì. Per il barbaro, in particolare, si tratta di una scelta molto difficile tra un'armatura più pesante e migliori prove di abilità. Anche l'ingombro del personaggio (l'equipaggiamento che porta con sé) può portare a una penalità di armatura alla prova. Vedi la sezione "Ingombro dell'armatura", pagina 161, per maggiori dettagli.

Scudi: Se si indossa l'armatura e si utilizza lo scudo, si applicano entrambe le penalità.

Non competente con l'armatura indossata: Se si indossa un'armatura o si utilizza uno scudo in cui non si è competenti, si subisce la penalità di armatura alla prova con quella armatura o scudo al tiro per colpire e a tutti i tiri o prove di abilità basati sulla Destrezza e sulla Forza. La penalità dovuta alla mancanza di competenza con l'armatura è cumulativa con la penalità per mancanza di competenza con lo scudo.

Dormire nell'armatura: Se si dorme in un'armatura media o pesante, il giorno seguente si è automaticamente affaticati. Si subisce una penalità di -2 alla Forza e alla Destrezza e non si può caricare o correre. Dormire in un'armatura leggera non provoca affaticamento.

Fallimento incantesimi arcani: L'armatura interferisce con i gesti che devono essere compiuti per lanciare un incantesimo arcano che ha una componente somatica. Gli incantatori arcani affrontano la possibilità di fallimento degli incantesimi arcani se indossano un'armatura, di conseguenza maghi e stregoni di solito non indossano armature. I bardi possono indossare armature leggere senza subire la possibilità di fallire incantesimi arcani quando lanciano incantesimi da bardo.

Lanciare un incantesimo arcano con l'armatura: Quando si lancia un incantesimo arcano indossando un'armatura, spesso si deve effettuare un tiro di fallimento degli incantesimi arcani. Nella Tabella 7-6: "Armature e scudi" il valore nella colonna "Fallimento incantesimi arcani" è la probabilità che l'incantesimo fallisca e sia sprecato. Tuttavia, se l'incantesimo è privo della componente somatica (S), si può lanciare senza effettuare il tiro di fallimento degli incantesimi arcani.

Scudi: Se si indossa un'armatura e si utilizza uno scudo, si devono sommare i due valori per avere una singola probabilità di fallimento degli incantesimi arcani.

Velocità: Le armature medie e pesanti rallentano i personaggi. È comunque meglio essere lenti e vivi piuttosto che veloci e morti, ma non bisogna trascurare di dare importanza anche alla velocità. Il valore indicato nella Tabella 7-6: "Armature e scudi" è la velocità quando si indossa un'armatura. Umani, elfi, mezzelfi e mezzorchi hanno una velocità senza ingombro di 9 metri, quindi utilizzano la prima colonna. Nani, gnomi e halfling hanno una velocità senza ingombro di 6 metri, quindi utilizzano la seconda colonna. La velocità sul terreno dei nani, comunque, rimane sempre di 6 metri anche quando indossano un'armatura media o pesante e quando hanno un carico medio o pesante.

Scudi: Gli scudi non modificano la velocità.

Peso: Il peso indicato si riferisce alla versione per personaggi di taglia Media. Le armature adattate per personaggi di taglia Piccola pesano la metà, mentre per quelli di taglia Grande pesano il doppio.

ARMATURE PER CREATURE INSOLITE

Armature e scudi per creature insolitamente grandi o piccole, o per creature non umanoidi, hanno prezzi e pesi differenti da quelli indicati nella Tabella 7-6: "Armature e scudi". Consultare la tabella sotto e applicare il moltiplicatore indicato per il prezzo e il peso alla specifica armatura.

	Umanoide		Non umanoide	
Taglia	Prezzo	Peso	Prezzo	Peso
Fino a Minuscola[1]	x1/2	x1/10	x1	x1/10
Piccola	x1	x1/2	x2	x1/2
Media	x1	x1	x2	x1
Grande	x2	x2	x4	x2
Enorme	x4	x5	x8	x5
Mastodontica	x8	x8	x16	x8
Colossale	x16	x12	x32	x12

1 Dimezzare il bonus di armatura.

INDOSSARE E TOGLIERE L'ARMATURA

Il tempo necessario a indossare un'armatura dipende dal tipo (vedi la Tabella 7-7: "Indossare un'armatura").

Indossare: Questa colonna indica quanto tempo ci vuole per indossare un'armatura. (1 minuto sono 10 round). Preparare uno scudo richiede soltanto un'azione di movimento.

Indossare in fretta: Questa colonna indica quanto tempo ci vuole per indossare l'armatura quando si ha fretta. L'armatura indossata in fretta ha una penalità di armatura alla prova e un bonus di armatura ognuno 1 punto peggiore del normale. Per esempio, se Tordek indossasse la sua corazza a scaglie in fretta, impiegherebbe 1 minuto (10 round), l'armatura gli fornirebbe solo un bonus alla CA di +3 (invece che +4) e la penalità di armatura alla prova sarebbe -5 (invece che -4).

Togliere: Questa colonna indica quanto tempo ci vuole per togliersi l'armatura (particolarmente importante da sapere se si viene improvvisamente sommersi; vedi le regole per l'annegamento nella *Guida del Dungeon Master*). Togliere lo scudo dall'avambraccio e lasciarlo cadere richiede soltanto un'azione di movimento.

Tabella 7-7: Indossare un'armatura

Tipo di armatura	Indossare	Indossare in fretta	Togliere
Scudo (qualsiasi)	1 azione di movimento	n/a	1 azione di movimento
Imbottita, di cuoio, di pelle, di cuoio borchiato, o giaco di maglia	1 minuto	5 round	1 minuto[1]
Corazza di piastre, corazza a scaglie, cotta di maglia, corazza di bande o corazza a strisce	4 minuti[1]	1 minuto	1 minuto[1]
Mezza armatura o armatura completa	4 minuti[2]	4 minuti[1]	1d4+1 minuti[1]

1 Se qualcuno aiuta, il tempo si dimezza. Un singolo personaggio che non sta facendo altro può aiutare uno o due personaggi adiacenti a lui. Due personaggi non possono aiutarsi l'un l'altro a indossare un'armatura contemporaneamente.

2 Bisogna essere aiutati per indossare questa armatura. Senza aiuto è possibile indossarla solo in fretta.

DESCRIZIONE DELLE ARMATURE

I tipi di armatura indicati nella Tabella 7-6: "Armature e scudi" sono descritti qui di seguito (in ordine alfabetico), con l'aggiunta dei benefici speciali che forniscono al personaggio.

Armatura completa: Questa armatura è fatta di piastre metalliche modellate e adattate, inchiodate e unite per coprire tutto il corpo. Comprende guanti d'arme, pesanti calzari di cuoio e un elmo con visiera. Sotto si indossa anche uno spesso strato di imbottitura. Cinghie e fibbie distribuiscono il peso su tutto il corpo, così che l'armatura completa impedisce i movimenti meno della corazza a strisce anche se quest'ultima è più leggera. Ogni armatura completa deve essere adattata al suo proprietario da un esperto fabbricante di armature, anche se un'armatura conquistata può essere modificata per un nuovo possessore a un costo variabile tra le 200 e le 800 (2d4x100) monete d'oro.

L'armatura completa è conosciuta anche come armatura da campo.

Buckler: Questo piccolo scudo di metallo è attaccato all'avambraccio con delle cinghie. Si può usare un arco o una balestra sen-

za penalità. È anche possibile utilizzare il braccio protetto dallo scudo per un attacco con mano secondaria o per assistere la mano principale nell'uso di un'arma a due mani, ma si subisce una penalità di -1 al tiro per colpire a causa del peso extra sul braccio. Questa penalità si somma a quelle per il combattimento con l'arma secondaria o per il combattimento con due armi. In ogni caso, se si usa un'arma nella mano secondaria, non si ottiene il bonus alla CA del buckler per il resto del round.

Non si può colpire violentemente qualcuno con un buckler.

Chiodature per armatura: È possibile aggiungere chiodature all'armatura. Permettono di infliggere danni perforanti aggiuntivi (vedi Tabella 7-5: "Armi") con un attacco in lotta riuscito. Le chiodature contano come arma da guerra. Se non si è competenti nel loro uso, si subisce una penalità di -4 alle prove di lotta quando si tenta di usarle. È anche possibile compiere un normale attacco in mischia (o un attacco con mano secondaria) con le chiodature, e in questo caso devono essere considerate come armi leggere. (Non è possibile attaccare con le chiodature se si è già effettuato un attacco con un'altra arma secondaria, e viceversa).

Un bonus di potenziamento su un'armatura completa non migliora l'efficacia delle chiodature, ma le chiodature stesse possono essere rese armi magiche.

Chiodature per scudo: Quando vengono aggiunte allo scudo, queste chiodature lo rendono un'arma da guerra perforante che aumenta i danni inflitti da un colpo violento come se lo scudo fosse adatto a una creatura di una categoria di taglia superiore a quella del personaggio (per esempio, da 1d4 a 1d6). Non si possono mettere chiodature su un buckler o su uno scudo torre. Diversamente, attaccare con uno scudo chiodato è come un attacco con lo scudo (vedi descrizione degli scudi). Un bonus di potenziamento su uno scudo chiodato non migliora l'efficacia del colpo con lo scudo, ma lo scudo chiodato stesso può essere reso un'arma magica.

Corazza a scaglie: Questa è una cotta con gambali (e a volte una tunica separata) di cuoio coperta di pezzi di metallo sovrapposti, come le scaglie di un pesce. Comprende i guanti d'arme.

Corazza a strisce: Questa corazza è fatta di strette strisce metalliche verticali inchiodate a uno schienale di cuoio indossato sopra a una stoffa imbottita. Una cotta di maglia flessibile protegge le giunture. Comprende i guanti d'arme.

Corazza di bande: Questa armatura è fatta di strisce di metallo frontali cucite a uno schienale di cuoio e una cotta di maglia. Le strisce coprono zone vulnerabili, mentre la cotta e il cuoio proteggono le articolazioni e permettono libertà di movimento. Cinghie e fibbie distribuiscono uniformemente il peso. Include i guanti d'arme.

Corazza di piastre: Una corazza di piastre protegge frontalmente e dal retro. Va portata con un elmo e gambali abbinati (piastre per coprire la parte inferiore delle gambe). Una camicia leggera o cotta di cuoio borchiato sotto la corazza protegge gli arti senza limitare troppo i movimenti.

Cotta di maglia: Questa armatura è fatta di anelli metallici intrecciati. Sotto prevede uno strato di tessuto imbottito per evitare gli sfregamenti e ammortizzare l'impatto dei colpi. Diversi strati di maglia sono posti sopra le zone vitali. La maggior parte del peso grava sulle spalle rendendola scomoda da indossare per lunghi periodi di tempo. Comprende guanti d'arme.

Cuoio: Il corsaletto e le spalliere di questa corazza sono fatti di cuoio che è stato indurito con la bollitura nell'olio. Il resto della corazza è di cuoio più morbido e più flessibile.

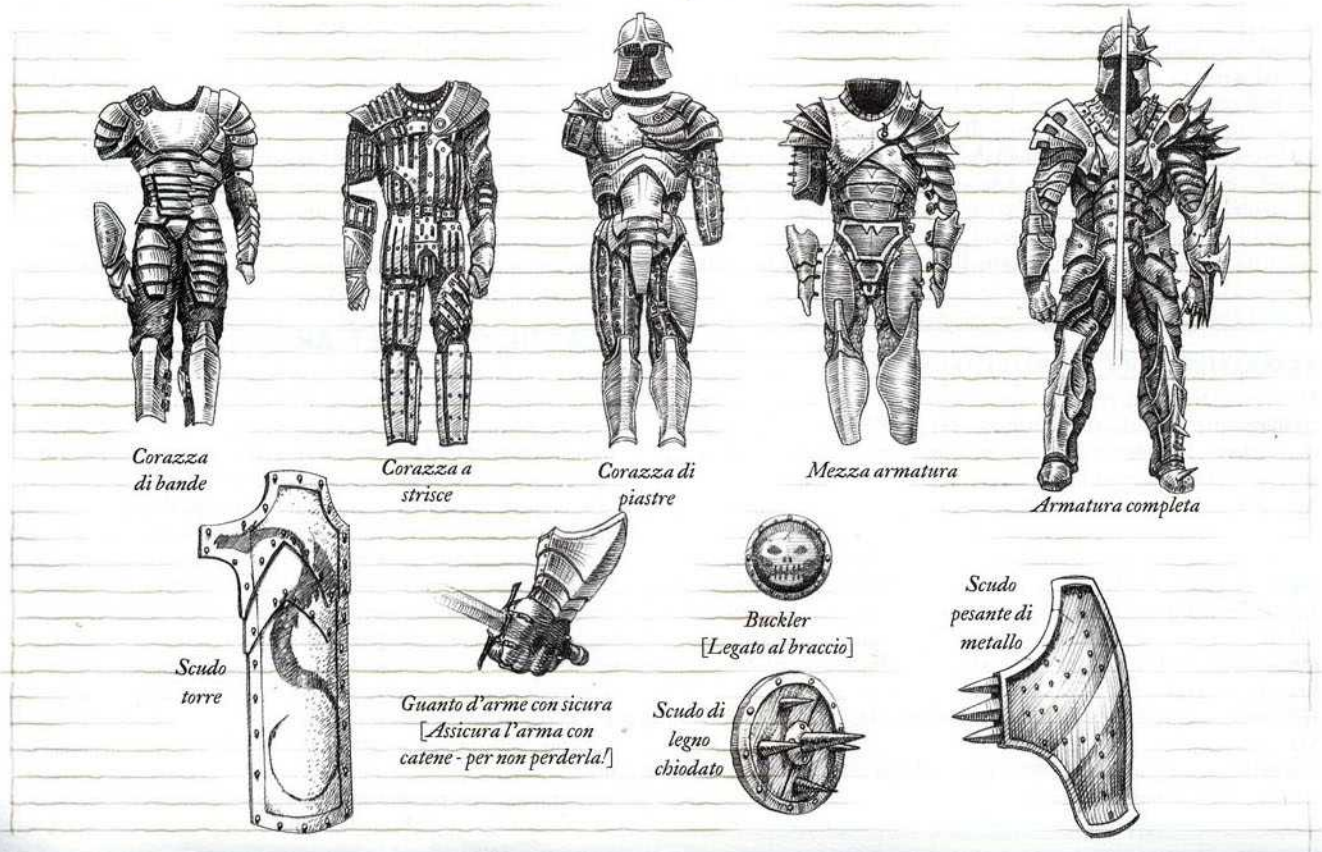
Cuoio borchiato: Questa corazza è fatta con cuoio robusto ma flessibile (non indurito come con la normale corazza di cuoio) rinforzato con rivetti metallici ravvicinati.

Giaco di maglia: Un giaco di maglia protegge il torso lasciando gli arti liberi e mobili. Uno strato di tessuto imbottito sotto il giaco evita gli sfregamenti e ammortizza l'impatto dei colpi. Va portato con un cappuccio di acciaio.

Guanto d'arme con sicura: Questo guanto corazzato ha piccole catene e bracciali che permettono a chi lo indossa di agganciarvi l'arma perché non possa cadere facilmente. Aggiunge un bonus di +10 a qualsiasi tiro per evitare di essere disarmati in combattimento. Sganciare o agganciare un'arma da un guanto con sicura è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità. Il prezzo indicato è per un singolo guanto d'arme con sicura. Il peso indicato si applica solo se si indossa una corazza di piastre, un'armatura leggera o nessuna armatura. Diversamente, il guanto con sicura sostituisce un guanto che fa già parte dell'armatura.

Mentre il guanto è chiuso con la sicura, non si può usare la mano che lo indossa per lanciare incantesimi o usare abilità. (Si può comunque lanciare incantesimi con componenti somatiche purché l'altra mano sia libera).

Come un normale guanto d'arme, un guanto d'arme con sicura permette di infliggere danni letali piuttosto che danni non letali



con un colpo senz'armi.

Imbottita: La corazza imbottita è formata da strati imbottiti di stoffa e cotone. Si scalda velocemente e può diventare lercia per sudore, sudiciume, pidocchi e pulci.

Mezza armatura Questa armatura è una combinazione di una cotta di maglia con piastre metalliche (corazza di piastre, spallacci, cubitiere, guanti, cosciali e gambali) che coprono zone vitali. Cinghie e fibbie tengono insieme l'armatura e distribuiscono il peso, ma questa lascia più libertà di movimento dell'armatura completa. Comprende guanti d'arme.

Pelle: Questa corazza è preparata con molteplici strati di cuoio e pelli di animali. È rigida e rende difficile il movimento. I druidi, che indossano solo armature non metalliche, preferiscono la corazza di pelle.

Scudo leggero, di legno o metallo: Uno scudo si aggancia all'avambraccio e lo si tiene con la mano. Il peso scarso di uno scudo leggero permette di trasportare altri oggetti in quella mano (anche se non si possono usare armi).

Legno o metallo: Gli scudi di legno o di metallo generalmente offrono la stessa protezione base, anche se rispondono in modo diverso agli attacchi speciali (come *deformare legno* o *riscaldare il metallo*).

Attacchi con lo scudo: È possibile colpire violentemente un avversario con uno scudo leggero usandolo come arma secondaria. Vedi Tabella 7-5: "Armi" per i danni inflitti da un attacco con lo scudo. Usato in questo modo, lo scudo leggero è un'arma da guerra contundente. Per quanto riguarda le penalità di attacco, bisogna considerare lo scudo leggero come un'arma leggera. Se si usa lo scudo come un'arma, si perde il suo bonus alla CA fino all'azione successiva (di solito fino al round successivo). Un bonus di potenziamento su uno scudo non migliora l'efficacia del colpo con lo scudo, ma lo scudo stesso può essere reso un'arma magica.

Scudo pesante, di legno o metallo: Uno scudo si aggancia all'avambraccio e lo si tiene con la mano. Uno scudo di questo tipo è troppo pesante per poter usare la mano dello scudo per qualcos'altro.

Legno o metallo: Gli scudi di legno o di metallo generalmente offrono la stessa protezione base, anche se rispondono in modo diverso agli attacchi speciali (come *deformare legno* o *riscaldare il metallo*).

Attacchi con lo scudo: È possibile colpire violentemente un avversario con uno scudo pesante usandolo come arma secondaria. Vedi Tabella 7-5: "Armi" per i danni inflitti da un attacco con lo scudo. Usato in questo modo, lo scudo pesante è un'arma da guerra contundente. Per quanto riguarda le penalità di attacco, bisogna considerare lo scudo pesante come un'arma a una mano. Se si usa lo scudo come un'arma, si perde il suo bonus alla CA fino all'azione successiva (di solito fino al round successivo). Un bonus di potenziamento su uno scudo non migliora l'efficacia del colpo con lo scudo, ma lo scudo stesso può essere reso un'arma magica.

Scudo torre: Questo massiccio scudo di legno è alto quasi quanto colui che lo tiene. In situazioni normali fornisce il bonus di scudo alla CA indicato dalla Tabella 7-6: "Armature e scudi", ma lo si può anche utilizzare per ottenere una copertura totale, nel qual caso bisogna rinunciare a tutti gli attacchi. Uno scudo torre, comunque, non protegge da incantesimi con un bersaglio specifico; un incantatore può lanciare un incantesimo sull'utilizzatore sfruttando come bersaglio lo scudo che sta tenendo. Non si può colpire violentemente con uno scudo torre, e la mano che tiene lo scudo non può fare nient'altro.

Quando si utilizza uno scudo torre in combattimento si subisce una penalità di -2 al tiro per colpire a causa dell'ingombro dello scudo.

ARMATURE PERFETTE

Proprio come per le armi, è possibile comprare o costruire una versione perfetta di armature e scudi. Questi oggetti di ottima fattura funzionano come le versioni normali tranne che le loro penalità di armatura alla prova vengono ridotte di 1. Per esempio, un giaco di maglia perfetto ha una penalità di armatura alla prova di -1 invece di -2.

Un'armatura o uno scudo perfetto ha un costo extra di 150 mo rispetto al normale costo di un determinato modello di armatura o scudo. Un giaco di maglia perfetto ha quindi un prezzo di 250 mo.

La qualità perfetta di un'armatura o di uno scudo non fornisce un bonus al tiro per colpire o ai danni, anche se l'armatura o lo scudo vengono usati come armi (come per un armatura chiodata o uno scudo chiodato).

Tutte le armature e gli scudi magici sono automaticamente considerati armature o scudi perfetti.

Un'armatura o uno scudo non può ottenere una qualità perfetta dopo che è stato creato; deve essere costruito come oggetto perfetto già dall'inizio.



Imbottita



Corazza di cuoio [Normale o borchiato]



Pelle



Corazza a scaglie



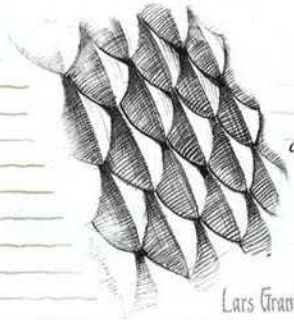
Cotta di maglia



Giaco di maglia



Dettaglio di cotta di maglia



Dettaglio di corazza a scaglie

Lars Grant-West

MERCI E SERVIZI

Naturalmente i personaggi non hanno bisogno soltanto di armi e armature. La Tabella 7-8: "Merci e servizi" elenca costo e peso per decine di altri oggetti e il prezzo di diversi servizi.

EQUIPAGGIAMENTO D'AVVENTURA

Gli avventurieri affrontano ogni tipo di sfida e difficoltà, e l'equipaggiamento giusto può fare la differenza tra il buon esito di un'impresa e il fallimento. La maggior parte di questa attrezzatura è l'equipaggiamento base che potrebbe essere utile indipendentemente da classe o abilità.

Alcuni oggetti dell'equipaggiamento d'avventura presenti nella Tabella 7-8: "Merci e servizi" vengono descritti di seguito, sottolineando gli speciali benefici che forniscono a chi ne fa uso. Per gli oggetti con durezza e punti ferita, vedi la sezione "Colpire un oggetto", pagina 165.

Acciarino e pietra focaia: Sfregando l'acciarino e la pietra focaia si formano delle scintille. Ottenendo le scintille nell'esca è possibile accendere un piccolo fuoco. Accendere una torcia con acciarino e pietra focaia è un'azione di round completo e accendere qualsiasi altro fuoco in questo modo richiede almeno altrettanto.

Ampolla: Un contenitore di ceramica, vetro o metallo chiuso con un tappo ermetico. Contiene 0,5 litri di liquido.

Anello con sigillo: L'anello con sigillo ha inciso un disegno unico. Quando il personaggio preme questo anello sulla ceralacca calda, lascia un segno di identificazione.

Ariete portatile: Questa trave di legno rivestita di metallo è il perfetto attrezzo per abbattere porte. Non solo fornisce un bonus di +2 alle prove di Forza per sfondare porte, ma permette a una seconda persona di aiutare senza dover effettuare alcun tiro, aggiungendo un altro +2 alla prova (vedi la sezione "Rompere oggetti", pagina 167).

Asta (3 metri): Quando si sospetta la presenza di una trappola, sarebbe meglio infilare la punta dell'asta di 3 metri nel buco in un muro, piuttosto che la mano.

Borsa da cintura: Questa borsa di cuoio è allacciata alla cintura. È utile per trasportare piccoli oggetti.

Brocca di ceramica: Una semplice brocca di ceramica chiusa con un tappo. Contiene 4,5 litri di liquido.

Candela: Una candela illumina con luce tenua un'area di 1,5 metri di raggio e brucia per 1 ora. Vedi pagina 164 per le regole sull'illuminazione.

Cannocchiale: Gli oggetti visti attraverso un cannocchiale sono ingranditi al doppio della loro misura.

Carta: Un foglio bianco di carta fatta con fibre di tela.

Catena: La catena ha durezza 10 e 5 punti ferita. Può essere spezzata con una prova di Forza (CD 26).

Chiodo da rocciatore: Quando un muro non offre appigli per mani e piedi, bisogna fare da soli. Un chiodo da rocciatore è un chiodo metallico con un occhiello in cui far passare una corda. (Vedi l'abilità Scalare, pagina 83).

Coperta invernale: Una spessa coperta di lana imbottita che tiene caldo alle fredde temperature.

Corda di canapa: Questa corda ha 2 punti ferita e può essere spezzata con un prova di Forza con CD 23.

Corda di seta: Questa corda ha 4 punti ferita e può essere spezzata con una prova di Forza con CD 24. È talmente elastica da fornire un bonus di circostanza +2 alle prove di Utilizzare Corde.

Custodia per mappe o pergamene: Un tubo di cuoio o latta con coperchio per tenere rotoli di pergamena o carta semplice.

Fiala: Una fiala di ceramica, vetro o metallo chiusa con un tappo ermetico. Questo contenitore tappato di solito non supera i 2,5 cm di larghezza e i 7,5 cm di lunghezza. Contiene 30 grammi di liquido.

Giaciglio: Gli avventurieri non sanno mai dove dormiranno, e il giaciglio li aiuta a dormire meglio nei fienili o sulla nuda terra. Un giaciglio è un materasso e una coperta abbastanza sottili da essere arrotolati e legati. In caso di emergenza può essere raddoppiato e utilizzato come barella.

Inchiostro: Questo è inchiostro nero. È possibile comprare inchiostro di altri colori, ma costa il doppio.

Lampada comune: Una lampada offre un'illuminazione intensa in un raggio di 4,5 metri e un'illuminazione fioca nel raggio di 9 metri. Brucia per 6 ore con 0,5 litri d'olio. La fiamma è più regolare di una torcia, ma a differenza della lanterna la fiamma aperta e può rovesciarsi facilmente diventando pericolosa per molte situazioni d'avventura. È possibile trasportarla con una mano. Vedi pagina 164 per regole dettagliate sull'illuminazione.

Lanterna a lente sporgente: Una lanterna a lente sporgente ha solo un'apertura, mentre gli altri lati sono levigati all'interno per riflettere la luce in una sola direzione. Illumina distintamente in un cono lungo 18 metri e con luce fioca in un cono di 36 metri. Brucia per 6 ore con 0,5 litri d'olio. È possibile trasportarla con una mano. Vedi pagina 164 per regole dettagliate sull'illuminazione.

Lanterna schermabile: Una lanterna schermabile è una lanterna standard con chiusure o cerniere. È possibile trasportarla con una mano. Illumina distintamente un'area di 9 metri di raggio e con luce fioca in un'area di 18 metri. Brucia per 6 ore con 0,5 litri d'olio. Vedi pagina 164 per regole dettagliate sull'illuminazione.

Maglio: Un martello a due mani con testa di metallo, ottimo per sfondare le casse dei tesori.

Manette e manette perfette: Queste manette possono legare una creatura di taglia Media. Il personaggio ammanettato può usare l'abilità Artista della Fuga per liberarsi (CD 30 o CD 35 per manette perfette). Per rompere le manette è necessario effettuare con successo una prova di Forza (CD 26 o CD 28 per manette perfette). Le manette hanno durezza 10 e 10 punti ferita. Molte manette hanno serrature; aggiungere il costo della serratura desiderata al costo delle manette.

Allo stesso prezzo si possono comprare manette per creature di taglia Piccola. Per creature di taglia Grande le manette costano dieci volte tanto e per creature di taglia Enorme cento volte tanto. Le creature di taglia Mastodontica, Colossale, Minuscola, Minuta e Piccolissima possono essere trattenute solo con manette costruite appositamente.

Martello: Un martello a una mano con una testa di ferro utile per piantare chiodi da rocciatore in un muro. Se viene usato in combattimento, il martello viene considerato un'arma a una mano improvvisata (vedi pagina 113) che infligge danni contundenti come fosse un guanto d'arme chiodato della stessa taglia.

Olio: In una lanterna 0,5 litri d'olio bruciano per 6 ore. È possibile utilizzare un'ampolla d'olio come arma a spargimento (vedi la sezione "Lanciare armi a spargimento", pagina 156). Usare le regole per il fuoco dell'alchimista, tranne per il fatto che occorre un'azione di round completo per preparare un'ampolla con una miccia. Una volta lanciata, c'è solo una probabilità del 50% che l'ampolla prenda fuoco.

È possibile versare 0,5 litri d'olio sul terreno per coprire un'area quadrata con lato di 1,5 metri, purché la superficie sia liscia. Se incendiato, l'olio brucia per 2 round e infligge 1d3 danni a ogni creatura nell'area.

Otre: Una sacca di cuoio con una stretta apertura utilizzata per conservare l'acqua.

Pennino: Un bastoncino di legno con una punta speciale. La punta attinge inchiostro quando immersa in una fiala e rilascia una striscia di inchiostro quando trascinata su una superficie.

Pergamena: Pelle di capra o di pecora trattata per poterci scrivere sopra.

Piede di porco: Una leva di ferro per aprire oggetti chiusi. È lo strumento più adatto per forzare porte, casse, catene e simili, fornendo un bonus di circostanza +2 alle prove di Forza effettuate a questo scopo. Se utilizzato in combattimento, il piede di porco è considerato un'arma a una mano improvvisata (vedi pagina 113) che infligge danni contundenti come fosse un randello della stessa taglia.

Rampino: Legato all'estremità di una corda, il rampino può assicurare la corda a bastioni, finestre, rami o altre sporgenze. Lanciare efficacemente il rampino da scalata richiede una prova di Utilizzare Corde (CD 10, +2 ogni 3 metri di distanza a cui è lanciato).

Razioni da viaggio: Le razioni da viaggio sono cibi pressati, essiccati, ad alto contenuto calorico disponibili per il viaggio, come carne e frutta essiccata, gallette e noci.

Sacco: Un sacco che si chiude con lacci, fatto di tela grezza o di materiale simile.

Scala a pioli (3 metri): Una semplice scala a pioli di legno.

Serratura: Una serratura funziona con una grossa chiave. La CD per aprire questo tipo di serratura con l'abilità Scassinare Ser-

rature dipende dalla qualità della serratura: molto semplice (CD 20), media (CD 25), buona (CD 30) e eccezionale (CD 40).

Specchio piccolo di metallo: Uno specchio di metallo levigato è comodo quando si vuole guardare dietro l'angolo, fare segnali agli amici con la luce del sole riflessa, dare un'occhiata a una medusa, assicurarsi di essere abbastanza in ordine per presentarsi alla regina o esaminare ferite ricevute in parti del corpo difficili da vedere.

Tenda: In questa semplice tenda si può dormire in due.

Torcia: Un bastone di legno coperto con lino attorcigliato e imbevuto di sego o un oggetto simile. Una torcia brucia per 1 ora, illuminando distintamente un'area di 6 metri di raggio e con luce fioca un'area di 12 metri. Vedi pagina 164 per regole dettagliate sull'illuminazione. Se usata in combattimento, la torcia è considerata un'arma a una mano improvvisata (vedi pagina 113) che infligge danni contundenti come fosse un guanto d'arme della stessa taglia, più 1 danno da fuoco.

Tribolo: I triboli sono chiodi di ferro a quattro punte costruiti in modo da avere sempre una punta rivolta verso l'alto. Si spargono sul terreno nella speranza che i nemici ci camminino sopra o almeno rallentino per evitarli. Una borsa contenente 1 kg di triboli copre un'area quadrata con lato di 1,5 metri.

Ogni volta che ci si muove in un'area coperta con i triboli (o si passa un round combattendo mentre ci si trova nell'area), si rischia di pestarne uno. I triboli effettuano un tiro per colpire (bonus di attacco base +0) contro la creatura. Per questo attacco lo scudo, l'armatura e il bonus di deviazione della creatura non contano. (La deviazione permette di evitare i colpi quando si avvicinano, ma non impedisce di toccare qualcosa di pericoloso). Se la creatura indossa le scarpe o qualche altra copertura per i piedi, ha un bonus di armatura +2 alla CA. Se i triboli riescono a colpire, la creatura ne ha pestato uno. Il tribolo infligge 1 danno e la velocità della creatura è dimezzata a causa del piede ferito. Questa penalità al movimento dura un giorno, fino a quando la creatura non viene curata con successo con l'abilità Guarire (CD 15) oppure fino a quando non riceve almeno 1 punto di cure magiche. Una creatura alla carica o che sta correndo deve fermarsi immediatamente se pesta un tribolo. Qualsiasi creatura che si muove a velocità dimezzata o più lentamente può camminare attraverso una distesa di triboli senza problemi.

Il DM determina l'efficacia dei triboli contro avversari insoliti. Un millepiedi gigante di taglia Piccola, per esempio, può strisciare tra i triboli senza rischio di ferirsi, mentre un gigante del fuoco che indossa stivali della sua misura è immune a triboli di grandezza normale (semplicemente rimangono incastrati nelle suole degli stivali).

Zaino: Una borsa di cuoio trasportata sulla schiena, di solito con cinghie per legarla.

OGGETTI E SOSTANZE SPECIALI

Questi oggetti e sostanze speciali sono a disposizione per l'acquisto. Tutti gli oggetti inclusi nella lista, fatta eccezione per la torcia inestinguibile e l'acquasanta, possono essere fabbricati da un personaggio con l'abilità Artigianato (alchimia) descritta a pagina 68.

Acido: È possibile lanciare un'ampolla d'acido come arma a spargimento (vedi la sezione "Lanciare armi a spargimento, pagina 156). Si consideri l'attacco come un attacco da contatto a distanza con incremento di gittata di 3 metri. Il colpo diretto provoca 1d6 danni da acido. Tutte le creature entro 1,5 metri dal punto in cui è caduto subiscono 1 danno da acido come effetto dello spargimento.

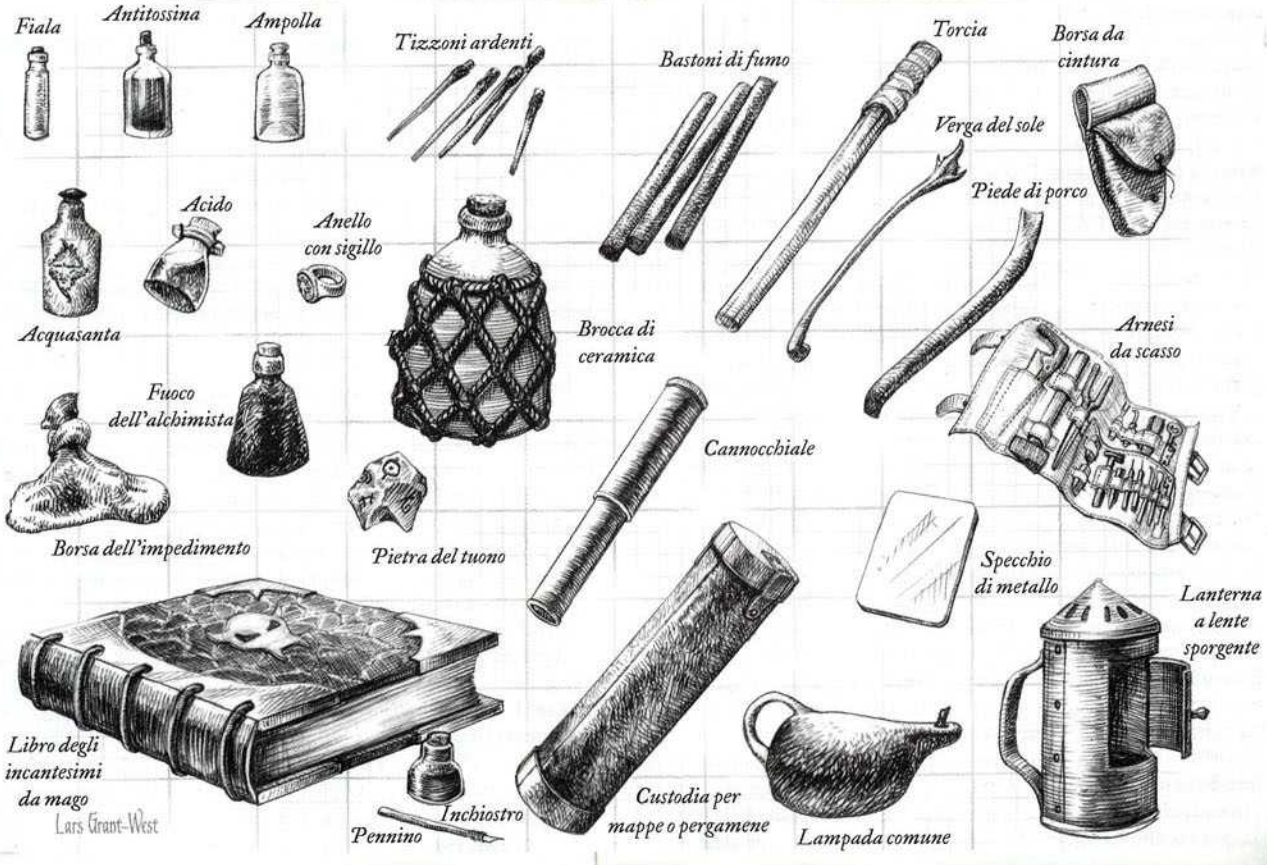
Acquasanta: L'acquasanta infligge danni ai non morti e agli esterni malvagi quasi come se fosse acido. Un'ampolla di acquasanta può essere lanciata come arma a spargimento (vedi la sezione "Lanciare armi a spargimento", pagina 156). Si consideri l'attacco come un attacco da contatto a distanza con incremento di gittata di 3 metri. Un'ampolla si rompe se scagliata contro il corpo di una creatura corporea, ma contro una creatura incorporea l'ampolla deve essere aperta e l'acquasanta versata sulla creatura. Di conseguenza, si può spruzzare una creatura incorporea con l'acquasanta solo se si è adiacenti ad essa. Farlo è un attacco di contatto a distanza che non provoca attacchi di opportunità.

Il colpo diretto provoca 2d4 danni ai non morti e agli esterni malvagi. Tutte le creature di questo tipo entro 1,5 metri dal punto in cui è caduta l'ampolla subiscono 1 danno come effetto dello spargimento.

I templi di divinità buone vendono acquasanta a prezzo di costo (senza guadagno) poiché sono felici di poter fornire l'occorrente per combattere il male.

Antitossina: Se si beve l'antitossina, si ottiene un bonus alchemico di +5 a tutti i tiri salvezza sulla Tempra contro veleni per 1 ora.

Bastone di fumo: Questo bastone di legno trattato con procedimento alchemico crea istantaneamente un denso fumo opaco



quando viene infiammato. Il fumo riempie un cubo con spigolo di 3 metri (come per l'effetto dell'incantesimo *nube di nebbia*, tranne che il fumo viene dissipato in 1 round da un vento moderato o più intenso). Il bastone è consumato dopo 1 round e il fumo si dissolve naturalmente.

Borsa dell'impedimento: Questa borsa di cuoio rotonda è piena di melassa alchemica. Quando si scaglia la borsa contro una creatura (come attacco di contatto a distanza con incremento di distanza di 3 metri), la borsa si apre e la melassa si spande invischiando la vittima e poi diventando resistente ed elastica con l'esposizione all'aria. Una creatura intralciata subisce una penalità di -2 al tiro per colpire e una penalità di -4 alla Destrezza, e inoltre deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 o essere appiccicata al pavimento, incapace di muoversi. Anche con un tiro salvezza riuscito, può solo muoversi a velocità dimezzata. La melassa non agisce su creature di taglia Enorme o superiore. Una creatura volante non viene appiccicata al pavimento, ma deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 o perdere la capacità di volare (sempre che usi le ali per farlo), cadendo al terreno. La borsa dell'impedimento non funziona sott'acqua.

Un personaggio appiccicato al pavimento (o impossibilitato a volare) può liberarsi con una prova di Forza riuscita con CD 17 oppure infliggendo 15 danni alla melassa con un'arma tagliente. Un personaggio che tenta di sfregare via la melassa o un altro personaggio che assiste non hanno bisogno di effettuare un tiro per colpire; colpire la melassa è automatico, poi il personaggio che colpisce effettua un tiro per i danni per vedere quanta melassa è riuscito a sfregare via. Una volta libero il personaggio si muove a velocità dimezzata, anche volando. Un personaggio in grado di lanciare incantesimi invischiato dalla melassa deve effettuare una prova di Concentrazione con CD 15 per lanciare un incantesimo. La melassa diventa friabile e fragile dopo 2d4 round, staccandosi da sola e perdendo ogni effetto. Un'applicazione del *solvente universale* (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER) su un personaggio appiccicato dissolve la melsaa alchemica immediatamente.

Fuoco dell'alchimista: Il fuoco dell'alchimista è una sostanza viscida e appiccicosa che si incendia quando è esposta all'aria. Si può lanciare un'ampolla di fuoco dell'alchimista come arma a spargimento (vedi la sezione "Lanciare armi a spargimento, pagina 156). Si consideri l'attacco come un attacco da contatto a distanza con incremento di gittata di 3 metri.

Il colpo diretto provoca 1d6 danni da fuoco. Tutte le creature entro 1,5 metri dal punto in cui è caduto subiscono 1 danno da fuoco come effetto dello spargimento. Nel round che segue un colpo diretto la vittima subisce 1d6 danni aggiuntivi. La vittima può sfruttare un'azione di round completo per tentare di spegnere le fiamme prima di subire questi danni aggiuntivi. Occorre un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo con CD 15 per spegnere le fiamme. Rotolarsi per terra dà al personaggio un bonus di +2 al tiro salvezza. Tuffarsi in un lago o spegnere le fiamme con mezzi magici spegne automaticamente le fiamme.

Pietra del tuono: Si può scagliare questa pietra con un attacco a distanza con incremento di distanza di 6 metri. Quando colpisce una superficie dura (o è colpita con forza), crea un rumore assordante che equivale a un attacco sonoro. Le creature presenti entro un raggio di 3 metri devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o essere assordate per 1 ora. Le creature sorde, oltre alle ovvie conseguenze, subiscono una penalità di -4 all'iniziativa e una probabilità del 20% di sbagliare a lanciare e perdere qualsiasi incantesimo con una componente verbale.

Dal momento che non è necessario colpire uno specifico bersaglio, si può mirare su un determinato quadretto con lato di 1,5 metri. Si consideri il quadretto come se avesse CA 5. Nel caso venga

TABELLA 7-8: MERCI E SERVIZI

EQUIPAGGIAMENTO D'AVVENTURA

Oggetto	Costo	Peso
Acciarino e pietra focaia	1 mo	—
Ago da cucito	5 ma	—
Amo da pesca	1 ma	—
Ampolla (vuota)	3 mr	0,75 kg
Anello con sigillo	5 mo	—
Ariete portatile	10 mo	10 kg
Asta (3 m)	2 ma	4 kg
Barile (vuoto)	2 mo	15 kg
Boccale di ceramica	2 mr	0,5 kg
Borsa da cintura (vuota)	1 mo	0,25 kg[1]
Bottiglia di vetro per vino	2 mo	—
Brocca di ceramica	3 mr	4,5 kg
Campanella	1 mo	—
Candela	1 mr	—
Cannocchiale	1.000 mo	0,5 kg
Caraffa di ceramica	2 mr	2,5 kg
Carrucola e paranco	5 mo	2,5 kg
Carta (foglio)	4 ma	—
Cassa (vuota)	2 mo	12,5 kg
Catena (3 m)	30 mo	1 kg
Ceralacca	1 mo	0,5 kg
Cesto (vuoto)	4 ma	0,5 kg
Chiodo da rocciatore	1 ma	0,25 kg
Coperta invernale	5 ma	1,5 kg[1]
Corda di canapa (15 m)	1 mo	5 kg
Corda di seta (15 m)	10 mo	2,5 kg
Cote per affilare	2 mr	0,5 kg
Custodia per mappe o pergamene	1 mo	0,25 kg
Fiala, inchiostro o pozione	1 mo	0,05 kg
Fischietto	8 ma	—
Gessetto (1 pezzo)	1 mr	—
Giaciglio	1 ma	2,5 kg[1]
Inchiostro (fiala da 30 gr)	8 mo	—
Lampada comune	1 ma	0,5 kg
Lanterna a lente sporgente	12 mo	1,5 kg
Lanterna schermabile	7 mo	1 kg
Legna da ardere (al giorno)	1 mr	10 kg
Maglio	1 mo	5 kg
Manette	15 mo	1 kg
Manette perfette	50 mo	1 kg
Martello	5 ma	1 kg
Olio (ampolla da 0,5 l)	1 ma	0,5 kg
Otre	1 mo	2 kg[1]
Pennino	1 ma	—
Pentola di ferro	5 ma	5 kg
Pergamena (foglio)	2 ma	—
Piccone da minatore	3 mo	5 kg
Piede di porco	2 mo	2,5 kg
Rampino	1 mo	2 kg
Razioni da viaggio (al giorno)	5 ma	0,5 kg[1]
Rete da pesca (2,25 m²)	4 mo	2,5 kg
Sacco (vuoto)	1 ma	0,25 kg[1]
Sapone (per 0,5 kg)	5 ma	0,5 kg
Scala a pioli (3 m)	5 mr	10 kg
Secchio (vuoto)	5 ma	1 kg
Serratura		0,5 kg
Molto semplice	20 mo	0,5 kg
Media	40 mo	0,5 kg
Buona	80 mo	0,5 kg
Eccezionale	150 mo	0,5 kg
Specchio piccolo di metallo	10 mo	0,25 kg
Tela (1 m²)	1 ma	0,5 kg
Tenda	10 mo	10 kg[1]
Torcia	1 mr	0,5 kg
Tribolo	1 mo	1 kg
Vanga o badile	2 mo	4 kg
Zaino (vuoto)	2 mo	1 kg[1]

OGGETTI E SOSTANZE SPECIALI

Oggetto	Costo	Peso
Acido (ampolla)	10 mo	0,5 kg
Acquasanta (ampolla)	25 mo	0,5 kg
Antitossina (fiala)	50 mo	—
Bastone di fumo	20 mo	0,25 kg
Borsa dell'impedimento	50 mo	2 kg
Fuoco dell'alchimista (ampolla)	20 mo	0,5 kg
Pietra del tuono	30 mo	0,5 kg
Tizzone ardente	1 mo	—
Torcia inestinguibile	110 mo	0,5 kg
Verga del sole	2 mo	0,5 kg

ATTREZZI DI CLASSE E DI ABILITÀ

Oggetto	Costo	Peso
Agrifoglio e vischio	—	—
Arnesi da artigiano	5 mo	2,5 kg
Arnesi da artigiano perfetti	55 mo	2,5 kg
Arnesi da scasso	30 mo	0,5 kg
Arnesi da scasso perfetti	100 mo	1 kg
Attrezzi da scalatore	80 mo	2,5 kg[1]
Attrezzi perfetti	50 mo	0,5 kg
Bilancia da mercante	2 mo	0,5 kg
Borsa del guaritore	50 mo	0,5 kg
Borsa per componenti di incantesimi	5 mo	1 kg
Clessidra	25 mo	0,5 kg
Laboratorio da alchimista	500 mo	20 kg
Lente d'ingrandimento	100 mo	—
Libro degli incantesimi da mago (vuoto)	15 mo	1,5 kg
Orologio ad acqua	1.000 mo	100 kg
Simbolo sacro di legno	1 mo	—
Simbolo sacro d'argento	25 mo	0,5 kg
Strumento musicale comune	5 mo	1,5 kg[1]
Strumento musicale perfetto	100 mo	1,5 kg[1]
Trucchi per il camuffamento	50 mo	4 kg[1]

VESTIARIO

Oggetto	Costo	Peso
Abito da artigiano	1 mo	2 kg[1]
Abito da contadino	1 ma	1 kg[1]

mancato, stabilire dove cade la pietra del tuono consultando la sezione "Lanciare armi a spargimento", pagina 156.

Tizzone ardente: La sostanza alchemica sulla punta di questo piccolo bastone di legno si infiamma quando sfregata contro una superficie ruvida. Creare una fiamma con un tizzone ardente è molto più rapido che crearla con acciarino, pietra focaia (o lente d'ingrandimento) e esca. Accendere una torcia con un tizzone ardente è un'azione standard (piuttosto che un'azione di round completo) e per accendere qualsiasi altro fuoco occorre almeno un'azione standard.

Torcia inestinguibile: Si tratta di una normale torcia su cui è stato lanciato l'incantesimo *fiamma perenne*. Illumina distintamente un'area di 6 metri di raggio e con luce fioca un'area di 12 metri. Vedi pagina 164 per regole dettagliate sull'illuminazione.

Verga del sole: Questa verga di ferro lunga 30 cm e con la punta dorata risplende vivacemente quando viene percossa. Illumina distintamente un'area di 9 metri di raggio e con luce fioca un'area di 18 metri. Risplende per 6 ore, alla fine delle quali la punta dorata è consumata e inservibile. Vedi pagina 164 per regole dettagliate sull'illuminazione.

ATTREZZI DI CLASSE E DI ABILITÀ

Questo equipaggiamento è particolarmente utile se si possiedono certe abilità o se si appartiene a una certa classe.

Agrifoglio e vischio: Rametti di agrifoglio e vischio sono utilizzati dai druidi come focus divino di base per gli incantesimi da druido. I druidi trovano facilmente le piante di agrifoglio e vischio nelle zone boschive e raccogliere rametti da queste piante non costa nulla.

Arnesi da artigiano: Questo è il set di arnesi speciali necessari per qualsiasi lavoro artigianale. Senza questi arnesi bisogna usare arnesi improvvisati (penalità di -2 alle prove di Artigianato) se si è costretti a realizzare comunque il lavoro.

Arnesi da artigiano perfetti: Come gli arnesi da artigiano, ma questi sono gli arnesi perfetti per il lavoro, quindi forniscono un bonus di circostanza +2 alle prove di Artigianato.

Arnesi da scasso: Questi sono gli arnesi necessari per utilizzare le abilità Disattivare Congegni e Scassinare Serrature. Il kit include una o più chiavi madre, lunghi grimaldelli e leve di metallo, una pinza dal becco lungo, un piccolo seghetto, un piccolo cuneo e un martello. Senza questi arnesi si devono utilizzare arnesi improvvisati e si subisce una penalità di circostanza di -2 alle prove di Disattivare Congegni e Scassinare Serrature.

Arnesi da scasso perfetti: Questo kit contiene arnesi extra e di fattura migliore che garantiscono un bonus di circostanza +2 alle prove di Disattivare Congegni e Scassinare Serrature.

Attrezzi da scalatore: Chiodi speciali, punte per stivali, guanti e una imbracatura che aiuta in tutti i tipi di scalata. Questa è l'attrezzatura perfetta per scalare e fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Scalare.

Attrezzo perfetto: Questo oggetto di ottima fattura è l'attrezzo perfetto per il lavoro richiesto e aggiunge un bonus di circostanza +2 alla relativa prova di abilità (se necessaria). Alcuni esempi di questo tipo di attrezzo si trovano nella Tabella 7-8, come gli arnesi da artigiano perfetti, gli arnesi da scasso perfetti, i trucchi per il camuffamento, gli attrezzi da scalatore, la borsa del guaritore, lo strumento musicale perfetto. Questa sezione comprende circa tutto il resto. I bonus forniti da molteplici oggetti perfetti utilizzati per la stessa prova di abilità non si sommano, quindi chiodi da scalatore perfetti e gli attrezzi da scalatore perfetti non forniscono un bonus di +4 se utilizzati insieme per la prova di Scalare.

Bilancia da mercante: Questa bilancia comprende un piccolo bilanciere, i piatti e un discreto assortimento di pesi. Una bilancia garantisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Valutare per gli

Abito da cortigiano	30 mo	3 kg[1]
Abito da esploratore	10 mo	4 kg[1]
Abito da intrattenitore	3 mo	2 kg[1]
Abito da monaco	5 mo	1 kg[1]
Abito da nobile	75 mo	5 kg[1]
Abito da studioso	5 mo	3 kg[1]
Abito da viaggiatore	1 mo	2,5 kg[1]
Abito invernale	8 mo	3,5 kg[1]
Abito reale	200 mo	7,5 kg[1]
Veste da chierico	5 mo	3 kg[1]

VITTO E ALLOGGIO

Oggetto	Costo	Peso
Banchetto (a persona)	10 mo	—
Birra		
Boccale	4 mr	0,5 kg
Caraffa	2 ma	4 kg
Carne (1 pezzo)	3 ma	0,25 kg
Formaggio (1 pezzo)	1 ma	0,25 kg
Locanda (al giorno)		
Buona	2 mo	—
Normale	5 ma	—
Scadente	2 ma	—
Pane (a pagnotta)	2 mr	0,25 kg
Pasti (al giorno)		
Buono	5 ma	—
Normale	3 ma	—
Scadente	1 ma	—
Vino		
Comune (caraffa)	2 ma	3 kg
Buono (bottiglia)	10 mo	0,75 kg

CAVALCATURE E RELATIVO EQUIPAGGIAMENTO

Oggetto	Costo	Peso
Asino o mulo	8 mo	—
Bardatura		
Creatura Media	x2	x1
Creatura Grande	x4	x2
Cane da galoppo	150 mo	—
Cane da guardia	25 mo	—
Cavallo		
Leggero	75 mo	—
Pesante	200 mo	—
Da guerra leggero	150 mo	—
Da guerra pesante	400 mo	—
Pony	30 mo	—
Pony da guerra	100 mo	—
Morso e briglie	2 mo	0,5 kg
Nutrimento (al giorno)	5 mr	5 kg
Sacche da sella	4 mo	4 kg
Sella		
Da carico	5 mo	7,5 kg
Militare	20 mo	15 kg
Da galoppo	10 mo	12,5 kg
Sella esotica		
Da carico	15 mo	10 kg
Militare	60 mo	20 kg
Da galoppo	30 mo	15 kg
Stallaggio (al giorno)	5 ma	—

TRASPORTI

Oggetto	Costo	Peso
Barca a remi	50 mo	50 kg
Remo	2 mo	5 kg
Barcone	3.000 mo	—
Carretto	15 mo	100 kg
Carro	35 mo	200 kg
Carrozza	100 mo	300 kg
Galea	30.000 mo	—
Nave a vela	10.000 mo	—
Nave da guerra	25.000 mo	—
Nave lunga	100.000 mo	—
Slitta	20 mo	150 kg

INCANTESIMI E SERVIZI

Servizio	Costo
Diligenza pubblica	3 mr per 1,5 km
Incantesimo livello 0	livello dell'incantatore x 5 mo[2]
Incantesimo 1° livello	livello dell'incantatore x 10 mo[2]
Incantesimo 2° livello	livello dell'incantatore x 20 mo[2]
Incantesimo 3° livello	livello dell'incantatore x 30 mo[2]
Incantesimo 4° livello	livello dell'incantatore x 40 mo[2]
Incantesimo 5° livello	livello dell'incantatore x 50 mo[2]
Incantesimo 6° livello	livello dell'incantatore x 60 mo[2]
Incantesimo 7° livello	livello dell'incantatore x 70 mo[2]
Incantesimo 8° livello	livello dell'incantatore x 80 mo[2]
Incantesimo 9° livello	livello dell'incantatore x 90 mo[2]
Messaggero	2 mr per 1,5 km
Mercenario esperto	3 ma al giorno
Mercenario normale	1 ma al giorno
Pedaggio stradale o d'ingresso	1 mr
Passaggio in nave	1 ma per 1,5 km

— Nessun peso o peso insignificante.

1 Questi oggetti pesano un quarto del valore se vengono fatti per personaggi di taglia Piccola. I contenitori per personaggi di taglia Piccola hanno una capacità di un quarto rispetto al normale.

2 Vedi la descrizione dell'incantesimo per i costi aggiuntivi. Se i costi aggiuntivi portano il prezzo totale a oltre 3.000 mo, l'incantesimo è disponibile solo con il permesso del DM.

oggetti la cui stima avviene in base al peso, compresa qualsiasi cosa fatta di metallo prezioso.

Borsa del guaritore: Questa borsa è piena di erbe, pomate, bende e altri utili materiali. È l'attrezzatura perfetta per chiunque tenti una prova di Guarire. Fornisce un bonus di circostanza +2 alla prova. Viene consumata dopo dieci utilizzi.

Borsa per componenti di incantesimi: Una piccola borsa da cintura di cuoio impermeabile con molti piccoli scompartimenti. Si presume che un incantatore con una borsa per componenti di incantesimi abbia tutte le componenti materiali e focus di cui ha bisogno, tranne quelli che hanno un costo elencato, focus divini o focus che non starebbero in una borsa (come la pozza d'acqua naturale utilizzata da un druido per lanciare *scrutare*).

Laboratorio da alchimista: Comprende alambicchi, bottiglie, attrezzi per mescolare e misurare e una varietà di prodotti chimici e sostanze. Questa è l'attrezzatura perfetta per il lavoro e quindi fornisce un bonus di circostanza +2 a qualsiasi prova di Artigianato (alchimia), ma non ha peso sui costi legati all'abilità Artigianato (alchimia), come spiegato a vedi pagina 68. Senza questo laboratorio, un personaggio con l'abilità Artigianato (alchimia) ha comunque abbastanza attrezzi per utilizzare l'abilità, ma non per avere il bonus di +2 fornito dal laboratorio.

Lente d'ingrandimento: Questa semplice lente consente di osservare oggetti piccoli. È utile come sostituto di acciarino, pietra focaia e esca quando si accendono fuochi (anche se ci vuole luce luminosa come la luce del sole diretta per focalizzare, l'esca da infiammare e almeno un'azione di round completo per accendere un fuoco con una lente d'ingrandimento). Fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Valutare qualsiasi oggetto che sia piccolo o molto dettagliato, come una pietra preziosa.

Libro degli incantesimi da mago (vuoto): Un grande libro rilegato in pelle che serve come riferimento per il mago. Un libro degli incantesimi ha 100 pagine di pergamena e ogni incantesimo occupa due pagine per livello (una pagina per gli incantesimi di livello 0). Vedi la sezione "Spazio nel libro degli incantesimi", pagina 180.

Orologio ad acqua: Questo grande congegno ingombrante fornisce l'ora esatta con lo scarto di mezz'ora per giorno da quando è stato regolato l'ultima volta. Richiede una fonte d'acqua e deve essere tenuto immobile poiché segna il tempo con il flusso regolare delle gocce d'acqua. È principalmente uno svago per i ricchi e uno strumento per gli studiosi della conoscenza arcana. La maggior parte della gente non è in grado di capire che ore sono, ed è poco interessante sapere che sono le due e mezzo del pomeriggio se nessun altro lo sa.

Simbolo sacro d'argento o di legno: Un simbolo sacro focalizza energia positiva. I chierici utilizzano i simboli sacri come focus per i loro incantesimi e come strumenti per scacciare non morti. Ogni religione ha il proprio simbolo sacro e un simbolo del sole è il simbolo sacro di base per i chierici non legati a una particolare religione.

Un simbolo sacro d'argento non funziona meglio di uno di legno, ma identifica lo status di colui che lo porta.

Simboli sacrileghi: Un simbolo sacrilego è come un simbolo sacro tranne che focalizza energia negativa e viene utilizzato da chierici malvagi (o da chierici neutrali che vogliono lanciare incantesimi malvagi o comandare non morti). Un teschio è il simbolo sacrilego di base per chierici non legati a una particolare religione.

Strumento musicale, comune o perfetto: Gli strumenti più diffusi comprendono pifferi, flauti, liuti, mandolini e shalm. Uno strumento perfetto è di fattura superiore. Aggiunge un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere e identifica lo status del musicista.

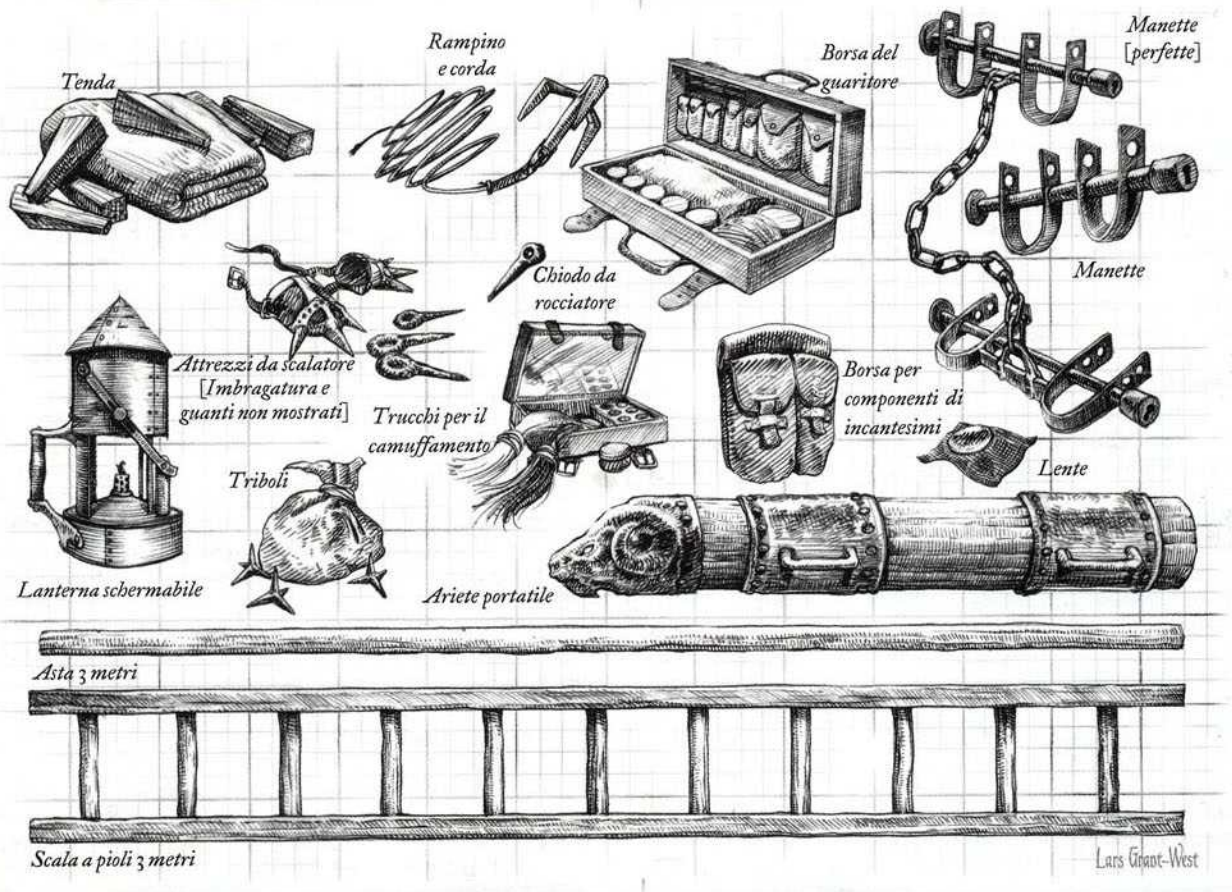
Trucchi per il camuffamento: Una borsa contenente cosmetici, tintura per capelli e piccole protesi fisiche. Questa è l'attrezzatura perfetta per camuffarsi e fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Camuffare. Viene consumata dopo dieci utilizzi.

VESTIARIO

Diversi personaggi possono desiderare differenti tenute per occasioni varie. Si presuppone che un personaggio agli inizi abbia un abito da artigiano, intrattenitore, esploratore, monaco, contadino, studioso o viaggiatore. Questa prima tenuta è gratuita e non va conteggiata nel calcolo del peso che un personaggio può trasportare.

Abito da artigiano: Una camicia con bottoni, una gonna o pantaloni con i lacci, scarpe e forse un cappello o un berretto. Quest'abito può includere anche una cintura o un grembiule di pelle o di stoffa per tenere gli attrezzi.

Abito da contadino: Un'ampia camicia e calzoni sformati, op-



pure un'ampia camicia e una gonna o sopravveste. Fasce di stoffa usate come scarpe.

Abito da cortigiano: Eleganti abiti di sartoria in qualsiasi moda capiti essere lo stile più diffuso nelle corti dei nobili. Chiunque tenti di influenzare nobili o cortigiani, mentre indossa abiti da strada, incontrerà notevoli difficoltà (penalità di -2 alle prove basate sul Carisma per esercitare influenza su queste persone). Senza gioielli (che costano circa 50 mo aggiuntivi) si ha l'apparenza di una persona comune fuori posto.

Abito da esploratore: Questo è un set completo di abiti per qualcuno che non sa mai cosa lo aspetta. Comprende stivali robusti, calzoni o gonna di pelle, una cintura, una camicia (forse con un panciotto o una giubba), guanti e un mantello. Piuttosto che una gonna di pelle, si può indossare una sopravveste di pelle sopra la gonna di stoffa. Gli abiti hanno parecchie tasche (soprattutto il mantello). La tenuta include anche qualsiasi oggetto extra che possa essere utile, come una sciarpa o un cappello a tesa larga.

Abito da intrattenitore: Un set di abiti vistosi e forse anche appariscenti per fare spettacolo. Anche se gli abiti sembrano stravaganti, il loro taglio decisamente pratico permette di compiere acrobazie, ballare, camminare sulla corda o anche solo correre (se il pubblico diventa minaccioso).

Abito da monaco: Questi semplici abiti comprendono sandali, calzoni larghi e una gonna ampia, tenuti insieme da fasce. Questi abiti sono ideati per dare massima mobilità e sono fatti con stoffa di alta qualità. Si possono nascondere piccole armi nelle tasche nascoste nelle pieghe e le fasce sono abbastanza resistenti da servire come corde corte.

Abito da nobile: Questo set di abiti è disegnato specificatamente per essere costoso e per essere esibito. Metalli e pietre preziose sono lavorati nella stoffa. Per inserirsi in un ambiente nobiliare, ogni aspirante nobile ha bisogno anche di un anello con sigillo (vedi sopra "Equipaggiamento d'avventura") e di gioielli (che valgono almeno 100 mo).

Abito da studioso: Un abito lungo, una cintura, un cappello, scarpe morbide e possibilmente un mantello.

Abito da viaggiatore: Stivali, una gonna o pantaloni di lana, una robusta cintura, una camicia (forse con panciotto o giubba) e un ampio mantello con cappuccio.

Abito invernale: Un soprabito di lana, camicia di lino, cappello di lana, mantello pesante, pantaloni o gonna spessi e stivali. Quando si indossano abiti invernali, aggiungere un bonus di circostanza +5 ai tiri salvezza sulla Tempra contro l'esposizione al freddo (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per informazioni sui pericoli del freddo).

Abito reale: Questi sono solo gli abiti, non lo scettro, la corona, l'anello e altri oggetti reali. Gli abiti reali sono ostentati, con pietre preziose, oro, seta e pelliccia in abbondanza.

Veste da chierico: Abiti ecclesiastici per adempiere alle funzioni sacerdotali, non per andare all'avventura.

VITTO E ALLOGGIO

Molti viaggiatori vengono ospitati da gilde, chiese, famiglia e nobiltà. Tuttavia, gli avventurieri di solito pagano per avere ospitalità.

Locanda: Un alloggio scadente in una locanda consta di un posto sul pavimento vicino al camino più l'uso di una coperta se l'oste è benevolo e non ci si preoccupa delle pulci. Un alloggio normale è un posto su di un pavimento sollevato e riscaldato, l'uso di una coperta e di un cuscino e la presenza di una compagnia migliore. Un buon alloggio è una piccola stanza privata con un letto, qualche comodità e un vaso da notte coperto in un angolo.

Pasti: Un pasto scadente può essere composto da pane, rape cotte, cipolle e acqua. Un pasto normale può comprendere pane, stufato di pollo, carote e birra o vino annacquati. Un buon pasto può essere composto da pane e dolci, manzo, piselli e birra o vino.

CAVALCATURE E RELATIVO EQUIPAGGIAMENTO

I cavalli e altre cavalcature permettono di viaggiare più velocemente e più facilmente.

Asino o mulo: In quanto migliori animali da soma in circolazione, l'asino e il mulo sono imperturbabili di fronte al pericolo, coraggiosi, dal piede fermo e capaci di trasportare carichi pesanti per grandi distanze. Diversamente dai cavalli, sono desiderosi (ma non impazienti) di entrare nei dungeon o in altri posti strani o minacciosi. (Vedi il *Manuale dei Mostri* per maggiori informazioni su asini e muli).

Bardatura per creature di taglia Media e Grande: La bardatura è semplicemente un tipo di armatura che copre la testa, il collo, l'addome, il corpo e possibilmente le zampe di un cavallo. Tipi più pesanti forniscono una migliore protezione a discapito della velocità. I tipi di bardatura sono simili a quelli elencati nella Tabella 7-6: "Armature e scudi".

Come per qualsiasi creatura non umanoide di taglia Grande, un'armatura per un cavallo costa quattro volte il costo di quella di un umano (cioè di una creatura umanoide di taglia Media) e pesa anche il doppio di quella che si trova nella Tabella 7-6 (vedi la sezione "Armature per creature insolite", pagina 123). Se la bardatura è per un pony, o per un'altra creatura di taglia Media, il costo è solo il doppio e il peso è lo stesso.

Bardature medie o pesanti rallentano le cavalcature come mostrato nella tabella sotto:

	Velocità		
Bardatura	**(12 m)**	**(15 m)**	**(18 m)**
Media	9 m	10,5 m	12 m
Pesante	9 m[1]	10,5 m[1]	12 m[1]

1 Una cavalcatura con bardatura pesante si muove solo al triplo del movimento normale quando corre invece del quadruplo.

Cavalcature volanti non possono volare con bardature medie o pesanti.

Gli animali bardati richiedono attenzioni particolari. Bisogna prendersi cura dell'animale per evitare sfregamenti e vesciche dovute alla bardatura. La bardatura deve essere tolta di notte e teoricamente non dovrebbe essere messa al cavallo se non per prepararsi alla battaglia. Per mettere e togliere la bardatura occorre cinque volte il tempo elencato nella Tabella 7-7: "Indossare un'armatura". Gli animali bardati non possono essere usati per trasportare carichi che non siano il cavaliere e le normali sacche da sella. Per questo motivo, un guerriero a cavallo spesso guida una seconda cavalcatura per trasportare l'equipaggiamento e le provviste.

Cane da galoppo: Questo cane di taglia Media è addestrato in modo particolare per trasportare un cavaliere umanoide Piccolo. È coraggioso in combattimento come un cavallo da guerra. Non si subiscono danni quando si cade da un cane da galoppo. (Vedi il *Manuale dei Mostri* per ulteriori informazioni).

Cavallo: Il cavallo è il migliore animale da lavoro in circolazione e la migliore cavalcatura di uso comune. Un cavallo (diverso da un pony) è adatto come cavalcatura per umani, elfi, mezzelfi e mezzorchi. Un pony è più piccolo di un cavallo standard ed è una cavalcatura adatta per nani, gnomi e halfling. (Vedi il *Manuale dei Mostri* per maggiori informazioni su cavalli e pony).

I cavalli da guerra e i pony da guerra possono essere cavalcati facilmente in combattimento. Cavalli e pony leggeri e cavalli pesanti sono difficili da controllare in combattimento (vedi la sezione "Combattere in sella", pagina 154 e l'abilità "Cavalcare", pagina 71).

Nutrimento: Cavalli, asini, muli e pony possono pascolare per nutrirsi, ma è molto meglio procurare loro il cibo (come l'avena) poiché fornisce una forma più concentrata di energia, soprattutto se l'animale è sottoposto a grossi sforzi. Se si possiede un cane da galoppo, bisogna nutrirlo almeno con un po' di carne, che può costare più o meno del costo indicato.

Sella da carico: Una sella da carico porta equipaggiamento e provviste, non un cavaliere. Una sella da carico tiene tanto equipaggiamento quanto la cavalcatura può trasportare. (Il *Manuale dei Mostri* ha note su quanto possono trasportare le cavalcature).

Sella da galoppo: La sella da galoppo standard sostiene un cavaliere.

Sella esotica: Una sella esotica è simile a una sella normale dello stesso tipo, tranne per il fatto che è ideata per una cavalcatura insolita, come un ippogrifo. Le selle esotiche si trovano in stile militare, da carico e da galoppo.

Sella militare: Una sella militare cinge il cavaliere aggiungendo un bonus di circostanza +2 alle prove di Cavalcare legate al fatto di rimanere in sella. Se si viene colpiti e si perde conoscenza mentre si è su di una sella militare, si ha una probabilità del 75% di rimanere in sella (in confronto al 50% per una sella da galoppo).

Stallaggio: Comprende una stalla, cibo e una strigliata per la cavalcatura.

TRASPORTI

Se il personaggio non può raggiungere la sua destinazione a cavallo, deve utilizzare un altro mezzo di trasporto.

Barca a remi: Una barca lunga tra i 2,4 e i 3,6 metri, per due o tre persone. Si muove alla velocità di 2,25 km/h.

Barcone: Una barca lunga tra i 15 e i 22,5 metri e larga tra i 4,5 e i 6 metri. Dotata di pochi remi per integrare il suo unico albero con vela quadrata, ha un equipaggio variabile dalle otto alle quindici unità. Può trasportare dalle quaranta alle cinquanta tonnellate di carico oppure un centinaio di soldati. Può sia compiere traversate per mare che viaggiare lungo il corso dei fiumi (ha la chiglia piatta). Viaggia a una velocità di 1,5 km/h.

Carretto: Un veicolo a due ruote trainato da un solo cavallo (o altro animale da traino). Comprende anche i finimenti.

Carro: Questo è un veicolo aperto a quattro ruote per trasportare carichi pesanti. In genere, lo tirano due cavalli (o altre bestie da soma). Comprende anche i finimenti necessari per tirarlo.

Carrozza: Questo veicolo a quattro ruote può trasportare fino a quattro persone in una cabina chiusa più i due conducenti. In genere, lo tirano due cavalli (o altre bestie da soma). Comprende anche i finimenti necessari per tirarlo.

Galea: Una nave a tre alberi con settanta remi su ciascun lato e un equipaggio totale di duecento unità. Ha una lunghezza di 39 metri e una larghezza di 6 metri. Può trasportare fino a 150 tonnellate di carico o 250 soldati. Con l'aggiunta di 8.000 mo può essere dotata di sperone e castelli con piattaforme di lancio a prua, a poppa e a metà scafo. Questa nave non può affrontare viaggi in mare aperto e si mantiene vicina alla costa. Viaggia alla velocità di circa 6 km/h, se si impiegano i remi o le vele.

Nave a vela: Questa nave ha una lunghezza compresa tra i 22,5 e i 27 metri e una larghezza di 6 metri, un equipaggio di 20 unità e capacità di carico fino a 150 tonnellate. Dotata di due alberi con vele quadrate, può compiere traversate per mare. Raggiunge una velocità di circa 3 km/h.

Nave da guerra: Una nave della lunghezza di 30 metri, ad albero unico, e possibilità di usare i remi. Ha un equipaggio variabile dai sessanta agli ottanta rematori. Può trasportare fino 160 soldati, ma non per lunghe distante, poiché non vi è lo spazio sufficiente a stivare le provviste che sarebbero necessarie a un tal numero di soldati. Non può compiere traversate per mare e resta vicina alla costa. Non viene usata per il trasporto merci. Viaggia alla velocità di 3,75 km/h se si usano i remi o la vela.

Nave lunga: Una nave della lunghezza di 22,5 metri, con quaranta remi e un equipaggio totale di cinquanta unità. Ha un unico albero con una vela quadrata. Può trasportare fino a 50 tonnellate di carico oppure 120 soldati. Può compiere traversate in mare aperto. Viaggia alla velocità di 4,5 km/h se si impiegano i remi o le vele.

Slitta: Si tratta di un carro su pattini adatto per muoversi sulla neve e sul ghiaccio. Di solito, la tirano due cavalli (o altre bestie da soma). È fornita dei finimenti necessari per trascinarla.

INCANTESIMI E SERVIZI

Talvolta la migliore soluzione a un problema è affidarsi a qualcun altro che lo possa risolvere. Essendo i personaggi degli avventurieri, questa deve rimanere l'eccezione alla regola, ma verrà sempre il momento in cui sarà preferibile pagare qualcuno per determinati servizi, come consegnare un messaggio, lanciare un incantesimo o farsi traghettare lungo il mare.

Diligenza pubblica: Il prezzo indicato vale per una corsa su di una diligenza che trasporta persone (e bagagli leggeri) tra due città. Su una diligenza che trasporti persone entro la medesima città, una corsa costa 1 mr, e permette solitamente di arrivare ovunque si voglia.

Incantesimo: Questo è il costo per avere un incantatore che lancia incantesimi. Questo costo presuppone che si possa andare dall'incantatore e far lanciare l'incantesimo a suo piacimento (solitamente gli servono almeno 24 ore per prepararsi a lanciare l'incantesimo). Se si vuole portare da qualche parte l'incantatore per fargli lanciare un incantesimo, come in un dungeon per lanciare *scassinare* su di una porta segreta che non si riesce ad aprire, è necessario negoziare con l'incantatore, e la risposta di base è "no".

Il costo indicato è per un incantesimo senza costi per componente materiale o componente focus e senza costi in PE. Se l'incantesimo comprende una componente materiale, bisogna aggiungere il costo della componente al costo dell'incantesimo. Se l'incantesimo richiede una componente focus (diversa da una focus divina), bisogna aggiungere 1/10 del costo del focus al costo dell'incantesimo. Se l'incantesimo richiede un costo in PE, bisogna aggiungere 5 mo per PE perso. Per esempio, per avere un chierico di 9° livello che lancia *comunione*, è necessario pagare 450 mo per un incantesimo di 5° livello lanciato al 9° livello dell'incantatore più 500 mo per la perdita dei 100 PE che subisce l'incantatore, più 25 mo per l'acquasanta, per un totale di 975 mo.

Se l'incantesimo ha conseguenze pericolose (come *contattare altri piani*) l'incantatore deve ricevere delle prove certe che il personaggio ha la possibilità di pagare e che non mancherà di farlo nel caso queste conseguenze si verifichino (sempre che accetti di lanciare l'incantesimo, cosa nient'affatto sicura). Quando si tratta di incantesimi che trasportano il personaggio e l'incantatore lungo una distanza (come *teletrasporto*), è necessario pagare l'incantesimo due volte anche se il personaggio non desidera tornare indietro con l'incantatore.

Non tutti i villaggi e paesi hanno un incantatore di livello sufficiente a lanciare qualsiasi incantesimo. Come regola generale, è necessario spostarsi almeno in un piccolo paese per essere abbastanza sicuri di trovare un incantatore capace di lanciare incantesimi di 1° livello, in un grande paese per quelli di 2°, in una piccola città per quelli di 3° e di 4°, in una grande città per quelli di 5° e di 6°, in una metropoli per quelli di 7° e 8° livello. Nemmeno in una metropoli si è certi di trovare incantatori capaci di lanciare incantesimi di 9° livello, e la ricerca di questo genere di aiuto può diventare uno spunto d'avventura. (La *Guida del* DUNGEON MASTER fornisce informazioni dettagliate sulle dimensioni delle comunità e la demografia).

Dal momento che si deve avere un reale incantatore per lanciare un incantesimo e che non si può fare affidamento su un mediatore neutrale, il denaro non è sempre sufficiente per avere un incantesimo lanciato. Se l'incantatore è contrario alla posizione religiosa, morale o politica di colui che richiede l'incantesimo, quest'ultimo non potrà mai avere l'incantesimo che vuole a nessun prezzo. Il DM stabilisce il prezzo finale di qualsiasi incantesimo che viene lanciato.

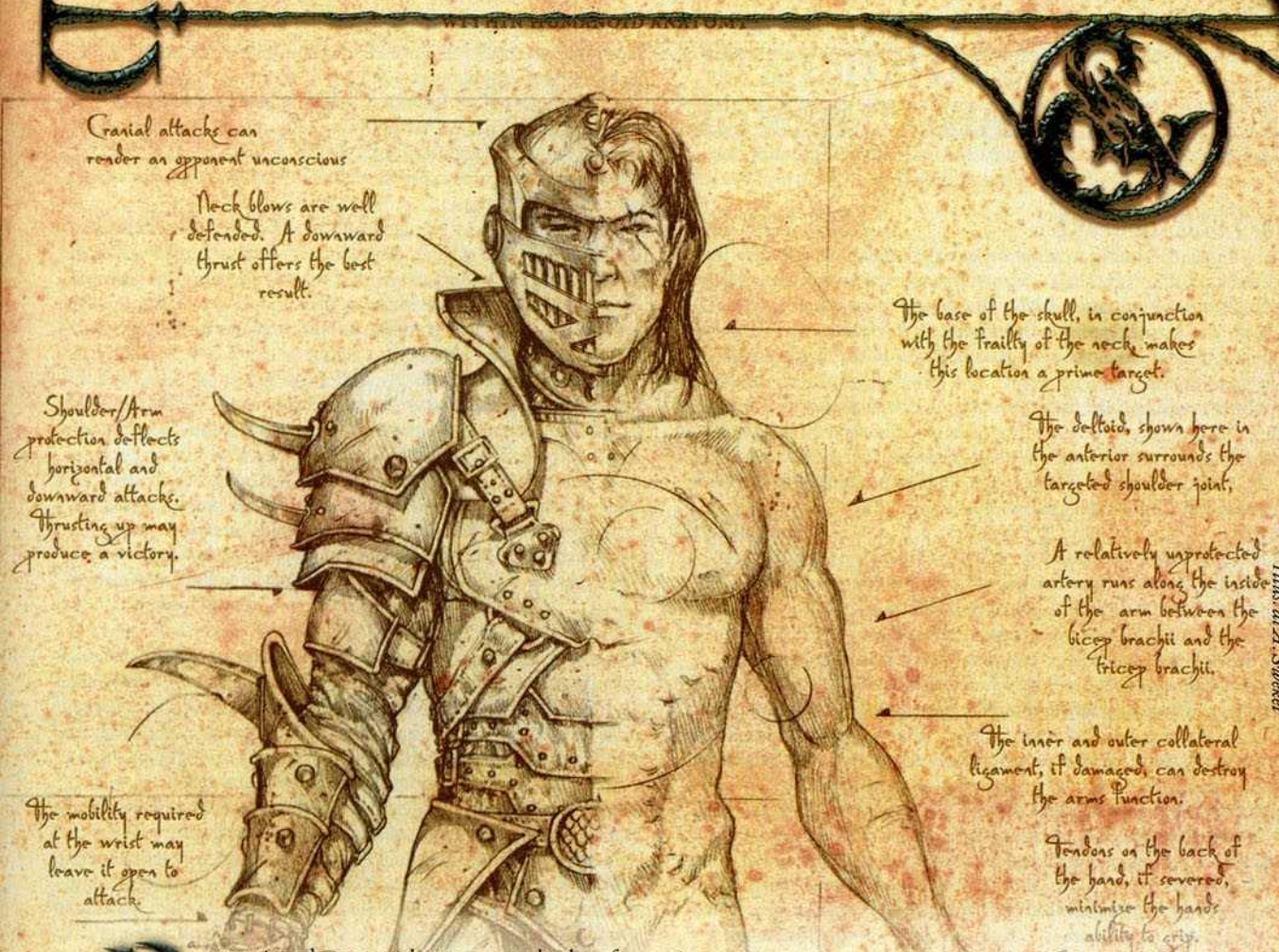
Mercenario esperto: Il prezzo indicato è la paga giornaliera di soldati di ventura, muratori, artigiani, carrettieri, scrivani e altri aiutanti abili in un mestiere. Il valore rappresenta la paga minima, perché alcuni aiutanti addestrati chiedono molto di più (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per maggiori dettagli).

Mercenario normale: Il prezzo indicato è la paga giornaliera di operai, portatori, cuochi, cameriere e altri semplici lavoratori.

Messaggero: Questo termine include sia i messaggeri a cavallo che quelli a piedi. Si tratta di persone che accettano di consegnare un messaggio perché il destinatario si trova in un luogo dove erano comunque diretti (si potrebbe trattare per esempio di un membro dell'equipaggio di una nave), e che per questo servizio potrebbero chiedere metà della somma indicata.

Pedaggio stradale o d'ingresso: Può capitare di dover pagare un pedaggio per transitare su una strada molto frequentata, ben sorvegliata e tenuta in buone condizioni, per il pattugliamento e la manutenzione. Occasionalmente le grandi città fortificate richiedono il pagamento di un pedaggio all'ingresso o all'uscita della città stessa (a volte solo all'ingresso).

Passaggio in nave: La maggioranza delle navi non è attrezzata per il trasporto passeggeri, ma molte hanno la capienza per imbarcarne alcuni a bordo mentre trasportano le merci. Raddoppiare il costo indicato per creature di taglia superiore a quella Media o che sono difficili da stivare nella nave.



Illus. di A. Swekel

Possenti spade cozzano le une contro le altre, frecce sibilanti saettano nell'aria, artigli squartano, dilaniano e straziano le carni; questi sono gli agghiaccianti rumori della battaglia. Gli avventurieri di D&D si imbattono continuamente in situazioni di combattimento, e non potrebbe essere altrimenti! Tanto agli avventurieri che respingono un assalto di banditi lungo una strada deserta quanto a quelli che si aprono un varco nella tana dei bugbear per fuggire dalle profondità più recondite dei dungeon, le regole di questo capitolo forniscono un formidabile sistema per risolvere qualsiasi situazione di combattimento.

Si noti che molte capacità speciali e altre forme di danni da applicare in battaglia sono descritti nella *Guida del Dungeon Master*.

LA GRIGLIA DI BATTAGLIA

Allo scopo di visualizzare al meglio gli eventi nel mondo di gioco immaginario di D&D, è vivamente consigliato l'utilizzo di miniature e di una griglia di battaglia. Una griglia di battaglia, come quella in appendice alla *Guida del Dungeon Master*, è formata da un reticolo di quadrati di lato 2,5 centimetri, ciascuno dei quali rappresenta un quadrato di lato 1,5 metri nel mondo di gioco.

È possibile usare la griglia, insieme alle miniature o a qualche altro tipo di segnalino o di pedina, per rappresentare l'ordine di marcia del proprio gruppo di avventurieri (si può camminare fianco a fianco lungo il corridoio di un dungeon largo 3 metri oppure avanzare in fila indiana per attraversare uno stretto cunicolo di 1,5 metri) o individuare la distanza relativa tra i personaggi in qualsiasi contesto di gioco.

Ad ogni modo, come indica il suo nome, una griglia di battaglia dà il meglio di sé quando gli avventurieri caricano a testa bassa o si imbattono in una situazione di combattimento. In quel caso la griglia è utile per risolvere la battaglia. Si veda il diagramma nella pagina seguente per alcune indicazioni specifiche riguardanti la griglia di battaglia.

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

Il combattimento in D&D è ciclico; ciascuno agisce al proprio turno in un ciclo ripetuto di round. Il combattimento si svolge come descritto di seguito:

1. Ciascun combattente inizia colto alla sprovvista. Questi, dopo aver agito, non è più colto alla sprovvista.

2. Il DM stabilisce quali personaggi sono consapevoli dei loro avversari all'inizio della battaglia. Se alcuni ma non tutti i combattenti sono consapevoli dei loro avversari, si svolge un round di sorpresa prima dell'inizio dei round normali di battaglia. I combattenti consapevoli dei loro avversari possono agire nel round di sorpresa, e quindi tirano per l'iniziativa. Nell'ordine del tiro di iniziativa (dal più alto al più basso), ciascuno dei combattenti che ha aperto la battaglia consapevole dei suoi avversari può compiere un'azione (un'azione standard o un'azione di movimento) durante il round di sorpresa. I combattenti che sono inconsapevoli non possono agire nel round di sorpresa. Se tutti o nessuno cominciano la battaglia consapevoli, non c'è alcun round di sorpresa.

3. I combattenti che non hanno ancora tirato l'iniziativa, possono farlo. Tutti i combattenti sono ora in grado di iniziare il loro primo round normale di battaglia.

4. I combattenti agiscono nell'ordine di iniziativa (dal più alto al più basso).

5. Quando ciascuno ha completato il proprio turno, il combattente con l'iniziativa più alta agisce di nuovo, e si ripetono i punti 4 e 5 fino al termine della battaglia.

STATISTICHE DI COMBATTIMENTO

Questo paragrafo riassume le statistiche indispensabili per avere successo in battaglia, e poi spiega come utilizzarle.

TIRO PER COLPIRE

Un tiro per colpire rappresenta il tentativo di ferire un avversario durante il proprio turno in un round. Quando il personaggio effettua un tiro per colpire, lancia 1d20 e aggiunge il proprio bonus di attacco. (A questo tiro si possono comunque applicare altri modificatori). Se questo risultato è pari o superiore alla CA del bersaglio, il personaggio colpisce e infligge danni.

Mancare e colpire in automatico: Un 1 naturale (sul d20 esce un 1) al tiro per colpire è sempre un colpo mancato. Un 20 naturale (sul d20 esce un 20) è sempre un colpo messo a segno. Un 20 naturale costituisce inoltre una minaccia, un possibile colpo critico (vedi il riquadro "Colpi critici", pagina 140).

BONUS DI ATTACCO

Il bonus di attacco del personaggio con un'arma da mischia è:

bonus di attacco base + modificatore di Forza + modificatore di taglia

Il bonus di attacco del personaggio con un'arma a distanza è:

bonus di attacco base + modificatore di Destrezza + modificatore di taglia + penalità di gittata

Modificatore di Forza: La Forza permette di brandire un'arma con più energia e velocità, e quindi il modificatore di Forza si applica al tiro per colpire in mischia.

Modificatore di Destrezza: La Destrezza misura la coordinazione e la precisione, e quindi il modificatore di Destrezza si applica agli attacchi con le armi a distanza.

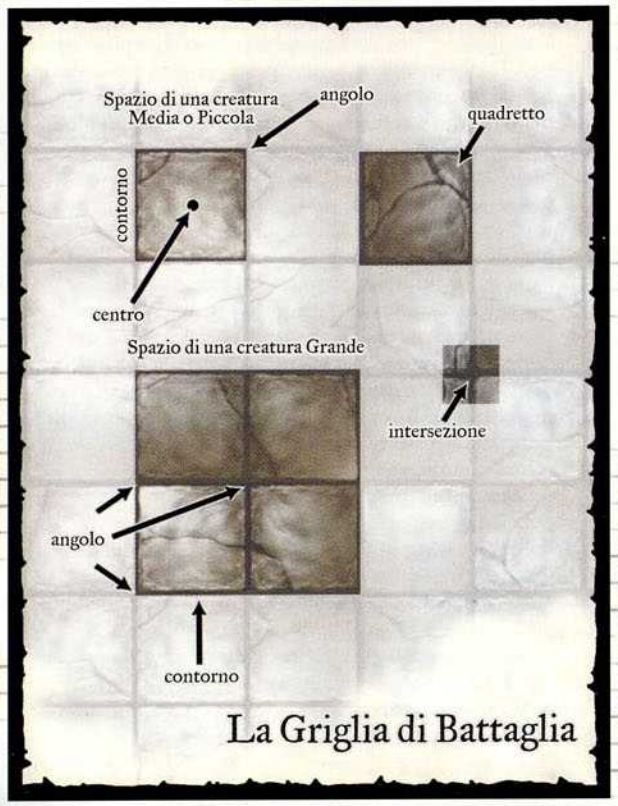
Modificatore di taglia: Tanto più un personaggio è piccolo, quanto più grandi gli appaiono le altre creature. Un umano è un grande bersaglio per un halfling, come un ogre lo è per un umano. Poiché un uguale modificatore di taglia si applica alla CA, due creature della stessa taglia si colpiscono normalmente, a prescindere dalla loro taglia effettiva.

Penalità di gittata: La penalità di gittata di un'arma a distanza dipende sia dall'arma sia dalla distanza del bersaglio. Tutte le armi a distanza hanno un incremento di gittata, quali, ad esempio, 3 metri per un dardo scagliato o 30 metri per un arco lungo (vedi Tabella 7-5: "Armi", pagina 116). Qualsiasi attacco a una distanza inferiore a un incremento di gittata non subisce alcuna penalità, perciò una freccia scagliata con un arco corto (incremento di gittata 18 metri) può colpire nemici fino a 17,9 metri senza alcuna penalità. Tuttavia, un intero incremento di gittata comporta una penalità cumulativa di -2 al tiro per colpire. Un arciere con un arco corto che mira a un bersaglio distante 60 metri, subisce una penalità di -6 all'attacco (infatti, 60 metri sono poco più di tre incrementi di gittata, ma meno di quattro).

Le armi da lancio, come le asce da lancio, hanno una portata massima di cinque incrementi di gittata. Le armi da tiro, come gli archi, possono scagliare dardi fino a un massimo di dieci incrementi di gittata.

TABELLA 8-1: MODIFICATORI DI TAGLIA

Taglia	Modificatore di taglia	Taglia	Modificatore di taglia
Colossale	-8	Piccola	+1
Mastodontica	-4	Minuscola	+2
Enorme	-2	Minuta	+4
Grande	-1	Piccolissima	+8
Media	+0		



La Griglia di Battaglia

DANNI

Quando un personaggio mette a segno un attacco, infligge danni. Il tipo di arma utilizzato (vedi Tabella 7-5: "Armi", pagina 116) determina l'ammontare di danni inflitti. Gli effetti che modificano i danni delle armi si applicano tanto agli attacchi senz'armi quanto agli attacchi naturali delle creature.

I danni riducono i punti ferita attuali del bersaglio.

Danni minimi: Se le penalità riducono i danni totali a meno di 1, un colpo messo a segno infligge comunque 1 danno.

Bonus di Forza: Quando il personaggio colpisce con un'arma in mischia o un'arma da lancio, compresa una fionda, aggiunge il modificatore di Forza al risultato dei danni. Una penalità di Forza, ma non un bonus, si applica agli attacchi compiuti con tutti gli archi, ad eccezione di quelli lunghi.

Arma nella mano secondaria: Quando il personaggio infligge danni con un'arma impugnata nella mano secondaria, aggiunge soltanto la metà del bonus di Forza.

Impugnare un'arma a due mani: Quando il personaggio infligge danni con un'arma impugnata a due mani, aggiunge una volta e mezzo il proprio bonus di Forza. In ogni caso, il personaggio non ottiene questo bonus accresciuto di Forza, quando impugna a due mani un'arma leggera (vedi "Armi da mischia leggere, a una mano e a due mani", pagina 113).

Moltiplicare i danni: Talvolta, è possibile moltiplicare i danni per qualche fattore, come nel caso di un colpo critico. Si tirano i danni (con tutti i modificatori) più volte, e poi si sommano i risultati. *Nota:* Quando si moltiplica il danno per più di una volta, ogni moltiplicatore utilizza i danni originali non moltiplicati (vedi "Moltiplicare", pagina 310).

Eccezione: I danni extra in aggiunta (o superiori) ai normali danni, come quelli derivanti da un attacco furtivo o dalla capacità speciale di una spada fiammeggiante, non vanno mai moltiplicati.

Ad esempio, il mezzorco barbaro Krusk ha un bonus di Forza +3. Pertanto, egli ottiene un bonus di +3 ai danni con una spada lunga in pugno, un bonus di +4 ai danni con un'ascia bipenne (impugnata a due mani) e un bonus di +1 ai danni con un'arma nella mano secondaria. Il moltiplicatore critico di un'ascia bipenne è x3, perciò, se Krusk ottiene un colpo critico, deve tirare tre volte 1d12+4 danni (lo stesso che tirare 3d12+12).

Danni alle caratteristiche: Alcune creature ed effetti magici sono in grado di provocare danni temporanei alle caratteristiche (ossia, la diminuzione di un punteggio di caratteristica). La *Guida del* DUNGEON MASTER contiene i dettagli sui danni alle caratteristiche.

CLASSE ARMATURA

La Classe Armatura (CA) rappresenta le difficoltà a cui vanno incontro gli avversari per assestare un colpo preciso che danneggi il personaggio. È il risultato del tiro per colpire che un avversario deve ottenere per mettere a segno un colpo contro il personaggio. Il popolano medio senza armatura ha CA 10. La CA del personaggio è pari a:

FONDAMENTI DI COMBATTIMENTO

Questa sezione riassume le regole e i dettagli del combattimento.

LA GRIGLIA DI BATTAGLIA

Una griglia di battaglia, come quella in appendice alla *Guida del Dungeon Master*, consente di visualizzare le scene di combattimento. Su una griglia di battaglia, ogni quadretto di lato 2,5 centimetri rappresenta un quadrato di lato 1,5 metri nel mondo di gioco.

ROUND

La battaglia si svolge per round. A ogni round, ciascun combattente può fare qualcosa. Un round rappresenta 6 secondi nel mondo di gioco.

INIZIATIVA

Ciascun giocatore, anteriormente al primo round, effettua una prova di iniziativa per il proprio personaggio. Il DM effettua le prove di iniziativa per tutti gli avversari. Una prova di iniziativa è una prova di Destrezza (1d20 + il modificatore di Destrezza). I personaggi agiscono in ordine di iniziativa, dal risultato più alto a quello più basso, con la stessa prova che vale per tutti i round di combattimento.

Un personaggio è colto alla sprovvista fino a quando non ha compiuto un'azione.

AZIONI

A ogni round, il personaggio al proprio turno può compiere un'azione standard e un'azione di movimento (in qualsiasi ordine), due azioni di movimento o un'azione di round completo. Il personaggio può inoltre compiere una o più azioni gratuite insieme a qualunque azione, a discrezione del DM.

ATTACCHI

L'azione standard più utilizzata in battaglia è quella di attacco. Il personaggio può muoversi alla sua velocità e compiere un attacco in un round (un'azione di movimento e un'azione standard). I personaggi con esperienza possono attaccare più di una volta per round, senza però muoversi (un'azione di round completo). Un personaggio che effettua un attacco a distanza, incorre negli attacchi di opportunità di tutti gli avversari che lo minacciano (vedi sotto).

Tiro per colpire

Per mettere a segno un colpo che infligga danni con il tiro per colpire, si deve ottenere un risultato pari o superiore alla Classe Armatura (CA) del bersaglio.

Tiro per colpire in mischia: 1d20 + bonus di attacco base + modificatore di Forza + modificatore di taglia.

Tiro per colpire a distanza: 1d20 + bonus di attacco base + modificatore di Destrezza + modificatore di taglia + penalità di gittata.

Danni

Se il personaggio colpisce un bersaglio, tira i danni e li sottrae dai punti ferita attuali di quest'ultimo. Occorre aggiungere il modificatore di Forza ai danni delle armi da mischia e da lancio. Inoltre, se il personaggio impugna un'arma nella mano secondaria, aggiunge la metà del modificatore di Forza (se è un bonus). Viceversa, se impugna un'arma con due mani, aggiunge una volta e mezzo il modificatore di Forza (se è un bonus).

Classe Armatura (CA)

La Classe Armatura (CA) di un personaggio è il risultato del tiro per colpire che si deve ottenere per danneggiare quel personaggio in combattimento.

Classe Armatura: 10 + bonus di armatura + bonus di scudo + modificatore di Destrezza + modificatore di taglia.

Punti ferita

I punti ferita rappresentano il numero di danni che un personaggio può sostenere prima di perdere conoscenza o morire.

INCANTESIMI

In molti casi, il personaggio può muoversi alla sua velocità e lanciare un incantesimo nello stesso round (un'azione standard e un'azione di movimento). Un personaggio che lancia un incantesimo, incorre negli attacchi di opportunità di tutti gli avversari che lo minacciano (vedi sotto).

TIRI SALVEZZA

Un personaggio influenzato da un attacco magico o insolito, in genere ottiene un tiro salvezza per negare o ridurre tale effetto. Il personaggio, per superare un tiro salvezza, deve ottenere un risultato pari o superiore alla Classe Difficoltà di quest'ultimo.

Tiro salvezza sulla Tempra: 1d20 + bonus ai tiri salvezza base + modificatore di Costituzione.

Tiro salvezza sui Riflessi: 1d20 + bonus ai tiri salvezza base + modificatore di Destrezza.

Tiro salvezza sulla Volontà: 1d20 + bonus ai tiri salvezza base + modificatore di Saggezza.

MOVIMENTO

Ogni personaggio si muove a una certa velocità misurata in metri. Egli, come azione di movimento, può coprire quella distanza. È possibile compiere un'azione di movimento prima o dopo un'azione standard al proprio turno in un round.

Il personaggio può inoltre sostituire un'azione standard e compiere due azioni di movimento nello stesso round, così da raddoppiare la propria velocità. Infine, il personaggio può correre e quadruplicare la propria velocità, senza però poter compiere nessun'altra azione per quel round.

ATTACCHI DI OPPORTUNITÀ

Un personaggio in battaglia minaccia tutti i quadretti adiacenti al proprio quadretto, anche quando non è il suo turno. Un avversario che compie certe azioni in un quadretto minacciato, incorre negli attacchi di opportunità del personaggio. Un attacco di opportunità è un attacco in mischia gratuito che non richiede alcuna delle altre azioni del personaggio. È possibile effettuare un solo attacco di opportunità al round. Tra le azioni che provocano attacchi di opportunità vi sono muoversi (eccetto come indicato sotto), lanciare un incantesimo e attaccare con un'arma a distanza.

Il personaggio incorre in un attacco di opportunità quando esce da un quadretto minacciato, con le seguenti eccezioni:

- Se il personaggio batte in ritirata (un'azione di round completo), gli avversari non ottengono alcun attacco di opportunità, quando egli si muove dal suo quadretto iniziale. Tuttavia, se il personaggio entra in un altro quadretto minacciato e poi ne esce, gli avversari ottengono gli attacchi di opportunità di quel quadretto.
- Se il movimento completo del personaggio per quel round è soltanto di 1,5 metri (un passo di 1,5 metri), gli avversari non ottengono alcun attacco di opportunità.

MORTE, MORIRE E GUARIRE

I punti ferita rappresentano l'ammontare di danni che si può sostenere prima di finire inabili, a terra privi di sensi o uccisi.

1 o più punti ferita: Fino a quando possiede 1 o più punti ferita, il personaggio funziona a piena capacità.

0 punti ferita: Se i punti ferita scendono a 0, il personaggio è inabile. Può compiere soltanto un'azione standard o un'azione di movimento per turno, e subisce 1 danno dopo aver completato un'azione.

Tra -1 e -9 punti ferita: Se i punti ferita diminuiscono fino a raggiungere valori compresi tra -1 e -9, il personaggio diventa privo di sensi e morente, e perde 1 punto ferita per round. Ogni round, prima di perdere quel punto ferita, esiste una probabilità del 10% che il personaggio si stabilizzi. Se si stabilizza, questi rimane comunque privo di sensi. Ogni ora esiste una probabilità del 10% di riprendere conoscenza, ma se il personaggio non riacquista i sensi perde 1 punto ferita.

-10 punti ferita: Se i punti ferita diventano minori o uguali a -10, il personaggio muore.

Guarire: Si può arrestare la perdita di punti ferita di un personaggio morente con una prova di Guarire con CD 15 effettuata con successo o con l'applicazione di 1 o più punti di guarigione magica.

Se la guarigione riporta i punti ferita del personaggio a 1 o più, egli riprende ad agire normalmente.

10 + bonus di armatura + bonus di scudo + modificatore di Destrezza + modificatore di taglia

Bonus di armatura e di scudo: Tanto le armature quanto gli scudi forniscono un bonus alla CA del personaggio. Tali bonus rappresentano le capacità delle armature e degli scudi di proteggere il personaggio dai colpi.

Modificatore di Destrezza: Un punteggio di Destrezza alto significa che il personaggio è molto bravo a scansare i colpi. Viceversa, un punteggio di Destrezza basso significa che il personaggio è maldestro. Queste sono le ragioni per cui si applica il modificatore di Destrezza alla CA.

Si noti che l'armatura limita il bonus di Destrezza, perciò un personaggio con indosso l'armatura potrebbe perdere una frazione del bonus di Destrezza alla CA (vedi Tabella 7-6: "Armature e scudi", pagina 122).

Talvolta, è impossibile applicare il bonus di Destrezza (se presente). Se il personaggio non è in grado di reagire a un colpo, allora non può sfruttare il bonus di Destrezza alla CA (se non si possiede alcun bonus di Destrezza, non accade nulla). Alcune situazioni che negano il bonus di Destrezza sono, ad esempio, l'attacco di un avversario invisibile, trovarsi appeso al bordo di un dirupo che sta franando e sospeso su un fiume di lava, o l'inizio della battaglia, poiché si è sempre colti alla sprovvista.

Modificatore di taglia: Tanto più è grande una creatura, quanto più è facile colpirla in battaglia. Tanto più essa è piccola, quanto più è difficile colpirla. Si noti che questo stesso modificatore si applica in uguale misura al tiro per colpire, e quindi un halfling, ad esempio, non avrà alcuna difficoltà a colpire un altro halfling. Vedi Tabella 8-1: "Modificatori di taglia", pagina 134.

Altri modificatori: Molti altri fattori modificano la CA:

Bonus di potenziamento: Gli effetti di potenziamento rendono migliore l'armatura (*cotta di maglia +1, scudo pesante +2* ecc.).

Bonus di deviazione: Gli effetti di deviazione magica parano gli attacchi e migliorano la CA.

Armatura naturale: L'armatura naturale migliora la CA. (I membri delle razze comuni non sono dotati di armature naturali, che di solito sono costituite da scaglie, pellicce o enormi masse di muscoli).

Bonus di schivare: Alcuni altri bonus alla CA rappresentano lo sforzo attivo di evitare i colpi, come il bonus del nano alla CA contro i giganti o il bonus alla CA per combattere sulla difensiva. Tali bonus si definiscono bonus di schivare. Qualsiasi situazione che nega il bonus di Destrezza, nega altresì i bonus di schivare. (Indossare un'armatura non penalizza questo tipo di bonus, come invece succede per quelli di Destrezza alla CA). A differenza di altri tipi di bonus, i bonus di schivare sono cumulabili. Un bonus di schivare +4 alla CA del nano contro i giganti si somma al bonus di +2 alla CA per combattere sulla difensiva, per un bonus totale di +6.

Attacchi di contatto: Alcuni attacchi ignorano l'armatura, compresi gli scudi e l'armatura naturale. Ad esempio, un personaggio toccato da un mago con l'incantesimo *stretta folgorante*, viene comunque ferito, a prescindere dall'armatura indossata o dallo spessore della propria pelle. In questi casi, chi attacca effettua un tiro per colpire di contatto (a distanza o in mischia). Quando si subisce un attacco di contatto, la propria CA non comprende alcun bonus di armatura, di scudo o di armatura naturale. Tutti gli altri modificatori, quali ad esempio il modificatore di taglia, il modificatore di Destrezza e il bonus di deviazione (se presente) si applicano normalmente.

Ad esempio, se uno stregone tenta di toccare Tordek con una *stretta folgorante*, Tordek ottiene il suo bonus di Destrezza +1, ma non ottiene né il bonus di armatura +4 della sua corazza a scaglie né il bonus di scudo +2 del suo scudo pesante di legno, quindi ha solo CA 11 contro un attacco di contatto.

PUNTI FERITA

I punti ferita indicano quanti colpi il personaggio può sostenere prima di soccombere. I punti ferita sono in base alla classe e al livello, e ad essi va applicato il modificatore di Costituzione. I punti ferita dei mostri in genere si calcolano sulla base del loro tipo (di mostro), seppure alcuni mostri possiedono classe e livello (tenetevi alla larga da una medusa stregone!).

Quando il totale di punti ferita scende a 0, il personaggio è inabile. Quando scende a -1, il personaggio è morente. Quando giunge a -10, non c'è più niente da fare, il personaggio è morto (vedi la sezione "Ferite e morte", pagina 145).

VELOCITÀ

La velocità di un personaggio indica la massima distanza che questi può coprire in un round e fare ancora qualcosa, come attaccare o lanciare un incantesimo. La velocità del personaggio dipende soprattutto dalla razza e dall'armatura che ha indosso.

Nani, gnomi e halfling hanno una velocità di 6 metri (4 quadretti), o di 4,5 metri (3 quadretti) se indossano armature medie o pesanti (eccetto i nani, che hanno una velocità di 6 metri con qualsiasi armatura).

Umani, elfi, mezzelfi e mezzorchi hanno una velocità di 9 metri (6 quadretti), o di 6 metri (4 quadretti) se indossano armature medie o pesanti.

Se il personaggio compie due azioni di movimento in un round (la cosiddetta azione di "movimento doppio"), si muove fino al doppio della sua velocità normale. Se egli corre per tutto il round, si muove fino al quadruplo della sua velocità normale (o al triplo, se indossa un'armatura pesante).

TIRI SALVEZZA

Un personaggio, in quanto avventuriero, deve temere pericoli ben peggiori delle ferite. Infatti, si trova ad affrontare lo sguardo pietrificante della medusa, il veleno letale della viverna e il canto irresistibile dell'arpia. Per fortuna, un avventuriero robusto può sopravvivere anche a queste terribili minacce.

Un personaggio influenzato da un attacco insolito o magico, in genere può effettuare un tiro salvezza per evitare o ridurre l'effetto. Un tiro salvezza, alla pari di un tiro per colpire, è un tiro di un d20 più un bonus in funzione della classe, del livello e di un punteggio di caratteristica. Il modificatore al tiro salvezza del personaggio è:

Bonus al tiro salvezza base + modificatore di caratteristica

Tipi di tiri salvezza: I tre tipi diversi di tiri salvezza sono Tempra, Riflessi e Volontà:

Tempra: Questi tiri salvezza misurano il grado di sopportazione del personaggio contro le sofferenze fisiche o attacchi contro la sua vitalità e la sua salute. Ai tiri salvezza sulla Tempra si aggiunge il modificatore di Costituzione. I tiri salvezza sulla Tempra si effettuano contro attacchi o effetti come veleno, malattia, paralisi, pietrificazione, risucchio di energia e *disintegrazione*.

Riflessi: Questi tiri salvezza mettono alla prova la bravura del personaggio contro gli attacchi ad area. Ai tiri salvezza sui Riflessi si applica il modificatore di Destrezza. I tiri salvezza sui Riflessi si effettuano contro attacchi o effetti come botole, fuoco, *palla di fuoco*, *fulmine* e il soffio di un drago rosso.

Volontà: Questi tiri salvezza rappresentano la resistenza del personaggio sia contro l'influenza mentale sia contro molti altri effetti magici. Ai tiri salvezza sulla Volontà si applica il modificatore di Saggezza. I tiri salvezza sulla Volontà si effettuano contro attacchi o effetti come *charme*, *blocca persone* e la maggior parte degli incantesimi di illusione.

Classe Difficoltà di un tiro salvezza: La CD di un tiro salvezza è determinata dall'attacco stesso. Due esempi: il veleno di un millepiedi mostruoso Medio permette un tiro salvezza sulla Tempra con CD 11. Il soffio infuocato di un drago rosso antico permette un tiro salvezza sui Riflessi con CD 36.

Fallimenti e successi in automatico: Un 1 naturale (sul d20 esce un 1) su tiro salvezza è sempre un fallimento (può inoltre causare danni agli oggetti trasportati; vedi "Oggetti che sopravvivono dopo un tiro salvezza", pagina 178). Al contrario, un 20 naturale (sul d20 esce un 20) è sempre un successo.

INIZIATIVA

In ogni round, ciascun combattente può fare qualcosa. Le prove di iniziativa dei personaggi, dal risultato più alto a quello più basso, determinano l'ordine in cui questi ultimi agiranno.

Prove di iniziativa: All'inizio di una battaglia, ciascun combattente effettua una prova di iniziativa. Una prova di iniziativa è una prova di Destrezza. Ciascun giocatore aggiunge il proprio modificatore di Destrezza alla prova. Il DM stabilisce l'ordine di azione dei personaggi, dal risultato più alto a quello più basso, e ciascun personaggio agisce a turno. A ogni round successivo, i personaggi agiscono in quello stesso ordine (a meno che un personaggio non compia un'azione per cambiare la sua iniziativa; vedi "Azioni speciali di iniziativa", pagina 160). In ge-

nere, il DM trascrive su un foglio i nomi dei personaggi in ordine di iniziativa per poter passare più agevolmente da uno all'altro nei round successivi. Se due o più combattenti effettuano le loro prove di iniziativa e ottengono gli stessi risultati, i combattenti alla pari, vanno in ordine dei rispettivi modificatori totali di iniziativa (il maggiore agisce per primo). Se si verifica ancora una condizione di parità, i personaggi alla pari devono ripetere la prova per stabilire chi agirà per primo.

Iniziativa dei mostri: Il DM è solito effettuare un'unica prova di iniziativa per i mostri e gli altri avversari. Così, il DM, allo stesso modo degli altri giocatori, riceve un suo turno a ogni round. Il DM, a sua discrezione, può comunque effettuare prove di iniziativa molteplici per più gruppi di mostri o anche per una sola creatura. Ad esempio, il DM può effettuare una prova di iniziativa per un chierico malvagio di Nerull e un'altra prova per tutte le sue sette guardie zombi.

Colto alla sprovvista: All'inizio di una battaglia, prima di aver avuto la possibilità di agire (ossia, prima del suo primo turno normale nell'ordine dell'iniziativa), un personaggio è colto alla sprovvista. Un personaggio colto alla sprovvista non può usare il suo bonus di Destrezza alla CA (se presente). (Questa è una pessima notizia, specie per chi viene attaccato dai ladri). Barbari e ladri possiedono la capacità straordinaria di schivare prodigioso, che evita loro di perdere il bonus di Destrezza alla CA, quando sono colti alla sprovvista. Un personaggio colto alla sprovvista non può compiere attacchi di opportunità.

Inazione: Un personaggio che non può agire (perché paralizzato o privo di sensi, ad esempio), non perde comunque il suo punteggio di iniziativa per la durata dell'incontro. Ad esempio, un personaggio paralizzato da un ghoul, può saltare una o più azioni, ma dopo che un chierico gli avrà lanciato *rimuovi paralisi*, questi tornerà ad agire al turno successivo.

SORPRESA

Quando comincia una battaglia, un personaggio inconsapevole della presenza dei propri nemici, dai quali è stato però individuato, è sorpreso.

Determinare la consapevolezza

A volte tutti i combattenti dalla stessa fazione sono consapevoli della presenza degli avversari, a volte nessuno lo è, e a volte solo alcuni lo sono. A volte alcuni combattenti di entrambe le fazioni sono consapevoli, mentre altri sono sorpresi.

Il DM stabilisce chi è consapevole di chi all'inizio di una battaglia. Egli può richiedere prove di Ascoltare, di Osservare o altre prove per determinare quanto i personaggi siano consapevoli della presenza dei loro nemici. A titolo esemplificativo, vengono descritte di seguito alcune situazioni di gioco:

- Il gruppo (compresi il guerriero Tordek e il chierico Jozan, che fanno rumore con indosso l'armatura in metallo) giunge davanti alla porta di un dungeon. Il DM sa che le belve distorcenti al di là della porta sentono il gruppo. Lidda appoggia l'orecchio alla porta e, dopo aver udito dei ringhi gutturali, avverte gli altri membri del gruppo. Tordek sfonda la porta. Entrambi gli schieramenti sono consapevoli della presenza dei nemici; nessuno è sorpreso. I personaggi e le belve distorcenti effettuano le loro prove di iniziativa, e la battaglia ha inizio.
- Il gruppo esplora un'armeria abbandonata, alla ricerca di un tesoro tra le armi arrugginite. Alcuni coboldi in agguato tra i pertugi aspettano solo il momento giusto per colpire. Jozan nota un coboldo, e gli altri coboldi urlano e caricano. Sia Jozan sia i coboldi ottengono un'azione standard durante il round di sorpresa. I coboldi più vicini caricano e attaccano gli avventurieri. Gli altri cercano posizioni vantaggiose o tirano frecce sui membri del gruppo colti alla sprovvista. Jozan può lanciare un incantesimo, attaccare o compiere una qualsiasi altra azione. Al termine del round di sorpresa, inizia il primo round normale.
- Il gruppo procede lungo un corridoio buio e utilizza l'incantesimo *luce* per illuminare il cammino. Alla fine del corridoio, oltre il raggio di azione della luce, c'è uno stregone coboldo che non vuole essere disturbato e lancia *fulmine*. Questo è il round di sorpresa. Esauritosi il *fulmine*, inizia il primo round normale con il gruppo alle strette, poiché i personaggi non sono ancora in grado di vedere chi li ha attaccati.

Il round di sorpresa: Se alcuni ma non tutti i combattenti sono consapevoli della presenza dei loro nemici, si svolge un round di sorpresa prima dell'inizio dei round normali. I combattenti consapevoli della presenza dei loro nemici possono agire nel round di sorpresa, e quindi tirano per l'iniziativa. In ordine di iniziativa (dal più alto al più basso), ciascuno dei combattenti che ha iniziato la battaglia consapevole dei propri nemici, compie un'azione standard nel corso del round di sorpresa (vedi "Azioni standard", pagina 139). Se nessuno o tutti sono sorpresi, non si svolge alcun round di sorpresa.

Combattenti inconsapevoli: I combattenti che sono inconsapevoli all'inizio della battaglia, non possono agire nel round di sorpresa. I combattenti inconsapevoli sono colti alla sprovvista poiché non hanno ancora agito, e quindi perdono il loro bonus di Destrezza alla CA.

ATTACCHI DI OPPORTUNITÀ

Le regole del combattimento in mischia presumono che i combattenti cerchino di evitare attivamente gli attacchi. Un giocatore non è tenuto a dichiarare in alcun modo che il suo personaggio si sta difendendo. Anche se la miniatura di un personaggio giace immobile sulla griglia di battaglia, si può star certi che se un orco con un falchion lo attacca, il personaggio si sposta, schiva e minaccia l'orco con un'arma per fargli temere per la sua pellaccia.

A volte un combattente in mischia abbassa lo stesso la guardia. In quel caso, gli avversari che lo circondano possono approfittare di questa breccia nella sua difesa e ottenere attacchi gratuiti in mischia, i cosiddetti attacchi di opportunità (vedi il diagramma alla pagina seguente).

Quadretti minacciati: Un personaggio minaccia tutti i quadretti in cui può compiere un attacco in mischia, anche quando non è la sua azione. In generale, questo comprende tutto ciò che si trova nei quadretti (anche quelli in diagonale) adiacenti al proprio spazio. Un avversario che compie certe azioni in un quadretto minacciato, incorre negli attacchi di opportunità del personaggio. Se il personaggio è senz'armi, in generale non minaccia alcun quadretto e pertanto non può compiere alcun attacco di opportunità (ma vedi "Attacchi senz'armi", pagina 139).

Armi con portata: La maggior parte delle creature di taglia Media o più piccola ha una portata di soli 1,5 metri. Ciò significa che esse possono compiere attacchi in mischia solo contro creature posizionate entro un raggio di 1,5 metri (1 quadretto). Ad ogni modo, le creature di taglia Media e Piccola che impugnano armi con portata (come una lancia lunga), minacciano più quadretti del normale. Ad esempio, un umano con in pugno una lancia lunga minaccia tutti i quadretti entro 3 metri (2 quadretti), compresi quelli in diagonale. (Questa è un'eccezione alla regola per cui la distanza di 2 quadretti in diagonale corrisponde a 4,5 metri). In aggiunta, è da notare che la maggior parte delle creature di taglia superiore a quella Media ha una portata naturale di 3 metri o più; vedi "Creature grandi e piccole in combattimento", pagina 149.

Provocare un attacco di opportunità: In generale, sono due i tipi di azioni che provocano attacchi di opportunità: uscire da un quadretto minacciato e compiere un'azione all'interno di un quadretto minacciato.

Movimento: Un personaggio che esce da un quadretto minacciato di solito incorre negli attacchi di opportunità da parte degli avversari che minacciano quel quadretto. È possibile evitare questo tipo di attacco grazie a due tecniche piuttosto comuni, ossia un passo di 1,5 metri (vedi pagina 144) o un'azione di ritirata (vedi pagina 143).

Azioni che fanno distrarre: Alcune azioni, se eseguite all'interno di un quadretto minacciato, provocano un attacco di opportunità, perché il personaggio distoglie la sua attenzione dalla battaglia. Lanciare un incantesimo o attaccare con un'arma a distanza, ad esempio, sono azioni che distolgono la propria attenzione. La Tabella 8-2 "Azioni in combattimento" elenca molte azioni che provocano un attacco di opportunità.

Tuttavia, le stesse azioni che in generale provocano attacchi di opportunità, a volte fanno eccezione a questa regola. Ad esempio, un personaggio con il talento Colpo Senz'Armi Migliorato non incorre in un attacco di opportunità per aver effettuato un attacco senz'armi.

Compiere un attacco di opportunità: Un attacco di opportunità è un attacco in mischia aggiuntivo, e il personaggio può farne soltanto uno a round. Non è obbligatorio compiere un attacco di opportunità, se non si desidera farlo.

Un personaggio con esperienza ottiene normali attacchi in mischia aggiuntivi (con un'azione di attacco completo), ma a un bonus di attacco inferiore. Viceversa, l'attacco di opportunità viene com-



piuto al normale bonus di attacco del personaggio (anche se ha già attaccato in quel round).

Un attacco di opportunità "spezza" la normale sequenza delle azioni nel round. Un attacco di opportunità va risolto subito, non appena viene provocato, per poi proseguire con il turno successivo del personaggio (o completare l'attacco corrente, se l'attacco di opportunità è avvenuto nel bel mezzo del turno di un personaggio).

Riflessi in Combattimento e attacchi di opportunità aggiuntivi: Un personaggio che possiede il talento Riflessi in Combattimento (pagina 99), aggiunge il suo modificatore di Destrezza al numero di attacchi di opportunità effettuabili in un round. Questo talento comunque non consente di compiere più di un attacco per ogni opportunità, ma se lo stesso avversario provoca due attacchi di opportunità, come uscire da un quadretto minacciato e poi lanciare un incantesimo in un altro quadretto minacciato, il personaggio può effettuare due attacchi di opportunità separati (poiché ciascuno di essi rappresenta una diversa opportunità). Si noti che uscire da uno o più quadretti minacciati dallo stesso avversario nello stesso round conta a tutti gli effetti come una sola opportunità. Tutti gli attacchi di opportunità vengono effettuati al normale bonus di attacco del personaggio.

AZIONI IN COMBATTIMENTO

Le azioni fondamentali di movimento, di attacco e di lancio degli incantesimi coprono quasi la totalità di ciò che il personaggio può fare in battaglia. Queste azioni sono descritte di seguito. Altre azioni, molto più specialistiche, vengono trattate nel seguito nei paragrafi "Attacchi speciali", pagina 153 e "Azioni speciali di iniziativa", pagina 160.

IL ROUND DI COMBATTIMENTO

Ogni round rappresenta 6 secondi nel mondo di gioco. Al tavolo, un round è l'occasione per ciascun personaggio coinvolto in una situazione di battaglia di compiere un'azione. Tutto ciò che con un po' di buon senso si può fare in 6 secondi, il personaggio lo può fare in 1 round.

L'attività di ogni round prende il via dal personaggio che ha ottenuto il risultato di iniziativa più alto e poi procede, in ordine, fino a quello più basso. A ogni round di una battaglia si ripete lo stesso ordine di iniziativa. Al proprio turno, nell'ordine di iniziativa, un personaggio può compiere tutte le azioni a sua disposizione in quel round (per le eccezioni, vedi "Attacchi di opportunità", pagina 139 e "Azioni speciali di iniziativa", pagina 160).

Nella maggior parte dei casi, l'inizio o la fine di un round è del tutto irrilevante. Il periodo di un "round" è analogo a quello indicato dalla parola "mese". Un mese può significare tanto un mese di calendario quanto un periodo che va da un giorno di un mese allo stesso giorno di quello successivo. Allo stesso modo, un round può valere una frazione del tempo di gioco, che inizia con l'azione del primo personaggio e finisce con quella dell'ultimo ad agire, ma in generale indica un periodo che intercorre a partire da un round fino allo stesso risultato di iniziativa (conteggio di iniziativa) del round successivo. Gli effetti che durano un certo numero di round terminano prima dello stesso numero di iniziativa in cui sono cominciati.

Ad esempio, un monaco agisce al conteggio di iniziativa 15. L'attacco stordente di un monaco stordisce una creatura per la durata di 1 round. Quindi, lo stordimento continua fino al conteggio di iniziativa 16 del round successivo, non fino alla fine del round in corso. Al conteggio di iniziativa 15 del round successivo, l'effetto di stordimento termina e la creatura, che era in precedenza stordita, può tornare ad agire.

TIPI DI AZIONE

Il tipo di azione in sostanza indica quanto tempo occorre per compiere un'azione e quali sono i movimenti possibili (entro il limite di 6 secondi del round di battaglia). Esistono quattro possibili tipi di azione: azioni standard, azioni di movimento, azioni di round completo e azioni gratuite.

In un round qualsiasi, il personaggio può compiere un'azione standard e un'azione di movimento, oppure può compiere un'azione di round completo. Si possono inoltre compiere tante azioni gratuite (vedi sotto) quante il DM permette. Il personaggio può sempre sostituire un'azione standard con un'azione di movimento.

Il personaggio, in alcuni casi, come in un round di sorpresa, può compiere soltanto un'azione di movimento o un'azione standard.

Azione standard: Un'azione standard permette al personaggio di fare qualcosa, di solito effettuare un attacco o lanciare un incantesimo. Il tipo di azione standard più comune è l'attacco, un singolo attacco in mischia o a distanza. Altre tipiche azioni standard comprendono lanciare un incantesimo, concentrarsi per mantenere attivo un incantesimo, attivare un oggetto magico e usare una capacità speciale. Vedi la Tabella 8-2: "Azioni in combattimento", per le altre azioni standard.

Azione di movimento: Un'azione di movimento permette al personaggio di muoversi alla propria velocità o di compiere un'azione che richiede una pari quantità di tempo. Il personaggio può muoversi alla sua velocità, scalare a un quarto della sua velocità, estrarre o mettere via un'arma o un oggetto, alzarsi in piedi, raccogliere un oggetto o effet-

tuare altre azioni simili (vedi la Tabella 8-2 "Azioni in combattimento").

Il personaggio può compiere un'azione di movimento in sostituzione di un'azione standard. Ad esempio, invece di muoversi alla sua velocità e attaccare, il personaggio potrebbe alzarsi in piedi e avanzare alla sua velocità (due azioni di movimento), mettere via un'arma e scalare a un quarto della sua velocità (due azioni di movimento) o raccogliere un oggetto e depositarlo nel suo zaino (due azioni di movimento).

Se il personaggio non percorre alcuna distanza in un round (di solito perché ha scambiato il suo movimento con una o più azioni equivalenti, come alzarsi da terra) può fare solo un passo di 1,5 metri prima, dopo o durante la sua azione. Ad esempio, se Tordek è per terra, può alzarsi (un'azione di movimento), muoversi di 1,5 metri (un passo di 1,5 metri) e poi attaccare.

Azione di round completo: Un'azione di round completo richiede la completa attenzione del personaggio per un intero round. L'unico movimento che si può fare durante un'azione di round completo è un passo di 1,5 metri prima, dopo o durante l'azione. Il personaggio può inoltre compiere tante azioni gratuite (vedi sotto) quante il DM permette. Il tipo di azione di round completo più comune è l'attacco completo, che consente al personaggio di compiere uno o più attacchi in mischia o a distanza in un solo round.

Alcune azioni di round completo non permettono al personaggio di fare un passo di 1,5 metri.

Alcune azioni di round completo sono effettuabili come azioni standard, ma soltanto nelle situazioni in cui il personaggio non può compiere altro che un'azione standard nel corso del suo round (come in un round di sorpresa). Le descrizioni delle azioni specifiche, nel seguito, indicano quali azioni ammettono questa opzione.

Azione gratuita: Le azioni gratuite si effettuano in poco tempo e con uno sforzo limitato, e nel corso del round il loro impatto è così insignificante che si considerano gratuite. Il personaggio può fare una o più azioni gratuite mentre compie un'altra azione normalmente. In ogni caso, il DM pone dei limiti sensati a ciò che il personaggio può altrimenti fare senza impedimenti. Ad esempio, chiedere aiuto ai propri amici, lasciar cadere un oggetto o smettere di concentrarsi su un incantesimo sono tutte azioni gratuite.

Non un'azione: Alcuni gesti sono così trascurabili da non contare neppure come azioni gratuite. A tutti gli effetti, sono istantanei e parte integrante di qualche altra attività. Ad esempio, usare l'abilità Utilizzare Oggetti Magici (pagina 85) per tentare di attivare un oggetto non è un'azione, bensì è parte dell'azione standard di attivazione dell'oggetto magico.

Attività limitata: Il personaggio, in alcune situazioni (come quando è *rallentato* o durante il round di sorpresa), non può usare l'intero round per compiere tutte le sue azioni. In questi casi, il personaggio può compiere soltanto un'azione standard o soltanto un'azione di movimento (più le eventuali azioni gratuite). Il personaggio non può compiere un'azione di round completo (anche se può iniziare o portare a termine un'azione di round completo mediante un'azione standard; vedi sotto).

AZIONI STANDARD

La maggior parte delle azioni standard riguarda portare un attacco, lanciare un incantesimo o attivare un oggetto. Queste sono le azioni più comuni e dirette che un personaggio o una creatura possono compiere in un round di battaglia. Azioni di attacco più specialistiche sono trattate nel paragrafo "Attacchi speciali", pagina 153.

Attacco

Portare un attacco è un'azione standard.

Attacchi in mischia: Con un'arma da mischia normale, il personaggio può colpire qualsiasi nemico nel raggio di 1,5 metri. (Gli avversari nel raggio di 1,5 metri si considerano adiacenti al personaggio). Alcune armi da mischia hanno una portata, come indicato nelle loro descrizioni nel Capitolo 7: "Equipaggiamento". Una tipica arma con portata permette di colpire avversari fino a 3 metri di distanza, ma il personaggio non può colpire avversari adiacenti (quelli nel raggio di 1,5 metri).

Attacchi senz'armi: Colpire per infliggere danni con pugni, calci e testate è come attaccare con un'arma da mischia, con le seguenti eccezioni:

Attacchi di opportunità: Attaccare senz'armi provoca un attacco di opportunità da parte di chi viene attaccato, purché quest'ultimo sia armato. L'attacco di opportunità viene effettuato prima del proprio attacco. Un personaggio che attacca senz'armi non incorre negli attacchi di opportunità né di altri avversari (come invece succede quando si tira con l'arco) né di un avversario disarmato. Il personaggio incorre in un attacco di opportunità perché deve avvicinare il proprio corpo all'avversario. Un personaggio disarmato non può effettuare attacchi di opportunità (ma vedi "Attacchi senz'armi "armati" ", sotto).

Attacchi senz'armi "armati": A volte l'attacco senz'armi di un personaggio o di una creatura ha la stessa efficacia di un attacco armato. Un monaco, un personaggio con il talento Colpo Senz'Armi Migliorato (pagina 93), un incantatore che sprigiona un incantesimo a contatto e una creatura dotata di armi naturali (artigli, zanne ecc.) è come se fossero tutti quanti armati. Si noti che essere armati conta tanto in attacco quanto in difesa. Un monaco non solo non provoca un attacco di opportunità quando attacca un nemico armato, ma un personaggio provoca un attacco di opportunità da parte di un monaco se compie un attacco senz'armi contro di lui.

Danni da colpi senz'armi: Un colpo senz'armi assestato da un personaggio di taglia Media infligge 1d3 danni (più il modificatore di Forza, come di norma). Un colpo senz'armi di un personaggio di taglia Piccola infligge 1d2 danni, mentre un colpo senz'armi di un personaggio di taglia Grande infligge 1d4 danni. Tutti i danni inflitti dai colpi senz'armi sono danni non letali. I colpi senz'armi si considerano come armi leggere (ai fini delle penalità per gli attacchi con due armi e così via).

Infliggere danni normali: Il personaggio può dichiarare che il suo colpo senz'armi infliggerà danni normali prima di effettuare il tiro per colpire, ma questi subisce una penalità di -4 al tiro per colpire perché deve mirare un punto molto vulnerabile per infliggere danni letali. Se il personaggio possiede il talento Colpo Senz'Armi Migliorato, può infliggere danni letali con un colpo senz'armi senza però subire alcuna penalità al tiro per colpire.



Attacchi a distanza: Con un'arma a distanza, il personaggio può tirare o lanciare contro qualsiasi bersaglio che si trovi entro la gittata massima dell'arma a distanza e lungo la linea di visuale. La gittata massima di un'arma da lancio è di cinque incrementi di gittata. Quella delle armi da tiro, è di dieci incrementi di gittata. Alcune armi a distanza hanno una gittata massima inferiore, come specificato nelle loro descrizioni.

Tiri per colpire: Un tiro per colpire rappresenta il proprio tentativo di colpire l'avversario. Ad esempio, non descrive un singolo affondo con la spada, bensì indica soltanto se, dopo svariati tentativi nel round, il personaggio riesce ad assestare un colpo.

Il tiro per colpire è 1d20 + il bonus di attacco con l'arma che si ha in pugno. Se il risultato è pari o superiore alla CA del bersaglio, il personaggio colpisce e infligge danni.

Mancare e colpire in automatico: Un 1 naturale (sul d20 esce un 1) al tiro per colpire è sempre un colpo mancato. Un 20 naturale (sul d20 esce un 20) è sempre un colpo messo a segno. Un 20 naturale co-

stituisce inoltre una minaccia, un possibile colpo critico.

Tiri dei danni: Se il tiro per colpire totale è pari o superiore alla CA del bersaglio, l'attacco è andato a segno e chi attacca infligge danni. Questi deve tirare il danno appropriato per la sua arma (vedi Tabella 7-5: "Armi", pagina 116). I danni si sottraggono dai punti ferita attuali del bersaglio. Se i punti ferita dell'avversario diventano minori o uguali a 0, si trova in pessime condizioni (vedi "Ferite e morte", pagina 145).

Attacchi multipli: Un personaggio che può effettuare più di un attacco per round, deve usare l'azione di attacco completo (vedi "Azioni di round completo", pagina 143) allo scopo di ottenere più di un attacco.

Tirare o lanciare in mischia: Il personaggio che tira o lancia con un'arma a distanza contro un bersaglio impegnato in mischia con un alleato, subisce una penalità di -4 al tiro per colpire, perché, per evitare di colpire il suo amico, deve prendere la mira con grande cura. I personaggi si considerano impegnati in mischia se sono nemici tra loro e se si minacciano l'un l'altro. (Un personaggio privo di sensi o altrimenti immobilizzato non si considera impegnato in mischia a meno che non sia effettivamente attaccato).

Se il bersaglio del personaggio (o la parte del bersaglio a cui si sta mirando, nel caso di un grande bersaglio) si trova a più di 3 metri di distanza dall'alleato più vicino, chi tira o lancia può evitare la penalità di -4, anche se la creatura a cui sta mirando è impegnata in mischia con un alleato.

Tiro Preciso: Se il personaggio possiede il talento Tiro Preciso (pagina 102), non subisce questa penalità.

Combattere sulla difensiva come azione standard: Il personaggio può scegliere di combattere sulla difensiva quando porta un attacco. In questo modo, egli subisce una penalità di -4 a tutti gli attacchi in un round e ottiene un bonus di schivare +2 alla CA nel medesimo round. Questo bonus è cumulabile con il bonus alla CA ottenuto dal talento Maestria in Combattimento (pagina 98).

Lanciare un incantesimo

La maggior parte degli incantesimi richiede un tempo di lancio di 1 azione standard. Un personaggio può lanciare questo tipo di incantesimo, prima o dopo aver effettuato un'azione di movimento. Vedi Capitolo 10: "Magia" per i dettagli sul lancio degli incantesimi, i loro effetti, e così via.

Nota: Un personaggio conserva il suo bonus di Destrezza alla CA mentre lancia un incantesimo.

Componenti dell'incantesimo: Per lanciare un incantesimo con una componente verbale (V), il personaggio deve parlare con voce forte. Se questi è imbavagliato o nell'area di un incantesimo *silenzio*, non può lanciare questo tipo di incantesimo. Un incantatore assordato ha una probabilità del 20% di sprecare qualsiasi incantesimo che tenti di lanciare, se quell'incantesimo ha una componente verbale.

Per lanciare un incantesimo con una componente somatica (S), l'incantatore deve avere almeno una mano libera. Egli non può lanciare un incantesimo di questo tipo mentre è legato, in lotta o con entrambe le mani piene o occupate (nuotare, aggrapparsi a una roccia, o simili).

Per lanciare un incantesimo con una componente materiale (M), focus (F) o focus divina (FD), il personaggio deve avere a disposizione i materiali adatti, come descritto nell'incantesimo. A meno che questi materiali non siano complessi, come lo specchio di 60 x 120 cm che serve a un mago per lanciare *scrutare*, la preparazione di tali materiali è un'azione gratuita. Per componenti materiali e focus i cui costi non sono elencati, si presume che il personaggio li abbia con sé nella sua borsa per componenti degli incantesimi.

Alcuni incantesimi hanno una componente in punti esperienza (PE) e implicano un costo in PE per il personaggio. Nessun incantesimo, neanche *ristorare*, può ripristinare i PE spesi. In questo modo il personaggio non può spendere tanti PE da perdere un livello, quindi non può lanciare un incantesimo se non ha abbastanza PE da sacrificare. Tuttavia, dopo aver guadagnato abbastanza PE per raggiungere un nuovo livello, il personaggio può spendere immediatamente i PE così ottenuti per lanciare l'incantesimo invece di conservarli per raggiungere il livello successivo. I PE vengono spesi al momento del lancio dell'incantesimo, a prescindere dalla riuscita dello stesso.

Concentrazione: Il personaggio deve essere concentrato per lanciare un incantesimo. Se il personaggio non riesce a concentrarsi (ad esempio, sul ponte di una nave in balia di una tempesta), non può lanciare un incantesimo. Se il personaggio inizia a lanciare un incantesimo, ma qualcosa interferisce con la sua concentrazione, come un ogre che coglie l'occasione per prenderlo a randellate (e mettere così a segno il suo attacco di opportunità), questi deve superare una prova di Concentrazione o perdere l'incantesimo. La CD della prova dipende dalla causa che disturba la concentrazione (vedi l'abilità Concentrazione, pagina 72, e il paragrafo "Concentrazione", pagina 170). Se la prova fallisce, l'incantesimo fa fiasco senza alcun effetto. Se il personaggio prepara gli incantesimi (come fanno chierici, druidi, maghi, paladini o ranger), l'incantesimo scompare dalla preparazione. Se il personaggio lancia a volontà (come fanno bardi o stregoni), l'incantesimo, anche se non è stato lanciato con successo, conta sul totale giornaliero di incantesimi.

Concentrarsi per tenere attivo un incantesimo: Il personaggio deve rimanere concentrato per tenere attivi alcuni incantesimi. Concentrarsi per tenere attivo un incantesimo è un'azione standard che non provoca alcun attacco di opportunità. Qualsiasi cosa che spezzi la concentrazione di chi lancia un incantesimo, può, allo stesso modo, spezzare la concentrazione per tenerlo attivo. Se la concentrazione viene interrotta, l'incantesimo si spezza.

Tempo di lancio: La maggior parte degli incantesimi ha un tempo di lancio di 1 azione standard. Un incantesimo lanciato in questo modo ha effetto istantaneo.

Attacchi di opportunità: In generale, un personaggio che lancia un incantesimo, incorre negli attacchi di opportunità di tutti gli avversari che lo minacciano. Se l'incantatore subisce danni da un attacco di opportunità, deve superare una prova di Concentrazione (CD 10 + danni subiti + livello dell'incantesimo) o perdere l'incantesimo. Gli incantesimi che si lanciano con un'azione gratuita (come *caduta morbida* o qualsiasi incantesimo rapido), non provocano alcun attacco di opportunità.

Incantare sulla difensiva: Il personaggio può tentare di lanciare un incantesimo mentre tiene d'occhio le minacce ed evita i colpi. In questo caso, egli è tanto vulnerabile agli attacchi quanto lo sarebbe se stesse lì fermo in piedi, quindi lanciare un incantesimo sulla

COLPI CRITICI

Quando il personaggio effettua un tiro per colpire e ottiene un 20 naturale (sul d20 esce un 20), colpisce a prescindere dalla CA del bersaglio e mette a segno una minaccia. Il colpo potrebbe essere un colpo critico (o "critico"). Per scoprire se si tratta di un colpo critico, il personaggio effettua subito un tiro per il critico, ossia un altro tiro per colpire con tutti gli stessi modificatori del tiro per colpire appena effettuato. Se anche il tiro per il critico va a segno contro la CA del bersaglio, allora il colpo originale è un colpo critico. (Il tiro per il critico deve soltanto colpire per segnare un critico; non è necessario ottenere un altro 20). Se il tiro per il critico non va a segno, allora il proprio colpo è solo un colpo normale.

Un colpo critico significa che il personaggio tira il danno più di una volta, con gli stessi bonus, e somma tutti i risultati. A meno che non sia indicato diversamente, l'intervallo di minaccia di un colpo critico sul tiro per colpire è 20, e il moltiplicatore è x2.

Eccezione: I danni extra in aggiunta ai normali danni, come quelli derivanti da un attacco furtivo o dalla capacità speciale di una spada fiammeggiante, non vanno mai moltiplicati.

Intervallo di minaccia aumentato: A volte il proprio intervallo di minaccia è superiore a 20. Cioè, si può segnare una minaccia con un numero inferiore. Le spade lunghe, ad esempio, danno luogo a una minaccia con un tiro per colpire naturale di 19 o 20. In questi casi, un tiro minore di 20 non è un colpo automatico. Qualsiasi tiro per colpire che non va a segno, non è una minaccia.

Moltiplicatore del critico aumentato: Alcune armi, come le asce da battaglia e le frecce, infliggono più del doppio dei danni in caso di colpo critico. Vedi Tabella 7-5: "Armi" (pagina 116) e la sezione "Critico" delle "Caratteristiche delle armi" (pagina 114).

Incantesimi e colpi critici: Un incantesimo che richiede un tiro per colpire, come *stretta folgorante* o *freccia acida di Melf*, può segnare un colpo critico. Un attacco di incantesimo che non richiede tiro per colpire, come l'incantesimo *fulmine*, non può segnare un colpo critico.

difensiva non provoca alcun attacco di opportunità. Ad ogni modo, occorre una prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo) per riuscire nell'intento. Un fallimento significa che il personaggio ha perso l'incantesimo.

Incantesimi a contatto in combattimento: Molti incantesimi hanno un raggio di azione a "contatto". Il personaggio, per usare questi incantesimi, deve lanciare l'incantesimo e poi toccare il soggetto, nello stesso round o in qualunque momento successivo. Il personaggio, nello stesso round in cui lancia l'incantesimo, può anche toccare (o tentare di toccare) il bersaglio. L'incantatore si può muovere prima di lanciare l'incantesimo, dopo aver toccato il bersaglio o in qualsiasi istante tra il lancio e il contatto. Può toccare un alleato in automatico o usare l'incantesimo su se stesso, ma per toccare un avversario, deve mettere a segno un tiro per colpire.

Attacchi di contatto: Poiché occorre soltanto toccare l'avversario, il personaggio effettua un attacco di contatto invece di un attacco normale. Toccare un avversario con un incantesimo a contatto equivale a un attacco armato e quindi non provoca attacchi di opportunità. L'incantesimo a contatto fornisce al personaggio una minaccia credibile, cui il difensore deve per forza prestare attenzione, proprio come fosse un'arma. Ciò nonostante, il lancio di un incantesimo in sé provoca un attacco di opportunità, quindi è preferibile lanciare l'incantesimo e poi muoversi verso il bersaglio, non viceversa. Gli attacchi di contatto sono di due tipi: attacchi di contatto in mischia (cioè, con il tocco della mano) e attacchi di contatto a distanza (per contatto creato con raggi magici, ad esempio). Il personaggio può mettere a segno colpi critici con entrambi i tipi di attacco. La CA di un avversario contro un attacco di contatto non comprende alcun bonus di armatura, bonus di scudo o bonus di armatura naturale. Il modificatore di taglia, il modificatore di Destrezza e il bonus di deviazione (se presenti) valgono tutti normalmente.

Conservare la carica: Se il personaggio non scarica l'incantesimo nel round in cui lo lancia, può accumulare la scarica dell'incantesimo (conservare la carica) per un tempo indeterminato. Il personaggio può continuare a effettuare attacchi di contatto un round dopo l'altro. Egli può toccare un alleato come azione standard o fino a sei alleati come azione di round completo. Se si tocca qualcosa o qualcuno mentre si

Tabella 8-2: Azioni in combattimento

Azione standard	Attacco di opportunità[1]
Attacco (in mischia)	No
Attacco (a distanza)	Sì
Attacco (senz'armi)	Sì
Abbassare la resistenza agli incantesimi	No
Accendere una torcia con un tizzone ardente (pagina 129)	Sì
Aiutare un altro (pagina 153)	Forse[2]
Attivare un oggetto magico diverso da una pozione o un olio	No
Bere una pozione o applicare un olio	Sì
Concentrarsi per tenere attivo un incantesimo	No
Difesa totale	No
Estrarre un'arma occultata (vedi Rapidità di Mano, pagina 81)	No
Fintare (pagina 156)	No
Interrompere un incantesimo	No
Lanciare un incantesimo (tempo di lancio 1 azione standard)	Sì
Leggere una pergamena	Sì
Liberarsi da una lotta (pagina 157)	No
Oltrepassare (pagina 157)	No
Preparare (attiva un'azione standard)	No
Scacciare o intimorire non morti (pagina 158)	No
Spezzare un oggetto (attacco)	Forse[3]
Spezzare un'arma (attacco)	Sì
Spingere (pagina 159)	No
Stabilizzare un amico morente (vedi Guarire, pagina 76)	Sì
Usare un'abilità che richiede 1 azione	Generalmente
Usare una capacità magica	Sì
Usare una capacità soprannaturale	No
Usare una capacità straordinaria	No

Azione di movimento	Attacco di opportunità[1]
Muoversi	Sì
Alzarsi in piedi da prono	Sì
Aprire o chiudere una porta	No
Caricare una balestra a mano o una balestra leggera	Sì
Controllare una cavalcatura spaventata	Sì
Dirigere o cambiare direzione a un incantesimo attivo	No
Estrarre un'arma[4]	No
Montare o smontare da cavallo	No
Preparare o lasciar cadere uno scudo[4]	No
Raccogliere un oggetto	Sì
Recuperare un oggetto custodito	Sì
Rinfoderare un'arma	Sì
Spingere un oggetto pesante	Sì

Azione di round completo	Attacco di opportunità[1]
Attacco completo	No
Accendere una torcia	Sì
Agganciare o sganciare un'arma al guanto d'arme con sicura	Sì
Caricare una balestra pesante o una balestra a ripetizione	Sì
Caricare[5] (pagina 154)	No
Correre	Sì
Dare il colpo di grazia (pagina 153)	Sì
Liberarsi da una rete (pagina 121)	Sì
Prepararsi a lanciare un'arma a spargimento (pagina 156)	Sì
Ritirarsi[5] (pagina 153)	No
Spegnere le fiamme	No
Usare un incantesimo a contatto su un massimo di sei alleati (pagina 141)	Sì
Usare un'abilità che richiede 1 round	Generalmente

Azione gratuita	Attacco di opportunità[1]
Cadere a terra (prono)	No
Interrompere la concentrazione su un incantesimo	No
Lanciare un incantesimo rapido (pagina 98)	No
Lasciar cadere un oggetto	No
Parlare	No
Preparare le componenti materiali per lanciare un incantesimo[6]	No

Non un'azione	Attacco di opportunità[1]
Passo di 1,5 metri	No
Ritardare	No

Azioni varie	Attacco di opportunità[1]
Disarmare[7] (pagina 155)	Sì
Lottare[7] (pagina 156)	Sì
Sbilanciare un avversario[7] (pagina 158)	No
Usare un talento[8]	Variabile

1 A prescindere dal tipo di azione, se il personaggio esce da un quadretto minacciato provoca un attacco di opportunità. Questa colonna indica un'azione che di per sé, non il movimento, provoca un attacco di opportunità.

2 Se il personaggio aiuta qualcun altro a compiere un'azione che normalmente provocherebbe un attacco di opportunità, l'atto di aiutare un altro in quanto tale, provoca a sua volta un attacco di opportunità.

3 Se l'oggetto è impugnato, trasportato o indossato dalla creatura, sì. Altrimenti, no.

4 Se il personaggio ha un bonus di attacco base pari o superiore a +1, può fare una di queste azioni insieme a un movimento normale. Se il personaggio possiede il talento Combattere con Due Armi, può estrarre due armi leggere o due armi a una mano nello stesso tempo che normalmente occorrerebbe per estrarne una sola.

5 Può essere effettuata come azione standard, se il personaggio effettua una sola azione in un round.

6 A meno che la componente non sia un oggetto voluminoso o poco maneggevole.

7 Queste forme di attacco equivalgono a un attacco in mischia, non a un'azione. Come azioni di attacco, si possono usare soltanto una volta in un'azione di attacco o di carica, una o più volte in un'azione di attacco completo o persino usare come un attacco di opportunità.

8 La descrizione di un talento definisce i suoi effetti.

conserva la carica, anche non intenzionalmente, l'incantesimo viene scaricato. Se si lancia un altro incantesimo, l'incantesimo a contatto si spezza. In alternativa, il personaggio può portare un normale attacco senz'armi (o un attacco con un'arma naturale), mentre conserva la carica. In questo caso, l'incantatore non si considera armato e provoca attacchi di opportunità come normale per l'attacco. (Se l'attacco senz'armi o l'attacco con un'arma naturale non provoca normalmente attacchi di opportunità, non lo provoca neppure questo attacco). Se l'attacco ha successo, il personaggio infligge danni normali per l'attacco senz'armi o l'arma naturale e l'incantesimo viene scaricato. Se l'attacco non va a segno, il personaggio conserva ancora la carica.

Interrompere un incantesimo: Interrompere un incantesimo attivo (come *alterare se stesso*) è un'azione standard che non provoca alcun attacco di opportunità.

Attivare un oggetto magico

Molti oggetti magici non hanno bisogno di essere attivati, quali, ad esempio, armi magiche, armature magiche, *guanti della destrezza*, e così via. Tuttavia, certi oggetti magici in particolare pozioni, pergamene, bacchette, verghe e bastoni, devono essere attivati. Attivare un oggetto magico è un'azione standard (a meno che la descrizione dell'oggetto non indichi altrimenti).

Oggetti a completamento di incantesimo: Attivare un oggetto a completamento di incantesimo, come una pergamena, equivale a lanciare un incantesimo. Questa azione richiede concentrazione e provoca attacchi di opportunità. Se viene interrotta la concentrazione, il personaggio perde l'incantesimo; può inoltre tentare di attivare l'oggetto sulla difensiva, come un incantesimo (vedi "Incantare sulla difensiva", sopra).

Oggetti ad attivazione di incantesimo, con parola di comando o attivati ad uso: Attivare uno qualsiasi di questi tipi di oggetti non richiede concentrazione né provoca attacchi di opportunità. La *Guida del* DUNGEON MASTER contiene informazioni dettagliate sugli oggetti magici.

Usare una capacità speciale

Usare una capacità speciale è di solito un'azione standard, ma quale che sia il suo tipo, ossia un'azione standard, un'azione di round completo o non un'azione è definito dalla capacità in sé (vedi "Capacità speciali", pagina 181).

Capacità magiche: Usare una capacità magica (come un paladino che richiama la sua cavalcatura speciale), funziona come lanciare un incantesimo, ossia richiede concentrazione e provoca attacchi di opportunità. Le capacità magiche si possono bloccare. Se la concentrazione viene interrotta, il tentativo di usare la capacità fallisce, ma conta come se essa fosse stata usata (ad esempio, conta sul limite giornaliero, se posseduto). Il tempo di lancio di una capacità magica è di 1 azione standard, a meno che la descrizione della capacità magica non indichi altrimenti.

Usare una capacità magica sulla difensiva: Il personaggio può tentare di usare una capacità magica sulla difensiva, proprio come con un incantesimo. Se la prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo) fallisce, il personaggio non può usare la capacità, ma il tentativo conta come se l'avesse usata.

Capacità soprannatuali: Usare una capacità soprannaturale (come la capacità di scacciare o intimorire non morti del chierico) di solito è un'azione standard (a meno che la descrizione della capacità non indichi altrimenti). Il suo uso non può essere interrotto, non richiede concentrazione e non provoca attacchi di opportunità.

Capacità straordinarie: Usare una capacità straordinaria (come la capacità di schivare prodigioso del barbaro) di solito non è un'azione perché la maggior parte delle capacità straordinarie si verifica in automatico, per reazione. Quelle capacità straordinarie che sono azioni di solito sono azioni standard che non possono essere interrotte, non richiedono concentrazione e non provocano attacchi di opportunità.

Difesa totale

Un personaggio può difendersi con un'azione standard. Questi ottiene un bonus di schivare +4 alla CA per 1 round. La CA del personaggio aumenta all'inizio di questa azione, così da aiutarlo contro qualsiasi attacco di opportunità in cui incorre. Il personaggio non può combinare una difesa totale né con l'azione di combattere sulla difensiva né con i benefici derivanti dal talento Maestria in Combattimento (poiché in entrambi i casi il personaggio dovrebbe dichiarare un attacco o un attacco completo). Il personaggio non può compiere attacchi di opportunità mentre usa l'azione di difesa totale.

Iniziare/completare un'azione di round completo

L'azione standard "iniziare un'azione di round completo" permette al personaggio di iniziare un'azione di round completo e finirla il round successivo con un'altra azione standard. Il personaggio non può utilizzare questa azione per iniziare o completare un attacco completo, una carica, correre o ritirarsi. Ad esempio, se un personaggio può compiere solo azioni standard al suo turno, può tirare con una balestra pesante ogni 3 round: 2 round per caricarla (azione di round completo) e 1 per tirare. Allo stesso modo, se il personaggio lancia un incantesimo il cui tempo di lancio è di 1 round completo, ad esempio, può iniziare il lancio dell'incantesimo in un round e finirlo in quello subito dopo.

AZIONI DI MOVIMENTO

A differenza di alcune abilità relative al movimento, la maggior parte delle azioni di movimento non richiede alcuna prova.

Movimento

La più semplice delle azioni di movimento è muoversi alla propria velocità. Se il personaggio effettua questo tipo di azione durante il suo turno, non può altresì fare un passo di 1,5 metri.

Molti tipi speciali di movimento rientrano in questa categoria, compresi scalare (fino a un quarto della propria velocità) e nuotare (fino a un quarto della propria velocità).

Scalare accelerato: Il personaggio può scalare alla metà della sua velocità come azione di movimento, con una penalità di -5 alla prova di Scalare.

Andar carponi: Il personaggio può avanzare carponi di 1,5 metri come azione di movimento. Un personaggio che va carponi, durante la sua avanzata a terra, incorre negli attacchi di opportunità di tutti gli avversari che lo minacciano.

Estrarre o rinfoderare un'arma

Un personaggio, con un'azione di movimento, può estrarre un'arma da usare in battaglia o rinfoderarla per avere una mano libera. Questa azione vale anche per altri mezzi di attacco, tenuti a portata di mano, come le bacchette. Se l'arma o i mezzi di attacco del personaggio sono contenuti in uno zaino o sono altrimenti difficili da prendere, questa azione va considerata alla stregua di un'azione per recuperare un oggetto custodito.

Se il personaggio ha un bonus di attacco base pari o superiore a +1, può estrarre un'arma come azione gratuita, abbinata a un'azione di movimento. Se il personaggio possiede il talento Combattere con

VELOCIZZARE IL COMBATTIMENTO

Si possono usare alcuni piccoli espedienti per velocizzare il combattimento.

Attacco e danni: Si possono tirare il dado dell'attacco e il dado (o i dadi) dei danni nello stesso istante. Se il colpo non va a segno, si possono ignorare i danni, ma se si colpisce, gli amici non devono aspettare che il giocatore tiri un secondo dado per i danni.

Attacchi multipli: Si possono usare dadi di colori diversi per effettuare i tiri per colpire tutti in una volta sola, anziché uno alla volta. Il giocatore, prima di tirare, deve indicare a quale colore corrisponde ogni attacco.

Dadi come contatori: Si possono usare i dadi per tenere conto di quanti round è rimasto attivo un effetto magico di breve durata. Ogni round, il giocatore gira la faccia successiva del dado, fino al termine dell'incantesimo.

Tiri di occultamento: Se si conoscono le probabilità di fallire un colpo per l'occultamento dell'avversario, è possibile effettuarlo insieme al tiro per colpire. Se il tiro di occultamento indica un fallimento, si ignori pure il tiro per colpire.

Due Armi (pagina 93), questi può estrarre due armi leggere o due armi a una mano nello stesso tempo che normalmente occorrerebbe per estrarne una sola.

Estrarre le munizioni da usare con un'arma a distanza (come frecce, proiettili per fionda, quadrelli o shuriken) è un'azione gratuita.

Preparare o lasciar cadere uno scudo

Allacciare uno scudo all'avambraccio per ottenere il bonus di scudo alla propria CA o lasciarlo cadere per avere una mano libera a disposizione, corrisponde a un'azione di movimento. Se il personaggio ha un bonus di attacco base pari o superiore a +1, può imbracciare o slegare uno scudo come azione gratuita, abbinata a un'azione di movimento.

Lasciar cadere uno scudo trasportato (ma non allacciato) equivale a un'azione gratuita.

Maneggiare un oggetto

Nella maggior parte dei casi, muoversi e maneggiare un oggetto è un'azione di movimento. Questa categoria comprende recuperare o mettere via un oggetto custodito, raccogliere un oggetto, spingere un oggetto pesante e aprire una porta. Altri esempi di questo tipo di azione, insieme agli eventuali attacchi di opportunità provocati, sono elencati nella Tabella 8-2: "Azioni in combattimento".

Dirigere o cambiare direzione a un incantesimo

Alcuni incantesimi, come *sfera infuocata* e *arma spirituale*, dopo averli lanciati, permettono al personaggio di dirigere i loro effetti contro nuovi bersagli o aree. Cambiare direzione a un incantesimo equivale a un'azione di movimento, ma non provoca attacchi di opportunità né richiede concentrazione (vedi "Lanciare incantesimi" nella sezione "Azioni standard", pagina 139).

Alzarsi in piedi

Alzarsi in piedi da una posizione prona richiede un'azione di movimento e provoca attacchi di opportunità.

Montare/smontare da una cavalcatura

Montare o smontare da una cavalcatura richiede un'azione di movimento.

Montare o smontare veloce: Il personaggio può montare o smontare da una cavalcatura come azione gratuita con una prova di Cavalcare con CD 20 (la penalità di armatura alla prova, se presente, si applica a questa prova). Se il personaggio fallisce la prova, montare o smontare viene invece considerata come azione di movimento. (Non si può tentare di montare o smontare velocemente se non si è già in grado di montare o smontare da una cavalcatura in quel round).

AZIONI DI ROUND COMPLETO

Un'azione di round completo richiede un round intero per essere ultimata. Quindi, non la si può combinare con un'azione standard o un'azione di movimento, tuttavia, se il personaggio non percorre alcuna distanza, questi può fare un passo di 1,5 metri.

Attacco completo

Se un personaggio possiede più di un attacco per round, perché il suo bonus di attacco base è sufficientemente alto, combatte con due armi, usa un'arma doppia (vedi "Combattere con due armi" al paragrafo "Attacchi speciali", pagina 154) o per qualche altro motivo speciale (come un talento o un oggetto magico), deve usare l'azione di attacco completo per ottenere i suoi attacchi aggiuntivi. Il personaggio non è tenuto a dichiarare in anticipo quali bersagli attaccherà. Questi può attendere l'esito dei primi attacchi prima di decidere come portare gli ultimi.

Il personaggio, nel corso di un attacco completo, può soltanto fare un passo di 1,5 metri. Può fare il passo prima, dopo o tra un attacco e l'altro.

Se il personaggio possiede attacchi multipli derivanti dal suo bonus di attacco base, è obbligato a compiere gli attacchi in ordine, dal bonus più alto a quello più basso. Se egli impugna due armi, può portare il primo attacco con l'una o con l'altra arma. Se impugna un'arma doppia, può portare il primo attacco con l'una o con l'altra estremità.

Scegliere tra un'azione di attacco e una di attacco completo: Il personaggio, dopo aver portato il suo primo attacco, può scegliere di compiere un'azione di movimento invece di portare i suoi attacchi rimanenti, in base all'esito del primo attacco. Se il personaggio ha già fatto un passo di 1,5 metri, non può usare la sua azione di movimento per coprire alcuna distanza, ma potrebbe lo stesso usare un altro tipo di azione di movimento.

Combattere sulla difensiva come azione di round completo: Il personaggio può scegliere di combattere sulla difensiva quando compie l'azione di attacco completo. Se lo fa, subisce una penalità di -4 a tutti gli attacchi in un round e ottiene un bonus di schivare +2 alla CA in quello stesso round.

Incalzare: Gli attacchi extra derivanti dai talenti Incalzare (pagina 96) o Incalzare Potenziato (pagina 97) vanno portati nello stesso istante in cui si possono effettuare. Questa è un'eccezione alla regola generale sul numero massimo di attacchi che si possono portare al di fuori di un'azione di round completo.

Lanciare un incantesimo

Un incantesimo che si lancia in 1 round è un'azione di round completo. L'incantesimo ha effetto poco prima dell'inizio del round successivo a quello in cui il personaggio lo ha lanciato. Il personaggio agisce normalmente dopo aver completato l'incantesimo.

Un incantesimo che si lancia in 1 minuto ha effetto immediatamente prima del proprio turno 1 minuto più tardi (e per ciascuno di quei 10 round, il personaggio sta lanciando un incantesimo come azione di round completo). Queste azioni devono essere consecutive e ininterrotte, pena il fallimento automatico dell'incantesimo.

Quando il personaggio inizia un incantesimo che richiede 1 o più round di lancio, deve invocare, gesticolare e concentrarsi a partire dal suo turno nel round di lancio e continuare fino a poco prima dell'inizio del suo turno nel round successivo (come minimo). Se questi perde la concentrazione dopo aver iniziato il lancio dell'incantesimo, e prima del suo completamento, l'incantesimo va in fumo.

Il personaggio provoca attacchi di opportunità soltanto all'inizio del lancio di un incantesimo, anche se poi impiega almeno un round intero per completarlo. Nel corso del lancio di un incantesimo, il personaggio non minaccia alcun quadretto intorno a sé.

Questa azione è altrimenti identica a quella di "Lanciare un incantesimo", descritta nel paragrafo "Azioni standard".

Lanciare un incantesimo metamagico: Bardi e stregoni impiegano un tempo più lungo del normale per lanciare una versione metamagica di un incantesimo (ossia, un incantesimo potenziato da un talento di metamagia). Se il normale tempo di lancio dell'incantesimo è 1 azione standard, il tempo di lancio di una versione metamagica dello stesso incantesimo per bardi e stregoni diventa di un'azione di round completo. Si noti che questo non è lo stesso caso di un incantesimo con un tempo di lancio di 1 round: l'incantesimo ha effetto nello stesso round in cui il personaggio inizia a lanciarlo e questi non deve continuare l'invocazione, i gesti e la concentrazione fino al suo turno successivo. Nel caso di incantesimi con tempo di lancio più lungo, occorre un'azione di round completo extra per lanciare la versione metamagica degli stessi.

I chierici impiegano un tempo più lungo del normale per lanciare spontaneamente una versione metamagica di qualsiasi incantesimo *curare* o *infliggere*. Ad esempio, un chierico di 11° livello può convertire un incantesimo preparato di 6° livello in un *cura ferite critiche* potenziato. Il lancio spontaneo della versione metamagica di un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione standard è un'azione di round completo, mentre quelli con tempo di lancio più lungo si possono lanciare con un'azione di round completo extra.

Usare una capacità speciale

Usare una capacità speciale è di solito un'azione standard, ma potrebbe anche essere necessaria un'azione di round completo, come definito dalla capacità in sé. Vedi "Capacità speciali", pagina 181, e l'azione "Usare una capacità speciale" nella sezione "Azioni standard", pagina 142.

Ritirarsi

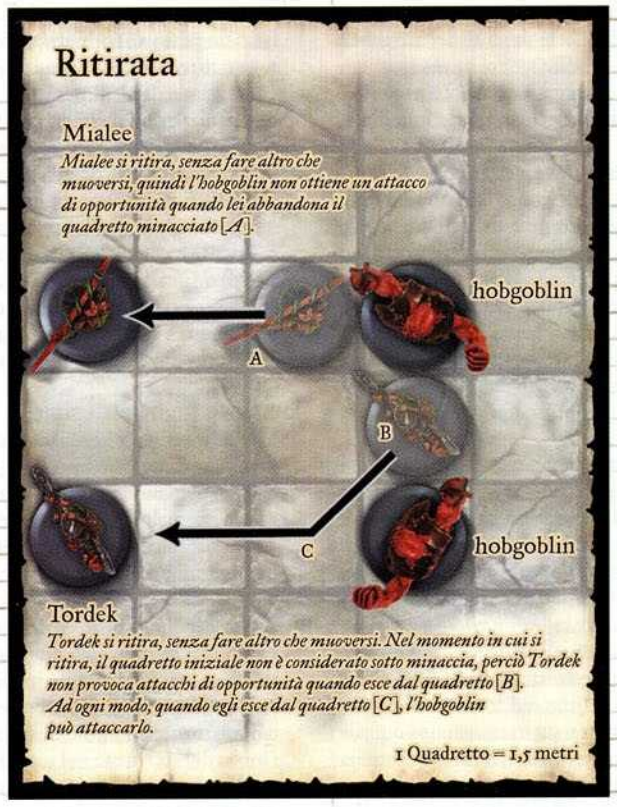
Arretrare da uno scontro in mischia è un'azione di round completo. Quando un personaggio si ritira, può muoversi fino al doppio della sua velocità. Il quadretto di partenza non si considera minacciato da qualsiasi nemico egli sia in grado di vedere, perciò i nemici visibili non ottengono attacchi di opportunità contro il personaggio quando esce da quel quadretto. (I nemici invisibili peraltro ottengono anco-

ra i loro attacchi di opportunità e il personaggio non si può ritirare se è accecato). Non è possibile fare un passo di 1,5 metri nello stesso round in cui ci si ritira.

Se, nel corso della ritirata, il personaggio esce da un quadretto minacciato (diverso da quello di partenza), i nemici ottengono gli attacchi di opportunità, come di norma.

Il personaggio non può ritirarsi con una forma di movimento di cui non è riportata la velocità. Ad esempio, un ragno mostruoso è caratterizzato da una velocità di scalata, e quindi può battere in ritirata scalando una parete. Il personaggio di solito non riporta una velocità di scalata (a meno che non sia sotto l'effetto di un incantesimo *movimenti del ragno*), quindi non può ritirarsi scalando una parete.

Si noti che a dispetto del nome di questa azione, il personaggio non deve affatto rinunciare allo scontro. Ad esempio, il personaggio potrebbe usare un'azione di ritirata per allontanarsi da un nemico e avvicinarsi a un altro.



Ritirata limitata: Se il personaggio può compiere soltanto un'azione standard per round (ad esempio, è stato *rallentato* o si trova nel round di sorpresa), può ritirarsi come azione standard. In questo caso, il personaggio si muove fino alla sua massima velocità (invece che fino al doppio della sua velocità).

Correre

Il personaggio può correre come azione di round completo (se lo fa, non ottiene però un passo di 1,5 metri). Un personaggio, quando corre, è quattro volte più veloce del normale in linea retta (o tre volte più veloce, se indossa un'armatura pesante). Il personaggio perde il bonus di Destrezza alla CA, a meno che non possieda il talento Correre (pagina 95), che permette di conservare il proprio bonus di Destrezza alla CA quando si corre.

Un personaggio può correre per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione, e poi deve effettuare una prova di Costituzione con CD 10 per continuare la corsa. La prova va ripetuta ogni round in cui questi continua a correre e la CD di questa prova aumenta di 1 per ogni prova che il personaggio ha già effettuato. Quando egli fallisce la prova, non può più correre. Un personaggio che ha corso fino allo stremo deve riposarsi per 1 minuto (10 round) prima di tornare a correre. Durante il periodo di riposo, egli non può muoversi più in fretta di una normale azione di movimento. Il personaggio non può correre attraverso un terreno impervio (vedi pagina 148) o non vedere in che direzione sta andando.

Una corsa rappresenta una velocità di circa 18 chilometri all'ora per un umano senza ingombro.

Avanzare di 1,5 metri in terreno impervio

A volte, il movimento del personaggio è così ostacolato da non permettere neppure un passo di 1,5 metri (1 quadretto). In questi casi, il personaggio deve usare un'azione di round completo per muoversi di 1,5 metri (1 quadretto) in qualsiasi direzione, anche in diagonale. Anche se questo sembra in tutto e per tutto un passo di 1,5 metri, non lo è, e quindi provoca i normali attacchi di opportunità. (Il personaggio non può usufruire di questa regola per muoversi attraverso terreni invalicabili o per muoversi quando ogni movimento è altrimenti impossibile, come nel caso di una paralisi).

AZIONI GRATUITE

Le azioni gratuite sono di per sé istantanee, anche se il DM, a sua discrezione, può stabilire il numero massimo di azioni gratuite effettuabili a ogni round. Tuttavia, è poco probabile che un'azione gratuita provochi un attacco di opportunità. Alcune azioni gratuite tra le più comuni sono descritte di seguito.

Lasciar cadere un oggetto

Lasciar cadere un oggetto nel proprio spazio o in un quadretto adiacente è un'azione gratuita.

Cadere a terra (prono)

Cadere a terra in posizione prona nel proprio spazio è un'azione gratuita.

Parlare

In generale, parlare è un'azione gratuita che il personaggio può compiere anche se non è il suo turno. Alcuni DM stabiliscono che il personaggio può parlare solo al suo turno, o che il personaggio non è in grado di parlare se colto alla sprovvista (e quindi non può mettere in allerta gli alleati di una minaccia improvvisa fino a quando non è in grado di agire). Pronunciare più di qualche frase è di solito oltre il limite di un'azione gratuita; per comunicare una quantità maggiore di informazioni, il DM potrebbe richiedere al personaggio di compiere un'azione di movimento o addirittura un'azione di round completo.

Interrompere la concentrazione su un incantesimo

Il personaggio può smettere di concentrarsi su incantesimo (come *individuazione del male*) con un'azione gratuita.

Lanciare un incantesimo rapido

Il personaggio può lanciare un incantesimo rapido (vedi il talento Incantesimi Rapidi, pagina 98), o qualsiasi incantesimo con tempo di lancio di un'azione gratuita (come l'incantesimo *caduta morbida*), con un'azione gratuita. Si può lanciare soltanto un incantesimo di questo tipo al round, ed esso non conta sul normale limite di un incantesimo al round. Lanciare un incantesimo con tempo di lancio di un'azione gratuita non provoca alcun attacco di opportunità.

AZIONI VARIE

Alcune azioni non rientrano del tutto nelle categorie precedenti. Alcune tra queste opzioni sono azioni che le sostituiscono o sono varianti di quelle descritte nei paragrafi "Azioni standard", "Azioni di movimento" e "Azioni di round completo". Per le azioni non descritte di seguito, il DM deve comunicare quanto tempo ci vuole per compierle e se provocano o meno un attacco di opportunità da parte di avversari che minacciano il personaggio. Le varianti e gli attacchi speciali qui menzionati sono descritti nella sezione "Attacchi speciali", pagina 154.

Fare un passo di 1,5 metri

Un personaggio può fare un passo di 1,5 metri in qualsiasi round in cui non compia alcun altro tipo di movimento. Un passo di 1,5 metri non provoca mai un attacco di opportunità. Un personaggio non può fare più di un passo di 1,5 metri al round, e non può fare un passo di 1,5 metri se effettua un altro movimento nello stesso round.

Un personaggio può compiere un passo di 1,5 metri prima, dopo o durante la sua azione nel round. Ad esempio, il personaggio può estrarre un'arma (un'azione di movimento), fare un passo di 1,5 metri e poi attaccare (un'azione standard), oppure può lanciare una *palla di fuoco* (un'azione standard), fare un passo di 1,5 metri per passare attraverso una porta aperta e poi chiudere la porta (un'azione di movimento).

Un personaggio può fare un passo di 1,5 metri soltanto se non si trova in un terreno impervio (vedi pagina 148) o nell'oscurità. Qualsiasi creatura con una velocità di 1,5 metri o inferiore non può fare un passo di 1,5 metri, poiché una creatura così lenta, anche solo per muoversi di 1,5 metri, dovrebbe usare un'azione di movimento.

Il personaggio non può fare un passo di 1,5 metri con una forma di

movimento di cui non è riportata la velocità. Ad esempio, se il personaggio non possiede una velocità di scalata, egli non può fare un passo di 1,5 metri per scalare. Allo stesso modo, questi non può fare un passo di 1,5 metri a nuoto, a meno che non sia indicata la velocità di nuoto.

Usare un'abilità

L'uso delle abilità è per lo più un'azione standard, ma alcune potrebbero essere azioni di movimento, azioni di round completo, azioni gratuite o cose di tutt'altro genere. Le rispettive descrizioni delle abilità nel Capitolo 4, riportano il tipo di azioni richiesto per usare queste abilità.

Usare un talento

Alcuni talenti, come Attacco Turbinante, consentono al personaggio di compiere azioni speciali in battaglia. Altri talenti, che non sono azioni di per sé, conferiscono un bonus per fare qualcosa che si può già fare, come ad esempio Disarmare Migliorato. Alcuni talenti, come i talenti di creazione oggetto, non sono concepiti per essere usati in battaglia. Le rispettive descrizioni dei talenti nel Capitolo 5, riportano tutto ciò che occorre sapere su di essi.



FERITE E MORTE

I punti ferita di un personaggio misurano quanto sia duro a morire. Un personaggio, per quanti punti ferita possa perdere, non subisce alcuna penalità finché i suoi punti ferita non scendono a 0 o meno.

PERDITA DI PUNTI FERITA

Il modo più comune di farsi male per un personaggio è subire danni letali, ossia perdere punti ferita, quale che sia la causa, un falchion di un orco, un incantesimo *fulmine* di un mago o una caduta nella lava bollente. Sulla scheda del personaggio si trascrivono i punti ferita totali. Man mano che il personaggio subisce danni, questi vanno sottratti dai suoi punti ferita, per calcolare così i suoi punti ferita attuali. I punti ferita attuali diminuiscono quando il personaggio subisce danni e aumentano quando egli si riposa.

Cosa rappresentano i punti ferita: I punti ferita hanno un duplice significato nel mondo di gioco: da un lato la capacità di sopportare sofferenze fisiche e tirare avanti, dall'altro la capacità di trasformare un brutto colpo in uno meno grave. I punti ferita, per alcuni personaggi, rappresentano il favore divino o un potere innato. Quando un paladino sopravvive a una *palla di fuoco*, ben difficilmente riuscirà a convincere gli astanti che non gode del favore di un potere superiore.

Danneggiare difensori indifesi: Anche se un personaggio possiede tantissimi punti ferita, un pugnale in un occhio è pur sempre un pugnale in un occhio. Un personaggio indifeso, ossia incapace di evitare danni o di deviare colpi, è in guai seri (vedi "Difensori indifesi", pagina 153).

Effetti dei danni ai punti ferita: I danni provocano cicatrici, ammaccano l'armatura e sporcano di sangue la tunica, ma un personaggio funziona a piena capacità fino a quando i suoi punti ferita non scendono a 0 o meno.

A 0 punti ferita il personaggio diventa inabile.

Tra -1 e -9 punti ferita, il personaggio è morente.

A -10 o meno, il personaggio muore.

Danno massiccio: Se un personaggio subisce un unico attacco così massiccio che infligge 50 danni o più, e non muore sul colpo, deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15. Se questo tiro salvezza fallisce, il personaggio muore, a prescindere dai suoi punti ferita attuali. Questo ammontare di danni rappresenta un trauma così forte da uccidere all'istante anche la creatura più robusta. Se un personaggio subisce 50 danni o più da attacchi multipli, e nessuno di questi infligge di per sé 50 o più danni, la regola del danno massiccio non si applica.

INABILE (0 PUNTI FERITA)

Quando i punti ferita attuali del personaggio scendono esattamente a 0, egli diventa inabile. Il personaggio non è privo di sensi, ma quasi. Ogni turno questi può compiere soltanto un'azione di movimento o un'azione standard (ma non entrambe, né può compiere azioni di round completo). Il personaggio può compiere azioni di movimento senza arrecarsi ulteriori danni, ma se questi compie qualsiasi azione standard (o qualsiasi altra attività che il DM giudichi faticosa, comprese alcune azioni gratuite come lanciare un incantesimo rapido), subisce 1 danno dopo aver portato a termine l'azione. A meno che questa attività non faccia aumentare i suoi punti ferita, il personaggio si ritrova a -1 punti ferita, morente.

Una guarigione che porti i suoi punti ferita sopra lo 0, permette al personaggio di riacquistare le sue piene capacità, proprio come se i punti ferita non fossero mai scesi a 0 o meno. Un incantatore conserva qualunque capacità di lanciare incantesimi che possedeva prima di scendere a 0 punti ferita.

Si può anche diventare inabili, man mano che ci si riprende dall'essere morenti. In questo caso, è un passo sulla via della guarigione e, quindi, si possono anche avere meno di 0 punti ferita (vedi "Personaggi stabili e recupero", sotto).

MORENTE (TRA -1 E -9 PUNTI FERITA)

Quando i punti ferita attuali di un personaggio scendono tra -1 e -9, il personaggio sta morendo.

Un personaggio morente cade a terra privo di sensi e non può compiere alcuna azione.

Un personaggio morente perde 1 punto ferita al round, fino a quando il personaggio muore o diventa stabile (vedi sotto).

MORTO (-10 PUNTI FERITA O MENO)

Quando i punti ferita attuali di un personaggio scendono a -10 o meno, o se subisce un danno massiccio (vedi sopra), il personaggio muore. Un personaggio può anche morire per aver subito danni alle caratteristiche o per aver sofferto un risucchio di caratteristica che riduca il suo punteggio di Costituzione a 0. Quando un personaggio muore, la sua anima abbandona il corpo all'istante. Riportarla indietro nel corpo è una vera e propria impresa (vedi "Riportare in vita i morti", pagina 171).

PERSONAGGI STABILI E RECUPERO

A partire dal round in cui i punti ferita del personaggio sono scesi tra -1 e -9, e per tutti i turni successivi, bisogna tirare un d% per vedere se diventa stabile. Il personaggio ha una probabilità del 10% di diventare stabile. Se non lo diventa, perde 1 punto ferita. (Un personaggio privo di sensi o morente non può usare alcuna delle azioni speciali che modificano il conteggio di iniziativa in cui avviene la sua azione).

Se i punti ferita del personaggio scendono a -10 o meno, questi muore.

Si può evitare che un personaggio morente continui a perdere punti ferita e renderlo stabile con una prova riuscita di Guarire con CD 15.

Se una qualunque guarigione cura il personaggio morente anche di 1 solo danno, questi smette di perdere punti ferita e diventa stabile.

Una guarigione che fa aumentare i suoi punti ferita fino a 0, permette al personaggio di diventare cosciente e inabile. Una guarigione che fa aumentare i suoi punti ferita fino a 1 o più, permette al personaggio di riacquistare la piena capacità, come se i suoi punti fe-

rita non fossero mai scesi a 0 o meno. Un incantatore conserva qualunque capacità di lanciare incantesimi che possedeva prima di scendere a 0 punti ferita.

Un personaggio stabile che è stato curato da un guaritore o che è stato guarito magicamente, alla fine riprenderà conoscenza e comincerà a recuperare normalmente i punti ferita. Tuttavia, se il personaggio non ha nessuno che possa aiutarlo, la sua vita è ancora in pericolo e potrebbe comunque perderla.

Recupero assistito: Un'ora dopo che un personaggio morente ma sotto cura è diventato stabile, tirare un d%. Il personaggio ha una probabilità del 10% di ritornare cosciente e a quel punto diventare inabile (come se avesse 0 punti ferita). Se rimane privo di sensi, egli ha ogni ora la stessa probabilità di riprendersi e diventare inabile. Anche se privo di sensi, recupera i punti ferita come di norma. Il personaggio torna in condizioni normali quando i suoi punti ferita salgono a 1 o più.

Recupero non assistito: Un personaggio gravemente ferito abbandonato a se stesso di solito muore. In ogni caso, ha una piccola probabilità di riprendersi da solo. Anche se sembra abbastanza robusto da ristabilirsi, può capitare che un personaggio soccomba lo stesso alle ferite, seppure ore o giorni dopo avere subito i danni.

Un personaggio che si stabilizza da solo (per aver superato il tiro del 10% mentre è morente) e che non ha nessuno che lo curi, continua comunque a perdere punti ferita, ma a una frequenza ridotta. Questi ha una probabilità del 10% ogni ora di ritornare cosciente. Ogni volta che fallisce il suo tiro all'ora per riprendere conoscenza, perde 1 punto ferita. Inoltre, non recupera punti ferita per guarigione naturale.

Un personaggio non assistito, anche dopo essere tornato cosciente e inabile, non è ancora in grado di recuperare punti ferita per via naturale. Viceversa, ogni giorno ha una probabilità del 10% di cominciare a recuperare punti ferita per via naturale (a partire da quel giorno); in caso contrario, egli perde 1 punto ferita.

Una volta che un personaggio non assistito ha cominciato a recuperare punti ferita per via naturale, non è più in pericolo di perdere punti ferita (anche se i suoi punti ferita attuali sono negativi).

GUARIGIONE

Dopo aver subito danni, un personaggio può recuperare punti ferita per guarigione naturale o per guarigione magica. In ogni caso, un personaggio non può recuperare punti ferita oltre il suo ammontare massimo.

Guarigione naturale: Una notte completa di riposo (8 ore di sonno o più), permette di recuperare 1 punto ferita per ogni livello del personaggio. Ad esempio, un guerriero di 5° livello recupera 5 punti ferita per una notte di sonno. Qualsiasi interruzione significativa che interrompa il suo riposo, impedisce al personaggio di guarire per quella notte.

Se il personaggio si sottopone a un riposo totale a letto di un giorno e di una notte, può recuperare due volte il suo livello del personaggio in punti ferita. Un guerriero di 5° livello recupera 10 punti ferita con 24 ore di riposo a letto.

Guarigione magica: Diverse capacità e incantesimi, come gli incantesimi *curare* di un chierico o la capacità di imposizione delle mani di un paladino, sono in grado di ripristinare i punti ferita.

Limiti di guarigione: Un personaggio non può mai recuperare più punti ferita di quelli che ha perduto. La guarigione magica non fa aumentare i punti ferita attuali di un personaggio oltre il suo massimo ammontare di punti ferita.

Guarigione di danni alle caratteristiche: I danni alle caratteristiche sono temporanei, proprio come i punti ferita. I danni alle caratteristiche si ripristinano al ritmo di 1 punto per ogni notte di riposo (8 ore) per ciascuna caratteristica influenzata. Un completo riposo a letto ripristina 2 punti al giorno (24 ore) per ciascuna caratteristica influenzata.

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Certi effetti, come l'incantesimo *aiuto*, forniscono punti ferita temporanei al personaggio. Quando un personaggio ottiene punti ferita temporanei, deve segnare a parte i suoi punti ferita attuali. Quando i punti ferita temporanei svaniscono, come al termine dell'incantesimo *aiuto*, i punti ferita del personaggio tornano al totale dei suoi punti ferita attuali. Se i punti ferita del personaggio sono già al di sotto di questa quantità, tutti i punti ferita temporanei sono già stati perduti e i punti ferita del personaggio non diminuiscono un'altra volta.

Quando i punti ferita temporanei svaniscono, non possono essere reintegrati come i reali punti ferita, neppure magicamente.

Incrementi del punteggio di Costituzione e punti ferita attuali: Un aumento del punteggio di Costituzione, anche temporaneo, può fornire al personaggio più punti ferita (un effettivo aumento di punti ferita), ma questi non sono punti ferita temporanei. Si possono reintegrare, come con un *cura ferite leggere*, e non si perdono per primi, a differenza dei punti ferita temporanei. Ad esempio, Krusk (ora un barbaro di 3° livello) ottiene +4 alla Costituzione e +6 punti ferita quando cade in preda all'ira, passando da 31 a 37 punti ferita. Se Krusk subisce danni che lo portano a 32 punti ferita, Jozan può curare i punti ferita perduti e farlo tornare a 37. Se Krusk viene ferito così gravemente che, alla fine dell'ira, ha solo 5 punti ferita residui, nel momento in cui perde anche i suoi 6 punti ferita extra, scende a -1 e diventa morente.

DANNI NON LETALI

A volte il personaggio si ferisce o si indebolisce, come, ad esempio, se viene pestato in una rissa o si sfinisce per una marcia forzata. Questo tipo di stanchezza non uccide il personaggio, ma può fargli perdere conoscenza.

Se un personaggio subisce abbastanza danni non letali, questi perde conoscenza, ma non muore. I danni non letali si recuperano più in fretta di quelli letali.

Infliggere danni non letali: Alcuni attacchi infliggono danni non letali, come il colpo senz'armi (un pugno, un calcio o una testata) di un normale essere umano. Altri effetti, come il calore o l'essere esausti, a loro volta infliggono danni non letali. Quando il personaggio subisce danni non letali, deve registrare il totale corrente di quanti ne ha accumulati. *I danni non letali non vanno sottratti dai punti ferita attuali del personaggio.* Non sono danni "reali". In realtà, quando i danni non letali uguagliano i punti ferita attuali del personaggio, questi diviene barcollante, e quando superano i suoi punti ferita, egli cade a terra privo di sensi. È del tutto indifferente che i danni non letali superino i punti ferita attuali per via del fatto che sono aumentati i danni non letali o perché sono diminuiti i punti ferita attuali.

Danni non letali con un'arma che infligge danni normali: Il personaggio può impugnare un'arma da mischia che infligge danni letali per infliggere danni non letali, ma subisce una penalità di -4 al tiro per colpire, perché deve colpire con il piatto della lama, colpire le zone non vitali o trattenere i fendenti.

Danni normali con un'arma che infligge danni non letali: Il personaggio può impugnare un'arma che infligge danni non letali, compreso un colpo senz'armi, per infliggere danni letali, ma subisce una penalità di -4 al tiro per colpire, perché egli può colpire soltanto nelle zone più vulnerabili per infliggere danni letali.

Barcollante e privo di sensi: Quando i danni non letali di un personaggio uguagliano i suoi punti ferita attuali, il personaggio diviene barcollante. Questi è così indebolito o malconcio che può solo compiere un'azione standard o un'azione di movimento per round. Il personaggio smette di barcollare quando i suoi punti ferita superano di nuovo i suoi danni non letali.

Quando i danni non letali superano i punti ferita attuali, il personaggio cade a terra privo di sensi. Mentre è privo di sensi, il personaggio è indifeso (vedi "Difensori indifesi", pagina 153).

Un incantatore privo di sensi conserva qualunque capacità di lanciare incantesimi che possedeva prima di svenire.

Guarire i danni non letali: Il personaggio guarisce danni non letali al ritmo di 1 punto ferita all'ora per livello del personaggio. Ad esempio, un mago di 7° livello guarisce 7 danni non letali all'ora, fino a quando non sono scomparsi del tutto.

Quando un incantesimo o una capacità magica cura punti ferita da danni, elimina anche un pari ammontare di danni non letali.

MOVIMENTO, POSIZIONE E DISTANZA

Pochi personaggi in battaglia restano immobili a lungo. I nemici appaiono all'orizzonte e caricano il gruppo. Gli eroi rispondono e avanzano per affrontare nuovi nemici man mano che gli avversari cadono sotto i loro colpi. I maghi si tengono alla larga dalla mischia, alla ricerca del punto migliore per usare la loro magia. I ladri si mantengono in silenzio ai margini dello scontro per scovare la retroguardia o un av-

versario ignaro, da colpire con un attacco furtivo. Alla fine, se lo scontro è perso, la maggior parte dei personaggi preferisce levarsi dai piedi. Il movimento è un fattore chiave per ottenere una posizione di vantaggio sul campo di battaglia.

Le miniature di DUNGEONS & DRAGONS sono in scala 30 mm, ovvero una miniatura di un uomo alto un metro e ottanta corrisponde a circa 30 mm. Un quadretto sulla griglia di battaglia di lato di 2,5 centimetri rappresenta un quadrato con lato di 1,5 metri.

MOVIMENTO TATTICO

Quando un personaggio si muove, quanto tempo impiega per arrivare in un luogo? Il personaggio è vulnerabile agli attacchi di opportunità durante questo movimento? Tutti questi sono elementi chiave nel corso di una battaglia.

Quanto può muoversi un personaggio?

La velocità di un personaggio è determinata dalla sua razza e dalla sua armatura (vedi Tabella 8-3: "Velocità tattica"). La velocità cui ci si muove senza indosso l'armatura, si definisce velocità base del personaggio.

Ingombro: Un personaggio intralciato dal peso di una grossa quantità di attrezzatura, di un tesoro o di compagni caduti si muove più lento del normale (vedi "Capacità di trasporto", pagina 161).

Movimento impedito: Terreni impervi, ostacoli o scarsa visibilità possono impedire il movimento.

Movimento in combattimento: In generale, un personaggio può muoversi alla sua velocità in un round e fare ancora qualcosa (compiere un'azione di movimento e un'azione standard), come impugnare un'ascia o lanciare un incantesimo. Se questi non fa altro che muoversi, può muoversi al doppio della sua velocità (in altre parole, il personaggio usa entrambe le sue azioni in un round per muoversi).

Se corre a perdifiato per un intero round, può muoversi al quadruplo della sua velocità. Se fa qualcosa che richiede un round completo, come attaccare più di una volta, può soltanto fare un passo di 1,5 metri.

Bonus alla velocità: Un barbaro ha un bonus di +3 metri alla sua velocità (a meno che non indossi un'armatura pesante). Anche i monaci esperti possiedono una velocità maggiore (a meno che non indossino un'armatura di qualsiasi tipo). Oltre a ciò, molti incantesimi e oggetti magici possono influire sulla velocità del personaggio. Prima di modificare la velocità del personaggio per l'armatura o l'ingombro, vanno sempre applicati tutti i modificatori alla velocità del personaggio, e poi si ricordi che i bonus multipli dello stesso tipo alla velocità del personaggio (come i bonus di potenziamento) non sono cumulabili.

TABELLA 8-3: VELOCITÀ TATTICA

Razza	Nessuna armatura o armatura leggera	Armatura media o pesante
Umano, elfo, mezzelfo, mezzorco	9 m (6 quadretti)	6 m (4 quadretti)
Nano	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)
Halfling, gnomo	6 m (4 quadretti)	4,5 m (3 quadretti)

Misurare le distanze

Diagonali: Quando si misurano le distanze, la prima diagonale conta come 1 quadretto, la seconda conta come 2 quadretti, la terza conta come 1, la quarta come 2, e così via (se può essere d'aiuto, si può pensare a una diagonale come a una distanza di 1,5 quadretti).

Un personaggio non si può muovere in diagonale oltre un angolo (neppure con un passo di 1,5 metri). Un personaggio si può muovere in diagonale oltre una creatura, persino un avversario. Un personaggio può inoltre muoversi in diagonale per superare ostacoli altrimenti invalicabili, come le fosse.



Creature vicine: Quando è importante stabilire quale sia il quadretto o la creatura più vicina a un certo luogo, nel caso in cui due quadretti o creature siano entrambi equidistanti, si scelga a caso il più vicino con un tiro di dado.

Muoversi attraverso un quadretto

Amico: Un personaggio, a meno che non sia in carica (vedi pagina 154), può muoversi attraverso un quadretto occupato da una creatura amica. Quando ci si muove attraverso un quadretto occupato da una creatura amica, quest'ultima non fornisce alcuna copertura al personaggio (vedi pagina 150).

Avversario: Un personaggio non può muoversi attraverso un quadretto occupato da un avversario, a meno che quest'ultimo non sia indifeso (morto, privo di sensi, paralizzato, legato o simili). Un personaggio può muoversi attraverso un quadretto occupato da un avversario indifeso senza alcuna penalità. (Il DM può stabilire che alcune creature, in particolare quelle più grandi, potrebbero essere di ostacolo, anche se indifese. In questi casi, ogni quadretto attraversato dal personaggio conta come 2 quadretti).

Terminare il proprio movimento: Un personaggio non può portare a termine il suo movimento nello stesso quadretto occupato da un'altra creatura, a meno che essa non sia indifesa.

Oltrepassare: Nel corso del suo movimento o come parte di una carica, un personaggio può tentare di muoversi attraverso un quadretto occupato da un avversario (vedi "Oltrepassare", pagina 157).

Acrobazia: Un personaggio addestrato può tentare di compiere acrobazie attraverso un quadretto occupato da un avversario (vedi l'abilità Acrobazia, pagina 67).



Creatura molto piccola: Una creatura di taglia Piccolissima, Minuta o Minuscola può muoversi all'interno e attraverso un quadretto occupato. La creatura, muovendosi in questo modo, provoca un attacco di opportunità.

Quadretto occupato da creatura di tre taglie più grande o più piccola: Una qualunque creatura può muoversi attraverso un quadretto occupato da una creatura di tre categorie di taglia più grande della sua. Uno gnomo (Piccolo), ad esempio, può correre tra le gambe di un gigante delle nuvole (Enorme).

Una creatura grande può muoversi attraverso un quadretto occupato da una creatura di tre categorie di taglia più piccola della sua. Un gigante delle nuvole, ad esempio, può calpestare uno gnomo.

Eccezioni specifiche: Alcune creature infrangono queste regole. Ad esempio, un cubo gelatinoso copre tutti i quadrati alla sua base fino a un'altezza di 4,5 metri. Una creatura che occupa del tutto i suoi quadretti, non si può oltrepassare, né con l'abilità Acrobazia né con simili capacità speciali.

Terreni e ostacoli

Le regole finora descritte in questo paragrafo ipotizzano che il personaggio si muova attraverso un'area sgombra di ostacoli o priva di terreni impervi. Ad ogni modo, nei dungeon o nelle terre selvagge non è detto che sia sempre così.

Terreno impervio: I terreni impervi, come pietrisco, dislivelli del suolo delle caverne, sottobosco fitto e simili, ostacolano il movimento. Ogni quadretto di terreno impervio conta come 2 quadretti di movimento (ogni movimento in diagonale conta come 3 quadretti). Un personaggio non può correre o caricare attraverso un terreno impervio.

Se un personaggio occupa quadretti di terreno di vario tipo, può muoversi soltanto alla velocità massima consentita dal più impervio tra i terreni occupati. (Questo è solitamente importante per le creature il cui spazio riempie più di quadretto, come un gigante).

Le creature volanti o incorporee non vengono ostacolate dai terreni impervi.

Ostacoli: Gli ostacoli, allo stesso modo dei terreni impervi, intralciano il movimento. Se un ostacolo intralcia il movimento, senza però bloccarlo del tutto, come un muro basso, ogni quadretto bloccato o ogni ostacolo tra due quadretti conta come 2 quadretti di movimento. Il personaggio deve pagare questo costo per superare la barriera, in aggiunta al costo per muoversi nel quadretto sull'altro lato. Se il personaggio non dispone di movimento a sufficienza per passare la barriera e muoversi dall'altra parte, non può superare la barriera. Alcuni ostacoli si possono attraversare soltanto con una prova di abilità (come Saltare o Scalare).





Va da sé che alcuni ostacoli bloccano completamente il movimento. Un personaggio non può muoversi attraverso ostacoli di questo tipo.

Le creature volanti o incorporee possono evitare la maggior parte degli ostacoli, anche se una parete alta fino al soffitto blocca tanto le creature volanti quanto quelle terricole.

Stringersi: Un personaggio, in alcuni casi, deve infilarsi o sgusciare attraverso un'area che è più piccola dello spazio da lui occupato. (Ciò vale a maggior ragione per quelle creature il cui spazio occupa più di un quadretto, come un gigante). Il personaggio può sgusciare attraverso o all'interno di uno spazio che deve essere largo almeno quanto la metà del suo spazio normale. Ad esempio, un ogre (il cui spazio è di 3 metri o 2 quadretti) può infilarsi o sgusciare attraverso uno spazio di almeno 1,5 metri (1 quadretto). Ogni movimento attraverso o all'interno di uno spazio ristretto conta come se fosse 2 quadretti, e mentre il personaggio si ritrova in uno spazio ristretto subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e una penalità di -4 alla CA.

Quando una creatura Grande (che di solito occupa fino a 4 quadretti) si comprime in uno spazio che è largo un quadretto, la miniatura della creatura occupa due quadretti, e si posiziona al centro della linea che separa i due quadretti. Il centro delle creature di taglia più grande viene individuato allo stesso modo nell'area ristretta.

Una creatura in movimento può restringersi per superare un avversario, ma non può terminare il suo movimento in un quadretto occupato.

Per comprimersi in uno spazio inferiore alla metà della propria larghezza, un personaggio deve usare l'abilità Artista della Fuga (pagina 70). Questi non può attaccare mentre usa Artista della Fuga per infilarsi o sgusciare attraverso uno spazio angusto, subisce una penalità di -4 alla CA e perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA.

Regole speciali di movimento

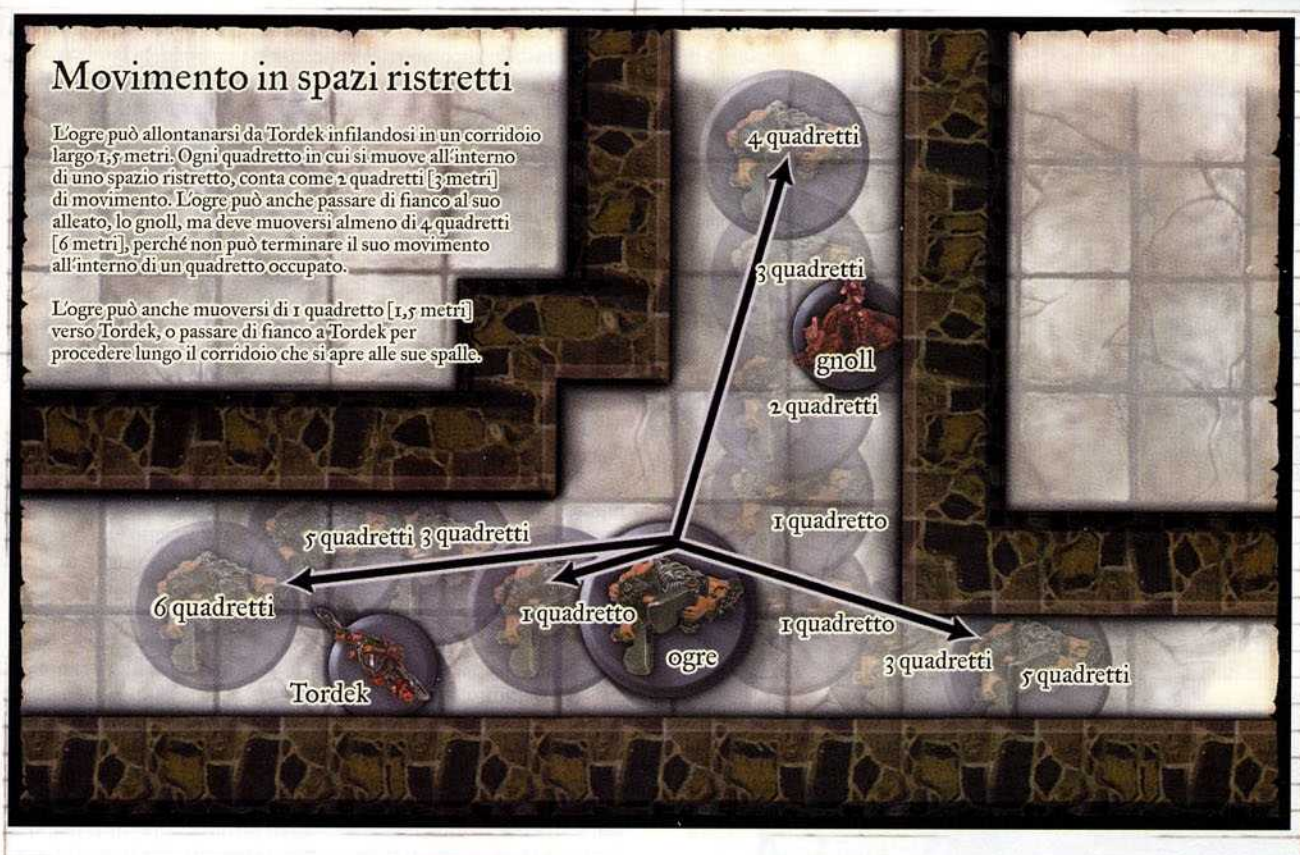
Queste regole gestiscono situazioni speciali di movimento.

Terminare accidentalmente il movimento in uno spazio illegale: A volte, un personaggio completa il suo movimento mentre si sposta all'interno di uno spazio in cui non gli è consentito fermarsi. Ad esempio, un personaggio può incorrere nell'attacco di opportunità di un monaco mentre attraversa un quadretto occupato da un alleato e finire stordito. Quando ciò si verifica, la miniatura va spostata nell'ultima posizione consentita occupata in precedenza, o nella posizione consentita più vicina, sempre che ne esista una.

Costo del movimento doppio: Quando il movimento del personaggio è intralciato in un qualche modo, il suo movimento di solito costa il doppio. Ad esempio, tutti i quadretti attraverso un terreno impervio contano come 2 quadretti, e ogni movimento in diagonale all'interno di questo tipo di terreno costa 3 quadretti (proprio come due normali spostamenti in diagonale).

Se il costo del movimento va raddoppiato due volte, allora ogni quadretto conta come 4 quadretti (o 6 nel caso di movimento in diagonale). Se il costo del movimento va raddoppiato tre volte, allora ogni quadretto conta come 8 quadretti (o 12 nel caso di movimento in diagonale), e così via. Questa costituisce un'eccezione alla regola generale per cui raddoppiare due volte equivale a triplicare.

Movimento minimo: A dispetto delle penalità al movimento, un personaggio può compiere un'azione di round completo per muoversi di 1,5 metri (1 quadretto) in qualsiasi direzione, anche in



diagonale. (Questa regola non permette però al personaggio di muoversi attraverso terreni invalicabili o dove il movimento è altrimenti impossibile). Questo tipo di movimento provoca attacchi di opportunità, come di norma (nonostante la distanza percorsa, questo non è un passo da 1,5 metri).

CREATURE GRANDI E PICCOLE IN COMBATTIMENTO

La posizione delle creature di taglia inferiore alla Piccola o superiore a quella Media è gestita da regole apposite. Questa sezione copre i fondamenti; la *Guida del Dungeon Master* contiene regole speciali per manovrare tanto le creature molto grandi quanto quelle molto piccole. L'immagine nella pagina seguente illustra creature di varia taglia.

Creature Minuscole, Minute e Piccolissime: Le creature molto piccole occupano meno di 1 quadretto di spazio. Ciò significa che più creature di questo tipo possono sostare nello stesso quadretto. Ad esempio, una creatura di taglia Minuscola (come un gatto) in genere occupa un spazio di 75 centimetri di lato, per cui fino a quattro dello stesso tipo possono occupare un unico quadretto. Venticinque creature di taglia Minuta o cento creature di taglia Piccolissima possono occupare uno stesso quadretto. Le creature che occupano meno di 1 quadretto di solito hanno una portata naturale di 0 metri, ossia non possono raggiungere i quadretti adiacenti. Devono entrare nel quadretto di un avversario per attaccare in mischia. Ciò provoca un attacco di opportunità da parte dell'avversario. Il personaggio può attaccare nel suo quadretto, quando necessario, quindi egli può attaccare normalmente questo tipo di creature. Poiché non hanno portata naturale, queste creature non minacciano i quadretti circostanti. È quindi possibile oltrepassarle senza provocare attacchi di opportunità. Esse inoltre non possono attaccare ai fianchi i nemici.

Creature Grandi, Enormi, Mastodontiche e Colossali: Le creature molto grandi occupano più di 1 quadretto. Ad esempio, un ogre (Grande) occupa uno spazio di 3 metri di lato (ossia, largo 2 quadretti).

Le creature che occupano più di 1 quadretto di solito hanno una portata naturale di 3 metri o superiore, ossia possono raggiungere bersagli che si trovano oltre i quadretti adiacenti. Ad esempio, un ogre può attaccare bersagli fino a 3 metri (2 quadretti) di distanza in qualsiasi direzione, anche in diagonale. (Questa è un'eccezione alla regola per cui 2 quadretti in diagonale corrispondono a una distanza di 4,5 metri).

A differenza di chi impugna un'arma con portata, una creatura con portata naturale superiore alla norma (1,5 metri o più) minaccia anche i quadretti intorno a sé. Una creatura con una portata superiore, di solito, ottiene un attacco di opportunità contro un personaggio che si avvicina, poiché questi attraversa e si muove entro la portata della creatura prima di poterla attaccare. (Se un personaggio fa un passo di 1,5 metri, non provoca questo attacco di opportunità).

Le creature di taglia Grande o superiore che usano armi con portata possono colpire fino al doppio della loro portata naturale, ma non possono colpire entro la loro portata naturale o più da vicino. Ad esempio, un ogre con una lancia lunga Grande potrebbe colpire avversari che si trovano a 4,5 o a 6 metri, ma non quelli a 1,5 o a 3 metri.

Tabella 8-4: Taglia delle creature e scala

Taglia della creatura	Esempio di creatura	Spazio[1]	Portata naturale[1]
Piccolissima	Mosca	15 cm	0
Minuta	Rospo	30 cm	0
Minuscola	Gatto	75 cm	0
Piccola	Halfling	1,5 m	1,5 m
Media	Umano	1,5 m	1,5 m
Grande (alta)	Ogre	3 m	3 m
Grande (lunga)	Cavallo	3 m	1,5 m
Enorme (alta)	Gigante delle nuvole	4,5 m	4,5 m
Enorme (lunga)	Bulette	4,5 m	3 m
Mastodontica (alta)	Statua animata di 15 m	6 m	6 m
Mastodontica (lunga)	Kraken	6 m	4,5 m
Colossale (alta)	Oggetto animato Colossale	7,5 m o più	7,5 m o più
Colossale (lunga)	Grande dragone rosso	7,5 m o più	6 m o più

1 Questi sono i valori tipici delle creature per la taglia indicata. Sono possibili alcune eccezioni.

MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO

A volte un personaggio si getta nella mischia corpo a corpo, ma di solito ottiene qualche vantaggio dal cercare una posizione migliore sia in attacco che in difesa. Questo paragrafo illustra le regole necessarie per portare attacchi tanto nelle situazioni a proprio favore quanto in quelle dove si è costretti a compiere un attacco a tutti i costi.

CONDIZIONI FAVOREVOLI E SFAVOREVOLI

A seconda delle circostanze, il personaggio può ottenere bonus o subire penalità al tiro per colpire. In generale, ogni modificatore di condizione creato dalla posizione dell'attaccante o dalla sua tattica si applica al tiro per colpire, mentre ogni modificatore di condizione creato dalla posizione del difensore, dal suo stato o dalla sua tattica si applica alla CA del difensore. Il DM stabilisce quali bonus o penalità applicare, usando la Tabella 8-5: "Modificatori al tiro per colpire" e la Tabella 8-6: "Modificatori alla Classe Armatura" come linee guida.

COPERTURA

Una delle migliori difese a disposizione è la copertura. Un personaggio, al riparo dietro a un albero, un muro in rovina, il lato di un carro o i bastioni di un castello, oltre a non essere individuabile, si può proteggere dagli attacchi, in particolare da quelli a distanza.

Ai fini di stabilire se un bersaglio è sotto copertura contro un attacco a distanza, si scelga un angolo del proprio quadretto. Se un fascio di rette, con l'origine in questo angolo, che congiunge un qualunque angolo del quadretto avversario, attraversa un quadretto o un contorno che blocca la linea di visuale, o un quadretto che fornisce copertura o che è occupato da un'altra creatura, il bersaglio ottiene una copertura (bonus di +4 alla CA).

Quando un personaggio porta un attacco in mischia contro un bersaglio adiacente, quest'ultimo è sotto copertura se qualsiasi linea che collega il quadretto del personaggio con quello dell'avversario attraversa un muro (compreso un muretto). Quando un personaggio porta un attacco in mischia contro un bersaglio che non è adiacente (come con un'arma con portata), si utilizzino le regole per stabilire la copertura contro gli attacchi a distanza.

Copertura e ostacoli bassi: Un ostacolo basso (come un muro che arriva alla cintura del personaggio) fornisce copertura, ma solo contro le creature che si trovano entro 9 metri (6 quadretti) da esso. L'attaccante può ignorare la copertura se è più vicino all'ostacolo del suo avversario.

Copertura e attacchi di opportunità: Un personaggio non può portare un attacco di opportunità contro un avversario che è sotto copertura nei suoi confronti.

Copertura e tiri salvezza sui Riflessi: La copertura conferisce un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi contro attacchi che hanno origine o esplodono in un punto dall'altro lato della copertura del personaggio. Si noti che gli effetti a propagazione (vedi pagina 176), come una *palla di fuoco*, possono aggirare gli angoli e quindi negare questo bonus di copertura.

Copertura e prove di Nascondersi: Il personaggio può usare la copertura per effettuare una prova di Nascondersi (pagina 77). Un personaggio privo di copertura di solito necessita di occultamento (ve-

Categorie di taglia delle creature

Colossale *Mastodontica* *Enorme* *Grande* *Media* *Piccola* *Minuscola*

Tabella 8-5: Modificatori al tiro per colpire

L'attaccante è...	In mischia	A distanza
Abbagliato	-1	-1
Ai fianchi del difensore	+2	-
In posizione sopraelevata	+1	+0
Intralciato	-2 [1]	-2 [1]
Invisibile	+2 [2]	+2 [2]
Prono	-4	- [3]
Ristretto in uno spazio	-4	-4
Scosso o spaventato	-2	-2

1 Un personaggio intralciato subisce inoltre una penalità di -4 alla Destrezza, che può influenzare il suo tiro per colpire.
2 Il difensore perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA. Questo bonus non si applica se il bersaglio è accecato.
3 Quando l'attaccante è prono non può usare la maggior parte delle armi a distanza, ma può comunque usare una balestra o le shuriken da posizione prona senza alcuna penalità.

Tabella 8-6: Modificatori alla Classe Armatura

Il difensore è...	In mischia	A distanza
Accecato	-2 [1]	-2 [1]
Colto alla sprovvista (come sorpreso, in equilibrio o in scalata)	+0 [1]	+0 [1]
Immobilizzato	-4 [2]	+0 [2]
In ginocchio o seduto	-2	+2
In lotta (ma l'attaccante non lo è)	+0 [1]	+0 [1, 3]
Indifeso (come paralizzato, addormentato o legato)	-4 [2]	+0 [2]
Intralciato	+0 [4]	+0 [4]
Occultato o invisibile	- Vedi "Occultamento" -	
Oltre una copertura	+4	+4
Prono	-4	+4
Ristretto in uno spazio	-4	-4
Stordito	-2 [1]	-2 [1]
Tremante	-2 [1]	-2 [1]

1 Il difensore perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA.
2 Si consideri la Destrezza del difensore uguale a 0 (modificatore di -5). I ladri possono portare attacchi furtivi contro difensori indifesi o immobilizzati.
3 Si effettui un tiro casuale per vedere quale combattente in lotta viene colpito. Quel difensore perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA.
4 Un personaggio intralciato subisce inoltre una penalità di -4 alla Destrezza.

di sotto) per effettuare una prova di Nascondersi.

Copertura leggera: Le creature, persino i propri nemici, possono fornire copertura contro gli attacchi in mischia, conferendo un bonus di +4 alla CA del personaggio. In ogni caso, la copertura leggera non conferisce né bonus ai tiri salvezza sui Riflessi né consente di effettuare prove di Nascondersi.

Copertura e creature grandi: Qualunque creatura il cui spazio è maggiore di 1,5 metri (1 quadretto) fornisce copertura in maniera leggermente diversa dalle creature di taglia più piccola. Una creatura di questo tipo può scegliere qualsiasi quadretto occupato per stabilire se un avversario è sotto copertura rispetto agli attacchi della creatura. Allo stesso modo, quando un personaggio attacca in mischia una creatura di questo tipo, può scegliere uno qualunque dei quadretti occupati dalla creatura per stabilire se essa sia sotto copertura rispetto al personaggio.

Copertura totale: Se il personaggio non ha alcuna linea di visuale contro il suo bersaglio, quest'ultimo beneficia di una copertura totale nei suoi confronti. Il personaggio non può portare un attacco di opportunità contro un bersaglio sotto copertura totale.

Gradi variabili di copertura: La copertura, in alcuni casi, può conferire un bonus superiore alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Ad esempio, un personaggio che sbircia dietro un angolo o attraverso una feritoia, ha senz'altro una copertura superiore a quella offerta da un muro basso o un ostacolo. In queste circostanze i normali bonus di copertura alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi si possono raddoppiare (a +8 e a +4, rispettivamente). Una creatura che beneficia di questa copertura migliorata ottiene a tutti gli effetti eludere migliorato contro tutti gli attacchi cui si applica il bonus ai tiri salvezza sui Riflessi (vedi la capacità "eludere migliorato" nella descrizione del ladro, pagina 41). La copertura migliorata fornisce inoltre un bonus di +10 alle prove di Nascondersi.

Il DM può imporre altre penalità o restrizioni agli attacchi sulla base del tipo di copertura. Ad esempio, per colpire in modo efficace attraverso una stretta apertura, il personaggio deve usare un'arma lunga perforante, come una freccia o una lancia. Va da sé che non ci sarà proprio verso di far passare un'ascia da battaglia o una picca attraverso una feritoia.

OCCULTAMENTO

Oltre alla copertura, un altro modo per evitare gli attacchi è di non far sapere agli avversari dove ci si trova. L'occultamento comprende tutte le circostanze in cui nulla impedisce a un colpo o un tiro di fare effet-





to, bensì qualcosa interferisce con la mira dell'attaccante. L'occultamento di per sé fornisce alla creatura contro cui è stato messo a segno un attacco una possibilità che l'attaccante la manchi.

L'occultamento di solito viene conferito da nebbia, fumo, un'area in penombra, erba alta, oscurità, fogliame o effetti magici che rendono difficile individuare la posizione di un bersaglio.

Ai fini di stabilire se un bersaglio è occultato contro un attacco a distanza, si scelga un angolo del proprio quadretto. Se un fascio di rette, con l'origine in questo angolo, che congiunge un qualunque angolo del quadretto avversario, attraversa un quadretto o un contorno che conferisce occultamento, allora il bersaglio è occultato.

Quando un personaggio porta un attacco in mischia contro un bersaglio adiacente, quest'ultimo è occultato se tutto il suo spazio si trova entro un effetto che conferisce occultamento (come una nube di fumo). Quando un personaggio porta un attacco in mischia contro un bersaglio che non è adiacente (come con un'arma con portata), si utilizzino le regole per stabilire l'occultamento contro gli attacchi a distanza.

Per contro, alcuni effetti magici (come gli incantesimi *distorsione* e *sfocatura*) forniscono occultamento contro tutti gli attacchi, quali che siano le eventuali condizioni di occultamento.

Probabilità di essere mancati per occultamento: L'occultamento di per sé fornisce alla creatura contro cui è stato messo a segno un attacco una probabilità del 20% che l'attaccante la manchi. Se l'attaccante colpisce, il difensore può effettuare un tiro percentuale sulla probabilità di essere mancati ai fini di sfuggire al colpo. (Per velocizzare il gioco, si effettuino entrambi i tiri nello stesso istante). Condizioni multiple di occultamento (come un difensore avvolto dalle nebbie o sotto gli effetti di un incantesimo *sfocatura*) non si sommano.

Occultamento e prove di Nascondersi: Il personaggio può usare l'occultamento per effettuare una prova di Nascondersi (pagina 77). Un personaggio privo di occultamento di solito necessita di copertura per effettuare una prova di Nascondersi.

Occultamento totale: Se il personaggio non ha alcuna linea di visuale contro il suo bersaglio, quest'ultimo beneficia di un occultamento totale nei suoi confronti. Il personaggio non può portare un attacco di opportunità contro un bersaglio sotto occultamento totale, anche se questi può attaccare nel quadretto dove pensa che si trovi il bersaglio. Un attacco messo a segno in un quadretto occupato da un nemico sotto occultamento totale ha una probabilità di fallimento del 50% (invece della normale probabilità di essere mancati del 20% di un avversario occultato).

Un personaggio non può portare un attacco di opportunità contro un avversario sotto occultamento totale, neppure conoscendo il quadretto o i quadretti occupati dall'avversario.

Ignorare occultamento: L'occultamento non ha sempre effetto. Un'area in penombra o l'oscurità non conferiscono alcun occultamento contro un avversario con scurovisione. I personaggi con la visione crepuscolare, sotto le stesse fonti di luce, vedono nitido a una distanza maggiore degli altri personaggi. Una torcia, ad esempio, permette a un elfo di vedere nitidamente fino a 12 metri di distanza in tutte le direzioni nel raggio della torcia, mentre un umano nelle stesse condizioni di luce può vedere solo fino a 6 metri. (Si noti che nebbia, fumo, fogliame e altri ostacoli visivi funzionano normalmente contro i personaggi dotati di visione crepuscolare o di scurovisione).

Anche se l'invisibilità conferisce occultamento totale, gli avversari che hanno l'uso della vista possono lo stesso effettuare delle prove di Osservare per stabilire la posizione dell'avversario invisibile. Un personaggio invisibile ottiene un bonus di +20 alle prove di Nascondersi se si muove o un bonus di +40 alle prove di Nascondersi se rimane immobile (anche se gli avversari non sono in grado di vedere il personaggio invisibile, potrebbero comunque stabilire la sua posizione da altri indizi esterni).

Gradi variabili di occultamento: Allo stesso modo della copertura, in genere non è necessario discriminare oltre i tipi di occultamento descritti sopra. Ad ogni modo, il DM può stabilire che alcune situazioni forniscono una copertura maggiore o minore del normale, modificando di conseguenza la percentuale di essere mancati. Ad esempio, una nebbia sottile potrebbe fornire soltanto una probabilità di essere mancati del 10%, mentre l'oscurità quasi totale potrebbe dar luogo a una probabilità di essere mancati del 40% (insieme a un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi).

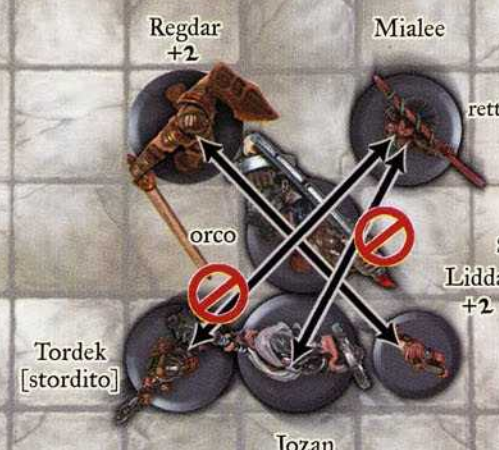
ATTACCARE AI FIANCHI

Un personaggio che compie un attacco in mischia ottiene un bonus di fiancheggiamento +2 contro un avversario, se quest'ultimo è minacciato su un lato o un angolo opposto del suo contorno da un alleato del personaggio.

In caso di dubbio su un attacco ai fianchi contro un avversario preso in mezzo a due personaggi alleati, si tracci una retta immaginaria per unire i centri (dei quadretti) di questi ultimi. Se la retta interseca il contorno opposto dello spazio occupato dall'avversario (compresi gli angoli di quel contorno), allora l'avversario è attaccato ai fianchi.

Eccezione: Un attaccante che occupa più di 1 quadretto, ottiene un bonus di fiancheggiamento se almeno uno dei suoi quadretti è vali-

Attaccare ai fianchi



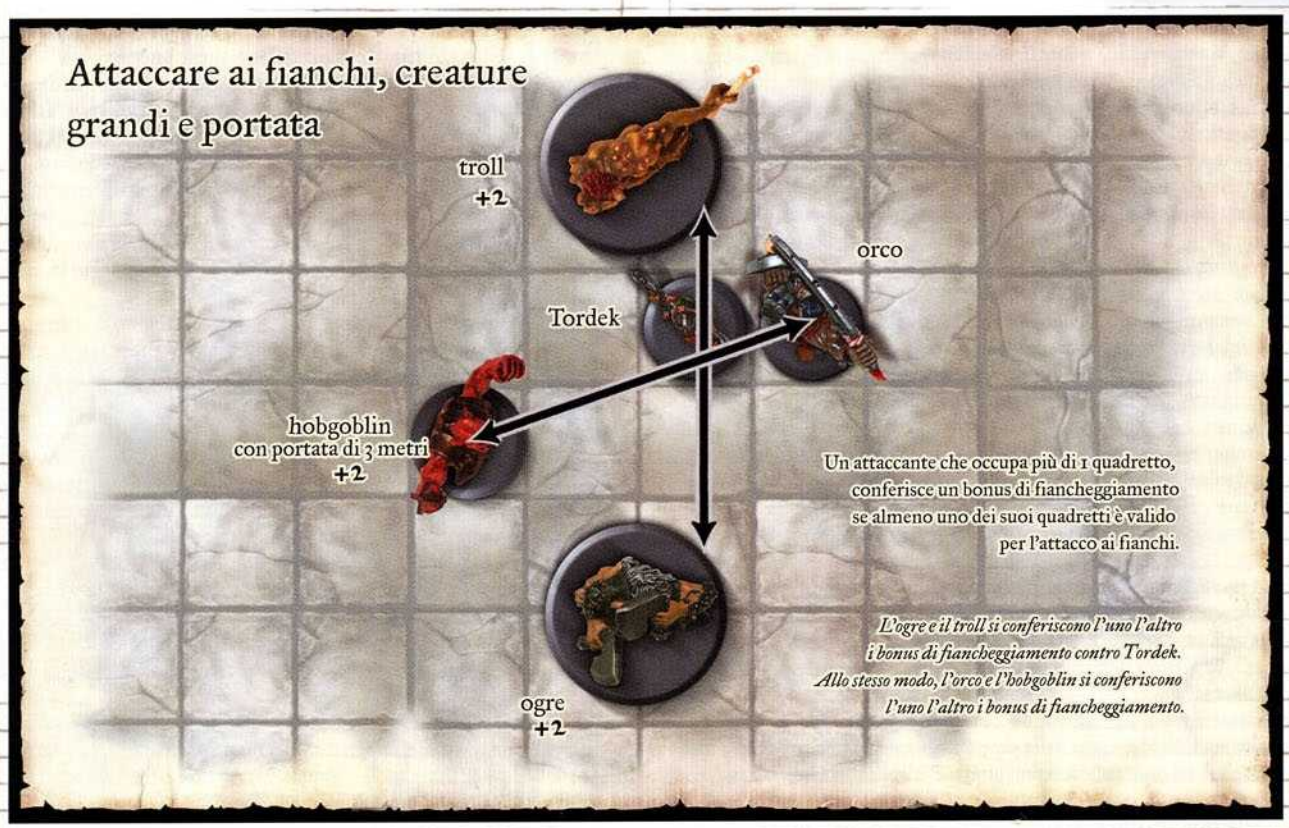
Una creatura o un personaggio che compie un attacco in mischia, ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contro la creatura attaccata, se quest'ultima è minacciata su un suo lato o angolo opposto da un nemico.

In caso di dubbio su un attacco ai fianchi contro un avversario preso in mezzo a due personaggi, si tracci una retta immaginaria per unire i centri di questi ultimi. Se la retta interseca il contorno opposto dello spazio della creatura [compresi gli angoli di quel contorno], allora i personaggi attaccano ai fianchi la creatura.

Soltanto una creatura che minaccia il difensore può aiutare l'attaccante a ottenere il bonus di fiancheggiamento.

Un attaccante che occupa più di 1 quadretto, ottiene un bonus di fiancheggiamento se ciascuno dei suoi quadretti è valido per l'attacco ai fianchi.

Qui, Regdar e Lidda si conferiscono l'uno l'altro i bonus di fiancheggiamento. Jozan non ottiene alcun bonus perché non c'è nessun alleato sul lato opposto dell'orco. Mialee non ottiene il bonus perché Tordek è stordito e non minaccia il quadretto occupato dall'orco.



do ai fini di un attacco ai fianchi.

Soltanto una creatura o un personaggio che minaccia il difensore può aiutare l'attaccante a ottenere il bonus di fiancheggiamento.

Le creature con portata di 0 metri non possono attaccare ai fianchi un avversario.

DIFENSORI INDIFESI

Un nemico indifeso è chiunque sia legato, addormentato, paralizzato, privo di sensi o altrimenti alla mercé del personaggio.

Attacco normale: Un personaggio indifeso subisce una penalità di -4 alla CA contro gli attacchi in mischia, ma nessuna penalità contro gli attacchi a distanza.



Una creatura indifesa non può applicare alcun bonus di Destrezza alla CA. In realtà, il suo punteggio di Destrezza va considerato come fosse 0 e il suo modificatore di Destrezza alla CA come se fosse -5 (un ladro potrà compiere un attacco furtivo contro la creatura).

Colpo di grazia: Un personaggio, con un'azione di round completo, può usare un'arma da mischia per dare un colpo di grazia a un nemico indifeso. Questi può anche usare un arco o una balestra, purché si trovi adiacente al bersaglio. Il personaggio colpisce automaticamente e mette a segno un colpo critico. Se il difensore sopravvive ai danni, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + danni inflitti) o morire. Un ladro che dà un colpo di grazia a un nemico indifeso, aggiunge anche i suoi danni extra per l'attacco furtivo.

Chi dà un colpo di grazia incorre negli attacchi di opportunità di tutti gli avversari che lo minacciano perché deve avere grande attenzione e compiere gesti precisi.

Non è possibile dare un colpo di grazia a una creatura immune ai colpi critici, come un golem. Il personaggio può dare un colpo di grazia a una creatura sotto occultamento totale, ma per fare ciò impiega due azioni di round completo consecutive (la prima per "trovare" la creatura dopo aver individuato il quadretto in cui è situata, e la seconda per dare il colpo di grazia).

ATTACCHI SPECIALI

Questa sezione descrive lottare, lanciare armi a spargimento (come l'acido o l'acquasanta), attaccare oggetti (come cercare di fare a pezzi uno scrigno chiuso a chiave), scacciare o intimorire non morti (per chierici e paladini) e una varietà di altri attacchi speciali.

AIUTARE UN ALTRO

Un personaggio può aiutare un amico ad attaccare o a difendersi negli scontri in mischia, distraendo o interferendo con un avversario. Se un personaggio può portare un attacco in mischia contro un avversario che ha già ingaggiato battaglia con un suo amico, il personaggio può tentare di aiutarlo con un'azione standard. Il personaggio compie un tiro per colpire contro CA 10. Se l'attacco va a segno, l'amico ottiene un bonus di circostanza +2 per attaccare quell'avversario o un bonus di circostanza +2 alla CA contro quell'avversario (a sua scelta), purché l'attacco sia effettuato prima del prossimo turno del personaggio. Più personaggi possono aiutare lo stesso amico; i bonus di questo tipo sono cumulabili.

È anche possibile usare questa azione per aiutare un amico in sva-

Tabella 8-7: Attacchi speciali

Attacco speciale	Descrizione sintetica
Aiutare un altro	Conferisce un bonus di +2 agli attacchi o alla CA di un alleato
Caricare	Si muove al doppio della velocità e attacca con un bonus di +2
Combattere con due armi	Combatte con un'arma in entrambe le mani
Combattere in sella	Combatte in sella a una cavalcatura
Disarmare	Fa cadere a terra un'arma dalle mani dell'avversario
Fintare	Nega il bonus di Des alla CA dell'avversario
Lanciare armi a spargimento	Lancia il recipiente di un liquido pericoloso contro un avversario
Lottare	Lotta con un avversario
Oltrepassare	Si muove e calpesta od oltrepassa un avversario
Sbilanciare	Sbilancia un avversario
Scacciare (intimorire) non morti	Catalizza energia positiva (o negativa) per respingere (o intimorire) i non morti
Spezzare	Spezza l'arma o lo scudo dell'avversario
Spingere	Spinge indietro un avversario di 1,5 metri o più

riati modi, come quando si trova sotto l'influenza di un incantesimo *ipnosi* o *sonno*, o per aiutare qualcun altro a effettuare una prova di abilità (vedi pagina 65).

CARICARE

Caricare è un'azione di round completo speciale che permette di muoversi fino al doppio della propria velocità e attaccare con la stessa azione. Ad ogni modo, il personaggio è limitato nel modo in cui si può muovere.

Movimento durante una carica: Un personaggio deve muoversi prima dell'attacco, non dopo. Questi deve muoversi di almeno 3 metri (2 quadretti) e fino al doppio della sua velocità contro l'avversario caricato. Il personaggio deve avanzare verso l'avversario su un terreno sgombro, e nulla deve intralciare il suo movimento (come un terreno impervio o ostacoli).

Di seguito viene spiegato che cosa si intende per "terreno sgombro". Innanzi tutto, il personaggio deve muoversi fino al primo spazio utile da cui può attaccare l'avversario. (Se questo spazio è occupato o altrimenti bloccato, il personaggio non può caricare). In secondo luogo, se una qualunque retta che va dallo spazio iniziale a quello finale, interseca un quadretto che blocca il movimento (come un muro), rallenta il movimento (come un terreno impervio) o contiene una creatura (persino un alleato), il personaggio non può caricare. (Le creature indifese non ostacolano una carica).

Se il personaggio all'inizio della carica non ha nella sua linea di visuale l'avversario, non può caricare quell'avversario.

Il personaggio non può fare un passo da 1,5 metri nello stesso round di una carica.

Se il personaggio è in grado di compiere soltanto un'azione standard o un'azione di movimento nel suo round, può caricare lo stesso, ma può muoversi fino alla sua velocità (invece del doppio della velocità). Il personaggio non può usare questa opzione, a meno che non sia obbligato a compiere soltanto un'azione standard o un'azione di movimento al suo turno (durante un round di sorpresa, ad esempio).

Attaccare con una carica: Il personaggio, al termine del suo movimento, può portare un unico attacco di mischia. Il personaggio, che sfrutta la spinta della carica a suo favore, ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire. Visto che una carica è sempre un'azione piuttosto avventata, il personaggio subisce tuttavia una penalità di -2 alla CA fino all'inizio del suo turno successivo.

Un personaggio in carica ottiene un bonus di +2 alle prove di Forza effettuate per oltrepassare e spingere un avversario (vedi "Oltrepassare" e "Spingere", di seguito)

Anche se possiede attacchi extra, per il bonus di attacco base abbastanza alto o per l'uso di più armi, il personaggio può effettuare un solo attacco nel corso di una carica.

Lance da cavaliere e attacchi in carica: Una lancia da cavaliere infligge danni raddoppiati se impugnata da un personaggio in sella durante una carica.

Armi preparate contro una carica: Lance, tridenti e altre armi perforanti infliggono danni raddoppiati quando preparate e usate contro un personaggio che sta effettuando una carica (vedi Tabella 7-5: "Armi", pagina 116, e "Preparare", pagina 160).



COMBATTERE CON DUE ARMI

Se il personaggio impugna un'arma nella mano secondaria, può ottenere con quell'arma un attacco extra per round. Tuttavia, combattere in questo modo è piuttosto difficile, e il personaggio subisce sia una penalità di -6 all'attacco normale o agli attacchi con la mano primaria sia una penalità di -10 agli attacchi con la mano secondaria. Il personaggio può ridurre queste penalità in due modi:

- Se l'arma secondaria è leggera, entrambe le penalità diminuiscono di 2. (Un colpo senz'armi è sempre considerato alla stregua di un'arma leggera).
- Il talento Combattere con Due Armi riduce di 2 la penalità alla mano primaria e di 6 la penalità alla mano secondaria.

La Tabella 8-8: "Penalità al combattere con due armi" riassume l'interazione di tutti questi fattori.

Armi doppie: Il personaggio può usare armi doppie per effettuare un attacco extra con la seconda estremità dell'arma, come se combattesse con due armi. Le penalità si applicano come se la seconda estremità dell'arma fosse un'arma leggera.

Tabella 8-8: Penalità al combattere con due armi

Circostanze	Mano primaria	Mano secondaria
Penalità normali	-6	-10
La seconda arma è leggera	-4	-8
Talento Combattere con Due Armi	-4	-4
La seconda arma è leggera più talento Combattere con Due Armi	-2	-2

Armi da lancio: Quando il personaggio usa armi da lancio in entrambe le mani, valgono le stesse regole. Si trattino i dardi o le shuriken come armi leggere, quando usate in questo modo, mentre le bolas, il giavellotto, la rete o la corda equivalgono ad armi a una mano.

COMBATTERE IN SELLA

Cavalcare una cavalcatura in battaglia dà numerosi vantaggi al personaggio (vedi l'abilità Cavalcare, pagina 71, e il talento Combattere in Sella, pagina 93).

Cavalli in combattimento: Cavalli da guerra e pony da guerra sono eccellenti destrieri. Viceversa, cavalli leggeri, pony e cavalli pesanti temono la battaglia. Se il personaggio non smonta da cavallo, deve effettuare una prova di Cavalcare con CD 20 a ogni round come azione di movimento per controllare cavalcature di questo tipo. Se supera la prova, il personaggio può compiere un'azione standard dopo l'azione di movimento. Se fallisce la prova, l'azione di movimento diventa un'azione di round completo e



il personaggio non può fare nient'altro fino al suo turno successivo.

La cavalcatura agisce al conteggio di iniziativa del cavaliere, come questi la controlla. Il cavaliere si muove alla velocità della cavalcatura, ma quest'ultimo usa la sua azione per muoversi.

Un cavallo (non un pony) è una creatura di taglia Grande (vedi "Creature grandi e piccole in cambattimento", pagina 149), e quindi occupa uno spazio di lato 3 metri (2 quadretti). Per semplicità si ipotizzi che, nel corso della battaglia, il cavaliere e la cavalcatura occupino lo stesso spazio.

Combattere in sella: Il personaggio con una prova di Cavalcare con CD 5, può condurre la cavalcatura con le ginocchia e usare entrambe le mani per attaccare o difendersi. Questa è un'azione gratuita.

Un cavaliere che attacca una creatura a piedi di taglia Media o più piccola, ottiene un bonus di +1 agli attacchi in mischia, poiché questi si trova in posizione sopraelevata. Se la cavalcatura si muove di più di 1,5 metri, il cavaliere può compiere un solo attacco in mischia. In pratica, il cavaliere, prima di attaccare, deve aspettare che la cavalcatura raggiunga l'avversario, quindi non potrà fare un attacco completo. Persino a piena velocità della cavalcatura, un personaggio in sella non subisce alcuna penalità agli attacchi in mischia.

Se la cavalcatura va alla carica, anche il cavaliere subisce la penalità alla CA derivante da una carica. Se il personaggio compie un attacco al termine della carica, questi ottiene il bonus conferito dalla carica. Un cavaliere che va alla carica in sella, infligge danni raddoppiati con una lancia da cavaliere (vedi "Caricare").

Un personaggio può usare armi a distanza, mentre la cavalcatura compie un movimento doppio, ma il cavaliere subisce una penalità di -4 al tiro per colpire. Un personaggio può usare armi a distanza con una penalità di -8, quando la cavalcatura è in corsa (velocità quadrupla). Il personaggio, in entrambi i casi, effettua il tiro per colpire, quando la cavalcatura ha completato metà del suo movimento. Il personaggio, mentre la cavalcatura è in movimento, può anche compiere un attacco completo con armi a distanza. Allo stesso modo, può compiere normalmente azioni di movimento, perciò, ad esempio, può caricare e tirare con una balestra leggera in un round mentre la cavalcatura è in movimento.

Lanciare incantesimi in sella: Un personaggio può lanciare un incantesimo normalmente se la cavalcatura si muove al massimo con il suo movimento normale (la sua velocità), prima o dopo aver lanciato. Se la cavalcatura si muove prima e dopo il lancio dell'incantesimo, allora il personaggio che lancia un incantesimo con la cavalcatura in movimento, deve superare una prova di Concentrazione per il movimento vigoroso (CD 10 + livello incantesimo) o perdere l'incantesimo. Se la cavalcatura va di corsa (velocità quadrupla), il personaggio può lanciare un incantesimo, quando la cavalcatura si è mossa fino al doppio della sua velocità, ma la prova di Concentrazione diventa più difficile a causa del movimento violento (CD 15 + livello incantesimo).

Se la cavalcatura cade in battaglia: Se la cavalcatura cade a terra, il personaggio deve superare una prova di Cavalcare con CD 15 per cadere in piedi senza subire danni. Se fallisce la prova, il personaggio subisce 1d6 danni.

Se il cavaliere cade dalla cavalcatura: Se il personaggio viene colpito e perde i sensi, ha una probabilità del 50% di rimanere in sella (o del 75% se monta su una sella militare). Altrimenti, cade a terra e subisce 1d6 danni. Una cavalcatura scossa, cioè senza cavaliere, evita di combattere.

DISARMARE

Un personaggio, con un attacco in mischia, può tentare di disarmare il suo avversario. Se il personaggio attacca con un'arma, fa saltare l'arma dalle mani dell'avversario, e la fa cadere a terra. Se il personaggio tenta di disarmare senz'armi, questi termina la sua azione con l'arma in pugno.

Se il personaggio tenta di disarmare un'arma da mischia, si seguano i passi indicati di seguito. Se l'oggetto che si cerca di disarmare non è un'arma da mischia, il difensore può opporsi lo stesso con un tiro per colpire, ma subisce una penalità e non può tentare di disarmare a sua volta, nel caso in cui il tentativo del personaggio fallisca.

Passo 1: Attacco di opportunità. Il personaggio provoca un attacco di opportunità da parte dell'avversario che tenta di disarmare. (Se il personaggio possiede il talento Disarmare Migliorato, non subisce alcun attacco di opportunità per aver tentato di disarmare). Se l'attacco di opportunità del difensore infligge danni, il tentativo di disarmare fallisce.

Passo 2: Tiri contrapposti. Il personaggio e il difensore compiono tiri per colpire contrapposti con le rispettive armi. Il combattente che impugna un'arma a due mani nel corso di un tentativo di disarmare ottiene un bonus di +4 al suo tiro per colpire, mentre quello che maneggia un'arma leggera subisce una penalità di –4. (Un colpo senz'armi è sempre considerato come arma leggera, perciò il personaggio che tenta di disarmare senz'armi subisce sempre questa penalità). Se i combattenti sono di taglie differenti, quello più grande ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire per ogni categoria di taglia in più. Se l'oggetto attaccato non è un'arma da mischia, il difensore subisce una penalità di -4 al tiro.

Passo 3: Conseguenze. Se il personaggio sconfigge il difensore, quest'ultimo viene disarmato. Se il personaggio ha effettuato l'azione di disarmare senz'armi, conclude l'attacco con un'arma in pugno. Se il personaggio era armato, l'arma del difensore è caduta a terra nel quadretto del difensore.

Se il personaggio fallisce il tentativo di disarmare, il difensore può subito reagire e, a sua volta, compiere un tentativo per disarmare il personaggio con lo stesso tipo di tiro per colpire in mischia contrapposto. Il difensore non provoca alcun attacco di opportunità da parte del personaggio. Se il difensore fallisce il suo tentativo di disarmare, il personaggio non ottiene a sua volta alcun tentativo gratuito per compiere un'azione di disarmare contro il difensore.

Nota: È impossibile disarmare un difensore che indossi guanti d'arme chiodati (pagina 119). Un difensore che usa un'arma agganciata a un guanto d'arme con sicura (pagina 124) ottiene un bonus di +10 per evitare di essere disarmato.

Afferrare oggetti

Un personaggio può compiere un'azione di disarmare per strappare un oggetto indossato dal bersaglio. Se il personaggio desidera afferrare quell'oggetto con le mani, l'azione di disarmare deve essere effettuata con un attacco senz'armi. Se l'oggetto non è saldo, o si può altrimenti strappare e tagliare via con facilità, l'attaccante ottiene un bonus di +4. A differenza di un normale tentativo di disarmare, un fallimento non consente al difensore di tentare a sua volta di disarmare il personaggio. A parte questa differenza, l'azione è in tutto e per tutto identica al tentativo di disarmare descritto sopra.

Un personaggio non può afferrare un oggetto saldo, senza prima aver immobilizzato chi lo indossa (vedi "Lottare"). Anche in quel caso, il difensore ottiene un bonus di +4 per opporsi al tentativo.

FINTARE

Come azione standard, il personaggio può effettuare una finta per fuorviare un avversario durante un combattimento in mischia, in modo che egli non possa evitare con pieno effetto il prossimo attacco. Per fintare, il personaggio deve superare una prova di Raggirare contrapposta a quella di Percepire Intenzioni del bersaglio. Il bersaglio può sommare il suo bonus di attacco base alla sua prova di Percepire Intenzioni. Se la prova di Raggirare del personaggio supera quella di Percepire Intenzioni del bersaglio, quest'ultimo, per il prossimo attacco in mischia del personaggio, non potrà usare il suo bonus di Destrezza alla CA (se presente). Questo attacco deve essere portato prima o nel corso del proprio turno successivo.

Fintare in questo modo contro una creatura non umanoide è difficoltoso siccome è difficile leggere i movimenti di una creatura strana; il personaggio subisce una penalità di -4. Contro una creatura di Intelligenza animale (1 o 2), il personaggio subisce una penalità di -8. Contro una creatura priva di Intelligenza, questa azione è impossibile.

Fintare è un'azione che non provoca alcun attacco di opportunità in battaglia.

Fintare con un'azione di movimento: Un personaggio con il talento Fintare Migliorato, può effettuare una finta con un'azione di movimento invece che con un'azione standard.

LANCIARE ARMI A SPARGIMENTO

Un'arma a spargimento è un'arma a distanza che, rompendosi all'impatto, spruzza o disperde il suo contenuto sul bersaglio e sulle creature o gli oggetti vicini. La maggior parte delle armi a spargimento è formata da liquidi, come acido o acquasanta, contenuti in fiale fragili, come quelle di vetro (vedi "Oggetti e sostanze speciali", pagina 127 per le caratteristiche di svariate armi a spargimento).

Il personaggio, per attaccare con un'arma a spargimento, deve compiere un attacco di contatto a distanza contro il bersaglio. Le armi da lancio non richiedono alcuna competenza, quindi il personaggio non subisce la penalità di -4 per non essere competente nel lancio di esse. Un colpo messo a segno infligge danni diretti al bersaglio, e spruzza danni a tutte le creature che si trovano entro un raggio di 1,5 metri dal bersaglio.

Il personaggio può anche mirare a una particolare intersezione della griglia. Tale situazione va trattata come un attacco a distanza contro CA 5. Ad ogni modo, se il personaggio mira all'intersezione della griglia, tutte le creature nei quadretti adiacenti subiscono danni da spruzzo, ma nessuna creatura subisce i danni diretti. (Il personaggio non può mirare all'intersezione di una griglia occupata da una creatura di taglia Grande o maggiore; in questo caso, il personaggio mira alla creatura).

Se il personaggio manca il suo bersaglio (una creatura o un'intersezione della griglia), tirare 1d8. Questo tiro determina la traiettoria errata del lancio; 1 significa che il colpo è tornato indietro (contro il personaggio), invece, da 2 a 8 rappresentano le creature in senso orario intorno all'intersezione della griglia o alla creatura bersaglio. Quindi, nella direzione appena trovata, si conti un numero di quadretti pari all'incremento di gittata del lancio. Ad esempio, se il personaggio fallisce un lancio con due incrementi di gittata e tira 1 su 1d8 per stabilire la traiettoria errata del lancio, l'arma a spargimento atterra sull'intersezione che si trova a 2 quadretti di distanza nella direzione del personaggio.

Una volta stabilito il punto di impatto dell'arma, essa infligge danni da spargimento contro tutte le creature che si trovano nei quadretti adiacenti.

Mancare con un'arma da lancio



Quando un'arma da lancio non va a segno, lanciare 1d8 e fare riferimento a questo diagramma per stabilire il punto di impatto dell'arma.

LOTTARE

Lottare significa afferrarsi e divincolarsi nella lotta. Questa è una mossa azzardata, ma a volte è preferibile immobilizzare i nemici invece che ucciderli, anche se spesso non si può neppure scegliere. La lotta per un mostro vuole dire tanto intrappolare un personaggio tra le fauci (la tattica preferita del verme purpureo) quanto bloccare qualcuno per scarnificarlo (l'attacco del leone crudele).

Prove di lottare

In una lotta corpo a corpo è necessario effettuare più prove di lottare contrapposte contro un avversario. Una prova di lottare è come un tiro per colpire in mischia. Il bonus di attacco a una prova di lottare è:

Bonus di attacco base + modificatore di Forza + modificatore di taglia speciale

Modificatore di taglia speciale: I modificatori di taglia speciali per una prova di lottare sono i seguenti: Colossale +16, Mastodontica +12, Enorme +8, Grande +4, Media +0, Piccola -4, Minuscola -8, Minuta -12, Piccolissima -16. Bisogna usare questo numero al posto del normale modificatore di taglia che si usa quando si effettua un tiro per colpire.

Iniziare una lotta

Il personaggio, per iniziare una lotta, deve afferrare e trattenere il bersaglio. Per iniziare una lotta, occorre mettere a segno un tiro per colpire in mischia. Se il personaggio possiede attacchi multipli in un round, può tentare di iniziare una lotta più volte (con bonus di attacco base via via minori).

Passo 1: Attacco di opportunità. Il personaggio provoca un attacco di opportunità da parte dell'avversario con cui tenta di lottare. Se l'attacco di opportunità del difensore infligge danni, il tentativo di lottare fallisce. (Alcuni mostri che lottano in corpo a corpo non provocano attacchi di opportunità quando cercano di iniziare una lotta, come pure i personaggi che possiedono il talento Lottare Migliorato). Se l'attacco di opportunità non viene messo a segno o non infligge danni, si proceda al Passo 2.

Passo 2: Afferrare. Il personaggio effettua un attacco di contatto in mischia per afferrare il bersaglio. Se il colpo non va a segno, il tentativo di lottare fallisce. Se il colpo va a segno, si proceda al Passo 3.

Passo 3: Trattenere. Il personaggio effettua una prova di lottare contrapposta come azione gratuita. Se vince la prova, il personaggio e il bersaglio sono in lotta; il personaggio infligge danni al bersaglio come con un colpo senz'armi.

Se perde la prova, il personaggio fallisce il tentativo di iniziare la lotta. Il personaggio perde in automatico se tenta di trattenere un bersaglio di una taglia maggiore di due o più categorie della sua taglia.

In caso di pareggio, vince quello con il modificatore alla prova di lottare maggiore. Se permane una situazione di parità, si ripete la prova di lottare contrapposta.

Passo 4: Continuare la lotta. Il personaggio, per continuare la lotta nei round successivi, deve entrare nello spazio del bersaglio. (Questo è un movimento gratuito e non va conteggiato sul movimento totale del personaggio in quel round). Il movimento, come di norma, provoca un attacco di opportunità da parte degli avversari che minacciano il personaggio, ma non da parte del bersaglio.

Se il personaggio non può entrare nello spazio del bersaglio, allora non può continuare la lotta e questi deve subito mollare la presa. Il personaggio, per lottare un'altra volta, deve ricominciare dal Passo 1.

Conseguenze della lotta

Un personaggio in lotta può attaccare o difendersi in modo limitato.

Nessun quadretto minacciato: Un personaggio in lotta non minaccia alcun quadretto.

Nessun bonus alla Destrezza: Un personaggio perde il bonus di Destrezza alla CA (se posseduto) contro gli avversari con cui non è in lotta. (Può invece utilizzarlo contro gli avversari con cui è in lotta).

Nessun movimento: Un personaggio in lotta non si può muovere normalmente. Il personaggio, tuttavia, può compiere una prova di lottare contrapposta (vedi sotto) per muoversi in lotta.

Se il personaggio è in lotta

Un personaggio coinvolto in una lotta (a prescindere da chi l'ha iniziata), può compiere una delle seguenti azioni. Alcune di queste azio-

ni rimpiazzano un attacco (invece di essere un'azione standard o un'azione di movimento). Se il bonus di attacco base del personaggio gli permette di compiere attacchi multipli, questi può tentare una delle seguenti azioni al posto di ciascuno dei suoi attacchi, ma a un bonus di attacco base via via inferiore.

Attaccare l'avversario: Il personaggio può portare un attacco con un colpo senz'armi, un'arma naturale o un'altra arma leggera contro un avversario coinvolto nella lotta. Il personaggio subisce una penalità di -4 per questo tipo di attacchi. Il personaggio in lotta non può attaccare con due armi, neppure se sono entrambe leggere.

Attivare un oggetto magico: Il personaggio può attivare un oggetto magico, purché quest'ultimo non richieda il completamento di un incantesimo (come nel caso delle pergamene). Il personaggio non deve compiere una prova di lottare per attivare l'oggetto.

Estrarre un'arma leggera: Il personaggio può estrarre un'arma leggera con un'azione di movimento, con una prova di lottare effettuata con successo.

Immobilizzare l'avversario: Il personaggio può immobilizzare l'avversario per 1 round, superando una prova di lottare contrapposta (effettuata invece di un attacco). Una volta che l'avversario è stato immobilizzato, si hanno a disposizione altre opzioni di lotta (vedi sotto).

Infliggere danni all'avversario: Il personaggio in lotta può infliggere danni al suo avversario in modo analogo a un colpo senz'armi. Si effettui una prova di lottare contrapposta invece dell'attacco. Se il personaggio vince la prova, questi infligge danni non letali come di norma (1d3 danni per attaccanti di taglia Media o 1d2 danni per attaccanti di taglia Piccola, più i modificatori di Forza). Se il personaggio vuole infliggere danni letali, subisce una penalità di -4 alla prova di lottare.

Eccezione: I monaci con un colpo senz'armi infliggono danni maggiori degli altri personaggi, e i danni sono letali. Tuttavia, essi possono scegliere di infliggere i loro danni come danni non letali in lotta, senza subire la solita penalità di -4 per la sostituzione dei danni letali con quelli non letali (vedi "Infliggere danni non letali", pagina 146).

Interrompere l'immobilizzazione di un altro: Se il personaggio è in lotta con un avversario che, a sua volta, immobilizza un'altra creatura, il personaggio può effettuare una prova di lottare contrapposta invece di un attacco. Se il personaggio vince la prova, spezza la presa che l'avversario ha sull'altra creatura. La creatura è ancora in lotta, ma non è più immobilizzata.

Lanciare un incantesimo: Il personaggio in lotta o immobilizzato (vedi sotto) può tentare di lanciare un incantesimo, purché il tempo di lancio non sia superiore a 1 azione standard, non richieda componenti somatiche (S) e l'incantatore abbia in mano le componenti materiali o i focus necessari. Qualunque incantesimo che richiede azioni precise e accurate, come disegnare un cerchio con la polvere di argento per la *protezione dal male*, non si può lanciare in lotta o da immobilizzati. Se l'incantesimo si può lanciare in lotta, il personaggio deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello incantesimo) o perdere l'incantesimo. Il personaggio non deve superare una prova di lottare per lanciare l'incantesimo.

Liberarsi dalla lotta: Un personaggio può sfuggire alla lotta, superando una prova di lottare contrapposta invece di compiere un attacco. Il personaggio, a sua scelta, può effettuare una prova di Artista della Fuga invece della prova di lottare, ma in questo caso occorre un'azione standard. Se più di un avversario è in lotta con il personaggio, il risultato della prova di lottare di quest'ultimo, per permettergli di liberarsi dalla lotta, deve battere tutti i risultati delle prove degli avversari. (Gli avversari non sono obbligati a trattenere il personaggio, se non vogliono). Se il personaggio si divincola, termina la sua azione muovendosi in uno spazio adiacente a quello del suo avversario.

Muoversi: Il personaggio può muoversi alla metà della sua velocità (trascinandosi appresso tutti quelli che sono coinvolti nella lotta), superando una prova di lottare contrapposta. In questo caso occorre un'azione standard e il personaggio deve battere tutti i risultati delle prove degli avversari per spostare la lotta.

Nota: Il personaggio ottiene un bonus di +4 per spostare un avversario immobilizzato, ma soltanto se non c'è nessun altro coinvolto nella lotta.

Recuperare una componente di incantesimo: Il personaggio in lotta, con un'azione di round completo, può estrarre una componente materiale dalla sua borsa. Il personaggio non deve superare una prova di lottare per recuperare una componente.

Usare l'arma di un avversario: Se l'avversario impugna un'arma leggera, il personaggio può usarla contro di lui. Si effettui una prova di lottare contrapposta al posto di un attacco. Se il personaggio vince la prova, questi può fare un tiro per colpire con una penalità di -4 (per fare ciò, non occorre un'altra azione). Il personaggio non entra in possesso dell'arma dopo aver compiuto questa azione.

Se il personaggio immobilizza un avversario

Un avversario immobilizzato è alla mercé del personaggio. Quest'ultimo, tuttavia, non ha la stessa libertà di azione della lotta. Il personaggio può tentare di infliggere danni all'avversario con una prova di lottare contrapposta (contro l'avversario) o può tentare di spostare la lotta (vedi sopra). Il personaggio, a sua scelta, può impedire all'avversario di parlare.

Il personaggio può usare un'azione di disarmare per rimuovere o strappare un oggetto ben saldo addosso a un avversario immobilizzato; quest'ultimo tuttavia ottiene un bonus di +4 al suo tiro per opporsi (vedi "Disarmare", sopra).

Il personaggio può rilasciare di sua volontà un personaggio immobilizzato con un'azione gratuita; in questo caso, il personaggio non è più in lotta con quell'avversario (e viceversa).

Il personaggio che immobilizza un avversario non può estrarre o usare un'arma (contro l'avversario immobilizzato o qualsiasi altro avversario), liberarsi dalla lotta, recuperare una componente di incantesimo, immobilizzare un altro personaggio né spezzare un'altra immobilizzazione.

Se il personaggio è immobilizzato da un avversario

Quando un avversario ha immobilizzato un personaggio, questi è tenuto immobile (ma non indifeso) per 1 round. Il personaggio immobilizzato subisce una penalità di -4 alla CA contro tutti gli altri avversari, a eccezione di quello che lo immobilizza. L'avversario, a sua scelta, può impedire al personaggio di parlare. Al suo turno, il personaggio può tentare di liberarsi dalla presa, effettuando una prova di lottare contrapposta invece di un attacco. Il personaggio, a sua scelta, può effettuare una prova di Artista della Fuga invece della prova di lottare, ma in questo caso occorre un'azione standard. Se il personaggio vince la prova, si libera dalla presa, ma è ancora considerato in lotta.

Unirsi a una lotta

Se il proprio bersaglio è già in lotta con qualcun altro, allora è possibile usare un attacco per iniziare una lotta, come sopra, tranne per il fatto che il bersaglio non ottiene alcun attacco di opportunità e che il tentativo di afferrare riesce in automatico. Il personaggio deve comunque effettuare una prova di lottare contrapposta per gettarsi nella lotta.

Se ci sono più combattenti coinvolti nella lotta, il personaggio ne sceglie uno contro cui effettuare la prova di lottare contrapposta.

Più combattenti nella lotta

Più combattenti possono essere coinvolti nella stessa lotta. Fino a quattro combattenti possono lottare contro un unico avversario nello stesso round. Creature che sono inferiori di una o più categorie di taglia contano la metà, creature che sono più grandi di una categoria di taglia contano il doppio e creature più grandi di due o più categorie di taglia contano il quadruplo.

Se ci sono più combattenti coinvolti nella lotta, il personaggio ne sceglie uno contro cui effettuare la prova di lottare contrapposta. L'eccezione è quando il personaggio tenta di liberarsi da una lotta; il risultato della prova di lottare deve battere tutti i risultati delle prove degli avversari.

OLTREPASSARE

Un personaggio può tentare di oltrepassare con un'azione standard durante il suo movimento o come parte di una carica. (In generale, il personaggio non può compiere un'azione standard durante un movimento; questa è un'eccezione). Con un'azione di oltrepassare, il personaggio, man mano che si muove, tenta di calpestare o di travolgere il suo avversario (e di muoversi attraverso il suo quadretto). Questi può oltrepassare soltanto avversari che hanno una taglia più grande, la stessa taglia o una taglia più piccola della sua. Il personaggio può effettuare soltanto un tentativo di oltrepassare per round. Se il personaggio tenta di oltrepassare, si seguano i passi indicati nel seguito.

Passo 1: Attacco di opportunità. Il personaggio provoca un attacco di opportunità da parte del difensore, poiché deve spostarsi al-

l'interno dello spazio occupato dal difensore.

Passo 2: L'avversario si sposta? Il difensore può limitarsi a evitare il personaggio. Se questi si sposta, non subisce alcun danno collaterale. Se il personaggio tenta l'azione di oltrepassare come parte di una carica, deve continuare a muoversi. (Il personaggio può sempre muoversi attraverso un quadretto occupato da qualcuno che lo lasci passare). In entrambi i casi, il tentativo di oltrepassare non va conteggiato tra le azioni di questo round (eccetto il movimento necessario per entrare nel quadretto dell'avversario). Se l'avversario non evita il personaggio, si prosegua al Punto 3.

Passo 3: L'avversario blocca il personaggio? Se l'avversario blocca il personaggio, entrambi devono compiere una prova di Forza o di Destrezza contrapposta (qualsiasi abilità che conferisca il modificatore superiore). Un combattente ottiene un bonus di +4 per ogni categoria di taglia più grande di quella Media o una penalità di -4 per ogni categoria di taglia più piccola di quella Media. Un personaggio che oltrepassa alla carica, ottiene un bonus di +2 alla prova di Forza. Il difensore ottiene un bonus di +4 se ha più di due gambe o se è altrimenti molto più stabile di un normale umanoide (come un nano). Se il personaggio vince la prova, il difensore cade prono. Se il personaggio perde la prova, il difensore può subito reagire e, a sua volta, compiere una prova di Forza o di Destrezza contrapposta (comprensiva dei modificatori di cui sopra, ma senza alcun altro modificatore) per tentare di far cadere prono il personaggio.

Passo 4: Conseguenze. Se il personaggio travolge il difensore gettandolo a terra prono, questi può continuare il suo movimento come di norma. Se il personaggio fallisce e cade prono a sua volta, deve arretrare di 1,5 metri e cadere prono, terminando così il suo movimento. Se il personaggio fallisce, ma non cade prono, deve arretrare di 1,5 metri e terminare così il suo movimento. Se quel quadretto è occupato, il personaggio cade prono in quel quadretto.

Oltrepassare Migliorato: Se il personaggio possiede il talento Oltrepassare Migliorato (pagina 99), il bersaglio non si può spostare.

Oltrepassare in sella (Travolgere): Se il personaggio tenta di oltrepassare in sella, la sua cavalcatura effettua la prova di Forza per stabilire il successo o il fallimento di un attacco di oltrepassare (e applica il suo modificatore di taglia, invece di quello del personaggio). Se il personaggio possiede il talento Travolgere (pagina 102) e tenta di oltrepassare in sella, l'avversario non può spostarsi, e se quest'ultimo cade prono in seguito all'attacco, la cavalcatura lo può colpire con gli zoccoli.

SBILANCIARE

Un personaggio può sbilanciare un avversario con un attacco senz'armi in mischia. Un personaggio può sbilanciare soltanto avversari che hanno una taglia più grande, la stessa taglia o una taglia più piccola della sua.

Compiere un attacco per sbilanciare: Il personaggio compie un attacco di contatto in mischia contro il suo bersaglio. Questo provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio, come di norma per gli attacchi senz'armi.

Se l'attacco riesce, il personaggio deve effettuare una prova di Forza contrapposta da un prova di Forza o di Destrezza del difensore (qualsiasi abilità che conferisca il modificatore superiore). Un combattente ottiene un bonus di +4 per ogni categoria di taglia più grande di quella Media o una penalità di -4 per ogni categoria di taglia più piccola di quella Media. Il difensore ottiene un bonus di +4 se ha più di due gambe o se è altrimenti molto più stabile di un normale umanoide (come un nano). Se il personaggio vince la prova, il difensore viene sbilanciato. Se il personaggio perde la prova, il difensore può subito reagire e, a sua volta, compiere una prova di Forza contrapposta a una prova di Forza o di Destrezza del personaggio per cercare di sbilanciarlo.

Evitare gli attacchi di opportunità: Se il personaggio possiede il talento Sbilanciare Migliorato (pagina 100) o se cerca di sbilanciare con un'arma (vedi sotto), non provoca alcun attacco di opportunità con un tentativo di sbilanciare.

Finire sbilanciati (proni): Un personaggio sbilanciato è prono (vedi Tabella 8-6: "Modificatori alla Classe Armatura", pagina 151). Alzarsi in piedi da prono è un'azione di movimento.

Sbilanciare un avversario in sella: Il personaggio può compiere un attacco per sbilanciare un avversario in sella. Il difensore può usare la sua abilità di Cavalcare invece della sua prova di Forza o di Destrezza. Se il tiro riesce, il cavaliere viene sbalzato dalla sella della sua cavalcatura.

Sbilanciare con un'arma: Alcune armi possono essere utilizzate per sbilanciare. In questo caso, il personaggio deve compiere un attacco di contatto in mischia con l'arma invece che un attacco di contatto in mischia senz'armi; il personaggio inoltre non provoca alcun attacco di opportunità.

Se il personaggio, nel corso del suo tentativo di sbilanciare, viene a sua volta sbilanciato, può lasciar cadere l'arma per non essere sbilanciato.

SCACCIARE O INTIMORIRE NON MORTI

I chierici e i paladini buoni e alcuni chierici neutrali possono catalizzare energia positiva che respinge (scaccia) o distrugge i non morti. I chierici malvagi e alcuni chierici neutrali possono catalizzare energia negativa che incute rispetto (intimorisce), controlla (comanda) o rafforza i non morti. Quale che sia l'effetto, il termine generale per questa attività è "scacciare". I personaggi che tentano di catalizzare la loro energia divina contro queste creature, effettuano delle prove di scacciare.

Prove di scacciare

Scacciare non morti è una capacità soprannaturale che un personaggio può utilizzare con un'azione standard. Non provoca alcun attacco di opportunità. Il personaggio deve mostrare il suo simbolo sacro per poter scacciare non morti. Scacciare è considerato un attacco.

Numero di volte al giorno: Un personaggio può tentare di scacciare non morti un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Questo numero può essere aumentato dal talento Scacciare Extra (pagina 100).

Raggio di azione: Il personaggio scaccia per primo il non morto più vicino che può essere scacciato e non può scacciare non morti che si trovano a oltre 18 metri di distanza o che sono sotto copertura totale rispetto al personaggio. Il personaggio non deve avere in linea di visuale il bersaglio, ma deve avere una linea di effetto sgombra (vedi di pagina 176).

Prova di scacciare: Innanzi tutto, si deve tirare una prova di scacciare per stabilire la potenza della creatura non morta che si può scacciare. Questa è una prova di Carisma (1d20 + il modificatore di Carisma). La Tabella 8-9: "Scacciare non morti" elenca i Dadi Vita del non morto più potente che il personaggio, in base al suo livello, può influenzare. Il personaggio, a un determinato tentativo di scacciare, può scacciare soltanto creature non morte i cui Dadi Vita siano pari o inferiori a quelli indicati dal risultato in tabella.

Danni da scacciare: Se il tiro sulla Tabella 8-9: "Scacciare non morti" consente al personaggio di scacciare una parte dei non morti presenti entro un raggio di 18 metri, per calcolare i danni da scacciare si tirino 2d6 + il livello del chierico + il modificatore di Carisma. Il risultato è il totale di Dadi Vita di non morti che si possono scacciare.

Se il punteggio di Carisma del personaggio è nella media o inferiore, è possibile (seppure insolito) tirare un minor numero di Dadi Vita di non morti scacciati rispetto a quelli indicati nella Tabella 8-9: "Scacciare non morti". Ad esempio, un chierico di 1° livello con un punteggio di Carisma nella media può ottenere un risultato della prova di scacciare di 19 (livello del chierico +3, o 4 DV), risultato sufficiente a scacciare un wight, ma poi potrebbe ottenere soltanto un 3 con il suo tiro dei danni da scacciare, risultato insufficiente per scacciare quel wight.

Il personaggio può tralasciare i non morti già scacciati che sono tuttora nel raggio di azione, così da non sprecare una prova di scacciare contro di loro.

Effetto e durata dello scacciare: I non morti scacciati rifuggono il personaggio nel modo più rapido e indolore possibile. Essi scappano per 10 round (1 minuto). Se non possono scappare, si mettono a tremare (per un bonus di +2 a qualsiasi tiro per colpire contro di essi). Ad ogni modo, se il personaggio si avvicina a meno di 3 metri da loro, i non morti riescono a superare gli effetti e riprendono ad agire normalmente. (Il personaggio può rimanere a meno di 3 metri senza interrompere l'effetto dello scacciare; solo non deve avvicinarsi). Il personaggio può attaccare i non morti con attacchi a distanza (da almeno 3 metri di distanza) e gli altri possono attaccarli con qualunque mezzo, senza interrompere l'effetto dello scacciare.

Distruggere non morti: Se i livelli del personaggio sono il doppio o più dei Dadi Vita dei non morti, è possibile distruggere i non morti che altrimenti verrebbero scacciati.

Tabella 8-9: Scacciare non morti

Risultato della prova di scacciare	Non morto più potente influenzato (Dadi Vita massimi)
0 o inferiore	Livello del chierico -4
1-3	Livello del chierico -3
4-6	Livello del chierico -2
7-9	Livello del chierico -1
10-12	Livello del chierico
13-15	Livello del chierico +1
16-18	Livello del chierico +2
19-21	Livello del chierico +3
22 o superiore	Livello del chierico +4

Come funziona scacciare

Il chierico Jozan e i suoi amici affrontano un gruppo di sette zombi guidati da un wight. Jozan, invocando la bontà e il potere di Pelor, solleva il suo disco del sole e tenta di respingere i non morti.

Innanzi tutto, il chierico effettua una prova di scacciare (1d20 + il modificatore di Car) per vedere qual è la creatura non morta più potente che può scacciare in questa azione. Il suo risultato è 9, quindi può soltanto scacciare non morti che abbiano al massimo un Dado Vita in meno dei suoi livelli. Jozan è di 3° livello e quindi, con questo tentativo, può scacciare creature di 2 Dadi Vita (come gli zombi umani) o di 1 Dado Vita (come gli scheletri umani), ma nessuna creatura di più di 2 Dadi Vita (come il wight, che ha 4 DV). Egli non ha il doppio dei livelli né degli zombi né del wight, e quindi non ne distruggerà nessuno.

In secondo luogo, il chierico tira i suoi danni da scacciare (2d6 + il livello di Jozan + il modificatore di Carisma) per calcolare il numero totale di Dadi Vita di creature che può influenzare. Il suo risultato è 11, a sufficienza per scacciare i cinque zombi più vicini (per un totale di 10 DV su un massimo di 11). I due zombi rimanenti e il wight non sono influenzati.

Al suo turno successivo, Jozan tenta un'altra volta di scacciare non morti. Questa volta il risultato della sua prova di scacciare è 21, a sufficienza per scacciare creature non morte che hanno fino a 6 DV. Il suo tiro dei danni da scacciare, tuttavia, è solo 7, quindi può scacciare solo 7 Dadi Vita di creature. Egli scaccia i due zombi più vicini (i rimanenti zombi di 2 DV), ma il resto di 3 DV dei danni da scacciare non basta per scacciare il wight di 4 DV.

Chierici malvagi e non morti

I chierici malvagi catalizzano energia negativa per intimorire (incutere rispetto) o comandare (controllare) non morti invece di catalizzare energia positiva per scacciarli o distruggerli. Un chierico malvagio effettua l'equivalente di una prova di scacciare. I non morti che sarebbero scacciati vengono invece intimoriti, e quelli che sarebbero distrutti vengono comandati.

Intimorito: Una creatura non morta intimorita trema come se fosse sottomessa (i tiri per colpire contro la creatura ottengono un bonus di +2). L'effetto dura 10 round.

Comandato: Una creatura non morta comandata è sotto il controllo mentale del chierico malvagio. Il chierico deve compiere un'azione standard per impartire ordini mentali a un non morto comandato. In ogni dato istante, il chierico può comandare un numero qualsiasi di non morti il cui numero totale di Dadi Vita non superi il suo livello di chierico. Egli può rinunciare di sua volontà al comando di qualunque creatura o creature non morte comandate per comandarne di nuove.

Dissolvere scacciare: Un chierico malvagio può catalizzare energia negativa per dissolvere l'effetto di scacciare di un chierico buono. Il chierico malvagio effettua una prova di scacciare come se tentasse di intimorire i non morti. Se il risultato della prova di scacciare è pari o superiore a quello della prova di scacciare ottenuto dal chierico buono che ha scacciato i non morti, allora i non morti non sono più scacciati. Il chierico malvagio tira i danni da scacciare, ossia 2d6 + il livello del chierico + il modificatore di Carisma per stabilire il numero di Dadi Vita di non morti che può influenzare in questo modo (come se li stesse intimorendo).

Rafforzare non morti: Un chierico malvagio può anche rinforzare in anticipo le creature non morte contro lo scacciare. Egli effettua una prova di scacciare come se tentasse di intimorire i non morti, ma il risultato di Dadi Vita sulla Tabella 8-9: "Scacciare non morti", diventa il numero effettivo di Dadi Vita delle creature non morte contro lo scacciare (purché il risultato sia più alto degli attuali Dadi Vita delle creature). Il sostegno dura 10 round. Un chierico non morto malvagio può rafforzare se stesso in questo modo.

Chierici neutrali e non morti

Un chierico di allineamento neutrale può scacciare non morti ma non intimorirli oppure intimorire i non morti ma non scacciarli. Vedi "Scacciare o intimorire i non morti", pagina 33, per ulteriori dettagli.

Anche se un chierico è neutrale, catalizzare energia positiva è una buona azione e catalizzare energia negativa è un'azione malvagia.

Paladini e non morti

A partire dal 4° livello, i paladini possono scacciare non morti come se fossero chierici di tre livelli inferiori al loro livello effettivo.

Scacciare altre creature

Alcuni chierici hanno la capacità di scacciare creature diverse dai non morti. Ad esempio, un chierico con il dominio del fuoco può scacciare o distruggere creature dell'acqua (come se fosse un chierico buono che scaccia non morti) e intimorire o comandare creature del fuoco (come se fosse un chierico malvagio che intimorisce non morti). Il risultato della prova di scacciare si calcola come di norma.

Altri usi dell'energia positiva o negativa

L'energia positiva o negativa, oltre a influenzare i non morti, può essere usata in molti altri modi. Ad esempio, un luogo sacro potrebbe essere custodito da un portale magico, accessibile da un chierico buono che effettua una prova di scacciare per influenzare almeno un non morto di 3 DV o che si distrugge al cospetto di un chierico malvagio in grado di compiere una prova analoga.

SPEZZARE

Il personaggio può usare un attacco in mischia con un'arma tagliente o contundente per colpire un'arma o uno scudo impugnati da un avversario. Se il personaggio tenta di spezzare un'arma, si seguano i passi indicati di seguito (attaccare oggetti impugnati, diversi dalle armi o dagli scudi, viene trattato sotto).

Passo 1: Attacco di opportunità. Il personaggio provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio a cui cerca di spezzare l'arma o lo scudo (se il personaggio possiede il talento Spezzare Migliorato non incorre in un attacco di opportunità per questo tentativo).

Passo 2: Tiri contrapposti. Il personaggio e il difensore compiono tiri per colpire contrapposti con le rispettive armi. Il combattente che impugna un'arma a due mani nel corso di un tentativo di spezzare, ottiene un bonus di +4 al suo tiro per colpire, mentre quello che maneggia un'arma leggera subisce una penalità di -4. Se i combattenti sono di

Tabella 8-10: Durezza e punti ferita di armature, armi e scudi comuni

Arma o scudo	Esempio	Durezza	PF[1]
Lama leggera	Spada corta	10	2
Lama a una mano	Spada lunga	10	5
Lama a due mani	Spadone	10	10
Arma leggera con impugnatura di metallo	Mazza leggera	10	10
Arma a una mano con impugnatura di metallo	Mazza pesante	10	20
Arma leggera con impugnatura	Ascia	5	2
Arma a una mano con impugnatura	Ascia da battaglia	5	5
Arma a due mani con impugnatura	Ascia bipenne	5	10
Arma da tiro	Balestra	5	5
Armatura	-	speciale[2]	bonus armatura x5
Buckler	-	10	5
Scudo leggero di legno	-	5	7
Scudo pesante di legno	-	5	15
Scudo leggero di metallo	-	10	10
Scudo pesante di metallo	-	10	20
Scudo torre	-	5	20

1 Il numero di pf indicato vale per armature, armi e scudi di taglia Media. Si divida per 2 per ogni categoria di taglia inferiore a quella Media, o si moltiplichi per 2 per ogni categoria di taglia superiore a quella Media.

2 Dipende dal materiale; vedi Tabella 9-9, pagina 166.

taglie differenti, quello più grande ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire per ogni categoria di taglia in più.

Passo 3: Conseguenze. Se il personaggio sconfigge il difensore, tira i danni e li infligge all'arma o allo scudo. Vedi Tabella 8-10: "Durezza e punti ferita di armature, armi e scudi comuni" per stabilire quanti danni vanno inflitti per distruggere un'arma o uno scudo.

Se il personaggio fallisce il tentativo di spezzare, non infligge alcun danno.

Spezzare un oggetto trasportato o indossato: Il personaggio non usa un tiro per colpire contrapposto per danneggiare oggetti trasportati o indossati. In questo caso, il personaggio deve compiere un tiro per colpire contro la CA dell'oggetto. Un oggetto indossato o trasportato ha una CA pari a 10 + il suo modificatore di taglia + il modificatore di Destrezza del personaggio che trasporta o indossa l'oggetto. Attaccare un oggetto trasportato o indossato provoca un attacco di opportunità, allo stesso modo che attaccare un oggetto impugnato. Per tentare di prendere un oggetto indossato dal difensore (come un mantello o un paio di occhiali) invece di danneggiarlo, vedi "Disarmare". Non si può danneggiare l'armatura indossata da un altro personaggio.

SPINGERE

Un personaggio può spingere con un'azione standard (un attacco) o come parte di una carica (vedi "Caricare", pagina 154). Un personaggio che dà una spinta, lo fa per spingere indietro un avversario invece di attaccarlo. Un personaggio può spingere soltanto avversari che hanno una taglia più grande, la stessa taglia o una taglia più piccola della sua.

Iniziare a spingere: Un personaggio innanzi tutto deve entrare nello spazio del difensore. Così facendo, il personaggio incorre negli attacchi di opportunità di tutti gli avversari che lo minacciano, compreso il difensore. (Se il personaggio possiede il talento Spingere Migliorato, non subisce alcun attacco di opportunità del difensore). Qualsiasi attacco di opportunità effettuato da altri nemici diversi dal difensore contro il personaggio nel corso di una spinta, ha una probabilità del 25% di colpire per sbaglio il difensore, e qualsiasi attacco di opportunità effettuato da altri compagni diversi dal personaggio contro il difensore, ha una stessa probabilità del 25% di colpire per sbaglio il personaggio. (Quando qualcuno compie un attacco di opportunità, prima effettua il tiro per colpire e poi tira per vedere se l'attacco è andato fuori bersaglio).

In secondo luogo, il personaggio e il difensore compiono prove di Forza contrapposte. Ciascuno ottiene un bonus di +4 per ogni categoria di taglia più grande di quella Media o una penalità di -4 per ogni categoria di taglia più piccola di quella Media. Un personaggio che sta caricando ottiene un bonus di +2. Il difensore ottiene un bonus di +4 se ha più di due gambe o se è altrimenti molto stabile (come un nano).

Effetti dello spingere: Se il personaggio vince la prova di Forza del difensore, lo spinge indietro di 1,5 metri. Se questi desidera muoversi con il difensore, può spingerlo a una distanza aggiuntiva di 1,5 metri per ogni 5 punti con cui ha superato la prova del difensore. Il personaggio comunque non può procedere oltre il suo normale limite di movimento. (*Nota:* Il difensore provoca attacchi di opportunità quando viene spinto. Lo stesso accade al personaggio, se si muove con l'avversario. I due non si provocano attacchi di opportunità a vicenda, in conseguenza di questo movimento).

Se il personaggio perde la prova di Forza del difensore, questi viene a sua volta spinto indietro di 1,5 metri in linea retta nello spazio dove si trovava prima dell'attacco. Se quello spazio è occupato, il personaggio cade prono in quell'area.

AZIONI SPECIALI DI INIZIATIVA

I metodi qui presentati permettono al personaggio di cambiare il suo ordine d'azione in battaglia, avendo modificato il suo ordine di iniziativa.

PREPARARE

L'azione di preparare consente al personaggio di organizzare un'azione tardiva, al termine del suo turno, ma prima dell'inizio di quello successivo. Preparare è un'azione standard. Non provoca alcun attacco di opportunità (anche se potrebbe farlo l'azione preparata).

Preparare un'azione: Il personaggio può preparare soltanto azioni standard, azioni di movimento o azioni gratuite. Per preparare un'azione, il personaggio deve dichiarare l'azione che andrà a compiere e le condizioni in cui la compierà. Ad esempio, il personaggio potrebbe dichiarare che lancerà una freccia a chiunque passi attraverso una certa porta. A partire da quel momento, in qualsiasi istante prima della sua azione successiva, il personaggio può compiere l'azione preparata in risposta a quelle condizioni. L'azione preparata avviene prima di quella che la innesca. Se l'azione preparata fa parte delle attività di un altro personaggio, allora si interrompe quel personaggio. Nell'ipotesi che questi possa proseguire, egli, al termine dell'azione preparata, tornerà a fare ciò che stava facendo prima di essere interrotto.

Il risultato di iniziativa del personaggio cambia. Il risultato di iniziativa per la durata dell'incontro è il conteggio a cui è stata compiuta l'azione preparata, e si agisce subito prima del personaggio che ha innescato l'azione preparata.

Il personaggio può fare un passo di 1,5 metri come parte della sua azione preparata, ma soltanto se nello stesso round non copre altra distanza. Ad esempio, se il personaggio si muove in avanti per aprire una porta e poi preparare un'azione per menare un fendente al primo che passa, non può fare un passo di 1,5 metri insieme all'azione preparata (poiché ha già fatto un movimento in questo round).

Conseguenze sull'iniziativa del preparare: Il risultato di iniziativa diventa il conteggio a cui è stata compiuta l'azione preparata. Se si arriva all'azione successiva senza aver compiuto l'azione preparata, non si è obbligati a compierla (anche se si può preparare ancora la stessa azione). Se si compie l'azione preparata nel round successivo, prima che arrivi il turno regolare, l'iniziativa sale al nuovo valore nell'ordine di combattimento, ma non si ottiene alcuna azione normale in quel round.

Distrarre incantatori: Il personaggio può preparare un attacco contro un incantatore con l'attivazione "se inizia a lanciare un incantesimo". Se il personaggio infligge danni all'incantatore, quest'ultimo può perdere l'incantesimo che tentava di lanciare (secondo il risultato della sua prova di Concentrazione).

Preparare un controincantesimo: Il personaggio può preparare un controincantesimo contro un incantatore (a volte con l'attivazione "se inizia a lanciare un incantesimo"). In questo caso, quando l'incantatore inizia un incantesimo, il personaggio può identificarlo con una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo). Se il personaggio lo identifica e può lanciare lo stesso incantesimo (ossia, il personaggio può lanciare l'incantesimo perché lo ha già preparato, se prepara gli incantesimi), questi può lanciare l'incantesimo come controincantesimo e spezzare in automatico l'incantesimo dell'altro incantatore. Il controincantesimo funziona persino se un incantesimo è divino e l'altro arcano.

Un incantatore può usare *dissolvi magie* per lanciare un controincantesimo contro un altro incantatore, ma non sempre funziona.

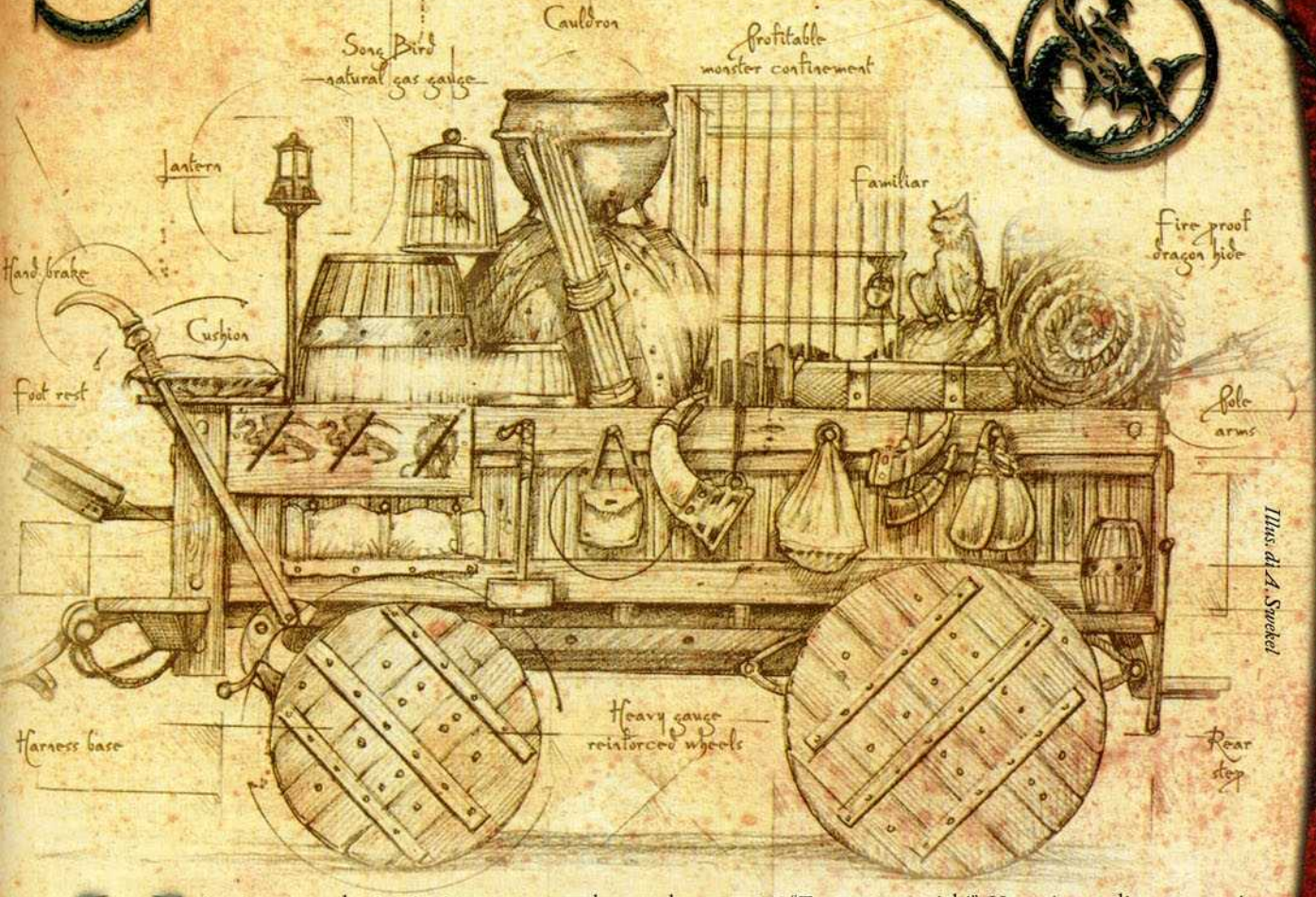
Preparare un'arma contro una carica: Il personaggio può preparare certe armi perforanti e posizionarle per ricevere cariche (vedi Tabella 7-5: "Armi", pagina 116). Un'arma preparata di questo tipo infligge danni raddoppiati, se con essa si colpisce un avversario in carica.

RITARDARE

Un personaggio che sceglie di ritardare, non compie alcuna azione e poi agisce normalmente al conteggio di iniziativa in cui decide di farlo. Un personaggio che ritarda, di proposito riduce il suo risultato di iniziativa per l'intera durata della battaglia. Quando il suo nuovo (e più basso) conteggio di iniziativa si ripete più avanti nello stesso round, egli può agire normalmente. Il personaggio può dichiarare il suo nuovo risultato di iniziativa o temporeggiare e agire poi nel round, fissando a quel punto il suo nuovo conteggio di iniziativa.

Ritardare è utile se il personaggio deve vedere che cosa fanno gli alleati o che cosa stanno per fare gli avversari prima di decidere il da farsi. Il prezzo da pagare è la perdita dell'iniziativa. Il personaggio non può recuperare in alcun modo il tempo perso per decidere il da farsi. In ogni caso, non si può interrompere l'azione di qualcun altro (come invece accade con un'azione preparata).

Conseguenze sull'iniziativa del ritardare: Il risultato di iniziativa diventa il conteggio in cui il personaggio decide di agire in ritardo. Se arriva il turno successivo del personaggio e questi non ha ancora compiuto un'azione, questi non è costretto a ritardare l'azione (sebbene possa ritardare di nuovo). Se il personaggio posticipa l'azione al round successivo, prima del suo turno normale, il suo conteggio di iniziativa sale a quel nuovo valore nell'ordine di battaglia, e perde la sua azione normale per quel round.



Illus. di A. Swekel

Viaggiare verso destinazioni sempre nuove ha grande importanza nel gioco, almeno quanto combattere e lanciare incantesimi. Questo capitolo comprende la capacità di trasporto e l'ingombro, il movimento via terra e attraverso luoghi d'avventura, l'esplorazione e il tesoro.

CAPACITÀ DI TRASPORTO

Le regole sull'ingombro determinano quanto l'armatura e l'equipaggiamento di un personaggio lo rallentino. L'ingombro si divide in due parti: ingombro dell'armatura e ingombro del peso totale.

Ingombro dell'armatura: L'armatura di un personaggio (come indicato nella Tabella 7-6: "Armature e scudi") definisce il suo bonus massimo di Destrezza alla CA, la sua penalità di armatura alla prova, la sua velocità e quanto si muove velocemente quando corre. A meno che il personaggio non sia particolarmente debole o non stia trasportando molta attrezzatura, questo è tutto quello che si deve sapere. L'attrezzatura extra che trasporta il personaggio, come armi e corda, non lo rallenterà più di quanto non faccia già la sua armatura.

Tuttavia, se il personaggio è debole o sta trasportando molta attrezzatura, allora bisogna calcolare l'ingombro del peso. Farlo è molto importante quando il personaggio sta tentando di trasportare qualche oggetto pesante, come una cassa del tesoro.

Peso: Nel caso si intenda determinare se l'attrezzatura di un personaggio sia abbastanza pesante da rallentarlo (più di quanto non faccia già la sua armatura), calcolare il peso totale di armatura, armi e attrezzatura. Confrontare questo totale con la Forza del personaggio nella Tabella 9-1: "Capacità di trasporto". In base a come il peso si confronta con la capacità di trasporto, il personaggio sta trasportando un carico leggero, medio o pesante. Come l'armatura, anche il carico fornisce al personaggio un bonus massimo di Destrezza alla CA, una penalità alla prova (che funziona come una penalità di armatura alla prova), una velocità e un fattore di corsa, come indicato nella Tabella 9-2: "Trasportare carichi". Un carico medio o pesante influisce sulle abilità del personaggio come quando indossa un'armatura media o pesante. Trasportare un peso leggero, invece, non lo ingombra affatto.

Se il personaggio indossa un'armatura, bisogna usare il valore peggiore (dell'armatura o del peso) per ogni categoria. Non bisogna sommare le penalità.

Per esempio, il nano Tordek indossa una corazza a scaglie. Come mostrato dalla Tabella 7-6: "Armature e scudi", essa riduce il suo bonus massimo di Destrezza alla CA a +3, gli infligge una penalità di armatura alla prova di -4 e limita la sua velocità a 4,5 metri (se non fosse che, in qualità di nano, la sua velocità rimane uguale anche quando ha l'ingombro di peso o armatura). Il peso totale della sua attrezzatura, inclusa l'armatura, è di 35,75 kg. Con una Forza di 15 la sua capacità di trasporto massima (peso massimo) è di 100 kg. Per lui un carico medio è di 33,5 kg o più e un carico pesante è di 67 kg o più, quindi sta trasportando un carico medio. Controllando nella colonna carico medio della Tabella 9-2: "Trasportare carichi", il giocatore Emanuele vede che queste cifre corrispondono o sono inferiori alle penalità che Tordek sta già subendo perché indossa una corazza a scaglie, quindi non subisce penalità extra per l'ingombro.

Mialee ha Forza 10 e sta trasportando 14 kg di attrezzatura. La sua capacità per un carico leggero è 16,5 kg, quindi sta trasportando un carico leggero (nessuna penalità). Trova 500 monete d'oro (che pesano 5 kg) e le aggiunge al suo carico, che diventa così un carico medio. Facendolo riduce la sua velocità da 9 a 6 metri, ha una penalità alla prova di -3 e fissa il suo bonus massimo di Destrezza alla CA a +3 (che va bene per lei, dal momento che è comunque il suo bonus di Destrezza).

Successivamente Mialee viene colpita e perde conoscenza in un combattimento, Tordek

Tabella 9-1: Capacità di trasporto

Punteggio di Forza	Carico leggero	Carico medio	Carico pesante
1	fino a 1,5 kg	2 - 3 kg	3,5 - 5 kg
2	fino a 3 kg	3,5 - 6,5 kg	7 - 10 kg
3	fino a 5 kg	5,5 - 10 kg	10,5 - 15 kg
4	fino a 6,5 kg	7 - 13 kg	13,5 - 20 kg
5	fino a 8 kg	8,5 - 16,5 kg	17 - 25 kg
6	fino a 10 kg	10,5 - 20 kg	20,5 - 30 kg
7	fino a 11,5 kg	12 - 23 kg	23,5 - 35 kg
8	fino a 13 kg	13,5 - 26,5 kg	27 - 40 kg
9	fino a 15 kg	15,5 - 30 kg	30,5 - 45 kg
10	fino a 16,5 kg	17 - 33 kg	33,5 - 50 kg
11	fino a 19 kg	19,5 - 38 kg	38,5 - 57,5 kg
12	fino a 21,5 kg	22 - 43 kg	43,5 - 65 kg
13	fino a 25 kg	25,5 - 50 kg	50,5 - 75 kg
14	fino a 29 kg	29,5 - 58 kg	58,5 - 87,5 kg
15	fino a 33 kg	33,5 - 66,5 kg	67 - 100 kg
16	fino a 38 kg	38,5 - 76,5 kg	77 - 115 kg
17	fino a 43 kg	43,5 - 86,5 kg	87 - 130 kg
18	fino a 50 kg	50,5 - 100 kg	100,5 - 150 kg
19	fino a 58 kg	58,5 - 116,5 kg	117 - 175 kg
20	fino a 66,5 kg	67 - 133 kg	133,5 - 200 kg
21	fino a 76,5 kg	77 - 153 kg	153,5 - 230 kg
22	fino a 86,5 kg	87 - 173 kg	173,5 - 260 kg
23	fino a 100 kg	100,5 - 200 kg	200,5 - 300 kg
24	fino a 116,5 kg	117 - 233 kg	233,5 - 350 kg
25	fino a 133 kg	133,5 - 266,5 kg	267 - 400 kg
26	fino a 153 kg	153,5 - 306,5 kg	307 - 460 kg
27	fino a 173 kg	173,5 - 346,5 kg	347 - 520 kg
28	fino a 200 kg	200,5 - 400 kg	400,5 - 600 kg
29	fino a 233 kg	233,5 - 466,5 kg	467 - 700 kg
+10	x4	x4	x4

vuole trasportarla fuori dal dungeon. Lei pesa 52 kg e la sua attrezzatura 14 kg (o 19 kg con l'oro), quindi Tordek non può riuscire a trasportare sia lei che l'attrezzatura, perché lo costringerebbe oltre al suo carico massimo di 100 kg. Fortunatamente Jozan prende l'attrezzatura e l'oro di Mialee, e Tordek se la carica sulle spalle, arrivando a trasportare 87,5 kg. Può farcela, ma è un carico pesante. Il suo bonus massimo di Destrezza alla CA scende a +1, la sua penalità alla prova sale da -4 (la penalità di armatura alla prova con corazza a scaglie) a -6 (la penalità alla prova per un carico pesante) e ora corre a velocità tripla invece che quadrupla.

Sollevare e trascinare: Un personaggio può sollevare sopra la testa fino al carico massimo.

Un personaggio può sollevare dal terreno fino al doppio del carico massimo, ma può solo barcollare con esso. Mentre è sovraccaricato in questo modo, il personaggio perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA e può solo muoversi di 1,5 metri per round (come azione di round completo).

Un personaggio generalmente può spingere o trascinare sul terreno fino a cinque volte il carico massimo. Condizioni favorevoli (terreno liscio, trascinare un oggetto scorrevole) possono raddoppiare queste cifre, e circostanze sfavorevoli (terreno dissestato, spingere un oggetto che s'incaglia) possono ridurle a una volta e mezza o meno.

Creature più grandi e più piccole: I valori nella Tabella 9-1: "Capacità di trasporto" sono per creature bipedi di taglia Media. Creature bipedi più grandi possono trasportare più peso in base alla categoria di taglia: Grande x2, Enorme x4, Mastodontica x8 e Colossale x16. Creature bipedi più piccole possono trasportare meno peso in base alla categoria di taglia: Piccola x3/4, Minuscola x1/2, Minuta x1/4 e Piccolissima x1/8. Quindi, un umano con un punteggio di Forza aumentato magicamente al pari di quello di un gigante avrebbe comunque maggiori difficoltà a sollevare, per esempio, un cavallo o un macigno di quante ne avrebbe un gigante.

Le creature quadrupedi, come i cavalli, possono trasportare pesi superiori. Al posto dei precedenti modificatori, moltiplicare il valore corrispondente al punteggio di Forza sulla Tabella 9-1 come segue: Piccolissima x1/4, Minuta x1/2, Minuscola x3/4, Piccola x1, Media x1,5, Grande x3, Enorme x6, Mastodontica x12 e Colossale x24.

Per esempio, l'elfa Mialee con Forza 10 può trasportare fino a 50 kg, mentre l'halfling Lidda con Forza 10 può trasportare solo 37,5 kg. Un asino, animale Medio con Forza 10, può trasportare fino a 100 kg.

Forza spaventosa: Per punteggi di Forza non elencati, determinare la capacità di trasporto in questo modo. Trovare il punteggio di Forza tra 20 e 29 che abbia la stessa unità decimale del punteggio di Forza della creatura. Moltiplicare questo valore per 4 se la Forza della creatura è nella trentina, per 16 se è nella quarantina, per 64 se è nella cinquantina e così via. Per esempio, un gigante delle nuvole con Forza 35 può trasportare quattro volte ciò che può trasportare una creatura con Forza 25: i normali 1.600 kg vanno moltiplicati per quattro poiché il gigante delle nuvole ha taglia Enorme, per un totale complessivo di 6.400 kg.

Tabella 9-2: Trasportare carichi

Carico	Des max	Penalità alla prova	Velocità (9 metri)	Velocità (6 metri)	Correre
Medio	+3	-3	6 m	4,5 m	x4
Pesante	+1	-6	6 m	4,5 m	x3

MOVIMENTO

I personaggi trascorrono molto tempo a spostarsi da un luogo all'altro. Se un personaggio deve raggiungere una torre malvagia, può scegliere di camminare lungo la strada, noleggiare una barca per remare lungo il fiume o tagliare attraverso i campi a cavallo. Può salire su un albero per avere una vista migliore dei dintorni, scalare montagne o guadare torrenti.

Il DM regola il passo di una sessione di gioco, così da determinare quando il movimento è tanto importante da dover essere misurato. Durante scene casuali è preferibile non doversi preoccupare del movimento. Se un personaggio è appena arrivato in una nuova città e fa un giro per dare un'occhiata, nessuno ha bisogno di sapere esattamente quanti round o minuti impiega per completarlo.

Vi sono tre scale di movimento nel gioco:

- Tattico, per il combattimento, misurato in metri (o quadretti) per round.
- Locale, per esplorare una zona, misurato in metri al minuto.
- Via terra, per muoversi da un posto all'altro, misurato in km all'ora o al giorno.

Tipi di movimento: Quando si muovono nelle differenti scale di movimento, le creature generalmente camminano, vanno veloci o corrono.

Tabella 9-3: Movimento e distanza

	Velocità 4,5 m	Velocità 6 m	Velocità 9 m	Velocità 12 m
Un round (tattico)[1]				
Camminare	4,5 m	6 m	9 m	12 m
Andare veloci	9 m	12 m	18 m	24 m
Correre (x3)	13,5 m	18 m	27 m	36 m
Correre (x4)	18 m	24 m	36 m	48 m
Un minuto (locale)				
Camminare	45 m	60 m	90 m	120 m
Andare veloci	90 m	120 m	180 m	240 m
Correre (x3)	135 m	180 m	270 m	360 m
Correre (x4)	180 m	240 m	360 m	480 m
Un'ora (via terra)				
Camminare	2,25 km	3 km	4,5 km	6 km
Andare veloci	4,5 km	6 km	9 km	12 km
Correre	—	—	—	—
Un giorno (via terra)				
Camminare	18 km	24 km	36 km	48 km
Andare veloci	—	—	—	—
Correre	—	—	—	—

1 Il movimento tattico è spesso misurato in quadretti su una griglia di battaglia (1 quadretto = 1,5 m) invece che in metri.

Tabella 9-4: Movimento ostacolato

Condizione	Esempio	Costo aggiuntivo al movimento
Terreno difficile	Macerie, sottobosco, pendio ripido, ghiaccio, terreno con buche e crepe, pavimento irregolare	x2
Ostacolo[1]	Muretto, colonna spezzata	x2
Scarsa visibilità	Oscurità o nebbia	x2
Impraticabile	Muro, porta chiusa, passaggio bloccato	—

1 Può richiedere una prova di abilità

Camminare: Camminare rappresenta un movimento non affrettato ma deciso di 4,5 km all'ora per un umano senza ingombro.

Andare veloci: Andare veloci è un'andatura che corrisponde a un movimento di 9 km all'ora per un umano senza ingombro. Un personaggio che si muove di due volte la sua velocità in un round, o che si muove della sua velocità mentre sta compiendo un'azione standard o un'altra azione di movimento, sta andando veloce.

Correre (x3): Muoversi al triplo della propria velocità standard è un passo di corsa per un personaggio in armatura pesante. Significa muoversi di 13,5 km all'ora per un umano in armatura completa.

Correre (x4): Muoversi al quadruplo della propria velocità standard è un passo di corsa per un personaggio in armatura leggera, media o senza armatura. Significa muoversi di 18 km all'ora per un umano senza ingombro, o a 12 km all'ora per un umano con cotta di maglia.

Movimento tattico

Durante un combattimento si utilizza la velocità tattica, come spiegato in dettaglio a pagina 147. I personaggi generalmente non camminano durante il combattimento. Si muovono veloci o corrono. Un personaggio che si muove alla sua velocità e compie qualche azione, come attaccare o lanciare un incantesimo, si sta muovendo veloce per circa metà del round e compiendo qualcos'altro per l'altra metà.

Movimento ostacolato: Terreno difficile, ostacoli o scarsa visibilità possono impedire i movimenti. Quando il movimento è ostacolato ogni quadretto in cui si entra vale come due, quindi si riduce l'effettiva distanza che si può coprire con un'azione di movimento. Per esempio, un personaggio che si muove su un terreno impervio (come il sottobosco) impiega due quadretti di movimento per ogni quadretto in cui entra (un costo doppio del normale).

Se esiste più di una condizione particolare, moltiplicare tra loro tutti i costi aggiuntivi applicabili. (Questa è un'eccezione alle normali regole per raddoppiare; vedi pagina 310). Per esempio, un personaggio che percorre un terreno impervio in condizioni di oscurità deve impiegare 4 quadretti di movimento per ogni quadretto in cui entra (raddoppiare un costo doppio equivale a quadruplicare).

In alcune situazioni il movimento è talmente ostacolato che la velocità è ridotta a meno di 1,5 metri (1 quadretto). In tal caso si può utilizzare un'azione di round completo per muoversi di 1,5 (1 quadretto) in qualsiasi direzione, anche in diagonale. Questo movimento assomiglia a un passo di 1,5 metri, ma non lo è, quindi provoca i normali attacchi di opportunità. (Non applicare questa regola per attraversare terreni impraticabili o per muoversi quando non è possibile in alcun modo, come quando si è paralizzati).

Non si può correre o caricare attraverso quadretti che ostacolano il movimento.

Movimento locale

I personaggi che esplorano una zona usano il movimento locale, misurato in minuti.

Camminare: Un personaggio può camminare senza problemi in scala locale.

Andare veloci: Un personaggio può andare veloce senza problemi in scala locale. Vedi la sezione "Movimento via terra", più sotto, per il movimento misurato in ore.

Correre: Un personaggio con punteggio di Costituzione di 9 o più può correre per un minuto senza problemi. Di solito, un personaggio può correre per circa un minuto o due prima di doversi fermare e riposare per un minuto (vedi la sezione "Correre", pagina 144).

Movimento via terra

I personaggi che percorrono lunghe distanze usano il movimento via terra. Il movimento via terra è misurato in ore o giorni. Un giorno rappresenta 8 ore di tempo di viaggio reale. Per imbarcazioni a remi, un giorno significa remare per 10 ore. Per navi a vela, rappresenta 24 ore.

Camminare: Si può camminare per 8 ore in un giorno di viaggio senza problemi. Camminare più a lungo può sfinire (vedi "Marcia forzata", nella pagina seguente).



Gli avventurieri si preparano ad affrontare la prossima sfida

Illus. di J. Jarvis

Tabella 9-5: Terreno e movimento via terra

Terreno	Strada maestra	Strada comune o sentiero	Non battuto
Brughiera	x1	x1	x3/4
Collina	x1	x3/4	x1/2
Deserto sabbioso	x1	x1/2	x1/2
Foresta	x1	x1	x1/2
Giungla	x1	x3/4	x1/4
Montagna	x3/4	x3/4	x1/4
Palude	x1	x3/4	x1/2
Pianura	x1	x1	x3/4
Tundra ghiacciata	x1	x3/4	x3/4

Tabella 9-6: Cavalcature e mezzi di trasporto

Cavalcatura/Mezzo di trasporto	All'ora	Al giorno
Cavalcatura (carico trasportato)		
Cavallo leggero o cavallo da guerra leggero	9 km	72 km
Cavallo leggero (75,5 - 225 kg)[1]	6 km	48 km
Cavallo da guerra leggero (115,5 - 345 kg)[1]	6 km	48 km
Cavallo pesante o cavallo da guerra pesante	7,5 km	60 km
Cavallo pesante (100,5 - 300 kg)[1]	5,25 km	42 km
Cavallo da guerra pesante (150,5 - 450 kg)[1]	5,25 km	42 km
Pony o pony da guerra	6 km	48 km
Pony (38 - 112,5 kg)[1]	4,5 km	36 km
Pony da guerra (50,5 - 150 kg)[1]	4,5 km	36 km
Asino o mulo	4,5 km	36 km
Asino (25,5 - 75 kg)[1]	3 km	24 km
Mulo (115,5 - 345 kg)[1]	3 km	24 km
Cane da galoppo	6 km	48 km
Cane da galoppo (50,5 - 150 kg)[1]	4,5 km	36 km
Carretto o carro	3 km	24 km
Imbarcazione		
Zattera o chiatta (pertica o rimorchio)[2]	0,75 km	7,5 km
Barcone (a remi)[2]	1,5 km	15 km
Barca a remi[2]	2,25 km	22,5 km
Nave a vela (vele)	3 km	72 km
Nave da guerra (vele e remi)	3,75 km	90 km
Nave lunga (vele e remi)	4,5 km	108 km
Galea (remi e vele)	6 km	144 km

1 I quadrupedi, come i cavalli, possono portare carichi superiori rispetto ai personaggi. Vedi la sezione "Capacità di trasporto" per maggiori informazioni.

2 Zattere, chiatte e barconi sono usati su laghi e fiumi. Se seguono la corrente, sommare la velocità della corrente (di solito 4,5 km/h) alla velocità dell'imbarcazione. Oltre a essere spinta con i remi per 10 ore, l'imbarcazione può anche essere trasportata dalla corrente per altre 14 ore, se qualcuno è in grado di guidarla, e quindi si aggiungono altri 63 km alla distanza giornaliera percorsa. Queste imbarcazioni non possono essere spinte a remi contro una corrente molto forte, ma possono essere tirate controcorrente da animali da traino sulla riva.

Andare veloci: Si può andare veloci per 1 ora senza problemi. Andare veloci per una seconda ora compresa tra due cicli di sonno provoca 1 danno non letale, e ogni ora aggiuntiva provoca il doppio dei danni subiti nell'ora precedente. Un personaggio che subisce danni non letali da andatura veloce è considerato affaticato. Un personaggio affaticato non può correre o caricare e subisce una penalità di -2 alla Forza e alla Destrezza. Il recupero dei punti ferita non letali permette anche il recupero dalla fatica.

Correre: Non è possibile correre per un lungo periodo di tempo. Tentativi di correre e riposarsi a cicli funzionano come andare veloci.

Terreno: Il terreno su cui si viaggia influenza quale distanza viene percorsa in un'ora o in un giorno (vedi Tabella 9-5: "Terreno e movimento via terra"). Il modo più veloce per viaggiare è su una strada maestra, seguita da una strada comune (o sentiero) e il meno veloce su di un terreno non battuto. Una strada maestra è una strada principale, dritta e lastricata. Una strada comune è solitamente un cammino impervio. Un sentiero è come una strada comune tranne per il fatto che permette di viaggiare solo in fila indiana e non avvantaggia un gruppo che viaggia con veicoli. Un terreno libero è una zona selvaggia senza sentieri segnati.

Marcia forzata: In un giorno di cammino normale, si può camminare per 8 ore. Il resto del giorno viene sfruttato per fare e disfare il campo, riposarsi e mangiare.

È possibile camminare per più di 8 ore in un giorno compiendo una marcia forzata. Per ogni ora di marcia oltre le 8 ore, è necessario effettuare una prova di Costituzione (CD 10 + 2 per ogni ora extra). Se la prova fallisce, si subiscono 1d6 danni non letali. Un personaggio che subisce danni non letali da marcia forzata considerato affaticato. Il recupero dei punti ferita non letali permette anche il recupero dalla fatica. È possibile per un personaggio marciare fino a perdere conoscenza se ci si spinge troppo oltre ai propri limiti.

Movimento in sella: Una cavalcatura che porta un cavaliere può muoversi con andatura veloce. Tuttavia, i danni che subisce sono danni normali invece che non letali. Può anche essere costretto a una marcia forzata, ma le sue prove di Costituzione falliscono automaticamente e di nuovo i danni che subisce sono danni normali. Anche le cavalcature sono considerate affaticate quando subiscono danni da andatura veloce o marcia forzata.

Vedi Tabella 9-6: "Cavalcature e mezzi di trasporto" per velocità in sella e velocità di mezzi trainati da animali da traino.

Movimento marittimo: Vedi Tabella 9-6: "Cavalcature e mezzi di trasporto" per le velocità delle imbarcazioni.

ESPLORAZIONE

Gli avventurieri trascorrono molto tempo esplorando buie caverne, rovine maledette, catacombe e altre zone pericolose e proibite. Un po' di cautela e di precauzione può aiutare i personaggi nelle loro avventure.

PREPARATIVI

I personaggi dovrebbero avere tutta l'attrezzatura per l'avventura: frecce, cibo, acqua, torce, giacigli o qualsiasi altra cosa necessaria per l'impresa da affrontare. Anche corde, catene, piede di porco e altri utensili possono risultare molto utili. I personaggi dovrebbero avere armi a distanza, se possibile, per i combattimenti in cui non possono (o non vogliono) arrivare vicino ai nemici. I cavalli sono utili per viaggi via terra, mentre asini e muli dal piede sicuro sono utili per esplorare rovine e dungeon.

VISIBILITÀ E LUCE

I personaggi hanno bisogno di un modo per vedere nei luoghi bui e pericolosi in cui spesso si avventurano. Nani e mezzorchi hanno la scurovisione, ma tutti gli altri hanno bisogno di luce per vedere. Solitamente, gli avventurieri si muniscono di torce e lanterne, e gli incantatori hanno incantesimi che creano luce. Vedi Tabella 9-7: "Fonti di luce e illuminazione" per il raggio dell'area che una sorgente di luce illumina e per quanto tempo dura.

In un'area di luce intensa tutti i personaggi vedono distintamente. Una creatura non si può nascondere in un'area di luce intensa a meno che non sia invisibile o dietro una copertura.

In un'area di luce fioca tutti i personaggi vedono come in penombra. Le creature nell'area godono di una percentuale di occultamento nei confronti dell'avversario (vedi pagina 151). Una creatura in un'area con illuminazione fioca può effettuare una prova di Nascondersi (vedi pagina 77).

In un'area di oscurità le creature senza scurovisione sono considerate accecate. In aggiunta ai normali effetti del buio, una creatura accecata ha una probabilità del 50% di mancare il bersaglio in combattimento (gli avversari godono di occultamento totale), perde il bonus di Destrezza alla CA, subisce una penalità di -2 alla CA, si muove a velocità dimezzata e ha una penalità di -4 a tutte le prove di Cercare e alla maggior parte delle abilità basate su Forza e Destrezza.

I personaggi con visione crepuscolare (elfi, gnomi e mezzelfi) possono vedere oggetti due volte più lontano del raggio indicato. Raddoppiare il raggio effettivo di luce intensa e fioca. Per chi possiede visione crepuscolare, per esempio, una torcia illumina intensamente fino a un raggio di 12 metri (invece di 6 metri) e fiocamente fino a un raggio di 24 metri (invece di 12 metri).

I personaggi con scurovisione (nani e mezzorchi) possono ve-

dere normalmente zone illuminate così come zone buie entro un raggio di 18 metri. Una creatura entro un raggio di 18 metri da un personaggio con scurovisione non si può nascondere a meno che non sia invisibile o dietro una copertura.

Tabella 9-7: Fonti di luce e illuminazione

Oggetto	Intensa	Fioca	Durata
Candela	n/a[1]	1,5 m	1 ora
Lampada comune	4,5 m	9 m	6 ore ogni 0,5 l
Lanterna a lente sporgente[2]	Cono di 18 m	Cono di 36 m	6 ore ogni 0,5 l
Lanterna schermabile	9 m	18 m	6 ore ogni 0,5 l
Torcia	6 m	12 m	1 ora
Torcia inestinguibile	6 m	12 m	Permanente
Verga del sole	9 m	18 m	6 ore
Incantesimo	**Intensa**	**Fioca**	**Durata**
Fiamma perenne	6 m	12 m	Permanente
Luce	6 m	12 m	10 minuti
Luce diurna	18 m	36 m	30 minuti
Luci danzanti (torce)	6 m (ognuna)	12 m	1 minuto

1 Una candela non irradia luce intensa, ma solo luce fioca.
2 Una lanterna a lente sporgente irradia un cono di luce, non illumina una zona.

Sfondare ed entrare

Qualche volta è necessario attaccare o rompere un oggetto, come quando si vuole sfondare una porta, spezzare una catena o fracassare una cassa colma di tesori.

Quando si tenta di spaccare un oggetto le scelte sono due: colpirlo con un'arma o romperlo con la forza bruta.

Colpire un oggetto

Il tentativo di colpire un'arma o uno scudo con un'arma tagliente o contundente è accompagnato dall'attacco speciale spezzare (vedi "Spezzare", pagina 159). Colpire un oggetto è simile a fare a pezzi un'arma o uno scudo, eccetto che all'attacco è contrapposta la CA dell'oggetto. Generalmente è possibile colpire e rompere un oggetto solo con un'arma tagliente o contundente.

Classe Armatura: Gli oggetti sono più facili da colpire delle creature poiché di solito non si muovono, ma molti sono abbastanza resistenti da scrollarsi di dosso qualche danno ad ogni colpo. La Classe Armatura di un oggetto è pari a 10 + il suo modificatore di taglia + il suo modificatore di Destrezza. Un oggetto inanimato non solo ha Destrezza 0 (penalità di -5 alla CA) ma subisce anche una penalità aggiuntiva di -2 alla CA. Se si compie un'azione di round completo per prendere la mira, si colpisce automaticamente con un'arma da mischia e si ottiene un bonus di +5.

Durezza: Ogni oggetto ha una durezza che rappresenta quanto riesce a resistere al danno. Ogni volta che un oggetto subisce dei danni, sottrarre la sua durezza dai danni. Solo i danni che superano la sua durezza vengono sottratti dai punti ferita dell'oggetto (vedi Tabella 9-8: Durezza e punti ferita di armi, armature e scudi comuni; Tabella 9-9: Durezza e punti ferita di sostanze; Tabella 9-11: Durezza e punti ferita di oggetti).

Punti ferita: Il totale dei punti ferita di un oggetto dipende dal materiale di cui è fatto e dalle sue dimensioni (vedi Tabelle 9-8, 9-9 e 9-11). Quando i punti ferita arrivano a 0, un oggetto è rovinato.

Oggetti molto grandi hanno punti ferita totali separati per sezioni diverse. Per esempio, è possibile attaccare e rovinare la ruota di un carro senza distruggere l'intero carro.

Attacchi di energia: Attacchi sonori e con acido infliggono danni completi agli oggetti, come per le creature; tirare i danni e applicarli normalmente dopo un attacco andato a segno. Attacchi con elettricità e fuoco infliggono la metà dei danni agli oggetti; dividere per 2 i danni prima di applicare la durezza. Attacchi con freddo infliggono un quarto dei danni agli oggetti; dividere per 4 i danni prima di applicare la durezza.

Danni da arma a distanza: Gli oggetti subiscono la metà dei danni da arma a distanza (tranne che per le macchine da assedio e simili). Dividere per 2 i danni prima di applicare la durezza.

Armi inefficaci: Il DM può determinare che certe armi semplicemente non possano infliggere danni a certi oggetti. Per esempio, è decisamente difficile abbattere una porta tirando delle frecce o tagliare una corda con un randello.

Immunità: Gli oggetti inanimati sono immuni ai danni non letali e ai colpi critici. Gli oggetti animati, altrimenti considerati come delle creature, sono immuni ai colpi critici poiché sono dei costrutti.

Armi, armature e scudi magici: Ogni +1 di bonus di potenziamento aggiunge anche 2 alla durezza e 10 punti ferita ad armi, armature e scudi. Per esempio, una *spada lunga* +1 ha durezza 12 e 15 punti ferita, mentre uno *scudo pesante di metallo* +3 ha durezza 16 e 50 punti ferita.

Vulnerabilità a certi attacchi: Il DM può fissare come regola che certi attacchi siano particolarmente efficaci contro alcuni oggetti. Per esempio, è molto semplice incendiare una tenda, spaccare la legna con un'ascia o strappare una pergamena. In questi casi gli attacchi infliggono danni raddoppiati e possono (a discrezione del DM) ignorare la durezza dell'oggetto.

Oggetti danneggiati: Un oggetto danneggiato rimane pienamente funzionale fino a quando i punti ferita non arrivano a 0, e a quel punto è considerato distrutto. Per esempio, il personaggio che utilizza un'arma danneggiata non subisce alcuna penalità al tiro per colpire, e armature e scudi danneggiati forniscono il normale bonus alla CA. Gli oggetti danneggiati (ma non quelli distrutti) possono essere riparati con l'abilità Artigianato (vedi pagina 68).

Tiri salvezza: Oggetti non magici incustoditi non effettuano mai tiri salvezza. Si considera che abbiano fallito i loro tiri salvezza, quindi siano sempre soggetti, per esempio, all'effetto di un incantesimo *disintegrazione*. Un oggetto custodito da un personaggio (che lo tiene in mano, lo tocca o lo indossa) ottiene un tiro salvezza proprio come se lo stesse effettuando il personaggio stesso (cioè usando il bonus al tiro salvezza del personaggio).

Gli oggetti magici hanno sempre tiri salvezza. I bonus ai tiri salvezza sulla Tempra, sui Riflessi e sulla Volontà di un oggetto magico sono pari a 2 + 1/2 livello dell'incantatore. Gli oggetti



Eberk

Illus. di S. Wood

Tabella 9-8: Durezza e punti ferita di armature, armi e scudi comuni

Arma o scudo	Esempio	Durezza	Punti ferita[1]
Lama leggera	Spada corta	10	2
Lama a una mano	Spada lunga	10	5
Lama a due mani	Spadone	10	10
Arma leggera con impugnatura di metallo	Mazza leggera	10	10
Arma a una mano con impugnatura di metallo	Mazza pesante	10	25
Arma leggera con impugnatura	Ascia	5	2
Arma a una mano con impugnatura	Ascia da battaglia	5	5
Arma a due mani con impugnatura	Ascia bipenne	5	10
Arma da tiro	Balestra	5	5
Armatura	—	Speciale[2]	Bonus Armatura x 5
Buckler	—	10	5
Scudo leggero di legno	—	5	7
Scudo pesante di legno	—	5	15
Scudo leggero di metallo	—	10	10
Scudo pesante di metallo	—	10	20
Scudo torre	—	5	20

1 I punti ferita indicati si riferiscono alla versione di taglia Media di armi, armature e scudi. Dimezzare il valore per ogni categoria di taglia inferiore a Media, o raddoppiare per ogni categoria di taglia superiore a Media.

2 Varia a seconda del materiale, vedi Tabella 9-9.

Tabella 9-9: Durezza e punti ferita di sostanze

Sostanza	Durezza	Punti ferita
Carta o stoffa	0	2 per ogni 2,5 cm di spessore
Corda	0	2 per ogni 2,5 cm di spessore
Vetro	1	1 per ogni 2,5 cm di spessore
Ghiaccio	0	3 per ogni 2,5 cm di spessore
Legno	5	10 per ogni 2,5 cm di spessore
Pietra	8	15 per ogni 2,5 cm di spessore
Ferro o acciaio	10	30 per ogni 2,5 cm di spessore
Mithral	15	30 per ogni 2,5 cm di spessore
Adamantio	20	40 per ogni 2,5 cm di spessore

magici custoditi effettuano i tiri salvezza come il loro possessore oppure usano i loro tiri salvezza, qualunque sia il migliore. (I livelli dell'incantatore degli oggetti magici sono indicati nella *Guida del Dungeon Master*).

Tabella 9-10: Taglia e Classe Armatura degli oggetti

Taglia (esempio)	Modificatore alla CA
Colossale (lato grande di un granaio)	-8
Mastodontica (lato stretto di un granaio)	-4
Enorme (carro)	-2
Grande (porta)	-1
Media (barile)	+0
Piccola (sedia)	+1
Minuscola (libro)	+2
Minuta (pergamena)	+4
Piccolissima (pozione)	+8

Tabella 9-11: Durezza e punti ferita di oggetti

Oggetto	Durezza	Punti ferita	CD per romperlo
Corda (2,5 cm di diametro)	0	2	23
Porta di legno semplice	5	10	13
Cassa piccola	5	1	17
Porta di legno buona	5	15	18
Cassa del tesoro	5	15	23
Porta di legno robusta	5	20	23
Muro di pietra (spesso 30 cm)	8	90	35
Pietra tagliata (spessa 90 cm)	8	540	50
Catena	10	5	26
Manette	10	10	26
Manette perfette	10	10	28
Porta di ferro (spessa 5 cm)	10	60	28

Tabella 9-12: CD per rompere o forzare oggetti

Prova di Forza per:	CD
Abbattere una porta semplice	13
Abbattere una porta buona	18
Abbattere una porta robusta	23
Forzare corde legate	23
Piegare sbarre di ferro	24
Abbattere una porta sbarrata	25
Forzare catene legate	26
Abbattere una porta di ferro	28

Condizione	Modificatore alla CD[1]
Blocca porte	+5
Serratura arcana	+10

1 Se entrambe le condizioni sono applicabili, usare il modificatore più alto.

Come funziona colpire un oggetto: La ladra Lidda non può scassinare la serratura della grande cassa del tesoro che l'elfa Mialee ha trovato dietro una porta segreta, quindi il barbaro Krusk si of-

COME POSSONO AIUTARE I GIOCATORI

Di seguito si trovano alcuni modi con cui i giocatori possono facilitare lo svolgimento del gioco.

Mappa: Qualcuno dovrebbe disegnare una mappa dei luoghi esplorati per sapere sempre dove si è stati e quali luoghi sono ancora da esplorare. La responsabilità di disegnare una mappa può essere ruotata tra più persone qualora più giocatori desiderino farlo, ma di regola la stessa persona dovrebbe essere il disegnatore della mappa per un'intera sessione di gioco.

Una mappa è molto utile e importante quando i personaggi si trovano in un dungeon, un ambiente con corridoi, porte e stanze attraverso cui è quasi impossibile orientarsi senza un'indicazione che specifichi i luoghi già esplorati dai personaggi.

Per fare una mappa si comincia con un foglio di carta bianco (meglio se a quadretti) e si disegna la pianta del piano del dungeon mentre il gruppo lo esplora e il DM descrive cosa si vede. Per esempio, quando i personaggi arrivano in una nuova stanza vuota, il DM potrebbe dire: "La porta che avete aperto conduce a est in una stanza larga sette metri e mezzo e lunga nove. La porta è nella parete ovest della stanza e potete vedere altre due porte: una nella parete nord vicino all'angolo con la parete est, e una nella parete est a circa un metro e mezzo a sud del centro". Oppure, se è più semplice da visualizzare, il DM potrebbe esprimere l'informazione in questo modo: "Dal bordo nord della porta, il muro sale di due quadretti, di sei verso est, scende di cinque, ancora sei a ovest e poi sale di nuovo alla porta. C'è una porta nel sesto quadretto del muro nord e nel quarto del muro ovest".

Annotazioni del gruppo: Spesso è molto utile prendere nota di alcuni dettagli: nomi dei PNG che il gruppo ha incontrato, tesoro che il gruppo ha conquistato, segreti che i personaggi hanno scoperto e così via. Il Dungeon Master potrebbe trascrivere tutte queste informazioni per proprio interesse, ma anche così è più comodo annotare i fatti che potrebbero essere necessari successivamente; almeno in questo modo si evita di dover chiedere al Dungeon Master "Come si chiamava quel vecchietto che abbiamo incontrato nel bosco la settimana scorsa?"

Annotazioni sui personaggi: È opportuno che ogni giocatore prenda nota di punti ferita, incantesimi e altre peculiarità del suo personaggio che cambiano durante l'avventura. Tra una sessione di gioco e l'altra è possibile trascrivere alcune di queste informazioni direttamente sulla scheda del personaggio senza bisogno di aggiornarla continuamente. Per esempio, sarebbe seccante (e rovinerebbe la scheda) continuare a cancellare e riscrivere i punti ferita attuali del personaggio ogni volta che subisce dei danni.

fre di aprirla in maniera più "brutale". La colpisce con la sua ascia bipenne infliggendo 10 danni. La cassa, fatta di legno, ha una durezza di 5 e per questo subisce solo 5 danni. Il legno è spesso 2,5 cm, quindi la cassa aveva 10 punti ferita. Ora ne ha 5. Krusk ha scalfito il legno, ma non ha ancora aperto la cassa. Con il suo secondo attacco infligge 4 danni. Questi sono meno della durezza della cassa, che quindi non subisce danni (un colpo di striscio). Il suo terzo colpo, tuttavia, infligge 12 danni (che significa che la cassa ne subisce 7) e la cassa è sfondata.

Oggetti animati: Gli oggetti animati (vedi il *Manuale dei Mostri*) contano come creature per quanto riguarda la CA (non devono essere considerati oggetti inanimati).

Rompere oggetti

Quando si tenta di rompere qualcosa con forza improvvisa piuttosto che infliggendo danni regolari, bisogna effettuare una prova di Forza per vedere se ci si riesce. La CD dipende più dal modo in cui è costruito l'oggetto che non dal materiale. Per esempio, una porta di ferro con una debole serrature può essere forzata molto più facilmente che non abbattuta.

Se un oggetto ha perso metà o più dei suoi punti ferita, la CD per romperlo scende di 2.

Creature di taglia superiore o inferiore a quella Media hanno bonus o penalità di taglia sulla prova di Forza per sfondare una porta, come segue: Piccolissima -16, Minuta -12, Minuscola -8, Piccola -4, Grande +4, Enorme +8, Mastodontica +12, Colossale +16.

Un piede di porco (pagina 126) o un ariete portatile (pagina 126) aumentano la probabilità del personaggio di sfondare una porta.

ORDINE DI MARCIA

I personaggi di un gruppo devono decidere quale sia il loro ordine di marcia. L'ordine di marcia è la posizione relativa dei personaggi rispetto agli altri mentre si muovono (chi è davanti a, o vicino a chi, per esempio). Se si stanno utilizzando miniature, bisogna sistemarle sulla griglia di battaglia in modo da rappresentare le posizioni relative dei PG. È possibile modificare l'ordine di marcia quando il gruppo entra in zone differenti, quando i personaggi vengono feriti, o in altri momenti, per qualche motivo.

Nell'ordine di marcia i personaggi più robusti, come barbari, guerrieri e paladini, di solito vanno avanti. Maghi, stregoni e bardi spesso trovano posto nel mezzo e in fondo per essere protetti dagli attacchi diretti. Chierici e druidi sono ottime scelte per la retroguardia. Sono abbastanza forti da sostenere un attacco dalle retrovie e sono così importanti come guaritori da non voler rischiare di metterli in prima fila. Ladri, ranger e monaci possono servire come esploratori segreti, anche se devono essere molto cauti quando sono lontani dalla sicurezza del gruppo.

Se i personaggi rimangono vicini possono proteggersi vicendevolmente, ma in questo modo sono più vulnerabili agli incantesimi, quindi qualche volta è preferibile separarsi almeno un po'.

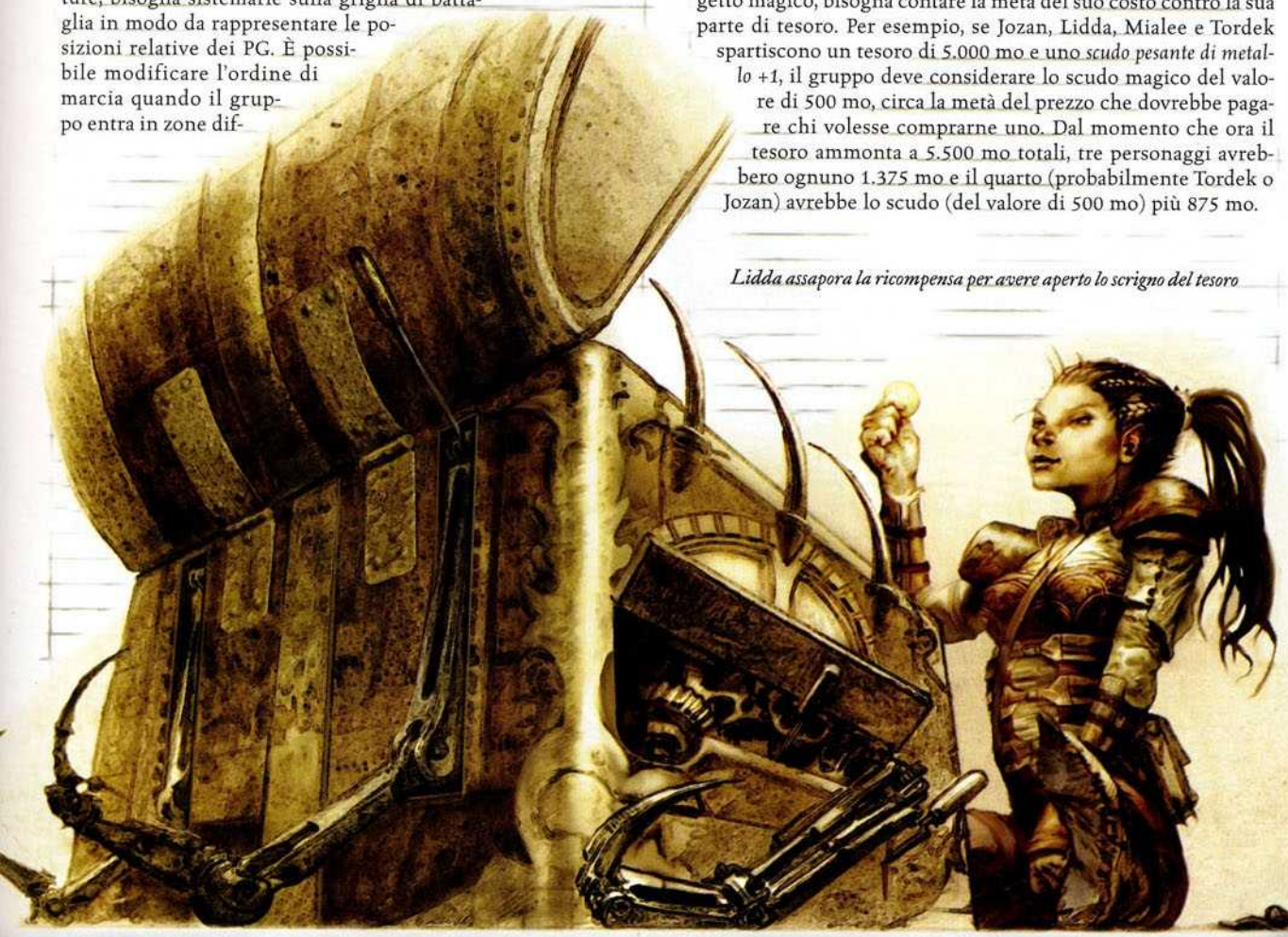
TESORO

Quando i personaggi intraprendono le avventure, di solito finiscono con una certa quantità d'argento, oro, pietre preziose o altri tesori. Queste ricompense possono essere antichi tesori che hanno dissotterrato, il gruzzolo dei furfanti che hanno sconfitto o la paga di un patrono che ha ingaggiato i personaggi per andare all'avventura.

Spartire il tesoro: Spartire equamente il tesoro tra i personaggi che hanno partecipato. Alcuni personaggi possono essere di un livello più alto degli altri oppure può capitare che alcuni personaggi abbiano fatto di più in un'avventura particolare di quanto non abbiano fatto gli altri, ma la miglior politica, la più semplice e la più veloce è di spartire il tesoro in parti uguali.

Oggetti speciali: Mentre le pietre preziose possono essere scambiate con monete d'oro e le monete suddivise equamente tra gli avventurieri, alcuni tesori non possono essere divisi tanto facilmente. Gli oggetti magici, per esempio, possono essere venduti, ma solo per metà di quanto costerebbero, e quindi è sempre meglio tenerli. Quando un personaggio ottiene un oggetto magico, bisogna contare la metà del suo costo contro la sua parte di tesoro. Per esempio, se Jozan, Lidda, Mialee e Tordek spartiscono un tesoro di 5.000 mo e uno *scudo pesante di metallo +1*, il gruppo deve considerare lo scudo magico del valore di 500 mo, circa la metà del prezzo che dovrebbe pagare chi volesse comprarne uno. Dal momento che ora il tesoro ammonta a 5.500 mo totali, tre personaggi avrebbero ognuno 1.375 mo e il quarto (probabilmente Tordek o Jozan) avrebbe lo scudo (del valore di 500 mo) più 875 mo.

Lidda assapora la ricompensa per avere aperto lo scrigno del tesoro



Illus. di J. Foster



Monete d'oro [dimensioni reali]

Se più personaggi desiderano lo stesso oggetto, possono fare delle offerte. Per esempio, sia Jozan che Tordek vogliono lo scudo magico, quindi ognuno fa la sua offerta su quanto sarebbe disposto a "pagarlo". Tordek vince l'asta per 800 mo. Questo significa che il tesoro totale è di 5.800 mo. Mialee, Jozan e Lidda ottengono ciascuno 1.450 mo e Tordek ottiene lo scudo (800 mo) più 650 mo.

Un personaggio può offrire al massimo la sua parte di tesoro, a meno che non sia in possesso monete d'oro o tesori extra da aggiungere all'offerta. Per esempio, se Tordek non ha altri tesori dalle avventure precedenti, per lo scudo magico può offrire al massimo 1.250 mo, in questo modo otterrebbe lo scudo e gli altri tre personaggi si spartirebbero le 5.000 mo.

Se nessuno desidera tenere per sé un oggetto speciale, i membri del gruppo possono venderlo (per la metà del suo costo, come indicato nella *Guida del* DUNGEON MASTER, se trovano un compratore) e suddividere il denaro in parti uguali.

Costi: Talvolta i personaggi hanno dei costi per le avventure. Un personaggio mutato in pietra da un basilisco può aver bisogno di un incantesimo di *spezzare incantamento* lanciato su di lui, che costa almeno 450 mo da pagare a un chierico perché lanci l'incantesimo. (Vedi Tabella 7-8: "Merci e servizi", pagina 128. Un chierico deve essere almeno di 9° livello per lanciare *spezzare incantamento* che è un incantesimo di 5° livello). La politica di base è di pagare questi costi al di fuori del tesoro trovato durante l'avventura, come una specie di "assicurazione degli avventurieri", e poi spartire quello che è rimasto.

Capitale del gruppo: Il gruppo può anche voler avere un gruzzolo che i personaggi possono usare per comperare cose che avvantaggiano l'intero gruppo, come *pozioni di guarigione* o acquasanta.

Accumulare ricchezze: Quando il tesoro è stato spartito tra i componenti del gruppo, bisogna trascrivere il guadagno di ogni personaggio sulla sua scheda. In poco tempo, un personaggio avrà abbastanza denaro da comprare armi ed equipaggiamento migliori, e anche qualche oggetto magico.



Kerwyn

Illus. di S. Wood

ALTRE RICOMPENSE

Le altre ricompense che i personaggi possono guadagnare, e ce ne sono parecchie, dipendono soprattutto dalle azioni dei personaggi stessi e dallo stile della campagna che sta conducendo il DM. Meritano di essere nominate, ma non possono essere definite da regole. Queste ricompense si sviluppano naturalmente durante la campagna.

REPUTAZIONE

Non è possibile metterla in banca, ma molti personaggi apprezzano e spesso inseguono la fama e la notorietà. Qualcuno che vuole una certa reputazione dovrebbe indossare abiti o armature esclusivi, dovrebbe trattare i bardi con riguardo e potrebbe anche voler inventare un simbolo per anelli con sigillo, sopravvesti, stendardi e altre forme di ostentazione.

SEGUACI

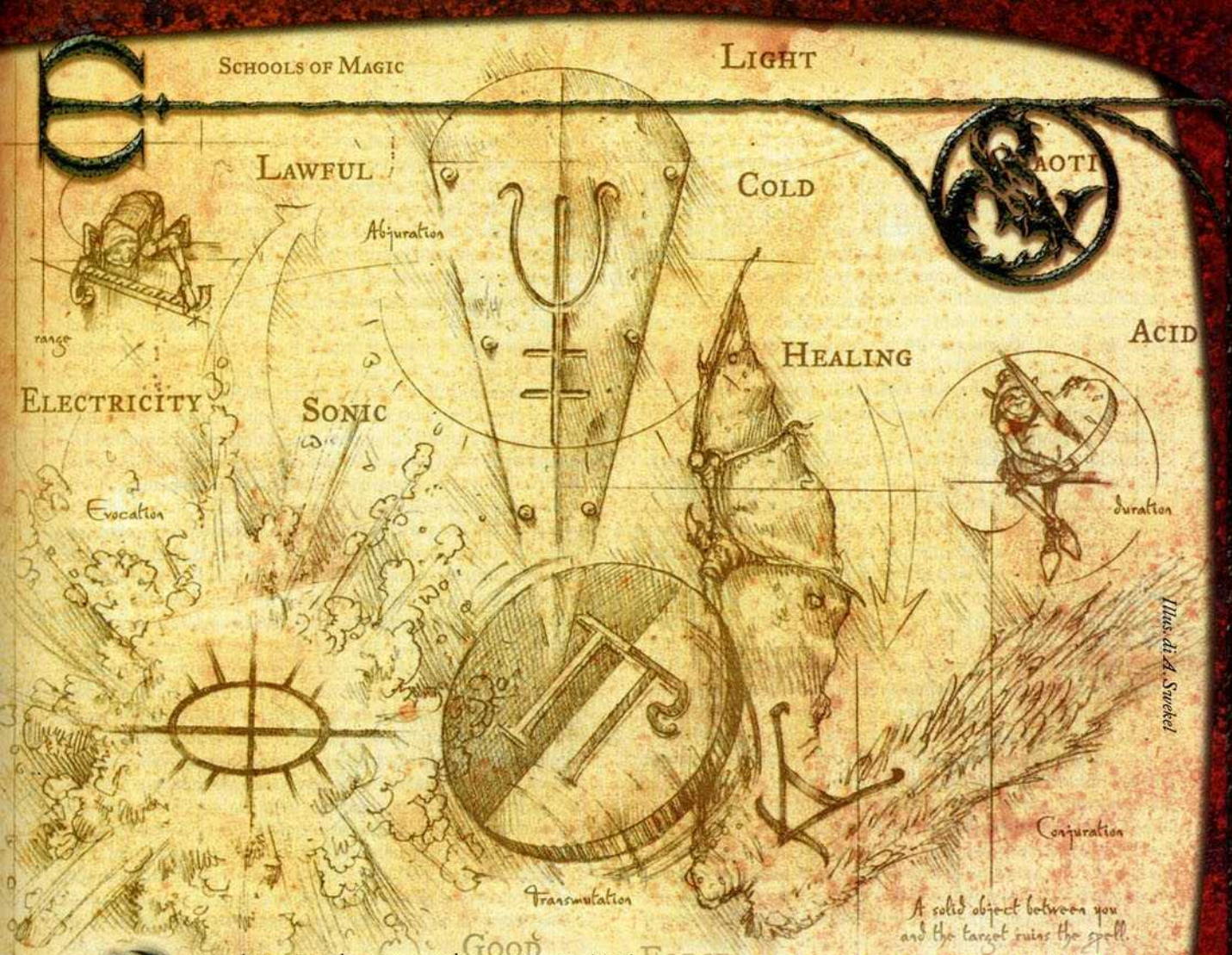
Quando altri sentono delle imprese dei personaggi, possono offrire i loro servigi come seguaci. I seguaci possono essere apprendisti, ammiratori, gregari, studenti o accompagnatori.

TERRE

Un personaggio (o un gruppo) può guadagnare delle terre con la forza delle armi o gli può essere garantita una porzione di terre da una potente figura. Le terre fruttano entrate appropriate al tipo di terra (come le tasse sui raccolti nelle terre coltivate) e fornisce al personaggio (o al gruppo) un posto per costruire una roccaforte di qualche tipo. Oltre a essere una base e un luogo sicuro, una roccaforte può servire come chiesa, monastero, scuola di magia o per qualche altro scopo, come desidera il padrone della roccaforte.

TITOLI E ONORI

Alti prelati, nobili e uomini di stirpe reale spesso riconoscono i servigi di potenti personaggi garantendo loro titoli e onori. Queste ricompense qualche volta giungono con doni in denaro e terre, l'affiliazione a ordini di grande importanza o con medaglie, anelli con sigillo, diademi e altri oggetti simbolici.



Prima di intraprendere un pericoloso viaggio con i suoi compagni, Mialee, ora una maga esperta, si siede nel suo studio e consulta il suo libro degli incantesimi. Come prima cosa, lo sfoglia selezionando gli incantesimi che pensa le potranno servire nell'avventura. Dopo aver scelto gli incantesimi desiderati (che potrebbe anche significare scegliere lo stesso incantesimo più di una volta), medita sulle pagine che descrivono ognuno degli incantesimi scelti. I simboli arcani, che ha scritto a mano personalmente, non significano niente per chiunque altro, ma schiudono il potere dalla sua mente. Quando si concentra, quasi finisce con il lanciare ogni incantesimo che prepara. Ad ogni incantesimo ora manca solo l'attivazione finale. Quando chiude il libro, la sua mente è piena di incantesimi, che lei può completare a piacimento in poco tempo.

Un incantesimo è un effetto magico singolo. Gli incantesimi sono di due tipi: arcani (lanciati da bardi, stregoni e maghi) e divini (lanciati da chierici, druidi, e paladini e ranger esperti). Alcuni incantatori selezionano i loro incantesimi da un limitato elenco di incantesimi conosciuti, mentre altri hanno accesso a un'ampia varietà di opzioni. Molti incantatori preparano i loro incantesimi in anticipo (che sia da un libro degli incantesimi o attraverso preghiere devote e meditazione) mentre alcuni lanciano incantesimi spontaneamente senza alcuna preparazione. Nonostante questi diversi modi che i personaggi utilizzano per imparare o preparare i loro incantesimi, quando li devono lanciare, gli incantesimi sono molto simili tra loro.

Gli incantesimi, sia arcani che divini, sono divisi in categorie, ovvero le otto scuole di magia. Queste scuole rappresentano i diversi modi in cui hanno effetto gli incantesimi. Questo capitolo descrive le differenze tra le otto scuole di magia. Inoltre, fornisce un'indicazione del formato della descrizione degli incantesimi, un'ampia discussione di come essi funzionano, informazioni su cosa accade quando effetti magici si combinano e una spiegazione delle differenze tra i tipi di capacità speciali, alcune delle quali sono magiche.

LANCIARE INCANTESIMI

Indipendentemente dal fatto che gli incantesimi siano arcani o divini e che il personaggio li prepari in anticipo o li scelga sul momento, lanciare un incantesimo funziona allo stesso modo.

COME SI LANCIANO GLI INCANTESIMI?

Gli incantesimi funzionano in modo diverso a seconda del tipo di incantesimo che si lancia. Qui sono tre esempi base:

Charme su persone: Tordek sta tentando di costringere alcuni goblin a rivelare dove si trova il loro accampamento, quando Mialee lancia *charme su persone* su uno di loro. Il DM effettua per lui un tiro salvezza sulla Volontà contro la CD 13 del tiro salvezza di Mialee per i suoi incantesimi di 1° livello e fallisce. Mialee è una maga di 1° livello e l'incantesimo dura 1 ora per livello dell'incantatore, quindi, per tutta l'ora successiva, il goblin la considera una buona amica e lei ottiene da lui le informazioni che voleva.

Evoca mostri I: Lidda sta combattendo con un hobgoblin e Mialee lancia *evoca mostri I* per evocare un segugio celestiale. Può materializzare il segugio in qualsiasi luogo che lei possa vedere entro un raggio di 7,5 metri, quindi posiziona la creatura sul lato opposto dell'hobgoblin rispetto a Lidda. Un round dopo, quando Mialee ha finito di lanciare l'incantesimo, appare il segugio, che attacca immediatamente e ottiene un bonus di +2 al suo tiro per colpire poiché sta attaccando ai fianchi l'hobgoblin. Nel suo turno successivo, Lidda compie un attacco furtivo contro l'hobgoblin e lo uccide. Il segugio scompare all'inizio del turno successivo di Mialee perché *evoca mostri I* dura so-

lo 1 round per un incantatore di 1° livello.

Mani brucianti: Mialee vuole lanciare *mani brucianti* su alcuni millepiedi Piccoli e intende colpirne il maggior numero possibile. Si sposta in un punto che pone tre millepiedi entro un raggio di 4,5 metri da lei, ma nessuno vicino a lei, così che non possano attaccarla mentre lancia. Sceglie una direzione e lancia l'incantesimo. Un cono di fiamma magica si proietta per 4,5 metri, colpendo i tre millepiedi nell'area. Il giocatore di Mialee tira 1d4 per vedere quanti danni subisce ogni millepiedi e ottiene 3 come risultato. Il DM effettua un tiro salvezza sui Riflessi (CD 13 per uno degli incantesimi di 1° livello di Mialee) per ogni millepiedi e solo uno riesce. Gli altri due millepiedi subiscono 3 danni ciascuno e cadono. Quello fortunato ne subisce la metà (1 danno) e sopravvive.

Lanciare un incantesimo può essere un procedimento semplice, come quando Jozan lancia *cura ferite leggere* per rimuovere alcuni dei danni che Tordek ha subito, oppure può essere complicato, come quando Jozan sta tentando di dirigere una *piaga degli insetti* a orecchio contro un gruppo di naga che si sono nascoste in un incantesimo *oscurità profonda*, tutto mentre cerca di evitare gli attacchi dei servitori trogloditi delle naga.

SCEGLIERE UN INCANTESIMO

Per prima cosa, bisogna scegliere l'incantesimo da lanciare. Un chierico, un druido, un paladino esperto, un ranger esperto o un mago lo seleziona tra gli incantesimi preparati in precedenza in quel giorno e non ancora lanciati (vedi la sezione "Preparare incantesimi da mago", pagina 178 e la sezione "Preparare incantesimi divini", pagina 180). Un bardo o uno stregone possono selezionare qualsiasi incantesimo conoscano, purché il personaggio sia in grado di lanciare incantesimi di quel livello o superiore.

Per lanciare un incantesimo, bisogna avere la possibilità di parlare (se l'incantesimo ha una componente verbale), compiere gesti (se ha una componente somatica) e manipolare le componenti materiali o focus (se presenti). Inoltre, ci si deve concentrare per lanciare un incantesimo... ed è difficile concentrarsi nel bel mezzo di una battaglia. (Vedi sotto per ulteriori dettagli.)

Se un incantesimo ha molteplici versioni, si deve scegliere quale versione usare quando si lancia. Non è necessario preparare (o imparare, nel caso di bardo o chierico) una versione specifica dell'incantesimo. Ad esempio, *resistere all'energia* protegge una creatura da fuoco, freddo o altri tipi di energia. Quando si lancia l'incantesimo, si sceglie da quale tipo di energia si vuole proteggere il soggetto.

Una volta lanciato un incantesimo preparato, non si può lanciarlo di nuovo fino a che non lo si prepara di nuovo. (Se si sono preparate molteplici copie di un singolo incantesimo, si può lanciare ogni copia una volta sola.) Per un bardo o uno stregone, lanciare un incantesimo conta nel suo limite giornaliero di incantesimi di quel livello, ma può lanciare lo stesso incantesimo un'altra volta se non ha raggiunto il limite.

CONCENTRAZIONE

Per lanciare un incantesimo, è necessario concentrarsi. Se qualcosa interrompe la concentrazione mentre si sta lanciando, si deve effettuare una prova di Concentrazione o perdere l'incantesimo. Più è coinvolgente la distrazione, più alto è il livello dell'incantesimo che si sta cercando di lanciare, e maggiore sarà la CD. (Incantesimi più potenti richiedono un maggiore sforzo mentale.) Se si fallisce la prova, si perde l'incantesimo come se fosse stato lanciato senza effetto.

Ferimento: Essere feriti o subire l'effetto di una magia ostile mentre si tenta di lanciare un incantesimo può interrompere la concentrazione e far sprecare un incantesimo. Se mentre si lancia un incantesimo si subiscono dei danni, è necessario effettuare una prova di Concentrazione (la CD è 10 + i danni subiti + il livello dell'incantesimo che si stava lanciando). Se si fallisce la prova, si perde l'incantesimo senza ottenerne l'effetto. Si rischia di perdere la concentrazione se si viene colpiti tra il momento in cui si comincia e quello in cui si completa un incantesimo (per un incantesimo con un tempo di lancio di 1 round completo o più) oppure se si subisce una ferita in risposta al lancio dell'incantesimo (come un attacco di opportunità provocato dall'incantesimo o un attacco contingente, come un'azione preparata).

Se si subiscono danni continuati, come da una *freccia acida di Melf*, si considera che la metà dei danni abbiano luogo mentre si sta lanciando. Si deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + metà dei danni che la sorgente continua ha inflitto per ultimi + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando). Se gli ultimi danni inflitti erano gli ultimi danni che l'effetto poteva infliggere (come l'ultimo round di una *freccia acida di Melf*), allora i danni sono terminati e non distraggono l'incantatore. Danni ripetuti, come da un'*arma spirituale*, non contano come danni continuati.

Incantesimo: Se si subisce l'effetto di un incantesimo mentre si tenta di lanciarne uno, si deve effettuare una prova di Concentrazione o perdere l'incantesimo che si sta lanciando. Se l'incantesimo di cui si subisce l'effetto infligge danni, la CD è 10 + i danni subiti + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando. Se l'incantesimo interferisce o distrae in qualche altro modo l'incantatore, la CD è pari alla CD del tiro salvezza dell'incantesimo + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando. Per gli incantesimi che non hanno tiro salvezza, è la CD che il tiro salvezza dell'incantesimo avrebbe se permettesse un tiro salvezza.

In lotta o immobilizzato: Gli unici incantesimi che si possono lanciare mentre si sta lottando o si è immobilizzati sono quelli senza componente somatica e quelli di cui si ha in mano la componente materiale (se necessaria). Anche così, si deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 20 + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando) oppure perdere l'incantesimo.

Movimento vigoroso: Se l'incantatore sta cavalcando una cavalcatura in movimento, compiendo una movimentata corsa in un carro, si trova su di una barca in acque agitate, sottocoperta in una nave nel bel mezzo di una tempesta, o semplicemente se è sbattuto di qua e di là in modo simile, deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + il livello dell'incantesimo che sta lanciando) oppure perdere l'incantesimo.

Movimento violento: Se l'incantatore è su di un cavallo al galoppo, sta compiendo una corsa indiavolata su un carro, si trova in una barca in mezzo alle rapide, sul ponte di una nave nel bel mezzo di una tempesta, o se viene sbattuto da ogni parte in modo simile, deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo che sta lanciando) oppure perdere l'incantesimo.

Tempo atmosferico impervio: Si deve effettuare una prova di Concentrazione se si sta tentando di lanciare un incantesimo in condizioni atmosferiche impervie. Se ci si trova in balia di un forte vento che porta pioggia o nevischio accecante, la CD è 5 + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando. Se si è nel bel mezzo di un vento che porta grandine, polvere e detriti, la CD è 10 + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando. In entrambi i casi, si perde l'incantesimo se si fallisce la prova di Concentrazione. Se le condizioni atmosferiche sono determinate da un incantesimo, bisogna utilizzare le regole nella precedente sezione "Incantesimo".

Lanciare sulla difensiva: Se si vuole lanciare un incantesimo senza provocare alcun attacco di opportunità, è necessario schivare e muoversi. Bisogna effettuare una prova di Concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando) per riuscire. Si perde l'incantesimo se si fallisce.

Intralciato: Se si desidera lanciare un incantesimo mentre si è intralciati in una rete o da una borsa dell'impedimento (pagina 128) o sotto l'effetto di un incantesimo simile (come *intralciare*), si deve effettuare una prova di Concentrazione con CD 15 per lanciare l'incantesimo. Si perde l'incantesimo se si fallisce la prova.

CONTROINCANTESIMI

È possibile lanciare qualsiasi incantesimo come controincantesimo. Facendolo, si utilizza l'energia dell'incantesimo per spezzare il lancio dello stesso incantesimo da parte di un altro personaggio. Lanciare un controincantesimo funziona anche se un incantesimo è divino e l'altro arcano.

Come funzionano i controincantesimi: Per utilizzare un controincantesimo, si deve selezionare un avversario come bersaglio del controincantesimo. Lo si fa scegliendo l'azione preparata (pagina 160). In questo modo si preferisce aspettare di com-

pletare la propria azione fino a quando l'avversario tenta di lanciare un incantesimo. (È possibile comunque muoversi alla propria velocità, dal momento che preparare è un'azione standard.)

Se il bersaglio del controincantesimo tenta di lanciare un incantesimo, si deve effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo). Questa prova è un'azione gratuita. Se l'incantatore supera la prova con successo, identifica correttamente l'incantesimo dell'avversario e può tentare di contrastarlo. Se fallisce la prova, non può fare nessuna delle due cose.

Per completare l'azione, deve poi lanciare l'incantesimo giusto. Come regola generale, un incantesimo può contrastare solo se stesso. Ad esempio, un incantesimo *palla di fuoco* è efficace per contrastare un altro incantesimo *palla di fuoco*, ma non per qualche altro incantesimo, indipendentemente da quanto siano simili. Una *palla di fuoco* non può contrastare una *palla di fuoco ritardata* e viceversa. Se l'incantatore è in grado di lanciare lo stesso incantesimo e ce l'ha preparato (nel caso debba prepararli), lo lancia modificandolo leggermente per creare un effetto di controincantesimo. Se il bersaglio è nel raggio di azione, entrambi gli incantesimi si negano automaticamente l'uno con l'altro senza altri risultati.

Contrastare incantesimi di metamagia: I talenti di metamagia non sono presi in considerazione quando si determina se un incantesimo può essere o meno contrastato. Per esempio, una normale *palla di fuoco* può contrastare una *palla di fuoco* massimizzata (cioè, una *palla di fuoco* che è stata potenziata dal talento di metamagia Incantesimi Massimizzati) e viceversa.

Eccezioni specifiche: Alcuni incantesimi si contrastano l'uno con l'altro specificatamente, in particolare quando hanno effetti diametralmente opposti. Ad esempio, si può contrastare un incantesimo *velocità* con un incantesimo *lentezza* allo stesso modo di un altro incantesimo *velocità*, o *ridurre persone* con *ingrandire persone*.

***Dissolvi magie* come controincantesimo:** È possibile utilizzare *dissolvi magie* come controincantesimo contro un altro incantatore, e non è necessario identificare l'incantesimo che sta lanciando. Tuttavia, *dissolvi magie* non funziona sempre come controincantesimo (vedi *dissolvi magie*).

LIVELLO DELL'INCANTATORE

Il potere di un incantesimo spesso dipende dal livello del suo incantatore, che per molti personaggi incantatori è pari al livello di classe nella classe in cui sono soliti lanciare l'incantesimo. Per esempio, una *palla di fuoco* infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 10d6), così che un mago di 10° livello può lanciare una *palla di fuoco* più potente di quanto non possa un mago di 5° livello.

È possibile lanciare un incantesimo ad un livello dell'incantatore inferiore al normale, ma il livello dell'incantatore deve essere abbastanza alto da permettergli di lanciare l'incantesimo in questione, e tutte le peculiarità dipendenti dal livello devono essere basate sullo stesso livello dell'incantatore. Ad esempio, al 10° livello Mialee può lanciare una *palla di fuoco* con un raggio di azione di 240 metri per 10d6 danni. Se lo desidera, può lanciare una *palla di fuoco* che infligge meno danni lanciando l'incantesimo ad un livello dell'incantatore inferiore, ma deve anche ridurre il raggio di azione in base al livello dell'incantatore scelto, e non può lanciare *palla di fuoco* ad un livello dell'incantatore inferiore al 5° (il livello minimo richiesto ad un mago per lanciare *palla di fuoco*).

Nell'eventualità che un privilegio di classe, un potere di dominio concesso o un'altra capacità speciale fornisca un modificatore al livello dell'incantatore, quel modificatore si applica non solo agli effetti basati sul livello dell'incantatore (come il raggio di azione, la durata e i danni inflitti) ma anche alla prova di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi del bersaglio (vedi la sezione "Resistenza agli incantesimi", pagina 178) e al livello dell'incantatore utilizzato nelle prove per dissolvere (sia la prova per dissolvere che la CD della prova). Per esempio, un chierico di 7° livello con il dominio del Bene lancia incantesimi con il descrittore bene come se fosse di 8° livello. Questo significa che la sua *punizione sacra* infligge 4d8 danni, lui tira 1d20+8 per superare la resistenza agli incantesimi con i suoi incantesimi del bene, e il suo incantesimo *protezione dal male* resiste all'essere dissolto come se fosse stato lanciato da un incantatore di 8° livello.

FALLIMENTO DEGLI INCANTESIMI

Se si tenta di lanciare un incantesimo in condizioni in cui le caratteristiche dell'incantesimo (raggio di azione, area ecc.) non possono essere fatte per conformarsi, il lancio fallisce e l'incantesimo è sprecato. Ad esempio, se si lancia *charme su persone* su un cane, l'incantesimo fallisce poiché un cane è il tipo sbagliato di bersaglio per quell'incantesimo.

Gli incantesimi falliscono anche se viene interrotta la concentrazione dell'incantatore e potrebbero fallire se si indossa un'armatura mentre si lancia un incantesimo con componente somatica (vedi Tabella 7-6: "Armature e scudi", pagina 122).

RISULTATO DELL'INCANTESIMO

Una volta saputo quali creature (od oggetti o aree) sono soggette all'incantesimo e se quelle creature hanno effettuato tiri salvezza con successo (se possibile), si può applicare qualsiasi risultato un incantesimo comporti.

Molti incantesimi hanno effetto su tipi particolari di creature. *Respingere parassiti* tiene lontano i parassiti e *calmare animali* può calmare animali e bestie magiche. Questi termini, e altri termini simili, si riferiscono a specifici tipi di creature riportate nel *Manuale dei Mostri*.

EFFETTI SPECIALI DI INCANTESIMI

Molti effetti speciali di incantesimi sono considerati in base alla scuola degli incantesimi in questione. Per esempio, tutte le finzioni illusorie hanno certi effetti in comune (vedi la sezione "Illusione", pagina 174). Certe altre peculiarità speciali di incantesimi si trovano nelle scuole di incantesimi.

Attacchi: Alcune descrizioni di incantesimi si riferiscono all'attaccare. Ad esempio, *invisibilità* è dissolto se si attacca qualcuno o qualcosa mentre si è sotto il suo effetto. Tutte le azioni di combattimento offensive, anche quelle che non danneggiano gli avversari (come disarmare e spinta), sono considerate attacchi. Tentavi di scacciare o intimorire non morti contano come attacchi. Tutti gli incantesimi a cui gli avversari resistono con tiri salvezza, che infliggono danni, o che in altro modo feriscono od ostacolano i soggetti sono attacchi. *Evoca mostri I* e simili incantesimi non sono attacchi poiché gli incantesimi di per sé non fanno del male a nessuno.

Tipi di bonus: Molti incantesimi forniscono ai loro soggetti bonus alle caratteristiche, alla Classe Armatura, agli attacchi e ad altri attributi. Generalmente, un bonus ha un tipo che indica come l'incantesimo garantisca il bonus. Ad esempio, *armatura magica* garantisce un bonus di armatura alla CA, ad indicare che l'incantesimo crea una barriera tangibile attorno all'incantatore. *Scudo della fede*, d'altra parte, fornisce un bonus di deviazione alla CA, che fa cambiare direzione agli attacchi. (I tipi di bonus sono descritti in dettaglio nella *Guida del* DUNGEON MASTER.) L'aspetto importante dei tipi di bonus è che due bonus dello stesso tipo solitamente non si sommano. Con l'eccezione dei bonus di schivare, la maggior parte dei bonus di circostanza e i bonus razziali, solo il bonus migliore funziona (vedi la sezione "Combinare effetti magici", più avanti). Lo stesso principio si applica alle penalità: un personaggio che subisce due o più penalità dello stesso tipo applica solo la peggiore.

Riportare in vita i morti: Parecchi incantesimi hanno il potere di restituire la vita ai personaggi uccisi.

Quando una creatura vivente muore, la sua anima si separa dal corpo, lascia il Piano Materiale, viaggia attraverso il Piano Astrale e va a dimorare sul piano in cui risiede la divinità della creatura. Se la creatura non venerava alcuna divinità, la sua anima si dirige al piano corrispondente al suo allineamento. Riportare in vita qualcuno significa recuperare la sua anima e farla ritornare nel suo corpo.

Perdita di livello: Il passaggio dalla vita alla morte e di nuovo indietro è un viaggio straziante per l'anima di un essere vivente. Di conseguenza, qualsiasi creatura riportata in vita di solito perde un livello di esperienza. Il nuovo totale di PE del personaggio è

a metà strada tra il mimino necessario per il suo nuovo livello (ridotto) e il minimo necessario per quello successivo. Se il personaggio era di 1° livello al momento della morte, perde 2 punti di Costituzione invece di perdere un livello.

Questa perdita di livello o di Costituzione non può essere ripristinata da nessun espediente mortale, neanche *desiderio* o *miracolo*. Un personaggio redivivo può riguadagnare un livello perso ottenendo PE in ulteriori avventure. Un personaggio redivivo che era di 1° livello al momento della morte può riguadagnare i punti di Costituzione persi migliorando il suo punteggio di Costituzione quando raggiunge un livello che gli permetta un aumento del punteggio di caratteristica.

Impedire il ritorno in vita: I nemici possono agire in modo da rendere più difficile per un personaggio l'essere riportato in vita. Trattenere il corpo impedisce ad altri di utilizzare *rianimare morti* o *resurrezione* per riportare in vita il personaggio ucciso. Lanciare *intrappolare l'anima* impedisce qualsiasi tipo di ritorno in vita a meno che l'anima non sia prima liberata.

Riportare in vita contro la volontà: Un'anima non può essere riportata in vita se non lo desidera. Un'anima conosce il nome, l'allineamento e la divinità guida (se c'è) del personaggio che tenta di riportarla in vita e può rifiutare di ritornare in base a questo. Ad esempio, se la paladina Alhandra viene uccisa e un sommo sacerdote di Nerull (dio della morte) si impossessa del suo corpo, Alhandra probabilmente non desidera essere riportata in vita da lui. Qualsiasi tentativo lui faccia di riportarla in vita fallisce automaticamente. Se il chierico malvagio vuole riportare in vita Alhandra per interrogarla, ha bisogno di trovare un modo di ingannare la sua anima, come abbindolare un chierico buono che la riporti in vita e poi catturarla una volta che lei sia di nuovo viva.

COMBINARE EFFETTI MAGICI

Incantesimi o effetti magici di solito funzionano come descritto, indipendentemente da quanti altri incantesimi o effetti magici stiano agendo nella stessa area o sullo stesso ricevente. Tranne che in casi particolari, un incantesimo non ha effetto sul modo in cui opera un altro incantesimo. Ogni volta che un incantesimo ha un effetto particolare su altri incantesimi, la descrizione dell'incantesimo spiega l'effetto. Parecchie altre regole generali si applicano quando incantesimi o effetti magici operano nello stesso luogo:

Effetti cumulativi: Gli incantesimi che danno bonus o penalità ai tiri per colpire, ai tiri per i danni, ai tiri salvezza e ad altri attributi di solito non sono cumulativi. Ad esempio, due incantesimi *benedizione* non forniscono al ricevente il doppio dei benefici di un singolo incantesimo *benedizione*. Tuttavia, entrambi gli incantesimi *benedizione* continuano ad agire simultaneamente, e se uno finisce prima, l'altro continua a operare per il resto della sua durata. Allo stesso modo, due incantesimi *velocità* non rendono una creatura il doppio più veloce.

Più in generale, due bonus dello stesso tipo non sono cumulativi anche se provengono da incantesimi differenti (o da effetti diversi dagli incantesimi; vedi "Tipi di bonus", più sopra). Per esempio, il bonus di potenziamento alla Forza da un incantesimo *forza del toro* e il bonus di potenziamento alla Forza da un incantesimo *potere divino* non si sommano. Si usa quale dei due bonus fornisce il miglior punteggio di Forza. Allo stesso modo, una *cintura della forza da gigante* dà un bonus di potenziamento alla Forza che non è cumulativo con il bonus ottenuto dall'incantesimo *forza del toro*.

Nomi di bonus differenti: I bonus o le penalità da due diversi incantesimi si sommano, se i modificatori sono di due tipi diversi. Per esempio, *benedizione* fornisce un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro effetti di paura, e *protezione dal male* fornisce un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza contro incantesimi lanciati da creature malvagie. Un personaggio sotto l'influenza dei due incantesimi ottiene un bonus di +1 contro gli effetti di paura, un bonus di +2 contro gli incantesimi lanciati da esseri malvagi e un bonus di +3 contro gli incantesimi di *paura* lanciati da creature malvagie.

Un bonus che non ha nome (solo un "bonus di +2" piuttosto che un "bonus di resistenza +2") si somma a qualsiasi bonus.

Stesso effetto più di una volta con diverse forze: Nei casi in cui due o più incantesimi identici stiano operando nella stessa area o sullo stesso bersaglio, ma con diverse forze, si applica solo quello con la forza maggiore. Ad esempio, se un personaggio subisce una penalità di –4 alla Forza da un incantesimo *raggio di indebolimento* e poi riceve un secondo incantesimo *raggio di indebolimento* che applica una penalità di –6, subisce solo la penalità di –6. Tuttavia, entrambi gli incantesimi stanno ancora operando sul personaggio. Se uno dei due incantesimi è dissolto o la sua durata termina, l'altro incantesimo lo sostituisce, supponendo che la sua durata non sia ancora finita.

Stesso effetto con risultati differenti: Lo stesso incantesimo a volte può produrre diversi effetti se applicati allo stesso ricevente più di una volta. Per esempio, una serie di incantesimi *metamorfosi* possono trasformare una creatura in un topo, in un leone e poi in una lumaca. In questo caso, l'ultimo incantesimo della serie trionfa sugli altri. Nessuno degli incantesimi precedenti è in realtà rimosso o dissolto, ma i loro effetti diventano irrilevanti mentre permane l'incantesimo finale della serie.

Un effetto ne rende irrilevante un altro: Qualche volta un incantesimo può rendere un incantesimo successivo irrilevante. Ad esempio, se un mago sta usando un incantesimo *trasformazione* per prendere la forma di un'aquila, un incantesimo *metamorfosi* può cambiare il mago in un pesce rosso. Tuttavia, l'incantesimo *trasformazione* non è negato e dal momento che l'incantesimo *metamorfosi* non ha effetto sulle capacità speciali del ricevente, il mago potrebbe usare l'effetto di *trasformazione* per prendere qualsiasi forma l'incantesimo permetta in qualsiasi momento lo desideri. Ciò nonostante, se una creatura che sta usando un effetto di *trasformazione* viene pietrificata da un incantesimo *carne in pietra*, diventa una statua inerte e senza intelletto e l'effetto di *trasformazione* non può aiutarla a sfuggire.

Molteplici effetti di controllo mentale: Qualche volta gli effetti magici che stabiliscono un controllo mentale si rendono irrilevanti vicendevolmente. Per esempio, un effetto di *blocca persone* rende qualsiasi altra forma di controllo mentale irrilevante poiché toglie al soggetto la capacità di muoversi. Le forme di controllo mentale che non tolgono al ricevente la capacità di agire di solito non interferiscono l'una con l'altra. Ad esempio, una persona che ha ricevuto un incantesimo *costrizione/cerca* può anche essere soggetta a un incantesimo *charme su persone*. Ad ogni modo la persona soggetta a *charme su persone* rimane impegnata a portare a termine la cerca, resistendo a qualsiasi ordine che interferisca con il suo scopo. In questo caso, l'incantesimo *costrizione/cerca* non nega lo *charme su persone* ma riduce la sua efficacia, proprio come farebbe una devozione non magica a una cerca. Se una creatura è soggetta al controllo mentale di due o più creature, tende a obbedire ad ognuna al meglio delle sue capacità e al massimo del controllo che permette ogni effetto. Se la creatura controllata riceve ordini contraddittori simultaneamente, coloro che competono per il controllo su di lei devono effettuare prove di Carisma contrapposte per determinare a chi obbedisce la creatura.

Incantesimi con effetti contrapposti: Gli incantesimi con effetti contrapposti si applicano normalmente, con tutti i bonus, le penalità o le modifiche che si accumulano nell'ordine in cui si applicano. Alcuni incantesimi si negano o si contrastano completamente. Per esempio, un incantesimo *lentezza* nega un incantesimo *velocità* e viceversa. Questo è un effetto speciale indicato nella descrizione di un incantesimo.

Effetti istantanei: Due o più effetti magici con durata istantanea funzionano in modo cumulativo quando si applicano allo stesso bersaglio. Ad esempio, quando due *palle di fuoco* colpiscono la stessa creatura, questa deve tentare un tiro salvezza contro ogni *palla di fuoco* e subire i danni da ognuna in base ai risultati dei tiri salvezza. Se la stessa creatura riceve due *cura ferite leggere* in un singolo round, entrambi funzionano normalmente.

DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

Gli incantesimi a disposizione dei personaggi sono elencati e descritti nel Capitolo 11: "Incantesimi". La descrizione di ogni incantesimo è presentata in un formato standard. Ogni categoria di informazione è spiegata e definita qui di seguito.

NOME

La prima riga di ogni descrizione di incantesimo fornisce il nome con cui l'incantesimo è generalmente conosciuto.

SCUOLA (SOTTOSCUOLA)

Sotto al nome dell'incantesimo si trova una riga che indica la scuola di magia (e la sottoscuola, se appropriato) a cui appartiene l'incantesimo.

Quasi ogni incantesimo appartiene a una delle otto scuole di magia. Una scuola di magia è un gruppo di incantesimi attinenti tra loro che funzionano in modo simile. Un piccolo gruppo di incantesimi (*desiderio, desiderio limitato, permanenza, prestidigitazione* e *sigillo arcano*) sono universali e non appartengono a nessuna scuola.

Abiurazione

Le abiurazioni sono incantesimi protettivi. Creano barriere fisiche o magiche, negano caratteristiche magiche o fisiche, danneggiano i trasgressori e addirittura bandiscono il soggetto dell'incantesimo ad un altro piano di esistenza. Gli incantesimi rappresentativi includono *protezione dal male, dissolvi magie, campo anti-magia* ed *esilio*.

Se un incantesimo di abiurazione è attivo nel raggio di 3 metri da un altro per 24 ore o più, i campi magici interferiscono l'uno con l'altro creando fluttuazioni di energia visibili a occhio nudo. La CD per trovare tali incantesimi con l'abilità Cercare scende di 4.

Se un'abiurazione crea una barriera che tiene certi tipi di creature sotto controllo, la barriera non può essere usata per respingere quelle creature. Se si forza la barriera contro una tale creatura, si sente una pressione evidente contro la barriera. Se si continua ad applicare la pressione, si interrompe l'incantesimo.

Ammaliamento

Gli incantesimi di ammaliamento hanno effetto sulla mente altrui, influenzando o controllando il comportamento. Incantesimi rappresentativi comprendono *charme su persone* e *suggestione*.

Tutti gli ammaliamenti sono incantesimi che influenzano la mente. Due tipi di incantesimi di ammaliamento garantiscono all'incantatore una certa influenza su una creatura soggetta:

Charme: Un incantesimo di charme modifica il modo in cui il soggetto vede l'incantatore, generalmente facendo sì che il soggetto lo consideri un buon amico.

Compulsione: Un incantesimo di compulsione obbliga il soggetto ad agire in qualche modo o modifica il modo in cui ragiona la sua mente. Alcuni incantesimi di compulsione determinano le azioni del soggetto o gli effetti sul soggetto, altri permettono di determinare le azioni del soggetto quando si lancia l'incantesimo e altri forniscono un controllo successivo sul soggetto.

Divinazione

Gli incantesimi di divinazione permettono di imparare segreti da tempo dimenticati, predire il futuro, trovare oggetti nascosti e svelare incantesimi illusori. Gli incantesimi rappresentativi comprendono *identificare, individuazione dei pensieri, chiaroudienza/chiaroveggenza* e *visione del vero*.

Molti incantesimi di divinazione hanno aree a cono (vedi pagina 176). Queste si muovono con l'incantatore e si estendono nella direzione in cui guarda. Il cono definisce l'area che può essere osservata ogni round. Se si studia la stessa area per più round, spesso si possono guadagnare informazioni ulteriori, come indicato nel testo descrittivo dell'incantesimo.

Scrutamento: Un incantesimo di scrutamento crea un sensore magico invisibile che invia informazioni all'incantatore. A meno che non sia diversamente indicato, il sensore ha gli stessi poteri di acutezza sensoriale che possiede l'incantatore. Questo livello di acutezza comprende qualsiasi incantesimo o effetto che abbia l'incantatore come bersaglio (come *scurovisione* o *vedere invisibilità*), ma non gli incantesimi o gli effetti che si propagano dall'incantatore (come *individuazione del male*). Tuttavia, il sensore viene considerato un organo sensoriale separato e indipendente dall'incantatore, e quindi funziona normalmente anche se quest'ultimo è stato reso cieco, sordo o se ha subito qualche altro impedimento sensoriale. Qualsiasi creatura con punteggio di Intelligenza pari a 12 o superiore può notare il sensore effettuando una prova di Intelligenza con CD 20. Il sensore può essere dissolto come se fosse un incantesimo attivo.

Rivestimenti in piombo o protezioni magiche (come *campo anti-magia, vuoto mentale* o *anti-individuazione*) bloccano un incantesimo di scrutamento, e l'incantatore percepisce che l'incantesimo è stato bloccato.

Evocazione

Ogni incantesimo di evocazione appartiene a una delle cinque sottoscuole. Le evocazioni portano all'incantatore manifestazioni di oggetti, creature o alcune forme di energia (la sottoscuola di convocazione), trasportano realmente creature da altri piani di esistenza al suo piano (richiamo), guariscono (guarigione), trasportano creature od oggetti per grandi distanze (teletrasporto) o creano oggetti o effetti al momento (creazione). Le creature che si evocano di solito, ma non sempre, obbediscono ai comandi dell'evocatore. Gli incantesimi rappresentativi includono i vari incantesimi *evoca mostri, cura ferite leggere, rianimare morti, teletrasporto* e *muro di ferro*.

Una creatura o un oggetto portato all'esistenza o trasportato nel luogo dell'evocatore con un incantesimo di evocazione non può apparire all'interno di un'altra creatura od oggetto, e non può apparire fluttuante in uno spazio vuoto. Deve arrivare in uno spazio aperto su una superficie in grado di sopportarne il peso. La creatura o l'oggetto deve apparire entro il raggio di azione dell'incantesimo, ma non deve necessariamente rimanervi all'interno.

Convocazione: Un incantesimo di convocazione porta istantaneamente una creatura o un oggetto nel luogo designato. Quando l'incantesimo termina oppure è dissolto, una creatura convocata viene rimandata indietro immediatamente da dove è venuta, ma un oggetto convocato non viene mandato indietro a meno che la descrizione dell'incantesimo non lo indichi specificatamente. Una creatura convocata se ne va anche se viene uccisa o i suoi punti ferita scendono a 0 o meno. Non è morta realmente. Ci vogliono 24 ore perché la creatura si riformi, tempo in cui la creatura non può essere convocata di nuovo.

Quando l'incantesimo che convoca una creatura termina e la creatura scompare, tutti gli incantesimi che ha lanciato terminano. Una creatura convocata non può usare nessun potere di convocazione innato che potrebbe avere, e rifiuta di lanciare qualsiasi incantesimo che gli costerebbe PE, o di usare qualsiasi capacità magica che gli costerebbe PE se fosse un incantesimo.

Creazione: Un incantesimo di creazione manipola la materia per creare un oggetto o una creatura nel luogo designato dall'incantatore (soggetto ai limiti indicati prima per le evocazioni). Se l'incantesimo ha una durata diversa dall'istantaneo, la magia mantiene compatta la creazione e quando l'incantesimo termina, la creatura o l'oggetto evocati svaniscono senza lasciare tracce. Se l'incantesimo ha durata istantanea, l'oggetto o la creatura creata è semplicemente assemblata con la magia. Dura indefinitamente e non dipende dalla magia per la sua esistenza.

Guarigione: Certe evocazioni divine guariscono le creature o le riportano anche in vita. Queste includono incantesimi *curare*.

Richiamo: Un incantesimo di richiamo trasporta una creatura da un altro piano di esistenza al piano in cui si trova l'incantatore. L'incantesimo garantisce alla creatura la capacità univoca di ritornare al suo piano di origine, anche se l'incantesimo può limitare le circostanze in cui questo sia possibile. Le creature richiamate muoiono realmente quando vengono uccise; non scompaiono e si riformano, come quelle portate da un incantesi-

mo di convocazione (vedi sopra). La durata di un incantesimo di richiamo è istantanea, che significa che la creatura richiamata non può essere dissolta.

Teletrasporto: Un incantesimo di teletrasporto trasporta una o più creature od oggetti per grandi distanze. I più potenti tra questi incantesimi possono attraversare confini planari. A differenza degli incantesimi di convocazione, il teletrasporto è (a meno che non sia diversamente indicato) a senso unico e non dissolvibile. Il teletrasporto è un viaggio istantaneo attraverso il Piano Astrale. Qualsiasi cosa che blocchi i viaggi astrali blocca anche il teletrasporto.

Illusione

Gli incantesimi di illusione ingannano i sensi o la mente altrui. Fanno vedere alle persone cose che non ci sono, non vedere cose che ci sono, sentire rumori fantasma o ricordare cose che non sono mai accadute. Illusioni rappresentative comprendono *immagine silenziosa, invisibilità* e *velo*. Le illusioni sono di cinque tipi: allucinazioni, finzioni, mascheramenti, ombre e trame.

Allucinazione: Un incantesimo di allucinazione crea un'immagine mentale che di solito solo l'incantatore e il soggetto (o i soggetti) dell'incantesimo possono percepire. Questa impressione è totalmente nella mente dei soggetti. È un'impressione mentale personalizzata (è tutto nelle loro teste e non un'immagine falsa o qualcosa che vedono realmente). Una terza persona che vede o studia la scena non nota assolutamente l'allucinazione. Tutte le allucinazioni sono incantesimi che influenzano la mente.

Finzione: Un incantesimo di finzione crea una falsa sensazione. Quanti percepiscono la finzione percepiscono la stessa cosa, non le loro versioni leggermente diverse della finzione (non è un'impressione mentale personalizzata). Le finzioni non possono far sembrare una cosa qualcos'altro. Una finzione che include effetti sonori non può riprodurre un discorso comprensibile a meno che la descrizione dell'incantesimo non lo indichi specificatamente. Se il discorso comprensibile è possibile, deve essere in un linguaggio che l'incantatore può parlare. Se tenta di riprodurre un linguaggio che non sa parlare, l'immagine produce suoni inarticolati. Allo stesso modo, non si può fare una copia di qualcosa a meno che non se ne conosca l'aspetto esteriore.

Dal momento che finzioni e mascheramenti (vedi sotto) sono irreali, non possono creare effetti reali nel modo in cui fanno altri tipi di illusioni. Non possono causare danni agli oggetti o alle creature, sopportare peso, fornire nutrimento o fornire protezione dagli elementi. Di conseguenza, questi incantesimi sono utili per confondere o ritardare i nemici, ma inutili per attaccarli direttamente. Ad esempio, è possibile usare un incantesimo *immagine silenziosa* per creare una casetta illusoria, ma la casetta non offre protezione dalla pioggia.

La CA di una finzione è pari a 10 + il suo modificatore di taglia.

Mascheramento: Un incantesimo di mascheramento modifica le caratteristiche sensoriali di un soggetto, facendolo sembrare, sentire, gustare, odorare o suonare come qualcos'altro o anche facendo sembrare che scompaia.

Ombra: Un incantesimo di ombra crea qualcosa che è parzialmente reale da energia extradimensionale. Tali illusioni possono avere effetti reali. I danni inflitti da un'illusione ombra sono reali.

Trama: Come una finzione, un incantesimo di trama crea un'immagine che gli altri possono vedere, ma una trama ha effetto anche sulla mente di quanti la vedono o ne sono catturati. Tutte le trame sono incantesimi che influenzano la mente.

Tiri salvezza e illusioni (Dubitare): Le creature che si imbattono in un'illusione di solito non ricevono tiri salvezza per riconoscerla come illusoria fino a che non lo studiano attentamente o interagiscono con essa in qualche modo. Per esempio, se un gruppo si imbatte in una sezione di pavimento illusorio, il personaggio in testa riceverebbe un tiro salvezza se si fermasse a studiare il pavimento o se facesse una prova sul pavimento.

Un tiro salvezza riuscito contro un'illusione rivela che essa è falsa, ma una finzione o un'allucinazione rimane come contorno traslucido. Ad esempio, un personaggio che supera un tiro salvezza contro una finzione di una sezione di pavimento illusorio sa che il "pavimento" non è sicuro e può vedere cosa c'è sotto (luce permettendo), ma può ancora notare dove giace la finzione.

Un tiro salvezza fallito indica che un personaggio non riesce a notare che c'è qualcosa fuori posto. Un personaggio di fronte a una prova che un'illusione non è reale non ha bisogno di tiro salvezza. Un personaggio che cade attraverso una sezione di pavimento illusorio in un pozzo sa che qualcosa non va, come lo sa un personaggio che passa pochi round a toccare con un bastone la stessa illusione. Se chi vede dubita con successo dell'illusione e lo comunica ad altri, ognuno di essi guadagna un tiro salvezza con un bonus di +4.

Invocazione

Gli incantesimi di invocazione manipolano l'energia o estraggono da una fonte di potere non vista per produrre un fine desiderato. Effettivamente, creano qualcosa dal nulla. Molti di questi incantesimi producono effetti spettacolari e gli incantesimi di invocazione possono infliggere notevoli quantità di danni. Incantesimi rappresentativi comprendono *dardo incantato, palla di fuoco* e *fulmine*.

Necromanzia

Gli incantesimi di necromanzia manipolano il potere della morte, della non vita e della forza vitale. Gli incantesimi che riguardano le creature non morte compongono gran parte di questa scuola. Incantesimi rappresentativi comprendono *incuti paura, animare morti* e *dito della morte*.

Trasmutazione

Gli incantesimi di trasmutazione modificano le proprietà di alcune creature, cose o condizioni. Incantesimi rappresentativi comprendono *ingrandire persone, ridurre persone, metamorfosi* e *trasformazione*.

[DESCRITTORE]

Nella stessa riga della scuola e sottoscuola, quando applicabile, si trova un descrittore che in qualche modo specifica ulteriormente la categoria dell'incantesimo. Alcuni incantesimi hanno più di un descrittore.

I descrittori sono acido, acqua, aria, bene, caotico, dipendente dal linguaggio, elettricità, forza, freddo, fuoco, influenza mentale, legale, luce, male, morte, oscurità, paura, sonoro e terra.

Molti di questi descrittori non hanno effetti di gioco di per sé, ma governano come l'incantesimo interagisce con altri incantesimi, con abilità speciali, con creature insolite, con l'allineamento e così via.

Un incantesimo dipendente dal linguaggio utilizza un linguaggio comprensibile come strumento per la comunicazione. Per esempio, un incantesimo *comando* di un chierico fallisce se il bersaglio non può capire cosa il chierico stia dicendo, sia perché non comprende il linguaggio in cui sta parlando il chierico o perché dei rumori di sottofondo impediscono di sentire ciò che sta dicendo il chierico.

Un incantesimo di influenza mentale funziona solo contro creature con un punteggio di Intelligenza di 1 o superiore.

LIVELLO

La riga successiva della descrizione di un incantesimo indica il livello dell'incantesimo, un numero tra 0 e 9 che definisce il relativo potere dell'incantesimo. Questo numero è preceduto da un'abbreviazione per la classe i cui membri sono in grado di lanciare l'incantesimo. Alla voce "Livello" viene anche indicato se un incantesimo è un incantesimo di dominio, e in tale caso, qual è il suo dominio e il suo livello come incantesimo di dominio. Il livello di un incantesimo influenza la CD dei tiri salvezza consentiti contro l'effetto.

Ad esempio, alla voce "Livello" di *blocca persone* è indicato "Brd 2, Chr 2, Mag/Str 3". Questa notazione significa che si tratta di un incantesimo di 2° livello per i bardi, di 2° livello per i chierici e di 3° livello per i maghi e gli stregoni. L'incantesimo *veste magica* riporta "Chr 3, Forza 3, Guerra 3". Significa che l'incantesimo è di 3° livello per i chierici, di 3° livello del dominio della Forza

e di 3° livello del dominio della Guerra.

I nomi delle classi di incantatori sono abbreviate come segue: bardo Brd; chierico Chr; druido Drd; mago Mag; paladino Pal; ranger Rgr; stregone Str.

I domini a cui può essere associato un incantesimo comprendono Acqua, Animale, Aria, Bene, Caos, Conoscenza, Distruzione, Fortuna, Forza, Fuoco, Guarigione, Guerra, Inganno, Legge, Magia, Male, Morte, Protezione, Sole, Terra, Vegetale e Viaggio.

COMPONENTI

Le componenti di un incantesimo sono ciò che si deve fare o possedere per lanciarlo. La voce "Componenti" nella descrizione di un incantesimo include abbreviazioni che indicano che tipo di componenti necessita. Specifiche per componenti materiali, focus e PE sono fornite alla fine del testo di descrizione. Generalmente non è necessario preoccuparsi delle componenti, ma quando non si può usare una componente per qualche motivo o quando una componente materiale o focus è costosa, allora bisogna prestare loro attenzione.

Verbale (V): Una componente verbale è un incantamento parlato. Per fornire una componente verbale, si deve essere in grado di parlare ad alta voce. Un incantesimo *silenzio* o un bavaglio rovinano l'incantamento (e quindi l'incantesimo). Un incantatore che è stato assordato ha una probabilità del 20% di sprecare qualsiasi incantesimo con una componente verbale che tenti di lanciare.

Somatica (S): Una componente somatica è un movimento misurato e preciso della mano. È necessario avere almeno una mano libera per fornire una componente somatica.

Materiale (M): Una componente materiale è una o più sostanze fisiche od oggetti che viene consumata dalle energie dell'incantesimo nel processo di lancio. A meno che non venga indicato un costo per una componente materiale, il costo è trascurabile. Non bisogna preoccuparsi di componenti materiali dal costo trascurabile. Si suppone che un incantatore abbia tutto ciò di cui ha bisogno se possiede una borsa per componenti incantesimi.

Focus (F): Una componente focus è un sostegno/propulsore di qualche tipo. Diversamente da una componente materiale, una componente focus non viene consumata quando l'incantesimo è lanciato e può essere riutilizzata. Come con le componenti materiali, il costo per una componente focus è trascurabile a meno che non venga indicato un prezzo specifico. Si suppone che componenti focus di costo trascurabile siano nella borsa per componenti incantesimi.

Focus Divina (FD): Una componente focus divina è un oggetto di importanza spirituale. Il focus divino per un chierico o un paladino è un simbolo sacro appropriato alla fede del personaggio. Per un chierico malvagio, il focus divino è un simbolo sacrilego. Il focus divino di base per un druido o un ranger è un ramoscello di vischio o di agrifoglio.

Se la voce "Componenti" include F/FD o M/FD, la versione arcana dell'incantesimo ha una componente focus o una componente materiale (l'abbreviazione prima della barra) e la versione divina ha una componente focus divina (l'abbreviazione dopo la barra).

Costo in PE (PE): Alcuni potenti incantesimi (come *desiderio*, *comunione* e *miracolo*) comportano un costo in punti esperienza. Nessun incantesimo, neanche *ristorare*, può ripristinare i PE persi in questo modo. Non è possibile spendere tanti PE da perdere un livello, di conseguenza non è possibile lanciare un incantesimo a meno che non si possiedano abbastanza PE da spendere. È tuttavia possibile, nel momento in cui si guadagnano sufficienti PE per raggiungere un nuovo livello, utilizzare quei PE per lanciare un incantesimo piuttosto che tenerli e aumentare di livello. I PE vengono trattati proprio come una componente materiale: vengono spesi quando si lancia l'incantesimo, a prescindere dal fatto che abbia successo o meno.

TEMPO DI LANCIO

Molti incantesimi hanno un tempo di lancio di 1 azione standard. Altri richiedono 1 round o di più, mentre pochi richiedono solo un'azione gratuita. Il Capitolo 8: "Combattimento" spiega la differenza tra questi tipi di azioni.

Un incantesimo che richiede 1 round per essere lanciato è un'azione di round completo. Il suo effetto comincia appena prima dell'inizio del turno dell'incantatore nel round successivo a quello in cui ha cominciato a lanciare l'incantesimo. L'incantatore può agire normalmente dopo che l'incantesimo è completato.

Un incantesimo che richiede 1 minuto per essere lanciato ha effetto appena prima del turno dell'incantatore 1 minuto più tardi (e per ognuno di questi 10 round, l'incantatore sta lanciando un incantesimo come azione di round completo, proprio come indicato sopra per tempi di lancio di 1 round). Queste azioni devono essere consecutive e ininterrotte, o l'incantesimo fallisce automaticamente.

Quando si inizia un incantesimo che richiede 1 round o più per essere lanciato, si deve continuare la concentrazione dal round attuale ad appena prima del turno dell'incantatore nel round successivo (almeno). Se perde la concentrazione prima che sia completato il lancio, perde l'incantesimo.

Un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione gratuita (come *caduta morbida*) non conta nel limite normale di un incantesimo per round. Tuttavia, si può lanciare un tale incantesimo solo una volta per round. Lanciare un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione gratuita non provoca attacchi di opportunità.

È necessario prendere tutte le decisioni pertinenti all'incantesimo (raggio di azione, bersaglio, area, effetto, versione ecc.) quando l'incantesimo ha effetto. Per esempio, quando si lancia un incantesimo *evoca mostri*, non è necessario decidere dove si vuole che appaia il mostro (o anzi, quale mostro si sta evocando) fin quando l'incantesimo non ha effetto nel round dopo che si è iniziato il lancio.

RAGGIO DI AZIONE

Il raggio di azione di un incantesimo indica fino a che distanza può arrivare dall'incantatore, come indicato nella voce "Raggio di azione" nella descrizione dell'incantesimo. Il raggio di azione di un incantesimo è la distanza massima dall'incantatore a cui può verificarsi l'effetto dell'incantesimo, così come la distanza massima a cui l'incantatore può designare il punto di origine dell'incantesimo. Se una qualsiasi porzione d'area dell'incantesimo dovesse estendersi oltre il raggio di azione, quell'area è sprecata. I raggi di azione standard comprendono i seguenti:

Personale: L'incantesimo ha effetto solo sull'incantatore.

Contatto: È necessario toccare una creatura o un oggetto perché l'incantesimo abbia effetto su di esso. Un incantesimo a contatto che infligge danni può mettere a segno un colpo critico proprio come un'arma. Un incantesimo a contatto minaccia un colpo critico con un tiro naturale di 20 e infligge danni raddoppiati con un colpo critico effettuato con successo. Alcuni incantesimi a contatto, come *teletrasporto* e *camminare sull'acqua*, permettono di toccare più bersagli. L'incantatore può toccare tutti i bersagli consenzienti che riesce a raggiungere come parte del lancio, ma tutti i bersagli dell'incantesimo devono essere toccati nello stesso round in cui finisce di lanciare l'incantesimo.

Vicino: L'incantesimo può arrivare fino a 7,5 metri dall'incantatore. Il raggio di azione massimo aumenta di 1,5 metri per ogni due livelli dell'incantatore completi (9 metri al 2° livello dell'incantatore, 10,5 metri al 4° livello dell'incantatore e così via).

Medio: L'incantesimo può arrivare fino a 30 metri + 3 metri per ogni livello dell'incantatore.

Lungo: L'incantesimo può arrivare fino a 120 metri + 12 metri per ogni livello dell'incantatore.

Illimitato: L'incantesimo può arrivare ovunque sullo stesso piano di esistenza.

Raggio di azione espresso in metri: Alcuni incantesimi non hanno categorie di raggio di azione standard, solo un raggio di azione espresso in metri.

DIRIGERE UN INCANTESIMO

È necessario fare alcune scelte per decidere su chi abbia effetto l'incantesimo o da dove sia originato l'effetto stesso, in base al tipo di incantesimo.

La riga successiva nella descrizione di un incantesimo defini-

sce il bersaglio (o bersagli) dell'incantesimo, il suo effetto o la sua area, come più appropriato.

Bersaglio o bersagli: Alcuni incantesimi, come *charme su persone*, hanno uno o più bersagli. L'incantatore lancia questi incantesimi sulle creature o sugli oggetti, come indicato dall'incantesimo. L'incantatore deve essere in grado di vedere o toccare il bersaglio, e deve scegliere specificatamente quel bersaglio. Ad esempio, non è possibile lanciare un incantesimo *dardo incantato* (che colpisce sempre il bersaglio) in un gruppo di banditi con l'istruzione di colpire "il capo". Per colpire il capo, bisogna identificare e vedere il capo (o indovinare chi è il capo ed essere fortunati). Tuttavia, l'incantatore non è obbligato a selezionare il bersaglio fino al momento in cui non finisce di lanciare l'incantesimo.

Se il bersaglio di un incantesimo è l'incantatore (la descrizione dell'incantesimo ha una riga che recita "Bersaglio: Incantatore"), questi non riceve un tiro salvezza e non si applica la resistenza agli incantesimi. Le voci "Tiro salvezza" e "Resistenza agli incantesimi" sono omesse da tali incantesimi.

Alcuni incantesimi sono ristretti ai soli bersagli consenzienti. Dichiararsi un bersaglio consenziente è possibile in qualsiasi momento (anche se si è colti alla sprovvista o se non è il proprio turno). Le creature prive di sensi sono considerate automaticamente consenzienti, ma un personaggio che è cosciente ma immobile o indifeso (come uno che è legato, acquattato, in lotta, paralizzato, immobilizzato o stordito) non è automaticamente consenziente.

Alcuni incantesimi, come *sfera infuocata* e *arma spirituale*, permettono di modificare la direzione dell'effetto verso nuovi bersagli o aree dopo aver lanciato l'incantesimo. Modificare la direzione di un incantesimo è un'azione di movimento che non provoca attacchi di opportunità.

Effetto: Alcuni incantesimi, come gli incantesimi *evoca mostri*, creano o evocano cose piuttosto che aver effetto su cose che sono già presenti. L'incantatore deve designare la locazione in cui queste cose stanno per apparire, sia vedendola che definendola (come ad esempio: "La *piaga degli insetti* apparirà 6 metri dentro all'area di oscurità in cui si nascondono le naga"). Il raggio di azione determina quanto lontano può apparire un effetto, ma se l'effetto è mobile (un mostro evocato, ad esempio) può muoversi indipendentemente dal raggio di azione dell'incantesimo.

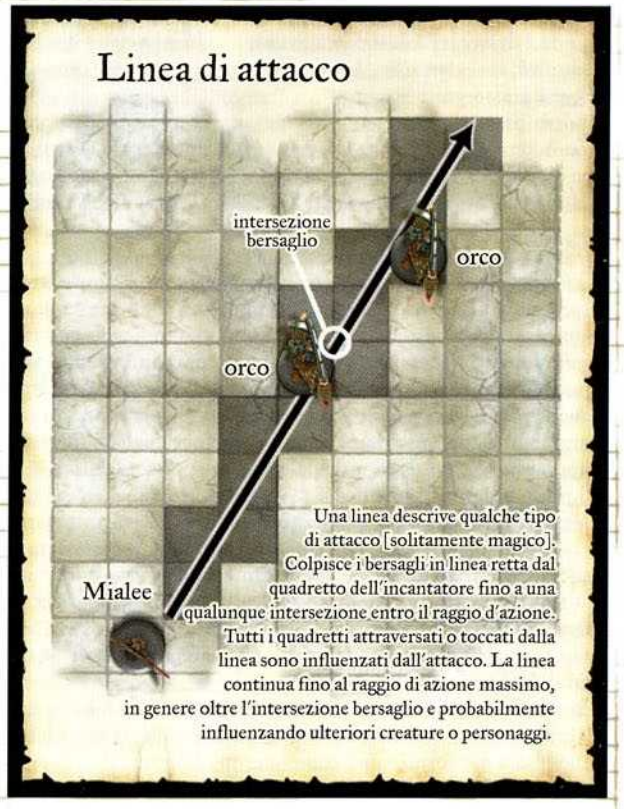
Raggio: Alcuni effetti sono raggi (ad esempio, *raggio di indebolimento*). Si dirige il raggio come se si usasse un'arma a distanza, anche se di solito si compie un attacco di contatto a distanza piuttosto che un normale attacco a distanza. Come con un'arma a distanza, si può tirare nell'oscurità o a una creatura invisibile e sperare che colpisca qualcosa. Non è necessario vedere la creatura che si cerca di colpire, come con un incantesimo con bersaglio. Creature o ostacoli che si frappongono, tuttavia, possono bloccare la linea della visuale o fornire copertura alla creatura presa di mira.

Se un incantesimo a raggio ha una durata, essa consiste nella durata dell'effetto che il raggio provoca, non nel tempo in cui persiste il raggio.

Se un incantesimo a raggio infligge danni, si può mettere a segno un colpo critico proprio come con un'arma. Un incantesimo a raggio minaccia un colpo critico con un tiro naturale di 20 e infligge danni raddoppiati con un colpo critico effettuato con successo.

Propagazione: Alcuni effetti, generalmente nubi e nebbie, si propagano da un punto di origine, che deve essere un'intersezione di quadretti. L'effetto può estendersi dietro agli angoli e nelle aree non visibili. È possibile immaginare la distanza dall'attuale distanza percorsa, prendendo in considerazione le svolte che l'effetto dell'incantesimo compie. Quando si determina la distanza per gli effetti di propagazione, si deve considerare il percorso attorno ai muri, non attraverso di essi. Come con il movimento, non bisogna tracciare diagonali attraverso gli angoli. È necessario designare il punto di origine per un tale effetto, ma non è obbligatorio avere linea di effetto per tutte le porzioni di effetto (vedi sotto). Esempio: *foschia occultante*.

Area: Alcuni incantesimi hanno effetto su un'area. Qualche volta un incantesimo descrive un'area particolarmente definita, ma di solito un'area rientra in una delle categorie definite più avanti.



Indipendentemente dalla forma dell'area, si seleziona dove comincia l'incantesimo, ma diversamente non si controlla su quali creature od oggetti abbia effetto l'incantesimo. Il punto di origine di un incantesimo è sempre un'intersezione di quadretti. Quando si determina se una certa creatura è all'interno dell'area di un incantesimo, si deve contare la distanza dal punto di origine in quadretti come quando si muove un personaggio o quando si determina il raggio di azione di un attacco a distanza. La sola differenza è che invece di contare dal centro di un quadretto al centro del quadretto successivo, si conta da un'intersezione all'altra. Si può contare in diagonale attraverso un quadretto, ma non bisogna dimenticare che ogni seconda diagonale conta come 2 quadretti di distanza. Se l'estremità più lontana di un quadretto è all'interno dell'area dell'incantesimo, qualsiasi cosa all'interno di quel quadretto è all'interno dell'area dell'incantesimo. Tuttavia, se l'area dell'incantesimo tocca solo l'estremità più vicina di un quadretto, qualsiasi cosa all'interno di quel quadretto non subisce l'effetto dell'incantesimo.

Esplosione, emanazione o propagazione: Molti incantesimi che hanno effetto su un'area funzionano come un'esplosione, un'emanazione o una propagazione. In ogni caso, si seleziona il punto di origine dell'incantesimo e si misura il suo effetto da quel punto.

Un incantesimo a esplosione ha effetto su qualsiasi cosa si trovi nella sua area, comprese anche le creature non visibili. Per esempio, se si designa un'intersezione di quattro corridoi come punto di origine di un incantesimo *dissolvi magie*, l'incantesimo esplode nelle quattro direzioni, possibilmente colpendo creature che l'incantatore non può vedere perché dietro l'angolo rispetto a lui ma non rispetto al punto di origine. Non può colpire creature con copertura totale dal suo punto di origine (in altre parole, i suoi effetti non si estendono dietro agli angoli). La forma base per un effetto di esplosione è una sfera, ma alcuni incantesimi a esplosione sono descritti specificatamente come a forma di cono. L'area di un'esplosione definisce quanto lontano dal punto di origine si estende l'effetto dell'incantesimo. Esempio: *punizione sacra*.

Un incantesimo a emanazione funziona come un incantesimo a esplosione, tranne che l'effetto continua a irradiarsi dal punto

di origine per la durata dell'incantesimo. La maggior parte delle emanazioni sono coni o sfere. Esempio: *individuazione del magico*.

Un incantesimo a propagazione si propaga come un'esplosione ma può girare dietro gli angoli. Si seleziona il punto di origine e l'incantesimo si propaga per una certa distanza in tutte le direzioni. È possibile immaginare l'area che l'effetto dell'incantesimo riempie prendendo in considerazione tutte le svolte che compie l'effetto dell'incantesimo. Esempio: *palla di fuoco*.

Cono, cilindro, linea o sfera: Molti incantesimi che hanno effetto su un'area presentano una forma particolare, come un cono, un cilindro, una linea o una sfera.

Un incantesimo con un'area a cono si espande dall'incantatore in un quarto di cerchio nella direzione da lui designata. Parte da qualsiasi angolo del quadretto dell'incantatore e si amplia man mano che continua. Molti coni sono esplosioni o emanazioni (vedi sopra) e quindi non girano intorno agli angoli. Esempio: *cono di freddo*.

Quando si lancia un incantesimo a forma di cilindro, si seleziona il punto di origine dell'incantesimo. Questo punto è il centro di un cerchio orizzontale e l'incantesimo si sprigiona dal cerchio riempiendo un cilindro. Un incantesimo con area a cilindro ignora qualsiasi ostacolo all'interno della sua area. Esempio: *colpo infuocato*.

Un incantesimo con area a linea si propaga dall'incantatore in una linea nella direzione da lui designata. Parte da qualsiasi angolo del quadretto dell'incantatore e si estende fino al limite del suo raggio di azione o fino a che non colpisce una barriera che blocca la linea di effetto. Un incantesimo a forma di linea ha effetto su tutte le creature nei quadretti attraversati dalla linea. Esempio: *fulmine*.

Un incantesimo a forma di sfera si espande dal suo punto di origine fino a riempire un'area sferica. Le sfere possono essere esplosioni, emanazioni o propagazioni. Esempio: *globo di invulnerabilità*.

Creature: Un incantesimo con questo tipo di area ha effetto direttamente sulle creature (come un incantesimo con bersaglio), ma agisce su tutte le creature in un'area di qualche tipo piuttosto che su singole creature selezionate dall'incantatore. L'area può essere un'esplosione sferica (come *sonno*), un'esplosione a forma di cono (come *paura*) o qualche altra forma.

Molti incantesimi hanno effetto su "creature viventi", che significa tutte le creature tranne costrutti e non morti. L'incantesimo *sonno*, ad esempio, ha effetto solo su creature viventi. Se si lancia *sonno* in mezzo a un gruppo di gnoll e scheletri, esso ignora gli scheletri e ha effetto sugli gnoll. Gli scheletri non pesano nel conteggio delle creature colpite.

Oggetti: Un incantesimo con questo tipo di area ha effetto su oggetti entro un'area selezionata (come sopra, ma con effetto su oggetti invece che creature).

Altro: Un incantesimo può avere un'area unica, come indicato nella sua descrizione.

(F) Formabile: Se una voce "Area" o "Effetto" finisce con "(F)", è possibile dare forma all'incantesimo. Un effetto o un'area formati non possono avere dimensioni inferiori a 3 metri. Molti effetti o aree sono dati come cubi per rendere facile modellarli in forme irregolari. Volumi tridimensionali sono molto spesso necessari per definire effetti e aree sommerse o aeree.

Linea di effetto: Una linea di effetto è un percorso dritto e senza ostacoli che indica su cosa può avere effetto un incantesimo. Una linea di effetto è annullata da una solida barriera. È come una linea di visuale per armi a distanza, ma non è bloccata da nebbia, oscurità e altri fattori che limitano la normale visuale.

È necessario avere una linea di effetto sgombra verso qualsiasi bersaglio contro cui si lancia un incantesimo o verso qualsiasi spazio in cui si vuole creare un effetto (come evocare un mostro). È necessario avere una linea di effetto sgombra al punto di origine di qualsiasi incantesimo si lanci, come il punto centrale di una *palla di fuoco*. Per esplosioni, coni, cilindri o emanazioni, l'incantesimo ha effetto solo su aree, creature o oggetti che possiedono una linea di effetto dalla loro origine (il punto centrale di un'esplosione sferica, il punto di origine di un'esplosione a cono, il cerchio di un cilindro o il punto di origine di un'emanazione).

Una barriera, altrimenti solida, con un buco di almeno 9 dm^2 non blocca la linea di effetto di un incantesimo. Una tale apertura fa sì che gli 1,5 metri di muro che contengono il buco non siano più considerati una barriera per quanto concerne la linea di effetto di un incantesimo.

DURATA

La voce "Durata" dell'incantesimo indica quanto a lungo dura l'energia magica dell'incantesimo.

Durate a tempo: Molte delle durate sono misurate in round, minuti, ore o qualche altro incremento. Quando finisce il tempo, la magia scompare e termina l'incantesimo. Se la durata di un incantesimo è variabile (*parola del potere, stordire*, ad esempio), il DM la determina di nascosto.

Istantanea: L'energia dell'incantesimo viene e va nell'istante in cui si lancia l'incantesimo, anche se le conseguenze possono essere di lunga durata. Per esempio, un incantesimo *cura ferite leggere* dura solo un istante, ma la guarigione che concede non si esaurisce né scompare mai.

Permanente: L'energia rimane per tutto il tempo in cui dura l'effetto. Questo significa che l'incantesimo è vulnerabile a *dissolvi magie*. Esempio: *pagina segreta*.

Concentrazione: L'incantesimo dura per tutto il tempo in cui ci si concentra su di esso. Concentrarsi per mantenere un incantesimo è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Qualsiasi cosa che possa interrompere la concentrazione quando si lancia un incantesimo può anche interromperla mentre se ne mantiene uno, provocando la fine dell'incantesimo. Non è possibile lanciare un incantesimo mentre ci si concentra su un altro. Talvolta un incantesimo dura per un breve momento dopo che è terminata la concentrazione. Ad esempio, l'incantesimo *trama ipnotica* ha una durata di "Concentrazione + 2 round". In questi casi, l'incantesimo continua per il tempo indicato dopo la fine della concentrazione, ma non oltre. Diversamente, ci si deve concentrare per mantenere l'incantesimo, ma non si può mantenerlo per un tempo superiore alla durata indicata comunque. Se un bersaglio si muove fuori dal raggio di azione, l'incantesimo reagisce come se fosse stata interrotta la concentrazione.

Soggetti, effetti e aree: Se l'incantesimo ha effetto direttamente su creature (ad esempio, *charme su persone*), il risultato si sposta con i soggetti per la durata dell'incantesimo. Se l'incantesimo crea un effetto, l'effetto prosegue per il tempo della durata. L'effetto può muoversi (come con un mostro evocato all'inseguimento dei suoi nemici) o rimanere fermo. Tali effetti possono essere distrutti prima che termini la loro durata (ad esempio, *nube di nebbia* può essere dissolta dal vento). Se l'incantesimo ha effetto su un'area, come nel caso di *silenzio*, allora l'incantesimo rimane con quell'area per la sua intera durata. Le creature diventano soggette all'incantesimo quando entrano nell'area e non lo sono più non appena si allontanano dall'area.

Incantesimi a contatto e conservare la carica: In molti casi, se non si scarica un incantesimo a contatto nel round in cui si lancia, si può conservare la carica (posporre la scarica dell'incantesimo) a tempo indefinito. Si possono effettuare attacchi a contatto round dopo round. Se si lancia un altro incantesimo, l'incantesimo a contatto scompare.

Alcuni incantesimi a contatto, come *teletrasporto* e *camminare sull'acqua*, permettono di toccare più bersagli come parte dell'incantesimo. Non è possibile conservare la carica per tali incantesimi: si devono toccare tutti i bersagli dell'incantesimo nello stesso round in cui si finisce di lanciare l'incantesimo.

Scarica: Occasionalmente un incantesimo permane per una durata fissa o finché non viene attivato o scaricato. Per esempio, *bocca magica* rimane fino a quando non viene attivata e l'incantesimo termina una volta che la bocca ha riferito il suo messaggio.

(I) Interrompere: Se la voce "Durata" termina con "(I)", l'incantatore può interrompere l'incantesimo a piacere. Deve trovarsi all'interno del raggio di azione dell'effetto dell'incantesimo e deve pronunciare parole di interruzione, che di solito sono una forma modificata della componente verbale dell'incantesimo. Se l'incantesimo non ha componente verbale, si interrompe l'effetto con un gesto. Interrompere un incantesimo è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Un incantesimo che dipende dalla concentrazione può essere interrotto per la

sua stessa natura, e interromperlo non richiede un'azione, dal momento che tutto ciò che bisogna fare per terminare l'incantesimo è interrompere la concentrazione nel proprio turno.

TIRO SALVEZZA

Generalmente un incantesimo che infligge danni permette a un bersaglio di effettuare un tiro salvezza per evitare in parte o interamente l'effetto. La voce "Tiro salvezza" nella descrizione di un incantesimo indica quale tipo di tiro salvezza permette l'incantesimo e descrive come funzionano i tiri salvezza contro l'incantesimo.

Negare: L'incantesimo non ha effetto su un soggetto che ha effettuato un tiro salvezza con successo.

Parziale: L'incantesimo provoca un effetto sul suo soggetto, come la morte. Un tiro salvezza riuscito significa che si verifica qualche altro effetto minore (come subire danni invece che essere uccisi).

Dimezza: L'incantesimo infligge danni e un tiro salvezza riuscito dimezza i danni subiti (approssimati per difetto).

Nessuno: Non è permesso alcun tiro salvezza.

Dubitare: Un tiro salvezza riuscito permette al soggetto di ignorare l'effetto.

(oggetto): L'incantesimo può essere lanciato su oggetti, che ottengono tiri salvezza solo se sono magici o se sono custoditi (tenuti, indossati, in mano ecc.) da una creatura che resiste all'incantesimo, nel qual caso l'oggetto ottiene il bonus ai tiri salvezza della creatura a meno che il suo bonus non sia maggiore. (Questa annotazione non significa che l'incantesimo possa essere lanciato solo su oggetti. Alcuni incantesimi di questo tipo possono essere lanciati su creature od oggetti.) I bonus ai tiri salvezza di un oggetto magico sono ognuno pari a 2 + metà del livello dell'incantatore dell'oggetto.

(innocuo): L'incantesimo di solito è benefico, non dannoso, ma una creatura mirata può tentare un tiro salvezza se lo desidera.

Classe Difficoltà del tiro salvezza: Un tiro salvezza contro un incantesimo ha una CD di 10 + livello dell'incantesimo + bonus per la caratteristica rilevante dell'incantatore (Intelligenza per mago, Carisma per stregone o bardo, Saggezza per chierico, druido, paladino o ranger). Il livello di un incantesimo può variare in base alla classe dell'incantatore. Ad esempio, *trappola di fuoco* è un incantesimo di 2° livello per un druido ma un incantesimo di 4° livello per uno stregone o un mago. Bisogna sempre utilizzare il livello dell'incantesimo applicabile alla classe dell'incantatore.

Effettuare un tiro salvezza con successo: Una creatura che effettua un tiro salvezza con successo contro un incantesimo senza evidenti effetti fisici sente una forza ostile o un formicolio, ma non può dedurre l'esatta natura dell'attacco. Per esempio, se si lancia di nascosto *charme su persone* su una creatura e il suo tiro salvezza riesce, quest'ultima sa che qualcuno ha usato la magia contro di lei, ma non capisce cosa è stato tentato. Allo stesso modo, se una creatura effettua un tiro salvezza con successo contro un incantesimo con bersaglio, come *charme su persone*, l'incantatore percepisce il fallimento dell'incantesimo. Non percepisce quando le creature effettuano con successo tiri salvezza contro incantesimi a effetto e ad area.

Fallimenti e successi automatici: Un 1 naturale (sul d20 esce un 1) in un tiro salvezza è sempre un fallimento, e l'incantesimo potrebbe infliggere danni a oggetti esposti (vedi "Oggetti che sopravvivono dopo un tiro salvezza", sotto). Un 20 naturale (sul d20 esce un 20) è sempre un successo.

Rinunciare volontariamente ad un tiro salvezza: Una creatura può volontariamente rinunciare ad un tiro salvezza e accettare volentieri il risultato di un incantesimo. Anche un personaggio con una resistenza speciale alla magia (ad esempio, la resistenza agli effetti di *sonno* di un elfo) può sopprimere questa qualità.

Oggetti che sopravvivono dopo un tiro salvezza: A meno che la descrizione dell'incantesimo non specifichi diversamente, si suppone che tutti gli oggetti trasportati o indossati da una creatura sopravvivano a un attacco magico. Tuttavia, se una creatura tira un 1 naturale con il suo tiro salvezza contro l'effetto, un oggetto esposto viene danneggiato (se l'attacco può danneggiare oggetti). Fare riferimento alla Tabella 10-1: "Oggetti influenzati da attacchi magici". Determinare quali quattro oggetti trasportati o indossati dalla creatura hanno maggiori probabilità di essere colpiti e tirare a caso tra di loro. L'oggetto determinato casualmente deve effettuare un tiro salvezza contro la forma di attacco e subire qualsiasi danno infligga l'attacco (vedi "Colpire un oggetto", pagina 165). Ad esempio, Tordek viene colpito da un *fulmine* e ottiene un 1 naturale con il suo tiro salvezza. Gli oggetti con maggiori probabilità di essere colpiti sono il suo scudo, la sua armatura, la sua ascia da guerra (nella sua mano) e il suo arco corto (riposto). (Non ha un copricapo o un mantello magico, quindi quelle voci sono eliminate.)

Se un oggetto non è trasportato o indossato e non è magico, non ottiene un tiro salvezza. Subisce semplicemente il danno appropriato.

TABELLA 10-1: OGGETTI INFLUENZATI DA ATTACCHI MAGICI

Ordine[1]	Oggetto
1°	Scudo
2°	Armatura
3°	Elmo, cappello o fascia magici
4°	Oggetto in mano (compresa arma, bacchetta ecc.)
5°	Mantello magico
6°	Arma riposta o nel fodero
7°	Bracciali magici
8°	Abiti magici
9°	Gioielli magici (compresi anelli)
10°	Qualsiasi altra cosa

1 In ordine da quello con maggiori probabilità a quello con minori probabilità di essere colpito dall'incantesimo.

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

La resistenza agli incantesimi è una speciale capacità difensiva. Se l'incantesimo di un incantatore è soggetto alla resistenza agli incantesimi di una creatura, l'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) almeno pari alla resistenza agli incantesimi della creatura perché quest'ultima subisca l'effetto dell'incantesimo. La resistenza agli incantesimi del difensore è come una Classe Armatura contro attacchi magici. La *Guida del* DUNGEON MASTER ha maggiori dettagli sulla resistenza agli incantesimi. Includere qualsiasi modificatore al livello dell'incantatore (come da poteri di dominio concessi) per questa prova di livello dell'incantatore.

La voce "Resistenza agli incantesimi" e la descrizione dell'incantesimo indicano se la resistenza agli incantesimi protegge le creature da quell'incantesimo. In molti casi, la resistenza agli incantesimi si applica solo quando una creatura resistente è il bersaglio dell'incantesimo, non quando una creatura resistente incontra un incantesimo che è già attivo.

I termini "oggetto" e "innocuo" sono già stati esposti per i tiri salvezza. Una creatura con resistenza agli incantesimi deve volontariamente abbassare la resistenza (un'azione standard) per poter ricevere gli effetti di un incantesimo indicato come "innocuo". In tal caso, non è necessario effettuare la prova di livello dell'incantatore descritta sopra.

TESTO DESCRITTIVO

Questa porzione della descrizione dell'incantesimo specifica cosa fa l'incantesimo e come funziona. Se una delle voci precedenti riportava "vedi testo", quella particolare voce viene spiegata dettagliatamente in questa sezione. Se l'incantesimo che si sta leggendo è basato su un altro incantesimo (vedi "Serie di incantesimi", pagina 183), potrebbe essere necessario consultare un altro incantesimo per l'informazione "vedi testo".

INCANTESIMI ARCANI

Maghi, stregoni e bardi lanciano incantesimi arcani, che comportano la manipolazione diretta di energie mistiche. Queste manipolazioni richiedono doti naturali (nel caso degli stregoni), lunghi studi (nel caso dei maghi) o entrambi (nel caso dei bardi).

In confronto agli incantesimi divini, gli incantesimi arcani hanno maggiori probabilità di produrre risultati più vistosi, come volo, esplosioni o trasformazioni.

PREPARARE INCANTESIMI DA MAGO

Prima di partire per un'avventura con i suoi compagni, Mialee si immerge nella lettura del suo libro degli incantesimi e prepara due incantesimi di 1° livello (uno perché è una maga di 1° livello e uno addizionale come incantesimo bonus di 1° livello per Intelligenza 15) e tre incantesimi di livello 0 (gli incantatori arcani spesso chiamano i loro incantesimi di livello 0 "trucchetti"). Tra gli incantesimi del suo libro degli incantesimi sceglie *charme su persone, sonno, individuazione del magico* (due volte) e *luce*. Mentre viaggiano, lei e il suo gruppo vengono attaccati da gnoll razziatori e lei lancia il suo incantesimo *sonno*. Dopo aver eliminato gli gnoll, lancia *individuazione del magico* per vedere se qualcuno dei loro oggetti è incantato. (Non lo sono.) Il gruppo allora si accampa per la notte nella boscaglia. Al mattino, Mialee può di nuovo preparare gli incantesimi dal suo libro degli incantesimi. Ha già *charme su persone, individuazione del magico* (una volta) e *luce* dal giorno prima. Decide di abbandonare l'incantesimo *luce* e quindi prepara *sonno, individuazione del magico* e *suono fantasma*. Impiega un po' più di mezz'ora a preparare questi incantesimi poiché rappresentano poco più di metà della sua capacità giornaliera.

Il livello di un mago limita il numero di incantesimi che può preparare e lanciare (vedi Tabella 3-11: "Mago", pagina 42). Un alto punteggio di Intelligenza di un mago (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8) potrebbe permettergli di preparare alcuni incantesimi extra. Può preparare lo stesso incantesimo più di una volta, ma ogni preparazione conta come un incantesimo per il suo limite giornaliero. Preparare un incantesimo arcano è uno sforzo mentale impegnativo. Per farlo, il mago deve avere un punteggio di Intelligenza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo.

Riposo: Per preparare i suoi incantesimi giornalieri, un mago deve avere la mente libera. Per questo motivo, deve prima dormire per 8 ore. Non è obbligato a dormire per ogni minuto di quel tempo, ma deve astenersi da movimento, combattimento, lancio di incantesimi, uso di abilità, conversazione o qualsiasi altra attività fisica o mentale abbastanza faticosa durante il periodo di riposo. Se il riposo di un mago viene interrotto, ogni interruzione aggiunge 1 ora al tempo totale in cui deve riposare per avere la mente libera, e il mago deve avere almeno 1 ora di riposo ininterrotto immediatamente prima di preparare i suoi incantesimi. Se il personaggio non ha bisogno di dormire per qualche ragione, deve comunque avere 8 ore di calma riposante prima di preparare qualsiasi incantesimo. Ad esempio, gli elfi maghi hanno bisogno di 8 ore di riposo per schiarirsi la mente anche se bastano 4 ore di trance per riposare il corpo. Quindi un elfo mago può andare in trance per 4 ore e riposare per 4 ore e poi preparare gli incantesimi.

Limite di lancio recente/Interruzioni del riposo: Se un mago ha lanciato incantesimi recentemente, questo prosciugamento delle sue risorse riduce la sua capacità di preparare nuovi incantesimi. Quando prepara gli incantesimi per il nuovo giorno, tutti gli incantesimi che ha lanciato nelle ultime 8 ore contano nel suo limite giornaliero. Se Mialee può lanciare normalmente due incantesimi di 1° livello al giorno, ma ha dovuto lanciare *dardo incantato* durante la notte, può preparare solo un incantesimo di 1° livello per quel giorno.

Ambiente di preparazione: Per preparare qualsiasi incantesimo, un mago deve avere abbastanza pace, calma e comodità che gli permettano un'adeguata concentrazione. L'ambiente intorno al mago non deve essere lussuoso, ma deve essere privo di distrazioni palesi, come l'incalzare del combattimento nelle vicinanze o altri rumori particolarmente forti. L'esposizione a condizioni atmosferiche inclementi impedisce la concentrazione necessaria, come qualsiasi ferita o tiro salvezza fallito che il personaggio potrebbe subire mentre studia. I maghi, inoltre, devono avere accesso ai loro libri degli incantesimi da cui studiare e luce sufficiente per leggerli. C'è però un'eccezione: un mago può preparare un incantesimo *lettura del magico* anche senza un libro degli incantesimi. Una grande porzione dell'addestramento iniziale di un mago riguarda la padronanza di questo minore ma vitale talento di magia.

Tempo di preparazione degli incantesimi: Dopo essersi riposato, un mago deve studiare il suo libro degli incantesimi per preparare qualsiasi incantesimo quel giorno. Se il personaggio vuole preparare tutti i suoi incantesimi, impiega 1 ora. Per preparare qualche porzione inferiore della sua capacità giornaliera impiega una quantità di tempo proporzionalmente più breve, ma comunque almeno 15 minuti, il tempo minimo richiesto per raggiungere l'appropriato stato mentale.

Selezione e preparazione incantesimi: Fino a che non prepara gli incantesimi dal suo libro degli incantesimi, i soli incantesimi che un mago ha a disposizione da lanciare sono quelli che aveva già preparato dal giorno precedente e non ancora usato. Durante il periodo di studio, un mago sceglie quali incantesimi preparare. L'atto di preparare un incantesimo è in realtà il primo passo nel lanciarlo. Un incantesimo è concepito in modo da avere un punto d'interruzione quasi alla fine. Questo permette al mago di lanciare la maggior parte dell'incantesimo in anticipo e finirlo quando è necessario, anche se il personaggio è soggetto a una considerevole pressione. Il libro degli incantesimi del mago serve come guida agli esercizi mentali che egli deve compiere per creare l'effetto dell'incantesimo. Se un mago ha già degli incantesimi preparati (dal giorno prima) che non ha lanciato, può abbandonarne alcuni o tutti per fare posto a nuovi incantesimi.

Quando prepara gli incantesimi per quel giorno, il mago può lasciare alcuni slot incantesimi vuoti. Più tardi in quel giorno, il mago può ripetere il processo di preparazione tutte le volte che vuole, tempo e circostanze permettendo. Durante queste sessioni extra di preparazione, il mago può riempire questi slot incantesimi inutilizzati. Tuttavia, non può abbandonare un incantesimo preparato in precedenza per sostituirlo con un altro o riempire uno slot che è vuoto poiché nel frattempo ha lanciato un incantesimo. Quel tipo di preparazione richiede una mente fresca e riposata. Come la prima sessione del giorno, questa preparazione dura almeno 15 minuti e anche di più se il mago prepara più di un quarto dei suoi incantesimi.

Slot incantesimi: Le varie tabelle delle classi dei personaggi nel Capitolo 3: "Classi" mostrano quanti incantesimi di ogni livello può lanciare un personaggio al giorno. Questi spazi per incantesimi giornalieri sono chiamati slot incantesimi. Un incantatore ha sempre la possibilità di riempire uno slot incantesimo di livello superiore con un incantesimo di livello inferiore. Per esempio, un mago di 7° livello ha almeno uno slot incantesimo di 4° livello e due slot incantesimo di 3° livello (vedi Tabella 3-11: "Mago", pagina 42). Ciò nonostante, il personaggio potrebbe scegliere di preparare tre incantesimi di 3° livello, riempiendo così lo slot di 4° livello con un incantesimo di 3° livello. Un incantatore a cui manchi un punteggio di caratteristica abbastanza alto per lanciare incantesimi che sarebbero altrimenti alla sua portata ha comunque gli slot, ma deve riempirli con incantesimi di livello inferiore.

Conservazione di un incantesimo preparato: Una volta che un mago prepara un incantesimo, rimane nella sua mente come un incantesimo quasi lanciato fino a quando non usa le componenti prescritte per completarlo e attivarlo o fino a che non lo abbandona. Al momento del lancio, l'energia dell'incantesimo è consumata e purificata dal personaggio, lasciandolo con una sensazione di stanchezza. Certi altri avvenimenti, come gli effetti di oggetti magici o gli attacchi speciali da parte di mostri, possono spazzare via un incantesimo preparato dalla mente di un personaggio.

Morte e conservazione incantesimo preparato: Se un incantatore muore, tutti gli incantesimi preparati immagazzinati nella sua mente vengono spazzati via. La magia potente (come *rianimare morti, resurrezione* o *resurrezione pura*) può recuperare l'energia persa quando recupera il personaggio.

SCRITTI MAGICI ARCANI

Per riportare un incantesimo arcano in forma scritta, un personaggio utilizza una complessa notazione che descrive le forze magiche coinvolte nell'incantesimo. La notazione costituisce un

linguaggio arcano universale che i maghi hanno scoperto, non inventato. Chi scrive utilizza lo stesso sistema indipendentemente dal suo linguaggio o cultura nativi. Tuttavia, ogni personaggio usa il sistema a modo suo. La scrittura magica di un'altra persona rimane incomprensibile anche per il mago più potente fino a che non trova il tempo di studiarlo e decifrarlo.

Per decifrare uno scritto magico arcano (come un singolo incantesimo in forma scritta nel libro degli incantesimi di un altro o in una pergamena), un personaggio deve superare una prova di Sapienza Magica (CD 20 + livello dell'incantesimo). Se fallisce la prova di abilità, il personaggio non può tentare di leggere quel particolare incantesimo fino al giorno seguente. Un incantesimo *lettura del magico* decifra automaticamente uno scritto magico senza la prova di abilità. Se la persona che ha creato lo scritto magico è a disposizione per aiutare chi legge, la riuscita è comunque automatica.

Una volta che un personaggio decifra un particolare scritto magico, non ha bisogno di decifrarlo di nuovo. Decifrare uno scritto magico permette a chi legge di identificare l'incantesimo e gli dà qualche idea dei suoi effetti (come spiegato nella descrizione dell'incantesimo). Se lo scritto magico era una pergamena e il lettore può lanciare incantesimi arcani, può tentare di usare la pergamena (vedi le informazioni sulle pergamene nella *Guida del* DUNGEON MASTER).

Incantesimi da mago e libri degli incantesimi in prestito

Un mago può utilizzare un libro degli incantesimi in prestito per preparare un incantesimo che conosce già e che ha riportato nel suo libro degli incantesimi, ma il processo di preparazione non è assicurato. Per prima cosa, il mago deve decifrare la scrittura nel libro (vedi sopra, "Scritti magici arcani"). Una volta che un incantesimo dal libro di un altro incantatore è stato decifrato, il lettore deve superare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo) per preparare l'incantesimo. Se la prova riesce, il mago può preparare l'incantesimo. Deve ripetere la prova per preparare di nuovo l'incantesimo, indipendentemente da quante volte l'ha già preparato in precedenza. Se la prova fallisce, non può tentare di preparare di nuovo l'incantesimo dalla stessa fonte fino al giorno dopo. (Comunque, come spiegato sopra, non ha bisogno di ripetere la prova per decifrarlo.)

Aggiungere incantesimi al libro degli incantesimi del mago

I maghi possono aggiungere nuovi incantesimi ai loro libri degli incantesimi in molti modi. Se un mago ha scelto di specializzarsi in una scuola di magia, può imparare gli incantesimi solo dalle scuole che può lanciare.

Incantesimi guadagnati ad un nuovo livello: I maghi compiono un certo numero di ricerche sugli incantesimi tra un'avventura e l'altra. Ogni volta che un personaggio raggiunge un nuovo livello come mago, guadagna due incantesimi a scelta da aggiungere al suo libro degli incantesimi. Questi incantesimi rappresentano i risultati delle sue ricerche. I due incantesimi gratuiti devono essere di livelli che il mago può lanciare. Se ha scelto di specializzarsi in una scuola di magia, uno dei due incantesimi gratuiti deve essere della scuola di specializzazione del mago.

Incantesimi copiati dal libro degli incantesimi di un altro o da una pergamena: Un mago può anche aggiungere un incantesimo al suo libro ogni volta che ne trova uno su una pergamena magica o nel libro degli incantesimi di un altro mago. Indipendentemente dalla fonte dell'incantesimo, il mago deve prima decifrare la scrittura magica (vedi sopra, "Scritti magici arcani"). Quindi, deve trascorrere una giornata a studiare l'incantesimo. Alla fine del giorno, deve effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo). Un mago che si è specializzato in una scuola di incantesimi guadagna un bonus di +2 alla prova di Sapienza Magica se il nuovo incantesimo è della sua scuola di specializzazione. Però, non può imparare nessun incantesimo dalle sue scuole proibite.

Se supera la prova, il mago comprende l'incantesimo e può copiarlo nel suo libro degli incantesimi (vedi sotto, "Scrivere un nuovo incantesimo nel libro"). Il processo lascia il libro da cui è stato copiato intatto, ma un incantesimo copiato con successo da una pergamena magica scompare dalla pergamena.

Se la prova fallisce, il mago non può capire o copiare l'incantesimo. Non può tentare di impararlo o copiarlo di nuovo fino a quando non guadagna un altro grado in Sapienza Magica. Un incantesimo che stava per essere copiato da una pergamena non scompare dalla pergamena.

In molti casi i maghi chiedono un compenso per il privilegio di copiare incantesimi dai loro libri degli incantesimi. Questo compenso di solito è pari al livello dell'incantesimo x 50 mo, anche se molti maghi conservano gelosamente i loro incantesimi di livello superiore e possono chiedere molto di più, o anche negare completamente l'accesso ad essi. I maghi che sono amici spesso si scambiano l'accesso a incantesimi di livello equivalente dai loro libri degli incantesimi senza chiedere alcun compenso.

Ricerche indipendenti: Un mago può anche cercare un incantesimo in modo indipendente, duplicando un incantesimo esistente o creandone uno completamente nuovo. Le informazioni su questo argomento si trovano nella *Guida del* DUNGEON MASTER.

Scrivere un nuovo incantesimo nel libro

Una volta che un mago comprende un nuovo incantesimo, può riportarlo nel suo libro degli incantesimi.

Tempo: Il processo richiede 24 ore indipendentemente dal livello dell'incantesimo.

Spazio nel libro degli incantesimi: Un incantesimo occupa fino a una pagina del libro degli incantesimi per livello dell'incantesimo, quindi un incantesimo di 2° livello occupa due pagine, uno di 5° livello cinque pagine e così via. Anche un incantesimo di livello 0 (trucchetto) occupa una pagina. Un libro degli incantesimi ha 100 pagine.

Materiali e costi: I materiali per scrivere l'incantesimo (penne, inchiostri speciali e altri oggetti) costano 100 mo per pagina. Da notare che un mago non deve pagare questi costi in tempo e denaro per gli incantesimi che guadagna gratuitamente ad ogni nuovo livello. Semplicemente aggiunge questi al suo libro degli incantesimi come parte delle ricerche che sta svolgendo.

Sostituire e copiare libri degli incantesimi

Un mago può usare la procedura per imparare un incantesimo per ricostruire un libro degli incantesimi perso. Se ha già un incantesimo particolare preparato, può scriverlo direttamente in un nuovo libro al costo di 100 mo per pagina (come indicato nella sezione "Scrivere un nuovo incantesimo nel libro", sopra). Il processo cancella l'incantesimo preparato dalla sua mente, proprio come se lo avesse lanciato. Se non ha l'incantesimo preparato, può prepararlo da un libro degli incantesimi in prestito e quindi scriverlo nel nuovo libro.

Per duplicare un libro degli incantesimi esistente, si usa la stessa procedura che per sostituirlo, tranne per il fatto che il compito è molto più semplice. Il tempo richiesto e il costo per pagina sono dimezzati.

Vendere un libro degli incantesimi

I libri degli incantesimi sottratti possono essere venduti per un ammontare di mo pari alla metà del costo per acquistare e scrivervi all'interno gli incantesimi (cioè, metà delle 100 mo per pagina degli incantesimi). Un libro degli incantesimi completamente pieno di incantesimi (cioè, con scritte 100 pagine di incantesimi) vale 5.000 mo.

STREGONI E BARDI

Stregoni e bardi lanciano incantesimi arcani, ma non hanno libri degli incantesimi e non preparano incantesimi. Il livello di classe di uno stregone o di un bardo limita il numero di incantesimi che può lanciare (vedi le corrispondenti descrizioni della classe nel Capitolo 3: "Classi"). Un alto punteggio di Carisma di uno stregone o di un bardo (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8) possono permettergli di lanciare alcuni incantesimi extra. I membri di entrambe le classi devono avere un punteggio di Carisma di almeno 10 + il livello

di incantesimo per lanciare l'incantesimo.

Preparazione giornaliera degli incantesimi: Ogni giorno, stregoni e bardi devono concentrare la mente sul compito di lanciare i loro incantesimi. Uno stregone o un bardo ha bisogno di 8 ore di riposo (proprio come un mago), dopo le quali passa 15 minuti a concentrarsi (un bardo deve cantare, recitare o suonare uno strumento di qualche tipo mentre si concentra). Durante questo periodo, lo stregone o il bardo prepara la sua mente a lanciare la sua quantità giornaliera di incantesimi. Senza questo periodo per riprendersi, il personaggio non riguadagna gli slot incantesimi che ha usato il giorno prima.

Per esempio, al 7° livello il bardo Gimble può lanciare un incantesimo di 3° livello (un incantesimo bonus dovuto al suo Carisma 16). Se lancia un incantesimo di 3° livello, non può usare di nuovo lo slot incantesimo di 3° livello fino al giorno successivo (dopo aver preparato i suoi incantesimi per quel giorno).

Limite di lancio recente: Come per i maghi, tutti gli incantesimi lanciati nelle ultime 8 ore contano nel limite giornaliero dello stregone e del bardo.

Aggiungere incantesimi al repertorio di uno stregone o di un bardo: Uno stregone o un bardo guadagna incantesimi ogni volta che raggiunge un nuovo livello nella sua classe e non li guadagna in nessun altro modo. Quando guadagnano un nuovo livello, bisogna consultare la Tabella 3-5: "Incantesimi conosciuti dal bardo" oppure la Tabella 3-18: "Incantesimi conosciuti dallo stregone" per sapere quanti incantesimi conoscono ora dall'appropriato elenco degli incantesimi nel Capitolo 11: "Incantesimi". Con il permesso del DM, stregoni e bardi possono anche selezionare gli incantesimi che guadagnano da nuovi e insoliti incantesimi di cui hanno guadagnato una qualche comprensione (vedi la sezione "Incantesimi" nella descrizione dello stregone, pagina 55).

Ad esempio, quando lo stregone Hennet diventa di 2° livello, guadagna un incantesimo di livello 0 addizionale. Può prendere quell'incantesimo dagli incantesimi di livello 0 nell'elenco degli incantesimi dello stregone e del mago, oppure può aver imparato un incantesimo insolito da una pergamena arcana o da un libro degli incantesimi.

INCANTESIMI DIVINI

Chierici, druidi, paladini esperti e ranger esperti possono lanciare incantesimi divini. Diversamente dagli incantesimi arcani, gli incantesimi divini traggono potere da una fonte divina. I chierici acquisiscono potere magico dalle divinità o da forze divine. La forza divina della natura dà potere agli incantesimi di druidi e ranger. Le forze divine della legge e del bene danno potere agli incantesimi del paladino. Gli incantesimi divini tendono a focalizzarsi sulla guarigione e la protezione, e ad essere meno appariscenti, distruttivi e dirompenti degli incantesimi arcani.

PREPARARE INCANTESIMI DIVINI

Gli incantatori divini preparano i loro incantesimi prevalentemente nello stesso modo dei maghi, ma con qualche differenza. La caratteristica rilevante per gli incantesimi divini è la Saggezza. Per preparare un incantesimo divino, un personaggio deve avere un punteggio di Saggezza pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Ad esempio, un chierico o un druido deve avere un punteggio di Saggezza di almeno 10 per preparare un incantesimo di livello 0 e un punteggio di Saggezza di 11 per preparare un incantesimo di 1° livello (gli incantatori divini spesso chiamano i loro incantesimi di livello 0 "orazioni"). Allo stesso modo, gli incantesimi bonus sono basati sulla Saggezza.

Momento del giorno: Un incantatore divino sceglie e prepara gli incantesimi in anticipo, come fa un mago. Però, un incantatore divino non ha bisogno di un periodo di riposo per preparare gli incantesimi. Invece, il personaggio sceglie un particolare momento del giorno per pregare e ricevere gli incantesimi. Questo momento di solito è associato con qualche avvenimento giornaliero. Alba, crepuscolo, mezzogiorno o mezzanotte sono scelte comuni. Alcune divinità stabiliscono il momento o impongono altre condizioni speciali per garantire gli incantesimi ai loro chierici. Se un qualche avvenimento impedisce al personaggio di pregare al momento opportuno, deve farlo il più presto possibile. Se il personaggio non si ferma a pregare per gli incantesimi alla prima opportunità, deve aspettare fino al giorno successivo per preparare gli incantesimi.

Selezione e preparazione incantesimi: Un incantatore divino seleziona e prepara gli incantesimi in anticipo con la preghiera e la meditazione in un momento particolare della giornata. Il tempo richiesto per preparare incantesimi è lo stesso del mago (1 ora), come lo è la necessità di un ambiente relativamente tranquillo. Un incantatore divino non è obbligato a preparare tutti i suoi incantesimi in una volta. Tuttavia, la mente del personaggio viene considerata riposata solo durante la sua prima preparazione giornaliera degli incantesimi, quindi non può riempire uno slot che è vuoto perché ha lanciato un incantesimo o abbandonato un incantesimo preparato in precedenza.

Gli incantatori divini non richiedono libri degli incantesimi. Tuttavia, la selezione di incantesimi di un personaggio è limitata agli incantesimi nell'elenco della sua classe (vedi Capitolo 11: "Incantesimi"). Chierici, druidi, paladini e ranger hanno elenchi di incantesimi separati. I chierici hanno anche accesso a due domini determinati durante la creazione del personaggio. Ogni dominio dà al chierico accesso a un incantesimo di dominio per ogni livello di incantesimo dal 1° al 9°, così come a uno speciale potere concesso. Con l'accesso a due incantesimi di dominio per ogni livello di incantesimo, uno da ognuno dei suoi due domini, un chierico deve preparare, come incantesimo di dominio extra, uno o l'altro ogni giorno per ogni livello di incantesimo che può lanciare (l'incantesimo di dominio extra è il "+1" che appare come parte della cifra nella colonna "Incantesimi al giorno" nella Tabella 3-6: "Chierico", pagina 31). Se un incantesimo di dominio non è nell'elenco incantesimi del chierico, può essere preparato solo in uno slot incantesimo di dominio.

Slot incantesimi: Le tabelle delle classi dei personaggi nel Capitolo 3: "Classi" mostrano quanti incantesimi di ogni livello può lanciare un personaggio al giorno. Questi spazi per incantesimi giornalieri sono chiamati slot incantesimi. Un incantatore ha sempre la possibilità di riempire uno slot incantesimo di livello superiore con un incantesimo di livello inferiore. Per esempio, un chierico di 7° livello ha almeno uno slot incantesimo di 4° livello e due slot incantesimi di 3° livello. Ciò nonostante, il personaggio potrebbe scegliere di preparare tre incantesimi di 3° livello, riempiendo lo slot di 4° livello con un incantesimo di livello inferiore. Allo stesso modo, potrebbe riempire il suo slot incantesimo di dominio di 4° livello con un incantesimo di dominio di livello inferiore. Un incantatore a cui manchi un punteggio di caratteristica abbastanza alto per lanciare incantesimi che sarebbero altrimenti alla sua portata ha comunque gli slot, ma deve riempirli con incantesimi di livello inferiore. Ad esempio, un chierico di 9° livello che ha un punteggio di Saggezza solo di 14 non può lanciare un incantesimo di 5° livello, ma può preparare un incantesimo di livello inferiore extra al suo posto e metterlo nello slot incantesimo di 5° livello.

Limite di lancio recente: Come con gli incantesimi arcani, al momento della preparazione qualsiasi incantesimo lanciato nelle 8 ore precedenti conta nel numero di incantesimi che possono essere preparati.

Lancio spontaneo di incantesimi *curare* e *infliggere*: Un chierico buono (o un chierico di una divinità buona) può lanciare spontaneamente un incantesimo *curare* al posto di un incantesimo preparato dello stesso livello o superiore, ma non al posto di un incantesimo di dominio. Un chierico malvagio (o un chierico di una divinità malvagia) può lanciare spontaneamente un incantesimo *infliggere* al posto di un incantesimo preparato (uno che non sia di dominio) dello stesso livello o superiore. Ogni chierico neutrale di una divinità neutrale lancia spontaneamente incantesimi *curare* come un chierico buono oppure incantesimi *infliggere* come un chierico malvagio, in base a quale opzione ha scelto il giocatore quando ha creato il personaggio. L'energia divina dell'incantesimo che l'incantesimo *curare* o *infliggere* sostituisce è convertita nell'incantesimo *curare* o *infliggere* come se quell'incantesimo fosse stato preparato fin dall'inizio.

Lancio spontaneo di incantesimi *evoca alleato naturale*: Un druido può lanciare spontaneamente un incantesimo *evoca allea-*

to naturale al posto di un incantesimo preparato dello stesso livello o superiore. L'energia divina dell'incantesimo che l'incantesimo *evoca alleato naturale* sostituisce è convertita nell'incantesimo *evoca* come se quell'incantesimo fosse stato preparato fin dall'inizio.

SCRITTI MAGICI DIVINI

Gli incantesimi divini possono essere scritti e decifrati proprio come gli incantesimi arcani (vedi "Scritti magici arcani", più sopra). Qualsiasi personaggio con l'abilità Sapienza Magica può tentare di decifrare la scrittura magica divina e identificarla. Tuttavia, solo i personaggi che hanno l'incantesimo in questione (nella sua forma divina) nei loro elenchi di incantesimi basati sulla classe possono lanciare un incantesimo divino da una pergamena.

NUOVI INCANTESIMI DIVINI

Gli incantatori divini molto spesso guadagnano nuovi incantesimi in uno dei due modi seguenti:

Incantesimi guadagnati ad un nuovo livello: I personaggi che possono lanciare incantesimi divini intraprendono un certo periodo di studio tra un'avventura e l'altra. Ogni volta che un personaggio riceve un nuovo livello di incantesimi divini, impara gli incantesimi di quel livello automaticamente.

Ricerche indipendenti: Un incantatore divino può anche cercare un incantesimo indipendentemente, come può farlo un incantatore arcano (nella *Guida del* DUNGEON MASTER si trovano le informazioni sull'argomento). Solo il creatore di un tale incantesimo può prepararlo e lanciarlo, a meno che non decida di condividerlo con altri. Alcuni di questi creatori condividono le loro ricerche con le loro chiese, ma altri no. Il personaggio può creare una pergamena magica (purché possieda il talento Scrivere Pergamene) o scrivere uno speciale testo simile ad un libro degli incantesimi per contenere gli incantesimi che ha cercato in modo indipendente. Altri incantatori divini che trovano l'incantesimo in forma scritta possono imparare a lanciarlo, purché siano di un livello sufficiente per farlo e siano della stessa classe del creatore. Il processo richiede di decifrare la scrittura (vedi sopra, "Scritti magici arcani").

CAPACITÀ SPECIALI

Meduse, driadi, arpie e altre creature magiche possono creare effetti magici senza essere incantatori. Anche i personaggi che usano bacchette e verghe magiche e altri oggetti incantati, così come certi privilegi di classe, possono creare effetti magici. Questi effetti sono di due tipi: magici e soprannaturali. Inoltre, i membri di certe classi e alcune creature possono usare capacità speciali che non sono magiche. Queste capacità sono chiamate straordinarie o naturali.

Capacità magiche: L'effetto di *charme su persone* di una driade e la capacità di *teletrasporto superiore* di molti diavoli sono capacità magiche. Di solito, una capacità magica funziona proprio come l'omonimo incantesimo. Poche capacità magiche sono uniche; queste sono spiegate nel testo in cui vengono descritte.

Le capacità magiche non hanno componenti verbali, somatiche o materiali, né richiedono un focus o hanno un costo in PE. L'utilizzatore le attiva mentalmente. L'armatura non ha alcuna influenza sull'uso di una capacità magica, anche se questa assomiglia ad un incantesimo arcano con componente somatica. Una capacità magica ha un tempo di lancio di 1 azione standard, se non indicato diversamente nella descrizione della capacità o dell'incantesimo corrispondente. In ogni altro modo, una capacità magica funziona proprio come un incantesimo.

Le capacità magiche sono soggette alla resistenza agli incantesimi e ad essere dissolte con *dissolvi magie*. Non funzionano in zone in cui la magia è soppressa o negata, come un *campo anti-magia*. Le capacità magiche non possono essere utilizzate come controincantesimi, e non possono essere contrastate con un controincantesimo.

Alcune creature in realtà sono stregoni in un certo senso. Lanciano incantesimi arcani come gli stregoni, utilizzando le componenti quando necessario. In effetti, una singola creatura (come alcuni draghi) può avere qualche capacità magica e lanciare altri incantesimi come uno stregone.

Capacità soprannaturali: Il soffio infuocato di un drago, lo sguardo pietrificante di una medusa, il risucchio di energia di uno spettro e l'uso di energia positiva o negativa di un chierico per scacciare o intimorire non morti sono capacità soprannaturali. Queste capacità non possono essere bloccate in combattimento, come possono gli incantesimi, e generalmente non provocano attacchi di opportunità. Le capacità soprannaturali non sono soggette alla resistenza agli incantesimi, ai controincantesimi o all'essere dissolte con *dissolvi magie*, e non funzionano in zone in cui la magia è soppressa o negata (come un *campo anti-magia*).

Capacità straordinarie: La capacità di eludere di un ladro e la capacità di rigenerarsi di un troll sono capacità straordinarie. Queste capacità non possono essere bloccate in combattimento, come possono gli incantesimi, e generalmente non provocano attacchi di opportunità. Gli effetti e le aree che negano o interrompono la magia non hanno effetto sulle capacità straordinarie. Non sono soggette all'essere dissolte e funzionano normalmente in un *campo anti-magia*. Infatti, non sono qualificate come magia, anche se possono andare contro ogni legge fisica.

Capacità naturali: Questa categoria comprende le capacità che una creatura ha per la sua stessa natura fisica, come la capacità di volare di un uccello. Le capacità naturali sono quelle non altrimenti designate come straordinarie, soprannaturali o magiche.



Illus. di A. Swekel

FIG. A

Questo capitolo presenta all'inizio le liste degli incantesimi delle classi di incantatori e le liste dei domini da chierico e degli incantesimi associati ad ogni dominio. Una ^{M} o ^{F} alla fine del nome dell'incantesimo nelle liste degli incantesimi indica un incantesimo con una componente materiale o focus, rispettivamente, che non è normalmente inclusa in una borsa per componenti di incantesimi. Una ^{E} indica un incantesimo con una componente in PE pagata dall'incantatore.

Il resto del capitolo contiene le descrizioni degli incantesimi in ordine alfabetico per nome dell'incantesimo.

Serie di incantesimi: Alcuni incantesimi fanno riferimento ad altri incantesimi su cui sono basati (ad esempio, *cura ferite leggere* è l'incantesimo su cui si basano tutti gli altri incantesimi *curare*, e *alleato planare inferiore* è l'incantesimo su cui si basano *alleato planare* e *alleato planare superiore*). Nelle descrizioni di questi incantesimi vengono riportate solo le informazioni che si differenziano rispetto alla versione di base dell'incantesimo descritto. Le voci di intestazione e le altre informazioni che sono le stesse dell'incantesimo di base non vengono ripetute.

Dadi Vita: Il termine Dadi Vita è usato come sinonimo di "livello del personaggio" per ciò che attiene a tutti gli effetti che riguardano un numero di Dadi Vita di creature. Le creature con i soli Dadi Vita della loro razza e non della classe hanno un livello del personaggio pari ai loro Dadi Vita.

Livello dell'incantatore: Il potere di un incantesimo dipende spesso dal livello dell'incantatore, vale a dire dal livello di classe di colui che lancia l'incantesimo. Se non viene specificato altrimenti, le creature che non hanno classe hanno un livello dell'incantatore pari ai loro Dadi Vita. La parola "livello" nella lista degli incantesimi si riferisce sempre al livello dell'incantatore.

FIG. B

Effetti di incantesimi e condizioni: Se un incantesimo fa sì che il suo soggetto o i suoi soggetti siano affetti da una o più condizioni (come accecato, incorporeo, invisibile o stordito), fare riferimento al glossario per i dettagli su come quella condizione influenza il soggetto. Il Capitolo 8 della *Guida del* DUNGEON MASTER fornisce maggiori informazioni sulle diverse condizioni.

Creature e personaggi: I termini "creatura" e "personaggio" sono considerati sinonimi nella descrizione degli incantesimi.

INCANTESIMI DA BARDO

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA BARDO (TRUCCHETTI)

Aprire/Chiudere: Apre o chiude oggetti piccoli o leggeri.

Conoscere direzione: L'incantatore riesce a individuare il nord.

Evoca strumento: Evoca uno strumento a scelta dell'incantatore.

Frastornare: Una creatura umanoide con 4 DV o meno perde l'azione successiva.

Individuazione del magico: Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m.

Lampo: Abbaglia una creatura (-1 ai tiri per colpire).

Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.

Luce: L'oggetto risplende come una torcia.

Luci danzanti: Crea torce illusorie o altre luci.

Mano magica: Telecinesi per 2,5 kg.

Messaggio: Conversazione sussurrata a distanza.

Ninna nanna: Rende il soggetto assonnato; -5 alle prove di Ascoltare e Osservare, -2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro *sonno*.

Prestidigitazione: Effettua trucchi minori.

Resistenza: Il soggetto ottiene bonus di +1 ai tiri salvezza.

Riparare: Effettua riparazioni minori su un oggetto.

Suono fantasma: Suoni illusori.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA BARDO

Allarme: Sorveglia un'area per 2 ore per livello.
Allineamento imperscrutabile: Nasconde l'allineamento per 24 ore.
Animare corde: Permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore.
Aura magica di Nystul: Altera l'aura magica di un oggetto.
Bocca magica[M]: Parla una volta che viene attivata.
Caduta morbida: Oggetti o creature cadono lentamente.
Camuffare se stesso: Modifica l'aspetto dell'incantatore.
Cancellare: Scritte normali o magiche svaniscono.
Charme su persone: Rende una persona amichevole.
Comprensione dei linguaggi: L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati.
Confusione inferiore: Una creatura è *confusa* per 1 round.
Cura ferite leggere: Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).
Evoca mostri I: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Identificare[M]: Determina le proprietà di un oggetto magico.
Immagine silenziosa: Crea illusioni minori ideate dall'incantatore.
Incuti paura: Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita.
Individuazione delle porte segrete: Rivela porte nascoste entro 18 m.
Ipnosi: Affascina 2d4 DV di creature.
Occulta oggetto: Maschera gli oggetti contro lo scrutamento.
Rimuovi paura: Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli.
Risata incontenibile di Tasha: Il soggetto perde azioni per 1 round per livello.
Ritirata rapida: La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m.
Servitore inosservato: Forza invisibile che esegue i comandi dell'incantatore.
Sonno: Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico.
Unto: Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto.
Ventriloquio: La voce risuona lontana per 1 minuto per livello.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA BARDO

Alterare se stesso: Permette di assumere la forma di una creatura simile.
Animale messaggero: Invia un animale Minuscolo in un posto specifico.
Astuzia della volpe: Il soggetto ottiene +4 all'Int per 1 minuto per livello.
Blocca persone: Paralizza un umanoide per 1 round per livello.
Calmare emozioni: Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni.
Cecità/Sordità: Rende il soggetto cieco o sordo.
Cura ferite moderate: Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).
Dissimulare: Distorce divinazioni su di una creatura o un oggetto.
Eroismo: Fornisce +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità.
Estasiare: Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello.
Evoca mostri II: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Evoca sciame: Evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni.
Frantumare: Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline.
Frastornare mostri: Una creatura vivente con 6 DV o meno perde l'azione successiva.
Grazia del gatto: Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello.
Immagine minore: Come *immagine silenziosa*, ma emette suoni.
Immagine speculare: Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4 immagini +1 per ogni tre livelli, max 8).
Individuazione dei pensieri: Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.
Invisibilità: Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca.
Ira: Fornisce +2 a For e Cos, +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, -2 alla CA.
Linguaggi: Permette di parlare qualsiasi linguaggio.
Localizza oggetto: Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo).
Oscurità: Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m.
Pirotecnica: Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante.
Polvere luccicante: Acceca creature, delinea creature invisibili.
Ritarda veleno: Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello.
Sfocatura: Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte.
Silenzio: Nega il suono nel raggio di 6 m.
Spaventare: Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico.
Splendore dell'aquila: Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello.
Suggestione: Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita.
Suono dirompente: Infligge 1d8 danni sonori ai soggetti; può stordirli.
Trama ipnotica: Affascina (2d4+livello) DV di creature.
Trance animale: Affascina 2d6 DV di animali.
Vento sussurrante: Invia un breve messaggio a 1,5 km per livello.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA BARDO

Buone speranze: I soggetti ottengono +2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove.
Capanna di Leomund: Crea riparo per 10 creature.
Charme sui mostri: Convince un mostro che l'incantatore è un suo alleato.
Chiaroudienza/Chiaroveggenza: L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello.
Confusione: Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello.
Costrizione inferiore: Comanda un soggetto con 7 DV o meno.
Cura ferite gravi: Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).
Destriero fantomatico: Un cavallo magico appare per 1 ora per livello.
Disperazione opprimente: I soggetti subiscono -2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove.
Dissolvi magie: Cancella incantesimi ed effetti magici.
Distorsione: Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte.
Evoca mostri III: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Forma gassosa: Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente.
Immagine maggiore: Come *immagine silenziosa*, ma emette suoni, odore e calore.
Intermittenza: L'incantatore scompare e riappare a caso per 1 round per livello.
Lentezza: Un soggetto per livello compie solo un'azione per round, ha -1 alla CA e ai tiri per colpire.
Loquacità: Incantatore ottiene bonus di +30 alle prove di Raggirare, e le sue bugie possono sfuggire all'individuazione magica.
Luce diurna: Luce intensa nel raggio di 18 m.
Modellare suono: Crea nuovi suoni o cambia quelli esistenti.
Pagina segreta: Cambia l'aspetto di una pagina per nasconderne il reale contenuto.
Parlare con gli animali: L'incantatore può comunicare con gli animali.
Paura: I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 round per livello.
Rimuovi maledizione: Libera un oggetto o una persona da una maledizione.
Scritto illusorio[M]: Solo il lettore designato è in grado di leggerlo.
Scrutare[F]: Spia soggetti a distanza.
Sfera di invisibilità: Rende invisibili coloro che si trovano nel raggio di 3 m.
Sigillo del serpente[M]: Crea simboli di testo che immobilizzano il lettore.
Sonno profondo: Fa cadere nel sonno 10 DV di creature.
Vedere invisibilità: Rivela le creature o gli oggetti invisibili.
Velocità: Una creatura per livello si muove più veloce, +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA BARDO

Blocca mostri: Come *blocca persone*, ma su qualsiasi creatura.
Conoscenza delle leggende[MF]: L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto.
Cura ferite critiche: Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).

Dominare persone: Controlla un umanoide telepaticamente.
Evoca mostri IV: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Grido: Rende sordi i soggetti all'interno del cono e infligge 5d6 danni sonori.
Individuazione dello scrutamento: Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente.
Invisibilità superiore: Come *invisibilità*, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile.
Libertà di movimento: Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
Localizza creatura: Indica la direzione di una creatura familiare.
Modificare memoria: Altera 5 minuti della memoria di un soggetto.
Neutralizza veleno: Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.
Ombra di una evocazione: Simula evocazioni inferiori al 4° livello, ma reali solo al 20%.
Parlare con i vegetali: L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali.
Porta dimensionale: Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza.
Respingere parassiti: Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m.
Riparo sicuro di Leomund: Crea un solido rifugio.
Spezzare incantamento: Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni.
Terreno illusorio: Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo (campi in foreste ecc.).
Trama iridescente: Le luci affascinano 24 DV di creature.
Zona di silenzio: Impedisce a quanti ascoltano di origliare le conversazioni.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA BARDO

Camminare nelle ombre: Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente.
Canto di discordia: Costringe i bersagli ad attaccarsi l'uno con l'altro.
Cura ferite leggere di massa: Cura 1d8 danni +1 danno per livello a molte creature.
Dissolvi magie superiore: Come *dissolvi magie*, ma fino a +20 alla prova.
Eroismo superiore: Fornisce un bonus di +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità; immunità alla paura; pf temporanei.
Evoca mostri V: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Fuorviare: Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio.
Immagine persistente[M]**:** Come *immagine maggiore*, ma non è necessaria la concentrazione.
Incubo: Invia una visione che provoca 1d10 danni e affaticamento.
Miraggio arcano: Come *terreno illusorio*, con in più le strutture.
Nebbia mentale: I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà.
Ombra di una invocazione: Simula invocazioni inferiori al 5° livello, ma reali solo al 20%.
Sembrare: Cambia l'aspetto di una persona per ogni due livelli.
Sogno: Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo.
Suggestione di massa: Come *suggestione*, più un soggetto per livello.
Visione falsa[M]**:** Inganna lo scrutamento con un'illusione.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA BARDO

Analizzare dweomer[F]**:** Rivela gli aspetti magici di un soggetto.
Animare oggetti: Gli oggetti attaccano i nemici dell'incantatore.
Astuzia della volpe di massa: Come *astuzia della volpe*, ma influenza un soggetto per livello.
Banchetto degli eroi: Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento.
Charme sui mostri di massa: Come *charme sui mostri*, ma ha effetto sui presenti entro 9 m.
Costrizione/Cerca: Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.
Cura ferite moderate di massa: Cura 2d8 danni +1 danno per livello a molte creature.
Danza irresistibile di Otto: Costringe il soggetto a danzare.
Evoca mostri VI: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Grazia del gatto di massa: Come *grazia del gatto*, ma influenza un soggetto per livello.
Grido superiore: Un urlo devastante infligge 10d6 danni sonori; stordisce le creature, danneggia gli oggetti.
Immagine permanente[M]**:** Include vista, suono e odore.
Immagine programmata[M]**:** Come *immagine maggiore*, ma attivata da un evento.
Immagine proiettata: Un sosia illusorio in grado di parlare e lanciare incantesimi.
Scopri il percorso: Indica la via più diretta verso una locazione.
Scrutare superiore: Come *scrutare*, ma più velocemente e più a lungo.
Sguardo penetrante: Il bersaglio diventa in preda al panico, infermo e in stato comatoso.
Splendore dell'aquila di massa: Come *splendore dell'aquila*, ma influenza un soggetto per livello.
Velo: Cambia l'aspetto di un gruppo di creature.
Vibrazione armonica: Infligge 2d10 danni per round alle strutture isolate.

INCANTESIMI DA CHIERICO

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA CHIERICO (ORAZIONI)

Creare acqua: Crea 7,4 litri per livello di acqua pura.
Cura ferite minori: Cura 1 danno.
Guida: +1 a un tiro per colpire, a un tiro salvezza o a una prova di abilità.
Individuazione del magico: Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m.
Individuazione del veleno: Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.
Infliggi ferite minori: Attacco di contatto, 1 danno.
Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.
Luce: L'oggetto risplende come una torcia.
Purificare cibo e bevande: Purifica 27 dm^3 per livello di cibo o acqua.
Resistenza: Il soggetto ottiene bonus di +1 ai tiri salvezza.
Riparare: Effettua riparazioni minori su un oggetto.
Virtù: Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA CHIERICO

Anatema: I nemici subiscono un -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura.
Arma magica: L'arma ottiene un bonus di +1.
Benedire l'acqua[M]**:** Rende l'acqua santa.
Benedizione: Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura.
Comando: Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round.
Comprensione dei linguaggi: L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati.
Contrastare elementi: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.
Cura ferite leggere: Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).
Devastazione: Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza.
Evoca mostri I: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Favore divino: L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni.
Foschia occultante: La nebbia avvolge l'incantatore.
Incuti paura: Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita.
Individuazione del bene/caos/legge/male: Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato.
Individuazione dei non morti: Rivela non morti nel raggio di 18 m.
Infliggi ferite leggere: A contatto, infligge 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).
Maledire l'acqua[M]**:** Rende l'acqua sacrilega.

Nascondersi ai non morti: I non morti non possono percepire la presenza di un soggetto per livello.
Pietra magica: Tre pietre ottengono +1 all'attacco e infliggono 1d6+1 danni.
Protezione dal bene/caos/legge/male: +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
Rimuovi paura: Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli.
Santuario: Gli avversari non possono attaccare l'incantatore e l'incantatore non può attaccarli.
Scudo entropico: Gli attacchi a distanza contro l'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio.
Scudo della fede: Un'aura conferisce un bonus di deviazione +2 o superiore.
Visione della morte: Determina le condizioni dei soggetti in fin di vita nel raggio di 9 m.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA CHIERICO

Aiuto: +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura, 1d8 pf temporanei +1 per livello (max +10).
Allineamento imperscrutabile: Nasconde l'allineamento per 24 ore.
Allineare arma: Un'arma diventa buona, malvagia, legale o caotica.
Arma spirituale: Un'arma magica che attacca di sua volontà.
Blocca persone: Paralizza un umanoide per 1 round per livello.
Calmare emozioni: Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni.
Consacrare[M]: Riempie l'area di energia positiva, rendendo più deboli i non morti.
Cura ferite moderate: Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).
Dissacrare[M]: Riempie l'area di energia negativa, rendendo più forti i non morti.
Estasiare: Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello.
Evoca mostri II: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Forza del toro: Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello.
Frantumare: Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline.
Infliggi ferite moderate: A contatto, infligge 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).
Oscurità: Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m.
Presagio[MF]: Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva.
Rendere integro: Ripara un oggetto.
Resistenza dell'orso: Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello.
Resistere all'energia: Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.
Rimuovi paralisi: Libera una o più creature dalla paralisi, o da un effetto di *lentezza*.
Rintocco di morte: Uccide una creatura morente; l'incantatore guadagna 1d8 pf temporanei, +2 For e +1 livello.
Riposo inviolato: Conserva un cadavere.
Ristorare inferiore: Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 danni alle caratteristiche.
Ritarda veleno: Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello.
Saggezza del gufo: Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello.
Scopri trappole: L'incantatore individua le trappole allo stesso modo dei ladri.
Scudo su altri[F]: L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto.
Silenzio: Nega il suono nel raggio di 6 m.
Splendore dell'aquila: Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello.
Status: Esamina la condizione e la posizione degli alleati.
Suono dirompente: Infligge 1d8 danni sonori ai soggetti; può stordirli.
Zona di verità: I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA CHIERICO

Animare morti[M]: Crea scheletri e zombi non morti.
Camminare sull'acqua: Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida.
Cecità/Sordità: Rende il soggetto cieco o sordo.
Cerchio magico contro il bene/caos/legge/male: Come gli incantesimi *protezione*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.
Contagio: Infetta il soggetto con la malattia scelta.
Creare cibo e acqua: Fornisce nutrimento a 3 umani (o a un cavallo) per livello.
Cura ferite gravi: Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).
Dissolvi magie: Cancella incantesimi ed effetti magici.
Epurare invisibilità: Dissolve l'invisibilità nel raggio di 1,5 m per livello.
Evoca mostri III: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Fiamma perenne[M]: Crea un torcia permanente priva di calore.
Fondersi nella pietra: L'incantatore con il suo equipaggiamento può immergersi nella roccia.
Glifo di interdizione[M]: Le iscrizioni infliggono danni a coloro che le oltrepassano.
Infliggi ferite gravi: A contatto, infligge 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).
Localizza oggetto: Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo).
Luce diurna: Luce intensa nel raggio di 18 m.
Luce incandescente: Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori ai non morti.
Mano in aiuto: Una mano fantasma conduce un soggetto all'incantatore.
Muro di vento: Respinge frecce, piccole creature e gas.
Occulta oggetto: Maschera gli oggetti contro lo scrutamento.
Oscurità profonda: L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m.
Parlare con i morti: Un cadavere risponde a una domanda per ogni due livelli.
Preghiera: Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1.
Protezione dall'energia: Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia.
Respirare sott'acqua: Il soggetto può respirare sott'acqua.
Rimuovi cecità/sordità: Cura condizioni normali o magiche.
Rimuovi malattia: Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto.
Rimuovi maledizione: Libera un oggetto o una persona da una maledizione.
Scagliare maledizione: -6 a un punteggio di caratteristica, -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione.
Scolpire pietra: Plasma la pietra in qualsiasi forma.
Veste magica: Un'armatura o uno scudo ottiene potenziamento di +1 per ogni quattro livelli.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA CHIERICO

Alleato planare inferiore[E]: Scambio di servigi con una creatura extraplanare con 6 DV.
Ancora dimensionale: Impedisce il viaggio extradimensionale.
Arma magica superiore: Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5).
Camminare nell'aria: Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°).
Congedo: Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo.
Controllare acqua: Solleva o abbassa masse d'acqua.
Cura ferite critiche: Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).
Divinazione[M]: Fornisce suggerimenti utili su azioni specificamente proposte.
Evoca mostri IV: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Immunità agli incantesimi: Il soggetto è immune a un incantesimo per ogni quattro livelli.
Infliggi ferite critiche: A contatto, infligge 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).

Infondere capacità magiche: Trasferisce gli incantesimi a un soggetto.
Interdizione alla morte: Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa.
Inviare: Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente.
Libertà di movimento: Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
Linguaggi: Permette di parlare qualsiasi linguaggio.
Neutralizza veleno: Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.
Parassiti giganti: Trasforma millepiedi, scorpioni o ragni in parassiti giganti.
Potere divino: L'incantatore ottiene un bonus di attacco, +6 alla For e 1 pf per livello.
Respingere parassiti: Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m.
Ristorare[M]: Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica.
Rivela bugie: Rivela le menzogne deliberate.
Veleno: A contatto, infligge 1d10 danni alla Costituzione, ripetuti dopo 1 minuto.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA CHIERICO

Arma distruttiva: Un'arma da mischia distrugge i non morti.
Colpo infuocato: Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello).
Comando superiore: Come *comando*, ma influenza un soggetto per livello.
Comunione[E]: Una divinità risponde con un sì o un no a una domanda per livello.
Cura ferite leggere di massa: Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +25) a molte creature.
Dissolvi il bene/caos/legge/male: Bonus di +4 contro gli attacchi.
Distruggere viventi: Un attacco di contatto uccide il soggetto.
Espiazione[FE]: Rimuove il fardello dei misfatti dal soggetto.
Evoca mostri V: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Giusto potere: La taglia dell'incantatore aumenta, e ottiene bonus di combattimento.
Infliggi ferite leggere di massa: Infligge 1d8 danni +1 danno per livello a molte creature.
Muro di pietra: Crea un muro di pietra che può essere plasmato.
Piaga degli insetti: Sciami di locuste attaccano le creature.
Profanare[M]: Rende una locazione sacrilega.
Resistenza agli incantesimi: Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 per livello.
Rianimare morti[M]: Riporta in vita un soggetto che è morto da 1 giorno per livello.
Santificare[M]: Consacra una locazione.
Scrutare[F]: Spia soggetti a distanza.
Sigillo di giustizia: Determina un'azione che attiverà una *maledizione* sul soggetto.
Simbolo di dolore[M]: Runa che devasta le creature vicine con dolori indicibili.
Simbolo di sonno[M]: Runa che fa cadere le creature vicine in un sonno catatonico.
Spezzare incantamento: Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni.
Spostamento planare[F]: Fino a otto soggetti viaggiano su un altro piano.
Visione del vero[M]: Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA CHIERICO

Alleato planare[E]: Come *alleato planare inferiore*, ma fino a 12 DV.
Animare oggetti: Gli oggetti attaccano i nemici dell'incantatore.
Banchetto degli eroi: Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento.
Barriera di lame: Una cortina di lame infligge 1d6 danni per livello.
Camminare nel vento: L'incantatore e i suoi alleati diventano inconsistenti e possono viaggiare velocemente.
Costrizione/Cerca: Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.
Creare non morti[M]: Per creare ghoul, ghast, mummie o mohrg.
Cura ferite moderate di massa: Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +30) a molte creature.
Dissolvi magie superiore: Come *dissolvi magie*, ma fino a +20 alla prova.
Esilio: Bandisce 2 DV per livello di creature extraplanari.
Evoca mostri VI: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Ferire: Infligge 10 danni per livello al bersaglio.
Forza del toro di massa: Come *forza del toro*, ma influenza un soggetto per livello.
Glifo di interdizione superiore[M]: Come *glifo di interdizione*, ma fino a 10d8 danni o un incantesimo di 6° livello.
Guarigione: Cura 10 danni per livello, tutte le malattie e le condizioni mentali.
Guscio anti-vita: Un campo di 3 m respinge le creature viventi.
Infliggi ferite moderate di massa: Infligge 2d8 danni +1 danno per livello a molte creature.
Non morto a morto[M]: Distrugge 1d4 DV per livello di non morti (max 20d4).
Parola del ritiro: Teletrasporta indietro l'incantatore ad un posto designato.
Proibizione[M]: Blocca i viaggi planari, infligge danni alle creature di un altro allineamento.
Resistenza dell'orso di massa: Come *resistenza dell'orso*, ma influenza un soggetto per livello.
Saggezza del gufo di massa: Come *saggezza del gufo*, ma influenza un soggetto per livello.
Scopri il percorso: Indica la via più diretta verso una locazione.
Simbolo di paura[M]: Runa che fa cadere le creature vicine in preda al panico.
Simbolo di persuasione[M]: Runa che rende le creature vicine soggette a *charme*.
Splendore dell'aquila di massa: Come *splendore dell'aquila*, ma influenza un soggetto per livello.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA CHIERICO

Blasfemia: Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi.
Controllare tempo atmosferico: Cambia il tempo atmosferico in un'area.
Cura ferite gravi di massa: Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +35) per molte creature.
Dettame: Uccide, paralizza, rallenta o assorda i soggetti non legali.
Distruzione[F]: Uccide il soggetto e ne distrugge i resti.
Evoca mostri VII: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Infliggi ferite gravi di massa: Infligge 3d8 danni +1 danno per livello a molte creature.
Parola del caos: Uccide, rende *confusi*, stordisce o assorda i soggetti non caotici.
Parola sacra: Uccide, paralizza, acceca o assorda i soggetti non buoni.
Repulsione: Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore.
Resurrezione[M]: Fa risorgere interamente il soggetto morto.
Rifugio[M]: Altera un oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore.
Rigenerazione: Gli arti recisi di un soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +35).
Ristorare superiore[E]: Come *ristorare*, ma ripristina tutti i livelli e i punteggi di caratteristica.
Scrutare superiore: Come *scrutare*, ma più velocemente e più a lungo.
Simbolo di debolezza[M]: Runa che indebolisce le creature vicine.
Simbolo di stordimento[M]: Runa che stordisce le creature vicine.
Transizione eterea: L'incantatore diventa etereo per 1 round per livello.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA CHIERICO

Alleato planare superiore[E]: Come *alleato planare inferiore*, ma fino a 18 DV.

Aura sacra[F]: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del male.
Aura sacrilega[F]: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del bene.
Campo anti-magia: Nega la magia nel raggio di 3 m.
Creare non morti superiori[M]: Per creare ombre, wraith, spettri o divoratori.
Cura ferite critiche di massa: Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +40) a molte creature.
Evoca mostri VIII: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Immunità agli incantesimi superiore: Come *immunità agli incantesimi*, ma fino a incantesimi di 8° livello.
Infliggi ferite critiche di massa: Infligge 4d8 danni +1 danno per livello a molte creature.
Mantello del caos[F]: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi della legge.
Rivela locazioni: Locazione esatta di una creatura o di un oggetto.
Scudo della legge[F]: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del caos.
Serratura dimensionale: Teletrasporto e viaggi interplanari bloccati per 1 giorno per livello.
Simbolo di demenza[M]: Runa che rende dementi le creature vicine.
Simbolo di morte[M]: Runa che uccide le creature vicine.
Tempesta di fuoco: Infligge 1d6 danni da fuoco per livello.
Terremoto: Un tremito intenso scuote la terra.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA CHIERICO

Evoca mostri IX: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Forma eterea: Per viaggiare sul Piano Etereo con i compagni.
Guarigione di massa: Come *guarigione*, ma su più soggetti.
Implosione: Uccide una creatura per round.
Legare anima[F]: Intrappola un'anima appena morta per impedirne la *resurrezione*.
Miracolo[E]: Richiede l'intervento di una divinità.
Portale[E]: Collega due piani per viaggiare o per evocare creature.
Proiezione astrale[M]: Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale.
Resurrezione pura[M]: Come *resurrezione*, ma non sono necessari i resti.
Risucchio di energia: Il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi.
Tempesta di vendetta: Tempesta di pioggia acida, fulmini e grandine.

DOMINI DEI CHIERICI

DOMINIO DELL'ACQUA

Divinità: Obad-Hai.

Poteri concessi: L'incantatore può scacciare o distruggere le creature del fuoco allo stesso modo in cui un chierico buono scaccia i non morti. Può intimorire, comandare o rafforzare le creature dell'acqua allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimorisce i non morti. Può utilizzare queste capacità un numero complessivo di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Questi poteri concessi sono capacità soprannaturali.

Incantesimi del dominio dell'Acqua

1. **Foschia occultante:** La nebbia avvolge l'incantatore.
2. **Nube di nebbia:** Un banco di nebbia ostacola la visuale.
3. **Respirare sott'acqua:** Il soggetto può respirare sott'acqua.
4. **Controllare acqua:** Solleva o abbassa masse d'acqua.
5. **Tempesta di ghiaccio:** La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m.
6. **Cono di freddo:** 1d6 danni da freddo per livello.
7. **Nebbia acida:** Nebbia che infligge danni da acido.
8. **Orrido avvizzimento:** Infligge 1d6 danni per livello nel raggio di 9 m.
9. **Sciame elementale***: Evoca molteplici elementali.

* Lanciato solamente come incantesimo dell'acqua.

DOMINIO ANIMALE

Divinità: Ehlonna, Obad-Hai.

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare *parlare con gli animali* una volta al giorno come capacità magica.

Aggiungere Conoscenze (natura) alla propria lista delle abilità di classe del chierico.

Incantesimi del dominio Animale

1. **Calmare animali:** Calma (2d4 + livello) DV di animali.
2. **Blocca animali:** Paralizza un animale per 1 round per livello.
3. **Dominare animali:** L'animale assoggettato obbedisce a comandi mentali silenziosi.
4. **Evoca alleato naturale IV***: Richiama una creatura che combatte.
5. **Comunione con la natura:** L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello.
6. **Guscio anti-vita:** Un campo di 3 m respinge le creature viventi.
7. **Forme animali:** Un alleato per livello subisce *metamorfosi* nell'animale scelto.
8. **Evoca alleato naturale VIII***: Richiama una creatura che combatte.
9. **Trasformazione**[F]: L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per round.

*Può evocare solo animali.

DOMINIO DELL'ARIA

Divinità: Obad-Hai.

Poteri concessi: L'incantatore può scacciare o distruggere le creature di terra allo stesso modo in cui un chierico buono scaccia i non morti. Può intimorire, comandare o rafforzare le creature dell'aria allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimorisce i non morti. Può utilizzare queste capacità un numero complessivo di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Questi poteri concessi sono capacità soprannaturali.

Incantesimi del dominio dell'Aria

1. **Foschia occultante:** La nebbia avvolge l'incantatore.
2. **Muro di vento:** Respinge frecce, piccole creature e gas.
3. **Forma gassosa:** Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente.
4. **Camminare nell'aria:** Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°).
5. **Controllare venti:** Cambia la direzione e l'intensità del vento.
6. **Catena di fulmini:** 1d6 danni per livello; 1 fulmine secondario per livello di cui ognuno infligge danni dimezzati.
7. **Controllare tempo atmosferico:** Cambia il tempo atmosferico in un'area.
8. **Turbine:** Un ciclone infligge danni e porta via creature.
9. **Sciame elementale***: Evoca molteplici elementali.

* Lanciato solamente come incantesimo dell'aria.

DOMINIO DEL BENE

Divinità: Corellon Larethian, Ehlonna, Garl Glittergold, Heironeous, Kord, Moradin, Pelor, Yondalla.

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio del Bene

1. **Protezione dal male:** +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
2. **Aiuto:** +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura, 1d8 pf temporanei +1 per livello (max +10).
3. **Cerchio magico contro il male:** Come gli incantesimi *protezione*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.
4. **Punizione sacra:** Danneggia e acceca le creature malvagie.
5. **Dissolvi il male:** Bonus di +4 contro gli attacchi delle creature malvagie.
6. **Barriera di lame:** Una cortina di lame infligge 1d6 danni per livello.
7. **Parola sacra:** Uccide, paralizza, rallenta o assorda i soggetti non buoni.
8. **Aura sacra**[F]: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del male.

9. **Evoca mostri IX***: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

* Lanciato solamente come incantesimo del bene.

DOMINIO DEL CAOS

Divinità: Corellon Larethian, Erythnul, Gruumsh, Kord, Olidammara.

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio del Caos

1. **Protezione dalla legge:** +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
2. **Frantumare:** Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline.
3. **Cerchio magico contro la legge:** Come gli incantesimi *protezione*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.
4. **Martello del caos:** Danneggia e rallenta le creature legali.
5. **Dissolvi la legge:** Bonus di +4 contro gli attacchi delle creature legali.
6. **Animare oggetti:** Gli oggetti attaccano i nemici dell'incantatore.
7. **Parola del caos:** Uccide, rende *confusi*, stordisce o assorda i soggetti non caotici.
8. **Mantello del caos** [F]: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi della legge.
9. **Evoca mostri IX***: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

* Lanciato solamente come incantesimo del caos.

DOMINIO DELLA CONOSCENZA

Divinità: Boccob, Vecna.

Poteri concessi: Aggiungere tutte le abilità di Conoscenze alla propria lista delle abilità di classe del chierico.

L'incantatore può lanciare incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio della Conoscenza

1. **Individuazione delle porte segrete:** Rivela porte nascoste entro 18 m.
2. **Individuazione dei pensieri:** Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.
3. **Chiaroudienza/Chiaroveggenza:** L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello.
4. **Divinazione** [M]: Fornisce suggerimenti utili su azioni specificamente proposte.
5. **Visione del vero** [M]: Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.
6. **Scopri il percorso:** Indica la via più diretta verso una locazione.
7. **Conoscenza delle leggende** [MF]: L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto.
8. **Rivela locazioni:** Locazione esatta di una creatura o di un oggetto.
9. **Previsione:** Un "sesto senso" avverte l'incantatore di pericoli imminenti.

DOMINIO DELLA DISTRUZIONE

Divinità: St. Cuthbert, Hextor.

Poteri concessi: L'incantatore ottiene il potere della punizione, la capacità soprannaturale di compiere un unico attacco in mischia con un bonus di +4 ai tiri per colpire e un bonus ai tiri per i danni pari al livello del chierico (se il colpo va a segno). L'incantatore deve dichiarare la punizione prima di compiere l'attacco. Può utilizzarlo una volta al giorno.

Incantesimi del dominio della Distruzione

1. **Infliggi ferite leggere:** A contatto, infligge 1d8 danni + 1 danno per livello (max +5).
2. **Frantumare:** Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline.
3. **Contagio:** Infetta il soggetto con la malattia scelta.
4. **Infliggi ferite critiche:** A contatto, infligge 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).
5. **Infliggi ferite leggere di massa:** Infligge 1d8 danni +1 danno per livello a molte creature.
6. **Ferire:** Infligge 10 danni per livello al bersaglio.
7. **Disintegrazione:** Fa svanire una creatura o un oggetto.
8. **Terremoto:** Un tremito intenso scuote la terra.
9. **Implosione:** Uccide una creatura per round.

DOMINIO DELLA FORTUNA

Divinità: Fharlanghn, Kord, Olidammara.

Poteri concessi: L'incantatore ottiene il potere della buona fortuna, che può utilizzare una volta al giorno. Questa capacità straordinaria gli consente di poter ritirare un tiro appena effettuato prima che il DM dichiari se il risultato del tiro è un successo o un fallimento. Deve però applicare il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore del primo.

Incantesimi del dominio della Fortuna

1. **Scudo entropico:** Gli attacchi a distanza contro l'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio.
2. **Aiuto:** +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura, 1d8 pf temporanei +1 per livello (max +10).
3. **Protezione dall'energia:** Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia.
4. **Libertà di movimento:** Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
5. **Spezzare incantamento:** Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni.
6. **Fuorviare:** Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio.
7. **Riflettere incantesimo:** Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo.
8. **Momento di prescienza:** L'incantatore ottiene un bonus cognitivo su un singolo tiro per colpire, prova o tiro salvezza.
9. **Miracolo** [E]: Richiede l'intervento di una divinità.

DOMINIO DELLA FORZA

Divinità: St. Cuthbert, Gruumsh, Kord, Pelor.

Poteri concessi: L'incantatore può effettuare un'impresa di forza come capacità soprannaturale. Ottiene un bonus di potenziamento alla Forza pari al suo livello di chierico. Attivare il potere è un'azione gratuita, il potere dura 1 round ed è utilizzabile una volta al giorno.

Incantesimi del dominio della Forza

1. **Ingrandire persone:** Una creatura umanoide raddoppia le sue dimensioni.
2. **Forza del toro:** Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello.
3. **Veste magica:** Un'armatura o uno scudo ottengono potenziamento di +1 per ogni quattro livelli.
4. **Immunità agli incantesimi:** Il soggetto è immune a un incantesimo per ogni quattro livelli.
5. **Giusto potere:** La taglia dell'incantatore aumenta, e ottiene bonus di combattimento.
6. **Pelle di pietra** [M]: Ignora 10 danni per ogni attacco.
7. **Mano stringente di Bigby:** Una mano Grande che fornisce copertura, spinge o lotta.
8. **Pugno serrato di Bigby:** Una mano Grande che fornisce copertura, spinge o attacca i nemici dell'incantatore.
9. **Mano stritolatrice di Bigby:** Una mano Grande che fornisce copertura, spinge o schiaccia i nemici dell'incantatore.

DOMINIO DEL FUOCO

Divinità: Obad-Hai.

Poteri concessi: L'incantatore può scacciare o distruggere le creature dell'acqua allo stesso modo in cui un chierico buono scaccia i non morti. Può intimorire, comandare o rafforzare le creature del fuoco allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimorisce i non morti. Può utilizzare queste capacità un numero complessivo di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Questi poteri concessi sono capacità soprannaturali.

Incantesimi del dominio del Fuoco

1. **Mani brucianti:** 1d4 danni da fuoco per livello (max 5d4).

2. **Produrre fiamma:** 1d6 danni +1 danno per livello, a contatto o lanciata.
3. **Resistere all'energia***: Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.
4. **Muro di fuoco:** Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello.
5. **Scudo di fuoco:** Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo.
6. **Semi di fuoco:** Ghiande e bacche diventano bombe esplosive.
7. **Tempesta di fuoco:** Infligge 1d6 danni da fuoco per livello.
8. **Nube incendiaria:** Una nuvola che infligge 4d6 danni da fuoco per round.
9. **Sciame elementale****: Evoca molteplici elementali.

* Resiste solamente al freddo o al fuoco

** Lanciato solamente come incantesimo del fuoco.

DOMINIO DELLA GUARIGIONE

Divinità: Pelor.

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio della Guarigione

1. **Cura ferite leggere:** Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).
2. **Cura ferite moderate:** Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).
3. **Cura ferite gravi:** Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).
4. **Cura ferite critiche:** Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).
5. **Cura ferite leggere di massa:** Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +25) a molte creature.
6. **Guarigione:** Cura 10 danni per livello, tutte le malattie e le condizioni mentali.
7. **Rigenerazione:** Gli arti recisi di un soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +35).
8. **Cura ferite critiche di massa:** Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +40) a molte creature.
9. **Guarigione di massa:** Come *guarigione*, ma su più soggetti.

DOMINIO DELLA GUERRA

Divinità: Corellon Larethian, Erythnul, Gruumsh, Heironeous, Hextor.

Poteri concessi: Competenza nelle Armi da Guerra (se necessaria) e Arma Focalizzata relative all'arma preferita della divinità sono gratuite.

Le armi preferite delle divinità della guerra sono le seguenti: Corellon, spada lunga; Erythnul, morning star; Gruumsh, lancia (o lancia lunga); Heironeous, spada lunga; Hextor, mazzafrusto (leggero o pesante).

Incantesimi del dominio della Guerra

1. **Arma magica:** L'arma ottiene un bonus di +1.
2. **Arma spirituale:** Un'arma magica che attacca di sua volontà.
3. **Veste magica:** Un'armatura o uno scudo ottengono potenziamento di +1 per ogni quattro livelli.
4. **Potere divino:** L'incantatore ottiene un bonus di attacco, +6 alla For e 1 pf per livello.
5. **Colpo infuocato:** Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello).
6. **Barriera di lame:** Una cortina di lame infligge 1d6 danni per livello.
7. **Parola del potere, accecare:** Acceca una creatura con 200 pf o meno.
8. **Parola del potere, stordire:** Stordisce una creatura con 150 pf o meno.
9. **Parola del potere, uccidere:** Uccide una creatura con 100 pf o meno.

DOMINIO DELL'INGANNO

Divinità: Boccob, Erythnul, Garl Glittergold, Olidammara, Nerull.

Poteri concessi: Aggiungere Camuffare, Nascondersi e Raggirare alla lista delle abilità di classe del chierico.

Incantesimi del dominio dell'Inganno

1. **Camuffare se stesso:** Modifica l'aspetto dell'incantatore.
2. **Invisibilità:** Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca.
3. **Anti-individuazione**[M]: Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento.
4. **Confusione:** Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello.
5. **Visione falsa**[M]: Inganna lo scrutamento con un'illusione.
6. **Fuorviare:** Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio.
7. **Schermo:** Un'illusione che nasconde un'area da visione e scrutamento.
8. **Metamorfosi di un oggetto:** Trasforma un soggetto in qualcos'altro.
9. **Fermare il tempo:** L'incantatore può agire liberamente per 1d4+1 round.

DOMINIO DELLA LEGGE

Divinità: St. Cuthbert, Heironeous, Hextor, Moradin, Wee Jas, Yondalla.

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio della Legge

1. **Protezione dal caos:** +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
2. **Calmare emozioni:** Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni.
3. **Cerchio magico contro il caos:** Come gli incantesimi *protezione*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.
4. **Ira dell'ordine:** Danneggia e frastorna le creature caotiche.
5. **Dissolvi il caos:** Bonus di +4 contro gli attacchi delle creature caotiche.
6. **Blocca mostri:** Come *blocca persone*, ma su qualsiasi creatura.
7. **Dettame:** Uccide, paralizza, rallenta o assorda i soggetti non legali.
8. **Scudo della legge**[F]: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del caos.
9. **Evoca mostri IX***: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

* Lanciato solamente come incantesimo della legge.

DOMINIO DELLA MAGIA

Divinità: Boccob, Vecna, Wee Jas.

Poteri concessi: L'incantatore può utilizzare pergamene, bacchette e altri oggetti a completamento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo come se fosse un mago di livello pari a metà del livello da chierico (almeno di 1° livello). Allo scopo di utilizzare una pergamena o altri oggetti magici, se l'incantatore è anche un mago, gli effettivi livelli da mago e quelli così ottenuti si sommano.

Incantesimi del dominio della Magia

1. **Aura magica di Nystul:** Altera l'aura magica di un oggetto.
2. **Identificare:** Determina le proprietà di un oggetto magico.
3. **Dissolvi magie:** Cancella incantesimi ed effetti magici.
4. **Infondere capacità magiche:** Trasferisce gli incantesimi a un soggetto.
5. **Resistenza agli incantesimi:** Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 per livello.
6. **Campo anti-magia:** Nega la magia nel raggio di 3 m.
7. **Riflettere incantesimo:** Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo.
8. **Protezione dagli incantesimi**[MF]: Conferisce un bonus di resistenza +8.
9. **Disgiunzione di Mordenkainen:** Dissolve la magia e disincanta oggetti magici.

DOMINIO DEL MALE

Divinità: Erythnul, Gruumsh, Hextor, Nerull, Vecna.

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio del Male

1. **Protezione dal bene:** +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
2. **Dissacrare**[M]: Riempie l'area di energia negativa, rendendo più forti i non morti.
3. **Cerchio magico contro il bene:** Come gli incantesimi *protezione*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.
4. **Influenza sacrilega:** Danneggia e rende malate le creature buone.
5. **Dissolvi il bene:** Bonus di +4 contro gli attacchi delle creature buone.
6. **Creare non morti**[M]: Per creare ghoul, ghast, mummie o mohrg.
7. **Blasfemia:** Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi.
8. **Aura sacrilega**[F]: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del bene.
9. **Evoca mostri IX***: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

* Lanciato solamente come incantesimo del male.

DOMINIO DELLA MORTE

Divinità: Nerull, Wee Jas.

Poteri concessi: L'incantatore può utilizzare un tocco della morte una volta al giorno. Il tocco è una capacità soprannaturale che ha un effetto mortale. L'incantatore deve compiere con successo un attacco di contatto in mischia contro una creatura vivente (utilizzando le regole per gli incantesimi a contatto). Quando riesce a entrare in contatto, tira 1d6 per ogni livello da chierico. Se il totale è almeno pari ai punti ferita attuali della creatura, quest'ultima muore (senza tiro salvezza).

Incantesimi del dominio della Morte

1. **Incuti paura:** Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita.
2. **Rintocco di morte:** Uccide una creatura morente; l'incantatore guadagna 1d8 pf temporanei, +2 For e +1 livello.
3. **Animare morti**[M]: Crea scheletri e zombi non morti.
4. **Interdizione alla morte:** Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa.
5. **Distruggere viventi:** Un attacco di contatto uccide il soggetto.
6. **Creare non morti**[M]: Per creare ghoul, ghast, mummie o mohrg.
7. **Distruzione**[F]: Uccide il soggetto e ne distrugge i resti.
8. **Creare non morti superiori**[M]: Per creare ombre, wraith, spettri o divoratori.
9. **Lamento della banshee:** Uccide una creatura per livello.

DOMINIO DELLA PROTEZIONE

Divinità: Corellon Larethian, St. Cuthbert, Fharlanghn, Garl Glittergold, Moradin, Yondalla.

Poteri concessi: L'incantatore può generare un'*interdizione protettiva*, una capacità soprannaturale che concede al soggetto toccato un bonus di resistenza pari al livello del chierico al suo prossimo tiro salvezza. Attivare questo potere conta come azione standard. L'*interdizione protettiva* è un effetto di abiurazione della durata di 1 ora che può essere utilizzato una volta al giorno.

Incantesimi del dominio della Protezione

1. **Santuario:** Gli avversari non possono attaccare l'incantatore e l'incantatore non può attaccarli.
2. **Scudo su altri**[F]: L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto.
3. **Protezione dall'energia:** Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia.
4. **Immunità agli incantesimi:** Il soggetto è immune a un incantesimo per ogni quattro livelli.
5. **Resistenza agli incantesimi:** Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 per livello.
6. **Campo anti-magia:** Nega la magia nel raggio di 3 m.
7. **Repulsione:** Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore.
8. **Vuoto mentale:** Il soggetto è immune alle magie mentali/emozionali e allo scrutamento.
9. **Sfera prismatica:** Come *muro prismatico*, ma circonda da ogni lato.

DOMINIO DEL SOLE

Divinità: Ehlonna, Pelor.

Poteri concessi: Una volta al giorno l'incantatore può effettuare un tentativo superiore di scacciare i non morti, invece di uno consueto. Il tentativo di scacciare i non morti superiore funziona come un tentativo normale, ma le creature non morte che normalmente verrebbero scacciate vengono invece distrutte.

Incantesimi del dominio del Sole

1. **Contrastare elementi:** A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.
2. **Riscaldare il metallo:** Rende il metallo talmente caldo da danneggiare coloro che lo toccano.
3. **Luce incandescente:** Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori contro i non morti.
4. **Scudo di fuoco:** Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo.
5. **Colpo infuocato:** Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello).
6. **Semi di fuoco:** Ghiande e bacche diventano bombe esplosive.
7. **Bagliore solare:** Il bagliore acceca e infligge 4d6 danni.
8. **Esplosione solare:** Acceca tutti nel raggio di 24 m, infligge 6d6 danni.
9. **Sfera prismatica:** Come *muro prismatico*, ma circonda da ogni lato.

DOMINIO DELLA TERRA

Divinità: Moradin, Obad-Hai.

Poteri concessi: L'incantatore può scacciare o distruggere le creature dell'aria allo stesso modo in cui un chierico buono scaccia i non morti. Può intimorire, comandare o rafforzare le creature della terra allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimorisce i non morti. Può utilizzare queste capacità un numero complessivo di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Questi poteri concessi sono capacità soprannaturali.

Incantesimi del dominio della Terra

1. **Pietra magica:** Tre pietre diventano proiettili +1 e infliggono 1d6+1 danni.
2. **Ammorbidire terra e pietra:** Trasforma la pietra in argilla o la terra in sabbia e fango.
3. **Scolpire pietra:** Plasma la pietra in qualsiasi forma.
4. **Rocce aguzze:** Le creature nell'area subiscono 1d8 danni e possono essere rallentate.
5. **Muro di pietra:** Crea un muro di pietra che può essere plasmato.
6. **Pelle di pietra**[M]: Ignora 10 danni per ogni attacco.
7. **Terremoto:** Un tremito intenso scuote la terra.
8. **Corpo di ferro:** Il corpo dell'incantatore diventa di ferro vivente.
9. **Sciame elementale***: Evoca molteplici elementali.

* Lanciato solamente come incantesimo della terra.

DOMINIO VEGETALE

Divinità: Ehlonna, Obad-Hai.

Poteri concessi: L'incantatore può intimorire o comandare le creature vegetali allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimorisce o comanda i non morti. Può utilizzare questa capacità un numero complessivo di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Questi poteri concessi sono capacità soprannaturali.

Aggiungere Conoscenze (natura) alla propria lista delle abilità di classe del chierico.

Incantesimi del dominio Vegetale

1. **Intralciare:** Le piante avviluppano chiunque in un raggio di 12 m.
2. **Pelle coriacea:** Concede potenziamento +2 (o superiore) all'armatura naturale.
3. **Crescita vegetale:** Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti.
4. **Comandare vegetali:** Influenza le azioni di una o più creature vegetali.
5. **Muro di spine:** Le spine danneggiano chiunque tenti di passare.
6. **Respingere legno:** Respinge gli oggetti in legno.

7. **Animare vegetali:** Anima uno o più alberi che combattono per l'incantatore.
8. **Controllare vegetali:** Controlla le azioni di una o più creature vegetali.
9. **Cumulo strisciante:** Evoca 1d4+2 cumuli striscianti che combattono per l'incantatore.

DOMINIO DEL VIAGGIO

Divinità: Fharlanghn.

Poteri concessi: Per un numero di round al giorno pari al livello da chierico, l'incantatore può agire indipendentemente da eventuali effetti magici che impediscono il movimento, in maniera simile agli effetti dell'incantesimo *libertà di movimento*. Questo effetto si verifica automaticamente nel momento in cui si applica, dura finché non si esaurisce o finché non ce n'è più bisogno, e può funzionare più volte nel giro di una giornata (entro il limite quotidiano di round). Questo potere concesso è una capacità soprannaturale.

Aggiungere Sopravvivenza alla propria lista delle abilità di classe del chierico.

Incantesimi del dominio del Viaggio

1. **Passo veloce:** Aumenta la velocità dell'incantatore di 3 m.
2. **Localizza oggetto:** Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo).
3. **Volare:** Il soggetto vola con una velocità di 18 m.
4. **Porta dimensionale:** Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza.
5. **Teletrasporto:** Trasporta istantaneamente l'incantatore a una distanza di 150 km per livello.
6. **Scopri il percorso:** Indica la via più diretta verso una locazione.
7. **Teletrasporto superiore:** Come *teletrasporto*, ma senza limiti di raggio di azione e senza possibilità di arrivare fuori bersaglio.
8. **Porta in fase:** Crea un passaggio invisibile attraverso il legno o la pietra.
9. **Proiezione astrale**[M]: Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale.

INCANTESIMI DA DRUIDO

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA DRUIDO (ORAZIONI)

Conoscere direzione: L'incantatore riesce a individuare il nord.
Creare acqua: Crea 7,4 litri per livello di acqua pura.
Cura ferite minori: Cura 1 danno.
Guida: +1 a un tiro per colpire, a un tiro salvezza o a una prova di abilità.
Individuazione del magico: Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m.
Individuazione del veleno: Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.
Lampo: Abbaglia una creatura (penalità di -1 ai tiri per colpire).
Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.
Luce: L'oggetto risplende come una torcia.
Purificare cibo e bevande: Purifica 27 dm^3 per livello di cibo o acqua.
Resistenza: Il soggetto ottiene bonus di +1 ai tiri salvezza.
Riparare: Effettua riparazioni minori su un oggetto.
Virtù: Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA DRUIDO

Bacche benefiche: 2d4 bacche, ognuna cura 1 pf (max 8 pf in 24 ore).
Calmare animali: Calma (2d4 + livello) DV di animali.
Charme su animali: Rende un animale amichevole nei confronti dell'incantatore.
Contrastare elementi: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.
Cura ferite leggere: Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).
Evoca alleato naturale I: Richiama una creatura che combatte.
Foschia occultante: La nebbia avvolge l'incantatore.
Individuazione di animali o vegetali: Individua specie di animali o vegetali.
Individuazione di calappi e trabocchetti: Rivela trappole naturali o primitive.
Intralciare: Le piante avviluppano chiunque in un raggio di 12 m.
Luminescenza: Delinea i soggetti con un alone di luce, cancella *sfocatura*, occultamenti e simili.
Nascondersi agli animali: Gli animali non riescono a percepire un soggetto per livello.
Parlare con gli animali: L'incantatore può comunicare con gli animali.
Passare senza tracce: Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé.
Passo veloce: Aumenta la velocità dell'incantatore di 3 m.
Pietra magica: Tre pietre diventano proiettili +1 e infliggono 1d6+1 danni.
Produrre fiamma: 1d6 danni +1 danno per livello, a contatto o lanciata.
Randello incantato: Un randello o un bastone ferrato diventano un'arma +1 per 1 minuto per livello.
Saltare: Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Saltare.
Zanna magica: Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA DRUIDO

Ammorbidire terra e pietra: Trasforma la pietra in argilla o la terra in sabbia e fango.
Animale messaggero: Invia un animale Minuscolo in un posto specifico.
Blocca animali: Paralizza un animale per 1 round per livello.
Deformare legno: Piega il legno (assi, porte, maniglie, tronchi).
Evoca alleato naturale II: Richiama una creatura che combatte.
Evoca sciame: Evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni.
Folata di vento: Spazza via o butta a terra le creature più piccole.
Forma arborea: L'incantatore assume l'aspetto di un albero per 1 ora per livello.
Forza del toro: Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello.
Gelare il metallo: Il metallo freddo danneggia coloro che lo toccano.
Grazia del gatto: Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello.
Lama infuocata: Un attacco di contatto infligge 1d8 danni +1 danno per ogni due livelli.
Movimenti del ragno: Conferisce la capacità di camminare sulle pareti e sui soffitti.
Nube di nebbia: Un banco di nebbia ostacola la visuale.
Pelle coriacea: Concede potenziamento +2 (o superiore) all'armatura naturale.
Resistenza dell'orso: Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello.
Resistere all'energia: Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.
Ridurre animali: Rimpicciolisce un animale consenziente.
Riscaldare il metallo: Rende il metallo talmente caldo da danneggiare coloro che lo toccano.
Ristorare inferiore: Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 danni alle caratteristiche.
Ritarda veleno: Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello.
Saggezza del gufo: Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello.
Scolpire legno: Ricrea gli oggetti in legno nel modo desiderato dall'incantatore.
Sfera infuocata: Una palla di fuoco che rotola, infligge 2d6 danni e dura 1 round per livello.
Trance animale: Affascina 2d6 DV di animali.
Trappola di fuoco[M]: Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni + 1 danno per livello.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA DRUIDO

Calappio: Crea una trappola magica.
Contagio: Infetta il soggetto con la malattia scelta.
Crescita di spine: Le creature nell'area subiscono 1d4 danni e possono essere rallentate.
Crescita vegetale: Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti.
Cura ferite moderate: Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).
Dominare animali: L'animale assoggettato obbedisce a comandi mentali silenziosi.

Estinguere fuoco: Estingue i fuochi non magici o un oggetto magico.
Evoca alleato naturale III: Richiama una creatura che combatte.
Fondersi nella pietra: L'incantatore con il suo equipaggiamento può immergersi nella roccia.
Invocare il fulmine: Fa scendere dei fulmini (3d6 danni per fulmine) dal cielo.
Luce diurna: Luce intensa nel raggio di 18 m.
Muro di vento: Respinge frecce, piccole creature e gas.
Neutralizza veleno: Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.
Parlare con i vegetali: L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali.
Protezione dall'energia: Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia.
Respirare sott'acqua: Il soggetto può respirare sott'acqua.
Rimpicciolire vegetali: Riduce la taglia o inaridisce la crescita dei vegetali naturali.
Rimuovi malattia: Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto.
Scolpire pietra: Plasma la pietra in qualsiasi forma.
Tempesta di nevischio: Ostacola la visione e il movimento.
Veleno: A contatto, infligge 1d10 danni alla Costituzione, ripetuti dopo 1 minuto.
Zanna magica superiore: Un'arma naturale del soggetto ottiene +1 ai tiri per colpire e per i danni per ogni 3 livelli (max +5).

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA DRUIDO

Camminare nell'aria: Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°).
Colpo infuocato: Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello).
Comandare vegetali: Influenza le azioni di una o più creature vegetali.
Controllare acqua: Solleva o abbassa masse d'acqua.
Cura ferite gravi: Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).
Dissolvi magie: Cancella incantesimi ed effetti magici.
Evoca alleato naturale IV: Richiama una creatura che combatte.
Guscio anti-vegetali: Mantiene a distanza i vegetali animati.
Inaridire: Fa appassire un vegetale o infligge 1d6 danni per livello a una creatura vegetale.
Libertà di movimento: Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
Parassiti giganti: Trasforma millepiedi, scorpioni o ragni in parassiti giganti.
Reincarnazione: Fa risorgere un morto mettendolo in un corpo a caso.
Respingere parassiti: Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m.
Rocce aguzze: Le creature nell'area subiscono 1d8 danni e possono essere rallentate.
Scrutare[F]: Spia soggetti a distanza.
Stretta corrosiva: Il tocco dell'incantatore corrode il ferro e le leghe metalliche.
Tempesta di ghiaccio: La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA DRUIDO

Comunione con la natura: L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello.
Controllare venti: Cambia la direzione e l'intensità del vento.
Crescita animale: Un animale per ogni due livelli raddoppia le dimensioni.
Cura ferite critiche: Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).
Espiazione[FE]: Rimuove il fardello dei misfatti dal soggetto.
Evoca alleato naturale V: Richiama una creatura che combatte.
Interdizione alla morte: Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa.
Invocare tempesta di fulmini: Come *invocare il fulmine*, ma 5d6 danni per fulmine.
Metamorfosi funesta: Trasforma il soggetto in un animale innocuo.
Muro di fuoco: Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello.
Muro di spine: Le spine danneggiano chiunque tenti di passare.
Pelle di pietra[M]: Ignora 10 danni per ogni attacco.
Piaga degli insetti: Sciami di locuste attaccano le creature.
Profanare[M]: Rende una locazione sacrilega.
Risveglio[E]: Un animale o un albero ottengono un intelletto umano.
Santificare[M]: Consacra una locazione.
Traslazione arborea: L'incantatore può passare da un albero a un altro, anche molto distante.
Trasmutare fango in roccia: Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello.
Trasmutare roccia in fango: Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA DRUIDO

Bastone dell'incantesimo: Infonde un incantesimo in un bastone ferrato di legno.
Cura ferite leggere di massa: Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +25) a molte creature.
Dissolvi magie superiore: Come *dissolvi magie*, ma fino a +20 alla prova.
Evoca alleato naturale VI: Richiama una creatura che combatte.
Forza del toro di massa: Come *forza del toro*, ma influenza un soggetto per livello.
Grazia del gatto di massa: Come *grazia del gatto*, ma influenza un soggetto per livello.
Guscio anti-vita: Un campo di 3 m respinge le creature viventi.
Legno di ferro: Il legno magico è forte come l'acciaio.
Muovere il terreno: Scava trincee e fa crescere colline.
Muro di pietra: Crea un muro di pietra che può essere plasmato.
Pietre parlanti: Rende possibile parlare con la pietra naturale o lavorata.
Querciaviva: Una quercia diventa un treant guardiano.
Resistenza dell'orso di massa: Come *resistenza dell'orso*, ma influenza un soggetto per livello.
Respingere legno: Respinge gli oggetti in legno.
Saggezza del gufo di massa: Come *saggezza del gufo*, ma influenza un soggetto per livello.
Scopri il percorso: Indica la via più diretta verso una locazione.
Semi di fuoco: Ghiande e bacche diventano bombe esplosive.
Trasporto vegetale: L'incantatore si muove istantaneamente da una pianta all'altra della stessa specie.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA DRUIDO

Animare vegetali: Anima uno o più alberi che combattono per l'incantatore.
Bagliore solare: Il bagliore acceca e infligge 4d6 danni.
Camminare nel vento: L'incantatore e i suoi alleati diventano inconsistenti e possono viaggiare velocemente.
Controllare tempo atmosferico: Cambia il tempo atmosferico in un'area.
Cura ferite moderate di massa: Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +30) a molte creature.
Evoca alleato naturale VII: Richiama una creatura che combatte.
Guarigione: Cura 10 danni per livello, tutte le malattie e le condizioni mentali.
Piaga strisciante: Sciami di millepiedi attaccano su ordine dell'incantatore.
Scrutare superiore: Come *scrutare*, ma più velocemente e più a lungo.
Tempesta di fuoco: Infligge 1d6 danni da fuoco per livello.
Trasforma bastone: Il bastone dell'incantatore diventa un treant a suo ordine.
Trasmutare metallo in legno: Il metallo nel raggio di 12 m diventa legno.
Visione del vero[M]: Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA DRUIDO

Controllare vegetali: Controlla le azioni di una o più creature vegetali.

Cura ferite gravi di massa: Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +35) a molte creature.
Dito della morte: Uccide un soggetto.
Esplosione solare: Acceca tutti nel raggio di 24 m, infligge 6d6 danni.
Evoca alleato naturale VIII: Richiama una creatura che combatte.
Forme animali: Un alleato per livello subisce *metamorfosi* nell'animale scelto.
Inversione della gravità: Gli oggetti e le creature cadono verso l'alto.
Parola del ritiro: Teletrasporta indietro l'incantatore ad un posto designato.
Respingere metallo o pietra: Respinge il metallo e la pietra.
Terremoto: Un tremito intenso scuote la terra.
Turbine: Un ciclone infligge danni e porta via creature.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA DRUIDO

Antipatia: L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature.
Cumulo strisciante: Evoca 1d4+2 cumuli striscianti che combattono per l'incantatore.
Cura ferite critiche di massa: Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +40) a molte creature.
Evoca alleato naturale IX: Richiama una creatura che combatte.
Previsione: Un "sesto senso" avverte l'incantatore di pericoli imminenti.
Rigenerazione: Gli arti recisi di un soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +35).
Sciame elementale: Evoca molteplici elementali.
Simpatia[M]: L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature.
Tempesta di vendetta: Tempesta di pioggia acida, fulmini e grandine.
Trasformazione[F]: L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per round.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA MAGO E DA STREGONE (TRUCCHETTI)

Abiurazione	**Resistenza:** Il soggetto ottiene bonus di +1 ai tiri salvezza.
Ammaliamento	**Frastornare:** Una creatura umanoide con 4 DV o meno perde l'azione successiva.
Divinazione	**Individuazione del magico:** Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m.
	Individuazione del veleno: Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.
	Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.
Evocazione	**Fiotto acido:** Sfera che infligge 1d3 danni da acido.
Illusione	**Suono fantasma:** Suoni illusori.
Invocazione	**Lampo:** Abbaglia una creatura (-1 ai tiri per colpire).
	Luce: L'oggetto risplende come una torcia.
	Luci danzanti: Crea torce illusorie o altre luci.
	Raggio di gelo: Raggio che infligge 1d3 danni da freddo.
Necromanzia	**Distruggere non morti:** Infligge 1d6 danni a un non morto.
	Tocco di affaticamento: Attacco di contatto rende affaticato il bersaglio.
Trasmutazione	**Aprire/Chiudere:** Apre o chiude oggetti piccoli o leggeri.
	Mano magica: Telecinesi per 2,5 kg.
	Messaggio: Conversazione sussurrata a distanza.
	Riparare: Effettua riparazioni minori su un oggetto.
Universale	**Prestidigitazione:** Effettua trucchi minori.
	Sigillo arcano: Trascrive una runa personale (visibile o invisibile).

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione	**Allarme:** Sorveglia un'area per 2 ore per livello.
	Blocca porte: Tiene una porta chiusa.
	Contrastare elementi: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.
	Protezione dal bene/caos/legge/male: +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
	Scudo: Un disco invisibile fornisce +4 alla CA e blocca *dardi incantati*.
Ammaliamento	**Charme su persone:** Rende una persona amichevole.
	Ipnosi: Affascina 2d4 DV di creature.
	Sonno: Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico.
Divinazione	**Colpo accurato:** +20 al successivo tiro per colpire dell'incantatore.
	Comprensione dei linguaggi: L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati.
	Identificare[M]: Determina le proprietà di un oggetto magico.
	Individuazione dei non morti: Rivela non morti nel raggio di 18 m.
	Individuazione delle porte segrete: Rivela porte nascoste entro 18 m.
Evocazione	**Armatura magica:** Fornisce al soggetto un bonus di armatura +4.
	Cavalcatura: Evoca un cavallo da galoppo per 2 ore per livello.
	Evoca mostri I: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
	Foschia occultante: La nebbia avvolge l'incantatore.
	Servitore inosservato Forza invisibile che esegue i comandi dell'incantatore.
	Unto: Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto.
Illusione	**Aura magica di Nystul:** Altera l'aura magica di un oggetto.
	Camuffare se stesso: Modifica l'aspetto dell'incantatore.
	Immagine silenziosa: Crea illusioni minori ideate dall'incantatore.
	Spruzzo colorato: Rende privi di sensi, acceca e/o stordisce 1d6 creature deboli.
	Ventriloquio: La voce risuona lontana per 1 minuto per livello.
Invocazione	**Dardo incantato:** 1d4+1 danni; +1 dardo per ogni due livelli oltre il 1° (max 5).
	Disco fluttuante di Tenser: Crea un disco orizzontale del diametro di 90 cm che porta fino a 50 kg per livello.
	Mani brucianti: 1d4 danni da fuoco per livello (max 5d4).
	Stretta folgorante: A contatto infligge 1d6 danni da elettricità per livello (max 5d6).
Necromanzia	**Incuti paura:** Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita.
	Raggio di indebolimento: Raggio che infligge 1d6 +1 danni alla For per ogni due livelli.
	Tocco gelido: 1 tocco per livello infligge 1d6 danni e la possibilità di 1 danno alla For.
Trasmutazione	**Animare corde:** Permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore.
	Arma magica: L'arma ottiene un bonus di +1.
	Caduta morbida: Oggetti o creature cadono lentamente.
	Cancellare: Scritte normali o magiche svaniscono.
	Ingrandire persone: Una creatura umanoide raddoppia le sue dimensioni.
	Ridurre persone: Una creatura umanoide dimezza le sue dimensioni.

Ritirata rapida: La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m.
Saltare: Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Saltare.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione
Occulta oggetto: Maschera gli oggetti contro lo scrutamento.
Protezione dalle frecce: Il soggetto diventa immune a molti attacchi a distanza.
Resistere all'energia: Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.
Serratura arcana[M]: Blocca magicamente una porta o uno scrigno.

Ammaliamento
Frastornare mostri: Una creatura vivente con 6 DV o meno perde l'azione successiva.
Risata incontenibile di Tasha: Il soggetto perde azioni per 1 round per livello.
Tocco di idiozia: Il soggetto subisce 1d6 danni a Int, Sag e Car.

Divinazione
Individuazione dei pensieri: Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.
Localizza oggetto: Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo).
Vedere invisibilità: Rivela le creature o gli oggetti invisibili.

Evocazione
Evoca mostri II: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Evoca sciame: Evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni.
Freccia acida di Melf: Un attacco di contatto a distanza; 2d4 danni per 1 round + 1 round per ogni tre livelli.
Nube di nebbia: Un banco di nebbia ostacola la visuale.
Polvere luccicante: Acceca creature, delinea creature invisibili.
Ragnatela: Riempie una propagazione del raggio di 6 m con fili di ragnatela appiccicosi.

Illusione
Bocca magica[M]: Parla una volta che viene attivata.
Dissimulare: Distorce divinazioni su di una creatura o un oggetto.
Immagine minore: Come *immagine silenziosa*, ma emette suoni.
Immagine speculare: Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4 immagini +1 per ogni tre livelli, max 8).
Invisibilità: Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca.
Sfocatura: Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte.
Trama ipnotica: Affascina (2d4+livello) DV di creature.
Trappola di Leomund[M]: Fa apparire un oggetto protetto da una trappola.

Invocazione
Fiamma perenne[M]: Crea un torcia permanente priva di calore.
Folata di vento: Spazza via o butta a terra le creature più piccole.
Frantumare: Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline.
Oscurità: Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m.
Raggio rovente: Attacco di contatto a distanza che infligge 4d6 danni da fuoco, +1 raggio per ogni quattro livelli (max +3).
Sfera infuocata: Una palla di fuoco che rotola, infligge 2d6 danni e dura 1 round per livello.

Necromanzia
Cecità/Sordità: Rende il soggetto cieco o sordo.
Comandare non morti: Una creatura non morta obbedisce agli ordini dell'incantatore.
Mano spettrale: Crea una mano spettrale insostanziale che sferra attacchi di contatto.
Spaventare: Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico.
Tocco del ghoul: Paralizza un soggetto, che emana un fetore che rende infermi quanti gli sono vicini.
Vita falsata: Si ottengono 1d10 pf temporanei +1 per livello (max +10).

Trasmutazione
Alterare se stesso: Permette di assumere la forma di una creatura simile.
Astuzia della volpe: Il soggetto ottiene +4 all'Int per 1 minuto per livello.
Forza del toro: Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello.
Grazia del gatto: Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello.
Levitazione: Il soggetto si muove in alto e in basso per volontà dell'incantatore.
Movimenti del ragno: Conferisce la capacità di camminare sulle pareti e sui soffitti.
Pirotecnica: Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante.
Resistenza dell'orso: Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello.
Saggezza del gufo: Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello.
Scassinare: Apre porte chiuse a chiave o sigillate magicamente.
Scurovisione: Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale.
Splendore dell'aquila: Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello.
Trucco della corda: Fino a otto creature possono nascondersi in uno spazio extradimensionale.
Vento sussurrante: Invia un breve messaggio a 1,5 km per livello.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione
Anti-individuazione[M]: Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento.
Cerchio magico contro il bene/caos/legge/male: Come gli incantesimi *protezione*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.
Dissolvi magie: Cancella incantesimi ed effetti magici.
Protezione dall'energia: Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia.
Rune esplosive: Infliggono 6d6 danni quando vengono lette.

Ammaliamento
Blocca persone: Paralizza un umanoide per 1 round per livello.
Eroismo: Fornisce +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità.
Ira: Fornisce +2 a For e Cos, +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, -2 alla CA.
Sonno profondo: Fa cadere nel sonno 10 DV di creature.
Suggestione: Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita.

Divinazione
Chiaroudienza/Chiaroveggenza: L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello.
Linguaggi: Permette di parlare qualsiasi linguaggio.
Vista arcana: L'incantatore riesce a vedere le aure magiche.

Evocazione
Destriero fantomatico: Un cavallo magico appare per 1 ora per livello.
Evoca mostri III: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Nube maleodorante: Vapori nauseanti per 1 round per livello.
Sigillo del serpente[M]: Crea simboli di testo che immobilizzano il lettore.
Tempesta di nevischio: Ostacola la visione e il movimento.

Illusione
Distorsione: Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte.
Immagine maggiore: Come *immagine silenziosa*, ma emette suoni, odore e calore.
Scritto illusorio[M]: Solo il lettore designato è in grado di leggerlo.
Sfera di invisibilità: Rende invisibili coloro che si trovano nel raggio 3 m.

Invocazione
Capanna di Leomund: Crea riparo per 10 creature.
Fulmine: 1d6 danni per livello da elettricità.
Luce diurna: Luce intensa nel raggio di 18 m.
Muro di vento: Respinge frecce, piccole creature e gas.
Palla di fuoco: 1d6 danni per livello nel raggio di 6 m.

Necromanzia
Fermare non morti: Immobilizza i non morti per 1 round per livello.
Raggio di esaurimento: Raggio che rende il soggetto esausto.
Riposo inviolato: Conserva un cadavere.
Tocco del vampiro: Attacco di contatto che infligge 1d6 danni per ogni due livelli; l'incantatore guadagna i danni come pf.

Trasmutazione
Arma magica superiore: +1 per ogni quattro livelli (max +5).
Estremità affilata: Raddoppia l'intervallo di minaccia di un'arma normale.
Forma gassosa: Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente.
Freccia infuocata: Frecce che infliggono +1d6 danni da fuoco.
Intermittenza: L'incantatore scompare e riappare a caso per 1 round per livello.
Lentezza: Un soggetto per livello compie solo un'azione per round, ha -1 alla CA e ai tiri per colpire.
Pagina segreta: Cambia l'aspetto di una pagina per nasconderne il reale contenuto.
Respirare sott'acqua: Il soggetto può respirare sott'acqua.
Restringere oggetto: L'oggetto si riduce a un sedicesimo della sua taglia.
Velocità: Una creatura per livello si muove più veloce, +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi.
Volare: Il soggetto vola con una velocità di 18 m.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione
Ancora dimensionale: Impedisce il viaggio extradimensionale.
Globo di invulnerabilità inferiore: Impedisce gli effetti di incantesimi dal 1° al 3° livello.
Pelle di pietra[M]: Ignora 10 danni per ogni attacco.
Rimuovi maledizione: Libera un oggetto o una persona da una maledizione.
Trappola di fuoco[M]: Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni + 1 danno per livello.

Ammaliamento
Charme sui mostri: Convince un mostro che l'incantatore è un suo alleato.
Confusione: Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello.
Costrizione inferiore: Comanda un soggetto con 7 DV o meno.
Disperazione opprimente: I soggetti subiscono -2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove.

Divinazione
Individuazione dello scrutamento: Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente.
Localizza creatura: Indica la direzione di una creatura familiare.
Occhio arcano: Un occhio fluttuante invisibile si muove a 9 m per round.
Scrutare[F]: Spia soggetti a distanza.

Evocazione
Creazione minore: Crea un oggetto di tessuto o di legno.
Evoca mostri IV: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Nebbia solida: Blocca la visuale e rallenta il movimento.
Porta dimensionale: Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza.
Riparo sicuro di Leomund: Crea un solido rifugio.
Tentacoli neri di Evard: Tentacoli lottano con quanti si trovano in una propagazione di 4,5 m.

Illusione
Allucinazione mortale: Un'illusione spaventosa uccide il soggetto o infligge 3d6 danni.
Invisibilità superiore: Come *invisibilità*, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile.
Muro illusorio: Un muro, un pavimento o un soffitto sembrano reali, ma vi si può passare attraverso.
Ombra di una evocazione: Simula evocazioni inferiori al 4° livello, ma reali solo al 20%.
Terreno illusorio: Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo (campi in foreste ecc.).
Trama iridescente: Le luci affascinano 24 DV di creature.

Invocazione
Grido: Rende sordi i soggetti all'interno del cono e infligge 5d6 danni sonori.
Muro di fuoco: Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello.
Muro di ghiaccio: *Piano di ghiaccio* crea un muro con 15 pf + 1 pf per livello, o *semisfera* può intrappolare delle creature al suo interno.
Scudo di fuoco: Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo.
Sfera elastica di Otiluke: Un globo di forza protegge ma intrappola un soggetto.
Tempesta di ghiaccio: La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m.

Necromanzia
Animare morti[M]: Crea scheletri e zombi non morti.
Contagio: Infetta il soggetto con la malattia scelta.
Debilitazione: Il soggetto ottiene 1d4 livelli negativi.
Paura: I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 round per livello.
Scagliare maledizione: -6 a un punteggio di caratteristica, -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione.

Trasmutazione
Ingrandire persone di massa: Ingrandisce diverse creature.
Metamorfosi: Conferisce a un soggetto consenziente una nuova forma.
Potenziatore mnemonico di Rary[F]: Prepara incantesimi extra o ne recupera uno appena lanciato. *Solo per i maghi.*
Ridurre persone di massa: Riduce diverse creature.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione
Congedo: Costringe una creatura a tornare al suo piano natio.
Santuario privato di Mordenkainen: Impedisce a chiunque di vedere o scrutare in un'area per 24 ore.

Spezzare incantamento: Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni.

Ammaliamento **Blocca mostri:** Come *blocca persone*, ma su qualsiasi creatura.

Dominare persone: Controlla un umanoide telepaticamente.

Nebbia mentale: I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà.

Regressione mentale: Int e Car del soggetto scendono a 1.

Simbolo di sonno[M]**:** Runa che fa cadere le creature vicine in un sonno catatonico.

Divinazione **Contattare altri piani:** Pone una domanda a un'entità extraplanare.

Legame telepatico di Rary: Il collegamento permette agli alleati di comunicare.

Occhi indagatori: 1d4 +1 per livello occhi fluttuanti che esplorano per l'incantatore.

Evocazione **Creazione maggiore:** Come *creazione minore*, ma anche di pietra e di metallo.

Evoca mostri V: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Legame planare inferiore: Intrappola una creatura extraplanare con 6 DV o meno finché non esegue un compito.

Muro di pietra: Crea un muro di pietra che può essere plasmato.

Nube mortale: Uccide creature con 3 DV o meno; 4-6 DV tiro salvezza o muoiono, più di 6 DV subiscono danni alla Cos.

Scrigno segreto di Leomund[F]**:** Nasconde uno scrigno prezioso sul Piano Etereo; l'incantatore può recuperarlo a suo piacimento.

Segugio fedele di Mordenkainen: Un cane fantomatico che può fare la guardia o attaccare.

Teletrasporto: Trasporta istantaneamente l'incantatore a una distanza di 150 km per livello.

Illusione **Immagine persistente**[M]**:** Come *immagine maggiore*, ma non è necessaria la concentrazione.

Incubo: Invia una visione che provoca 1d10 danni e affaticamento.

Miraggio arcano: Come *terreno illusorio*, con in più le strutture.

Ombra di una invocazione: Simula invocazioni inferiori al 5° livello, ma reali solo al 20%.

Sembrare: Cambia l'aspetto di una persona per ogni due livelli.

Sogno: Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo.

Visione falsa[M]**:** Inganna lo scrutamento con un'illusione.

Invocazione **Cono di freddo:** 1d6 danni da freddo per livello.

Inviare: Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente.

Mano interposta di Bigby: Una mano che fornisce copertura contro un avversario.

Muro di forza: Un muro immune ai danni.

Necromanzia **Giara magica**[F]**:** Consente la possessione di un'altra creatura.

Inaridire: Fa appassire un vegetale o infligge 1d6 danni per livello a una creatura vegetale.

Onde di affaticamento: Parecchi bersagli diventano affaticati.

Simbolo di dolore[M]**:** Runa che devasta le creature vicine con dolori indicibili.

Trasmutazione **Crescita animale:** Un animale per ogni due livelli raddoppia le dimensioni.

Fabbricare: Trasforma materie prime in oggetti rifiniti.

Metamorfosi funesta: Trasforma il soggetto in un animale innocuo.

Passapareti: Crea un passaggio attraverso pareti di legno e pietra.

Scolpire pietra: Plasma la pietra in qualsiasi forma.

Telecinesi: Sposta un oggetto, attacca una creatura o lancia un oggetto o una creatura.

Trasmutare fango in roccia: Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello.

Trasmutare roccia in fango: Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello.

Volo giornaliero: L'incantatore vola con una velocità di 12 m e può andare veloce nelle lunghe distanze.

Universale **Permanenza**[E]**:** Rende alcuni incantesimi permanenti.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Campo anti-magia:** Nega la magia nel raggio di 3 m.

Dissolvi magie superiore: Come *dissolvi magie*, ma fino a +20 alla prova.

Globo di invulnerabilità: Come *globo di invulnerabilità inferiore*, più effetti di incantesimi di 4° livello.

Repulsione: Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore.

Vigilanza e interdizione: Una serie di difese magiche per proteggere un'area.

Ammaliamento **Costrizione/Cerca:** Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.

Eroismo superiore: Fornisce un bonus di +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità; immunità alla paura; pf temporanei.

Simbolo di persuasione[M]**:** Runa che rende le creature vicine soggette a *charme*.

Suggestione di massa: Come *suggestione*, più un soggetto per livello.

Divinazione **Analizzare dweomer**[F]**:** Rivela gli aspetti magici di un soggetto.

Conoscenza delle leggende[MF]**:** L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto.

Visione del vero[M]**:** Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.

Evocazione **Evoca mostri VI:** Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Legame planare: Come *legame planare inferiore* ma fino a 12 DV.

Muro di ferro[M]**:** 30 pf per ogni quattro livelli; può cadere addosso ai nemici.

Nebbia acida: Nebbia che infligge danni da acido.

Illusione **Camminare nelle ombre:** Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente.

Fuorviare: Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio.

Immagine permanente[M]**:** Include vista, suono e odore.

Immagine programmata[M]**:** Come *immagine maggiore*, ma attivata da un evento.

Velo: Cambia l'aspetto di un gruppo di creature.

Invocazione **Catena di fulmini:** 1d6 danni per livello; 1 fulmine secondario per livello di cui ognuno infligge danni dimezzati.

Contingenza[F]**:** Fa scattare le condizioni per l'attivazione di un altro incantesimo.

Mano possente di Bigby: Una mano che spinge via le creature.

Sfera congelante di Otiluke: Congela l'acqua o infligge danni da freddo.

Necromanzia **Cerchio di morte**[M]: Uccide 1d4 DV di creature per livello.
Creare non morti[M]: Per creare ghoul, ghast, mummie o mohrg.
Non morto a morto[M]: Distrugge 1d4 DV per livello di non morti (max 20d4).
Sguardo penetrante: Il bersaglio diventa in preda al panico, infermo e in stato comatoso.
Simbolo di paura[M]: Runa che fa cadere le creature vicine in preda al panico.

Trasmutazione **Astuzia della volpe di massa:** Come *astuzia della volpe*, ma influenza un soggetto per livello.
Carne in pietra: Trasforma una creatura in una statua.
Controllare acqua: Solleva o abbassa masse d'acqua.
Disintegrazione: Fa svanire una creatura o un oggetto.
Elucubrazione di Mordenkainen: Fa ricordare incantesimi di 5° livello o inferiori. *Solo per i maghi.*
Forza del toro di massa: Come *forza del toro*, ma influenza un soggetto per livello.
Grazia del gatto di massa: Come *grazia del gatto*, ma influenza un soggetto per livello.
Muovere il terreno: Scava trincee e fa crescere colline.
Pietra in carne: Ristabilisce una creatura pietrificata.
Resistenza dell'orso di massa: Come *resistenza dell'orso*, ma influenza un soggetto per livello.
Saggezza del gufo di massa: Come *saggezza del gufo*, ma influenza un soggetto per livello.
Splendore dell'aquila di massa: Come *splendore dell'aquila*, ma influenza un soggetto per livello.
Trasformazione di Tenser[M]: L'incantatore ottiene bonus di combattimento.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Celare:** Il soggetto è invisibile alla vista e allo scrutamento; fa cadere la creatura in uno stato comatoso.
Esilio: Bandisce 2 DV per livello di creature extraplanari.
Riflettere incantesimo: Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo.

Ammaliamento **Blocca persone di massa:** Come *blocca persone*, ma tutti entro 9 m.
Demenza: Il soggetto è in preda a una *confusione* continua.
Parola del potere, accecare: Acceca una creatura con 200 pf o meno.
Simbolo di stordimento[M]: Runa che stordisce le creature vicine.

Divinazione **Scrutare superiore:** Come *scrutare*, ma più velocemente e più a lungo.
Visione[ME]: Come *conoscenza delle leggende*, ma più veloce e faticosa.
Vista arcana superiore: Come *vista arcana*, ma rivela anche gli effetti magici sulle creature e sugli oggetti.

Evocazione **Evoca mostri VII:** Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Evocazioni istantanee di Drawmij[M]: Un oggetto preparato appare nella mano dell'incantatore.
Porta in fase: Crea un passaggio invisibile attraverso il legno o la pietra.
Reggia meravigliosa di Mordenkainen[F]: Una porta conduce a una reggia extradimensionale.
Spostamento planare[F]: Fino a otto soggetti viaggiano su un altro piano.
Teletrasporto degli oggetti: Come *teletrasporto*, ma ha effetto su un oggetto toccato.
Teletrasporto superiore: Come *teletrasporto*, ma senza limiti di raggio di azione e senza possibilità di arrivare fuori bersaglio.

Illusione **Immagine proiettata:** Un sosia illusorio in grado di parlare e lanciare incantesimi.
Invisibilità di massa: Come *invisibilità*, ma ha effetto su tutti i presenti nel raggio di azione.
Ombra di una evocazione superiore: Come *ombra di una evocazione*, ma fino al 6° livello e reali al 60%.
Simulacro[ME]: Crea un sosia parzialmente reale di una creatura.

Invocazione **Gabbia di forza**[M]: Un cubo o una gabbia di forza che imprigiona tutti al suo interno.
Mano stringente di Bigby: Una mano che fornisce copertura, spinge o lotta.
Palla di fuoco ritardata: 1d6 danni da fuoco per livello; è possibile ritardare l'esplosione per 5 round.
Spada di Mordenkainen[F]: Una lama magica fluttuante che colpisce gli avversari.
Spruzzo prismatico: Un raggio che colpisce i soggetti con una varietà di effetti.

Necromanzia **Controllare non morti:** I non morti non attaccano l'incantatore finché rimangono sotto il suo comando.
Dito della morte: Uccide un soggetto.
Onde di esaurimento: Parecchi bersagli diventano esausti.
Simbolo di debolezza[M]: Runa che indebolisce le creature vicine.

Trasmutazione **Controllare tempo atmosferico:** Cambia il tempo atmosferico in un'area.
Inversione della gravità: Gli oggetti e le creature cadono verso l'alto.
Statua: Un soggetto può trasformarsi in statua a suo piacimento.
Transizione eterea: L'incantatore diventa etereo per 1 round per livello.

Universale **Desiderio limitato**[E]: Altera la realtà, entro i termini consentiti dall'incantesimo.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione **Muro prismatico:** I colori del muro hanno una serie di effetti.
Protezione dagli incantesimi[MF]: Conferisce un bonus di resistenza +8.
Serratura dimensionale: Teletrasporto e viaggi interplanari bloccati per 1 giorno per livello.
Vuoto mentale: Il soggetto è immune alle magie mentali/emozionali e allo scrutamento.

Ammaliamento **Antipatia:** L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature.
Charme sui mostri di massa: Come *charme sui mostri*, ma ha effetto sui presenti entro 9 m.
Danza irresistibile di Otto: Costringe il soggetto a danzare.
Esigere: Come *inviare*, ma è anche possibile inviare una *suggestione*.
Legame[M]: Una serie di tecniche per imprigionare una creatura.
Parola del potere, stordire: Stordisce una creatura con 150 pf o meno.
Simbolo di demenza[M]: Runa che rende dementi le creature vicine.
Simpatia[F]: L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature.

Divinazione **Momento di prescienza:** L'incantatore ottiene un bonus cognitivo su un singolo tiro per colpire, prova o tiro salvezza.

Occhi indagatori superiore: Come *occhi indagatori*, ma gli occhi hanno *visione del vero*.
Rivela locazioni: Locazione esatta di una creatura o di un oggetto.

Evocazione — **Evoca mostri VIII:** Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Intrappolare l'anima[MF]: Imprigiona il soggetto all'interno di una gemma.
Labirinto: Intrappola il soggetto in un labirinto extradimensionale.
Legame planare superiore: Come *legame planare inferiore* ma fino a 18 DV.
Nube incendiaria: Una nuvola che infligge 4d6 danni da fuoco per round.

Illusione — **Ombra di una invocazione superiore:** Come *ombra di una invocazione*, ma fino al 7° livello e reali al 60%.
Schermo: Un'illusione che nasconde un'area da visione e scrutamento.
Trama scintillante: Colori contorti che stordiscono, rendono *confusi* o privi di sensi.

Invocazione — **Esplosione solare:** Acceca tutti nel raggio di 24 m, infligge 6d6 danni.
Grido superiore: Un urlo devastante infligge 10d6 danni sonori; stordisce le creature, danneggia gli oggetti.
Pugno serrato di Bigby: Una mano Grande fornisce copertura, spinge e attacca i nemici dell'incantatore.
Raggio polare: Attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni da freddo per livello.
Sfera telecinetica di Otiluke: Come *sfera elastica di Otiluke*, ma l'incantatore è in grado di spostarla telecineticamente.

Necromanzia — **Clone[MF]:** Un duplicato che si risveglia quando l'originale muore.
Creare non morti superiori[M]: Per creare ombre, wraith, spettri o divoratori.
Orrido avvizzimento: Infligge 1d6 danni per livello nel raggio di 9 m.
Simbolo di morte[M]: Runa che uccide le creature vicine.

Trasmutazione — **Corpo di ferro:** Il corpo dell'incantatore diventa di ferro vivente.
Metamorfosi di un oggetto: Trasforma un soggetto in qualcos'altro.
Stasi temporale[M]: Mette il soggetto in animazione sospesa.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Abiurazione — **Disgiunzione di Mordenkainen:** Dissolve la magia e disincanta oggetti magici.
Imprigionare: Seppellisce il soggetto sotto terra.
Libertà: Libera le creature sotto gli effetti di *imprigionare*.
Sfera prismatica: Come *muro prismatico* ma circonda da ogni lato.

Ammaliamento — **Blocca mostri di massa:** Come *blocca mostri*, ma tutti i presenti entro 9 m.
Dominare mostri: Come *dominare persone*, ma su qualsiasi creatura.
Parola del potere, uccidere: Uccide una creatura con 100 pf o meno.

Divinazione — **Previsione:** Un "sesto senso" avverte l'incantatore di pericoli imminenti.

Evocazione — **Cerchio di teletrasporto[M]:** Un cerchio teletrasporta qualsiasi creatura che vi entri in un posto prestabilito.
Evoca mostri IX: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
Portale[E]: Collega due piani per viaggiare o per evocare creature.
Rifugio[M]: Altera un oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore.

Illusione — **Fatale:** Come *allucinazione mortale*, ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m.
Ombre: Come *ombra di una evocazione*, ma fino all'8° livello e reali all'80%.

Invocazione — **Mano stritolatrice di Bigby:** Una mano Grande che fornisce copertura, spinge o schiaccia i nemici dell'incantatore.
Sciame di meteore: Quattro sfere esplosive di cui ognuna infligge 6d6 danni da fuoco.

Necromanzia — **Lamento della banshee:** Uccide una creatura per livello.
Legare anima[F]: Intrappola un'anima appena morta per impedirne la *resurrezione*.
Proiezione astrale[M]: Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale.
Risucchio di energia: Il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi.

Trasmutazione — **Fermare il tempo:** L'incantatore può agire liberamente per 1d4+1 round.
Forma eterea: Per viaggiare sul Piano Etereo con i compagni.
Trasformazione[F]: L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per round.

Universale — **Desiderio[E]:** Come *desiderio limitato*, ma con meno limiti.

INCANTESIMI DA PALADINO

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA PALADINO

Arma magica: L'arma ottiene un bonus di +1.
Benedire l'acqua[M]: Rende l'acqua santa.
Benedire un'arma: L'arma ottiene colpo accurato contro i nemici malvagi.
Benedizione: Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura.
Contrastare elementi: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.
Creare acqua: Crea 7,4 litri per livello di acqua pura.
Cura ferite leggere: Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).
Favore divino: L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni.
Individuazione dei non morti: Rivela non morti nel raggio di 18 m.
Individuazione del veleno: Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.
Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.
Protezione dal caos/male: +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
Resistenza: Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza.
Ristorare inferiore: Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 danni alle caratteristiche.
Virtù: Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA PALADINO

Allineamento imperscrutabile: Nasconde l'allineamento per 24 ore.
Forza del toro: Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello.
Resistere all'energia: Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.
Rimuovi paralisi: Libera una o più creature dalla paralisi, o da un effetto di *lentezza*.
Ritarda veleno: Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello.
Saggezza del gufo: Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello.

Scudo su altri[F]: L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto.
Splendore dell'aquila: Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello.
Zona di verità: I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA PALADINO

Arma magica superiore: +1 per ogni quattro livelli (max +5).
Cerchio magico contro il male: Come *protezione dal male*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.
Cerchio magico contro il caos: Come *protezione dal caos*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.
Cura ferite moderate: Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).
Dissolvi magie: Cancella incantesimi ed effetti magici.
Guarire cavalcatura: Come *guarigione* su un cavallo da guerra o su un'altra cavalcatura speciale.
Luce diurna: Luce intensa nel raggio di 18 m.
Preghiera: Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1.
Rimuovi cecità/sordità: Cura condizioni normali o magiche.
Rimuovi maledizione: Libera un oggetto o una persona da una maledizione.
Rivela bugie: Rivela le menzogne deliberate.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA PALADINO

Cura ferite gravi: Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).
Dissolvi il caos: Bonus di +4 contro gli attacchi delle creature caotiche.
Dissolvi il male: Bonus di +4 contro gli attacchi delle creature malvagie.
Interdizione alla morte: Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa.
Neutralizza veleno: Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.
Ristorare[M]: Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica.
Sigillo di giustizia: Determina un'azione che attiverà una *maledizione* sul soggetto.
Spada sacra: L'arma diventa +5 e infligge +2d6 danni contro il male.
Spezzare incantamento: Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni.

INCANTESIMI DA RANGER

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA RANGER

Allarme: Sorveglia un'area per 2 ore per livello.
Animale messaggero: Invia un animale Minuscolo in un posto specifico.
Calmare animali: Calma (2d4 + livello) DV di animali.
Charme su animali: Rende un animale amichevole nei confronti dell'incantatore.
Contrastare elementi: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.
Evoca alleato naturale I: Richiama un animale che combatte per l'incantatore.
Individuazione di animali o vegetali: Individua specie di animali e vegetali.
Individuazione di calappi e trabocchetti: Rivela trappole naturali o primitive.
Individuazione del veleno: Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.
Intralciare: Le piante avviluppano chiunque in un cerchio del raggio di 12 m.
Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.
Nascondersi agli animali: Gli animali non riescono a percepire un soggetto per livello.
Parlare con gli animali: L'incantatore può comunicare con gli animali.
Passare senza tracce: Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé.
Passo veloce: Aumenta la velocità dell'incantatore di 3 m.
Resistere all'energia: Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.
Ritarda veleno: Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello.
Saltare: Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Saltare.
Zanna magica: Un'arma naturale del soggetto ottiene +1 ai tiri per colpire e per i danni.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA RANGER

Blocca animali: Paralizza un animale per 1 round per livello.
Calappio: Crea una trappola magica.
Crescita di spine: Le creature nell'area subiscono 1d4 danni e possono essere rallentate.
Cura ferite leggere: Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).
Evoca alleato naturale II: Richiama un animale che combatte per l'incantatore.
Grazia del gatto: Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello.
Muro di vento: Respinge frecce, piccole creature e gas.
Parlare con i vegetali: L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali.
Pelle coriacea: Concede potenziamento +2 (o superiore) all'armatura naturale.
Protezione dall'energia: Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia.
Resistenza dell'orso: Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello.
Saggezza del gufo: Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA RANGER

Camminare sull'acqua: Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida.
Comandare vegetali: Influenza le azioni di una o più creature vegetali.
Crescita vegetale: Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti.
Cura ferite moderate: Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).
Evoca alleato naturale III: Richiama un animale che combatte per l'incantatore.
Forma arborea: L'incantatore assume l'aspetto di un albero per 1 ora per livello.
Neutralizza veleno: Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.
Respingere parassiti: Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m.
Ridurre animali: Rimpicciolisce un animale consenziente.
Rimpicciolire vegetali: Riduce la taglia o inaridisce la crescita dei vegetali naturali.
Rimuovi malattia: Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto.
Scurovisione: Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale.
Zanna magica superiore: Un'arma naturale del soggetto ottiene +1 ai tiri per colpire e per i danni per ogni 3 livelli (max +5).

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA RANGER

Anti-individuazione[M]: Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento.
Comunione con la natura: L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello.
Crescita animale: Un animale per ogni due livelli raddoppia le dimensioni.
Cura ferite gravi: Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).
Evoca alleato naturale IV: Richiama un animale che combatte per l'incantatore.
Libertà di movimento: Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
Traslazione arborea: L'incantatore può passare da un albero a un altro, anche molto distante.

INCANTESIMI

Gli incantesimi che seguono sono presentati in ordine alfabetico.

Aiuto

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Bene 2, Chr 2, Fortuna 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Aiuto garantisce al soggetto un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura, in più guadagna punti ferita temporanei pari a 1d8 + il livello dell'incantatore (fino a un massimo di 1d8+10 punti ferita temporanei al 10° livello dell'incantatore).

Allarme

Abiurazione
Livello: Brd 1, Mag/Str 1, Rgr 1
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Emanazione del raggio di 6 m centrato su un punto nello spazio
Durata: 2 ore per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Allarme fa echeggiare un suono di allarme, mentale o effettivamente udibile, ogni volta che una creatura di taglia Minuscola o superiore entra nell'area protetta o la tocca. Se la creatura pronuncia la parola d'ordine (determinata al momento del lancio dall'incantatore), l'*allarme* non scatta. Al momento del lancio, l'incantatore decide se l'allarme sarà mentale o udibile.

Allarme mentale: Un *allarme* mentale avverte l'incantatore (e solo lui), finché rimane entro 1,5 km dall'area protetta. Un singolo "trillo" mentale riecheggia nella sua testa, abbastanza forte da risvegliarlo dal sonno, ma non da disturbare in alcun modo la concentrazione. Un incantesimo *silenzio* non ha effetto su un *allarme* mentale.

Allarme udibile: Un *allarme* udibile genera il suono di un campanello percepibile chiaramente da chiunque si trovi entro 18 metri dall'area protetta. Occorre ridurre la distanza di 3 metri per ogni eventuale porta chiusa frapposta e di 6 metri per ogni eventuale parete frapposta. In condizioni di silenzio, il suono può essere udito fiocamente fino a una distanza di 54 metri. Il suono dura 1 round. Le creature sotto l'effetto di un incantesimo *silenzio* non possono udire il suono.

Le creature eteree o astrali non attivano l'*allarme*.

L'*allarme* può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Focus arcano: Una minuscola campana e un sottile filo d'argento.

Alleato planare

Evocazione (Richiamo) [vedi testo di *alleato planare inferiore*]
Livello: Chr 6
Effetto: Uno o due elementali o esterni richiamati, per un totale di non più di 12 DV, che non possono comparire a più di 9 m l'uno dall'altro

Questo incantesimo funziona come *alleato planare inferiore*, solo che è possibile richiamare una singola creatura con un massimo di 12 DV, o due creature dello stesso tipo il cui totale in DV non superi 12. Le creature, come gruppo, accettano di aiutare l'incantatore e chiedono in cambio una ricompensa.

Costo in PE: 250 PE.

Alleato planare inferiore

Evocazione (Richiamo) [vedi testo]
Livello: Chr 4
Componenti: V, S, FD, PE
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un elementale o un esterno richiamato fino a 6 DV
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore chiede alla propria divinità di inviare al suo cospetto un elementale o un esterno (fino a 6 DV) a scelta della divinità. Se non venera alcuna divinità in particolare, la sua richiesta verrà esaudita da una creatura che condivide il suo allineamento a livello filosofico. Se l'incantatore è a conoscenza del nome di una creatura specifica, può richiedere la sua presenza nominandola durante l'incantesimo (anche se potrebbe comunque ottenere un'altra creatura).

È possibile chiedere alla creatura di compiere una missione per l'incantatore in cambio di una ricompensa. Le missioni possono variare da qualcosa di semplice (trasportaci in volo attraverso il crepaccio, aiutaci a combattere in questo scontro) a qualcosa di più complesso (spia i nostri nemici, proteggici nella nostra incursione nel dungeon). L'incantatore deve essere in grado di comunicare con la creatura richiamata per poter negoziare i suoi servigi.

La creatura richiamata richiede un pagamento per i suoi servigi. Questo pagamento può avvenire sotto diverse forme, dal donare oro od oggetti magici ad un tempio alleato, ad un regalo consegnato direttamente alla creatura, a qualche altra azione da parte dell'incantatore che rispecchi l'allineamento e gli scopi della creatura. Indipendentemente dalla sua natura, questo pagamento deve essere fatto prima che la creatura acconsenta a compiere qualunque servizio. Stringere questo patto richiede almeno 1 round, per cui qualunque azione la creatura debba compiere avrà luogo nel round successivo al suo arrivo.

Una missione per cui impiega fino a 1 minuto per livello dell'incantatore richiede un pagamento di 100 mo per ogni DV della creatura richiamata. Nel caso di una missione per cui impiega fino a 1 ora per livello dell'incantatore, la creatura richiede un pagamento di 500 mo per DV. Una missione a lungo termine, una per cui impiega fino a un giorno per livello dell'incantatore, richiede un pagamento di 1.000 mo per DV.

Una missione non pericolosa richiede solo metà del pagamento indicato, mentre una missione particolarmente pericolosa potrebbe richiedere un regalo più grande. Ben poche creature accetteranno una missione che sembra suicida (da non dimenticare che una creatura richiamata in realtà muore quando viene uccisa, a differenza di una creatura convocata). Tuttavia, se la missione è fortemente allineata con l'etica della creatura, il DM potrebbe dimezzare o addirittura rinunciare al pagamento. Ad esempio, una creatura celestiale richiamata per combattere alcuni demoni potrebbe richiedere un regalo solo della metà del valore normale.

Al termine della sua missione, o quando finisce la durata concordata, la creatura ritorna al suo piano di origine (dopo aver fatto rapporto all'incantatore, se appropriato e possibile).

Nota: Quando si usa un incantesimo per richiamare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, l'incantesimo diventa del tipo corrispondente. Ad esempio, *alleato planare inferiore* diventa un incantesimo del fuoco se lo si usa per richiamare un elementale del fuoco.

Costo in PE: 100 PE.

Alleato planare superiore

Evocazione (Richiamo) [vedi testo di *alleato planare inferiore*]
Livello: Chr 8
Effetto: Fino a tre elementali o esterni richiamati, per un totale di non più di 18 DV, che non possono comparire a più di 9 m l'uno dall'altro

Questo incantesimo funziona come *alleato planare inferiore*, solo che è possibile richiamare una singola creatura con un massimo di 18 DV, o fino a tre creature dello stesso tipo il cui totale in DV non superi 18. Le creature, come gruppo, accettano di aiutare l'incantatore e chiedono in cambio una ricompensa.

Costo in PE: 500 PE.

Allineamento imperscrutabile

Abiurazione
Livello: Brd 1, Chr 2, Pal 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura o un oggetto
Durata: 24 ore
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Un incantesimo *allineamento imperscrutabile* occulta l'allineamento di una creatura o di un oggetto a tutte le forme di divinazione.

Allineare arma

Trasmutazione [vedi testo]
Livello: Chr 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata o cinquanta proiettili (che devono essere in contatto tra di loro al momento del lancio dell'incantesimo)
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Allineare arma rende un'arma buona, malvagia, legale o caotica a scelta dell'incantatore. Un'arma allineata può ignorare la riduzione del danno di certe creature, generalmente esterni di allineamento opposto. Questo incantesimo è inefficace sulle armi che hanno già un allineamento, come le spade sacre.

Non si può lanciare l'incantesimo su un'arma naturale, come un colpo senz'armi.

Quando si rende un'arma buona, malvagia, legale o caotica, l'incantesimo è rispettivamente buono, malvagio, legale o caotico.

Allucinazione mortale

Illusione (Allucinazione) [Paura, Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce con l'illusione), poi Tempra parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea l'immagine illusoria della creatura più spaventosa che il soggetto riesca a immaginare, dando semplicemente forma alle peggiori paure presenti nel suo subconscio e materializzandole in una forma che il suo lato conscio possa percepire: un mostro terrificante. Solo il soggetto dell'incantesimo è in grado di vedere l'*allucinazione mortale*. L'incantatore può vedere solamente una sagoma vaga. Il soggetto per prima cosa ottiene un tiro salvezza sulla Volontà per accorgersi che l'immagine non è reale. Se fallisce, e l'illusione riesce a toccarlo, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra oppure morire di paura. Anche se il tiro salvezza sulla Tempra riesce, il soggetto subisce comunque 3d6 danni.

Se il soggetto dell'*allucinazione mortale* riesce a non farsi ingannare dall'illusione e sta indossando un *elmo della telepatia*, potrebbe riuscire a volgere la creatura contro l'incantatore. A quel punto dovrà essere l'incantatore a dover dubitare dell'illusione per non essere colpito dal suo terribile attacco mortale.

Alterare se stesso

Trasmutazione
Livello: Brd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)

L'incantatore assume la forma di una creatura dello stesso tipo della sua forma normale (come umanoide o bestia magica). La nuova forma deve essere entro una categoria di taglia dalla sua taglia normale. I DV massimi di una forma assunta sono pari al livello dell'incantatore, per un massimo di 5 DV al 5° livello. L'incantatore può cambiare in un membro della propria specie o anche in se stesso.

L'incantatore mantiene i propri punteggi di caratteristica. La classe, il livello, i punti ferita, l'allineamento, il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza base non cambiano. Mantiene anche tutti gli attacchi e le qualità speciali soprannaturali e magiche della sua forma normale, ad eccezione di quelli che richiedono una parte del corpo che la nuova forma non possiede (come una bocca per un'arma a soffio o gli occhi per un attacco con lo sguardo). Inoltre, conserva tutti gli attacchi e le qualità speciali straordinarie derivanti dai livelli di classe (come la capacità di ira di un barbaro), ma perde tutti quelli della sua forma normale che non derivano dai livelli di classe (come la capacità di presenza terrificante di un drago).

Se la nuova forma è in grado di parlare, può comunicare normalmente. L'incantatore mantiene qualsiasi capacità di lancio degli incantesimi che avesse nella forma originale, ma la nuova forma deve essere in grado di parlare in modo comprensibile (cioè, parlare un linguaggio) per utilizzare le componenti verbali e deve avere degli arti con una buona manipolazione per utilizzare le componenti somatiche o materiali.

L'incantatore acquisisce le qualità fisiche della nuova forma ma mantiene la propria mente. Le qualità fisiche comprendono taglia naturale, normali capacità di movimento (come scavare, scalare, camminare, nuotare e volare con le ali, fino a una velocità massima di 36 metri per il volo o 18 metri per movimento diverso dal volo), bonus di armatura naturale, armi naturali (come artigli, morso ecc.), bonus di abilità razziali, talenti bonus razziali e qualsiasi qualità fisica evidente (presenza o assenza di ali, numero di estremità ecc.). Un corpo con arti extra non permette di compiere più attacchi (o attacchi a due armi più vantaggiosi) rispetto al normale.

L'incantatore non acquisisce alcun attacco o qualità speciale straordinaria che non sia indicata sopra tra le qualità fisiche, come scurovisione, visione crepuscolare, percezione cieca, vista cieca, guarigione rapida, rigenerazione, olfatto acuto e così via.

L'incantatore non acquisisce alcun attacco o qualità speciale soprannaturale, o capacità magica della nuova forma. Il tipo e sottotipo (se presente) della creatura rimane lo stesso indipendentemente dalla nuova forma. Non è possibile assumere la forma di nessuna creatura con un archetipo, anche se quell'archetipo non cambia il tipo o sottotipo della creatura.

L'incantatore può liberamente designare le qualità fisiche minori della nuova forma (colore e struttura dei capelli, colore della pelle) entro i normali standard per una creatura di quel tipo. Anche le qualità fisiche significative della nuova forma (come peso, altezza e sesso) sono sotto il suo controllo, ma devono rientrare nelle norme per il genere della nuova forma. L'incantatore è camuffato efficacemente come un membro medio della razza della nuova forma. Se utilizza questo incantesimo per creare un camuffamento, ottiene un bonus di +10 alle prove di Camuffare.

Quando avviene il cambiamento, l'equipaggiamento dell'incantatore (se ne ha) rimane indossato o impugnato dalla nuova forma (se è in grado di indossare o impugnare l'oggetto) oppure viene incorporato nella nuova forma e diventa inutile. Quando ritorna alla sua forma reale, qualsiasi oggetto precedentemente incorporato nella nuova forma riappare sul corpo dell'incantatore nello stesso posto che occupava prima e riacquista la sua funzionalità. Tutti i nuovi oggetti indossati nella forma assunta e che non possono essere indossati nella forma normale cadono ai piedi dell'incantatore; tutti quelli che poteva indossare in entrambe le forme o trasportare in una parte del corpo comune a entrambe le forme (bocca, mani o simili) al momento del ritorno alla forma normale sono ancora tenuti allo stesso modo. Qualsiasi parte del corpo od oggetto dell'equipaggiamento che viene separato dall'intero ritorna alla sua forma reale.

Ammorbidire terra e pietra

Trasmutazione [Terra]
Livello: Drd 2, Terra 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Un quadrato con lato di 3 m per livello; vedi testo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quando viene lanciato questo incantesimo, la terra e la pietra non lavorata nell'area di effetto diventa più friabile. Il terreno umido diventa fango, la terra asciutta diventa argilla smossa o sabbia, mentre la pietra diventa morbida argilla facile da modellare o da scheggiare. L'incantatore è in grado di influenzare un'area quadrata con lato di 3 metri fino a una profondità che può variare da 30 cm a 120 cm, a seconda della compattezza o resistenza del terreno in quel punto (a discrezione del DM). Terreni magici, incantati o lavorati non possono essere influenzati. Le creature di terra o di pietra non sono influenzate.

Le creature presenti in mezzo al fango devono superare un tiro salvezza sui Riflessi o essere intrappolate per 1d2 round, incapaci di muoversi, attaccare o lanciare incantesimi. Le creature che superano i propri tiri salvezza possono muoversi attraverso il fango a metà della loro normale velocità, senza poter correre né caricare.

La terra smossa non crea problemi quanto il fango, ma la velocità di movimento di tutte le creature nell'area di effetto è ridotta alla metà, e su una tale superficie non è possibile correre né caricare.

La roccia trasformata in argilla non è in grado di impedire i movimenti, ma permette ai personaggi di tagliare, dare forma alla roccia o di scavare per raggiungere aree in cui non sarebbero stati in grado di arrivare normalmente. Ad esempio, un gruppo di avventurieri che tenta di uscire da una caverna potrebbe usare questo incantesimo per rendere un muro più friabile. Anche se *ammorbidire terra e pietra* non è in grado di influenzare la roccia lavorata, le superfici verticali come la parete di un crepaccio o il tetto di una caverna possono essere colpite dall'incantesimo. In genere questo provoca un piccolo crollo o una frana del materiale più friabile posto sulla superficie delle pareti.

È possibile infliggere un moderato ammontare di danni strutturali a una struttura artificiale (come ad esempio un muro o una torre) rendendo più friabile il terreno sottostante, a causa dell'assestamento. Tuttavia, la maggior parte delle strutture solide verranno solamente danneggiate da questo incantesimo, non distrutte.

Analizzare dweomer

Divinazione
Livello: Brd 6, Mag/Str 6
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un oggetto o una creatura per livello dell'incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore riesce a individuare tutti gli incantesimi e le proprietà magiche presenti in un numero di creature od oggetti. Ad ogni round, è possibile esaminare una singola creatura od oggetto che l'incantatore può vedere come azione gratuita. Nel caso di un oggetto magico, si apprendono le sue funzioni, come attivare le sue funzioni (se appropriato) e quante cariche sono rimaste (se usa le cariche). Nel caso di un oggetto o di una creatura con attivi su di esso degli incantesimi, si viene a conoscenza di ogni incantesimo, del suo effetto e del suo livello dell'incantatore.

Un oggetto custodito può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere a questo effetto, se così desidera chi lo tiene in mano. Se il tiro salvezza riesce, l'incantatore non apprende nulla se non ciò che può notare guardandolo. Un oggetto che effettua il suo tiro salvezza non può essere influenzato da un altro incantesimo *analizzare dweomer* per 24 ore.

Analizzare dweomer non funziona se lanciato su un artefatto (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per i dettagli sugli artefatti).

Focus: Una piccola lente di rubino o di zaffiro inserita in un cerchio d'oro. La gemma deve valere almeno 1.500 mo.

Anatema

Ammaliamento (Compulsione) [Paura, Influenza mentale]
Livello: Chr 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 15 m
Area: Tutti i nemici entro 15 m
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Anatema semina la paura e il dubbio nel cuore dei nemici, che subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura.

Anatema contrasta e dissolve *benedizione*.

Ancora dimensionale

Abiurazione
Livello: Chr 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Raggio
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Un raggio verde scaturisce dalla mano protesa dell'incantatore. Egli deve effettuare un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. La creatura o l'oggetto colpito dal raggio vengono coperti da un campo di energia verdastra che blocca qualsiasi tipo di viaggio extradimensionale. Tra le forme di movimento che *ancora dimensionale* proibisce sono inclusi *camminare nelle ombre, forma eterea, intermittenza, labirinto, porta dimensionale, portale, proiezione astrale, spostamento planare, teletrasporto, transizione eterea*, e simili capacità magiche o psioniche. L'incantesimo impedisce anche l'uso di *portale* o di *cerchio di teletrasporto* per tutta la sua durata.

L'*ancora dimensionale* non interferisce con il movimento di creature che si trovano già in forma eterea o astrale quando l'incantesimo viene lanciato e non blocca percezioni extradimensionali o forme di attacco come lo sguardo di un basilisco. Infine, non impedisce alle creature evocate di scomparire al termine di un incantesimo di evocazione.

Animale messaggero

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 2, Drd 2, Rgr 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un animale Minuscolo
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore costringe un animale Minuscolo a raggiungere un luogo stabilito. L'uso più comune di questo incantesimo consiste nel far portare all'animale un messaggio ai propri alleati. L'animale non può essere addomesticato o addestrato da nessun altro, incluse le creature come i famigli e i compagni animali.

Usando del cibo gradito all'animale, l'incantatore lo attira verso di sé. La creatura si farà avanti e aspetterà gli ordini. L'incantatore può imprimere mentalmente nell'animale un certo posto conosciuto o un paesaggio riconoscibile (come il picco di una montagna lontana). Le indicazioni devono essere semplici, in quanto l'animale seguirà quelle che gli vengono date e non si metterà alla ricerca del luogo da solo. L'incantatore può attaccare all'animale un biglietto o un piccolo oggetto. L'animale parte per la destinazione indicata, e una volta raggiunta vi rimane fino a quando l'effetto dell'incantesimo non svanisce, dopodiché riprende le sue normali attività.

Durante questo periodo di attesa, il messaggero consente agli altri di avvicinarsi e di rimuovere il messaggio o l'oggetto trasportato. A meno che il destinatario non si aspetti di ricevere il messaggio attraverso un uccello o un altro piccolo animale, la creatura potrebbe tranquillamente venire ignorata. Il destinatario del messaggio non ottiene alcuna capacità speciale per comunicare con l'animale o per leggere il messaggio accluso (se è scritto in una lingua che egli non conosce, ad esempio).

Componente materiale: Un pezzetto di cibo gradito all'animale.

Animare corde

Trasmutazione
Livello: Brd 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una corda od oggetto similare, lunga fino a 15 m + 1,5 m per livello; vedi testo
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può animare un oggetto non vivente di natura assimilabile a una corda, come spago, gomena, fune, filo, corda o cavo. La lunghezza massima della corda viene calcolata su un diametro base di 2,5 cm. Si deve ridurre la lunghezza massima del 50% per ogni 2,5 cm aggiuntivi di spessore e si aumenta la lunghezza del 50% per ogni riduzione dello spessore della corda a metà.

I comandi che si possono impartire sono: "arrotolati" (la corda si arrotola in una spira ordinata), "arrotolati e fai un nodo", "fai un cappio" "fai un cappio e un nodo", "lega e fai un nodo" e tutti i loro opposti ("svolgiti" ecc.). Un singolo comando può essere impartito ad ogni round come azione di movimento, come se si dirigesse un incantesimo attivo.

La corda può avvolgersi solo attorno a un oggetto o a una creatura entro 30 cm di distanza (la corda non striscia in avanti) e deve quindi essere lanciata vicino al bersaglio da colpire. Per farlo è necessario un attacco di contatto a distanza effettuato con successo (incremento di gittata 3 metri). Una corda di canapa comune con diametro di 2,5

cm ha 2 punti ferita, CA 10 e può essere spezzata con una prova di Forza con CD 23. Non infligge danni di alcun tipo, ma può essere usata per sbilanciare o per intralciare un singolo avversario che fallisca un tiro salvezza sui Riflessi. Una creatura in grado di lanciare incantesimi che venga bloccata in questo modo deve superare una prova di Concentrazione con CD 15 per poter lanciare un incantesimo. Una creatura *intralciata* può riuscire a districarsi con una prova di Artista della Fuga con CD 20.

La corda in sé e i nodi creati su di essa non sono magici.

Questo incantesimo concede un bonus di +2 a qualsiasi prova di Utilizzare Corde che si effettui quando si usa la corda sotto l'effetto dell'incantesimo.

L'incantesimo non può animare oggetti trasportati o indossati da una creatura.

Animare morti

Necromanzia [Male]
Livello: Chr 3, Mag/Str 4, Morte 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersagli: Uno o più cadaveri toccati
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo trasforma le ossa o i corpi dei morti in scheletri o zombi non morti in grado di obbedire agli ordini impartiti a voce dall'incantatore. Gli scheletri e gli zombi sono in grado di seguirlo o di rimanere in un'area e attaccare ogni creatura (o un tipo particolare di creatura) che entri in quell'area. I non morti rimangono animati finché non vengono distrutti (uno scheletro o uno zombi distrutto non può essere rianimato di nuovo).

Indipendentemente dal tipo di non morto che si crea con questo incantesimo, con un singolo lancio non si può creare un totale di DV di non morti che sia più del doppio del livello dell'incantatore (l'incantesimo *dissacrare* raddoppia questo limite; vedi pagina 225).

I non morti creati rimangono sotto il controllo dell'incantatore a tempo indeterminato. Indipendentemente dal numero di volte che si usa questo incantesimo, tuttavia, è possibile controllare solo 4 DV di creature non morte per livello dell'incantatore. Se si supera questo numero, tutte le creature create per ultime passano sotto il controllo dell'incantatore, mentre i non morti in eccesso dagli incantesimi precedenti diventano privi di controllo. (L'incantatore può scegliere quali creature liberare). Se è un chierico, tutti quei non morti che ha diritto di controllare in virtù del suo potere di comandare o intimorire non morti non vengono calcolati nel limite dell'incantesimo.

Scheletri: Uno scheletro può essere creato solo da un cadavere o da uno scheletro per lo più integro. Il cadavere deve essere dotato di ossa, quindi uno scheletro di un verme purpureo non può esistere. Se uno scheletro viene creato da un cadavere, la carne si sfalda subito dalle ossa. Le statistiche di uno scheletro dipendono dalla sua taglia, e non dalle capacità che la creatura potrebbe aver avuto quando era in vita. Nel *Manuale dei Mostri* si trovano le statistiche di gioco per gli scheletri.

Zombi: Uno zombi può essere creato solo da un cadavere per lo più intatto. Il cadavere deve essere di una creatura dotata di una vera anatomia, quindi uno zombi di un cubo gelatinoso non può esistere. Le statistiche di uno zombi dipendono dalla sua taglia, e non dalle capacità che la creatura potrebbe aver avuto quando era in vita. Nel *Manuale dei Mostri* si trovano le statistiche di gioco per gli zombi.

Componente materiale: L'incantatore deve mettere nella bocca o nelle orbite di ogni cadavere che intende animare una gemma di onice nera del valore di almeno 25 mo per Dado Vita del non morto. La magia dell'incantesimo trasforma le pietre in sassi bruciati senza alcun valore.

Animare oggetti

Trasmutazione
Livello: Brd 6, Caos 6, Chr 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersagli: Un oggetto Piccolo per livello dell'incantatore; vedi testo
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore infonde negli oggetti inanimati la mobilità e la parvenza della vita. Ogni oggetto così animato poi attacca immediatamente qualsiasi cosa o persona indicati dall'incantatore. L'oggetto animato può essere fatto di qualsiasi materiale non magico: legno, metallo, pietra, tessuto, pelle, ceramica, vetro ecc. L'incantatore può animare un oggetto Piccolo o inferiore (come una sedia) o un numero equivalente di oggetti più grandi per livello dell'incantatore. Un oggetto Medio (come un attaccapanni) conta come due oggetti Piccoli o inferiori, un oggetto Grande (un tavolo) come quattro, un oggetto Enorme come otto, un oggetto Mastodontico come sedici e un oggetto Colossale come trentadue. L'incantatore può cambiare il bersaglio o i bersagli designati come azione di movimento, come se stesse dirigendo un incantesimo attivo.

Le statistiche per gli oggetti animati sono riportate nel *Manuale dei Mostri*.

L'incantesimo non può animare oggetti trasportati o indossati da una creatura.

Animare oggetti può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Animare vegetali

Trasmutazione
Livello: Drd 7, Vegetale 7
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un vegetale Grande per ogni tre livelli dell'incantatore o tutti i vegetali nel raggio di azione; vedi testo
Durata: 1 round per livello o 1 ora per livello; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantesimo infonde nei vegetali inanimati la mobilità e una parvenza di vita. I vegetali così animati attaccano chiunque o qualsiasi cosa all'inizio venga loro indicato dall'incantatore come se fossero oggetti animati della categoria di taglia appropriata. Si può animare un vegetale Grande o più piccolo (come un albero), o un numero equivalente di vegetali più grandi, per ogni tre livelli dell'incantatore. Un vegetale Enorme conta come due vegetali Grandi o inferiori, un vegetale Mastodontico come quattro, e uno Colossale come otto. L'incantatore può cambiare il bersaglio o i bersagli designati come azione di movimento, come se stesse dirigendo un incantesimo attivo.

Si possono utilizzare le statistiche degli oggetti animati nel *Manuale dei Mostri*, ma i vegetali più piccoli della taglia Grande sono privi della durezza, a meno che il DM non decida diversamente.

Animare vegetali non può influenzare le creature vegetali (come i treant), né il materiale vegetale non vivo (come una tunica di cotone o una corda di canapa).

Intralciare: In alternativa, l'incantatore può infondere in tutti i vegetali presenti nel raggio di azione un certo grado di mobilità che permette loro di attorcigliarsi attorno alle creature che si trovano nell'area. Quest'uso dell'incantesimo duplica l'effetto di un incantesimo *intralciare*. La resistenza agli incantesimi non impedisce alle creature di essere intralciate. L'effetto dura un'ora per livello dell'incantatore.

Anti-individuazione

Abiurazione
Livello: Inganno 3, Mag/Str 3, Rgr 4
Componenti: V, S,M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura od oggetto toccato
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

La creatura o l'oggetto protetto da questo incantesimo diventa difficilmente individuabile mediante incantesimi di divinazione come *chiaroudienza/chiaroveggenza*, *localizza oggetto* e gli incantesimi di individuazione. *Anti-individuazione* è anche in grado di evitare l'individuazione da parte di oggetti magici come le *sfere di cristallo*. Se viene effettuato un tentativo di divinazione sulla creatura o sull'oggetto protetti, il divinatore deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro una CD di 11 + il livello di chi ha lanciato *anti-individuazione*. Se l'incantatore lancia *anti-individuazione* su se stesso oppure su un oggetto in suo possesso, la CD sarà di 15 + il livello dell'incantatore.

Se lanciato su una creatura, l'incantesi-

mo protegge sia l'equipaggiamento che la creatura stessa.

Componente materiale: Un pizzico di polvere di diamante del valore di 50 mo.

Antipatia

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Drd 9, Mag/Str 8
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una locazione (fino a un cubo con spigolo di 3 m per livello) o un oggetto
Durata: 2 ore per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di far scaturire da un oggetto o da una locazione delle vibrazioni magiche che respingono un particolare tipo di creature intelligenti o di un particolare allineamento, a scelta dell'incantatore. Il tipo di creatura che si intende respingere deve essere nominato specificatamente (ad esempio, draghi rossi, giganti delle colline, topi mannari, lammasu, manti assassini o vampiri). Il sottotipo di una creatura (come goblinoide) non è sufficientemente specifico. Analogamente, anche l'allineamento specifico deve essere nominato (ad esempio, caotico malvagio, caotico buono, legale neutrale o neutrale puro).

Le creature del tipo o dell'allineamento scelto sentono un bisogno irrefrenabile di allontanarsi dall'area o di evitare l'oggetto influenzato. Una forza impellente li spinge ad abbandonare l'area o l'oggetto, a evitarlo e a non volervi mai più ritornare volontariamente finché l'incantesimo permane. Se una creatura supera con successo il tiro salvezza può rimanere nell'area o toccare l'oggetto, pur sentendosi molto a disagio. L'inquietudine che subisce riduce la sua Destrezza di 4 punti.

Antipatia contrasta e dissolve *simpatia*.

Componente materiale arcana: Una pallottola di sale di allume bagnata nell'aceto.

Aprire/Chiudere

Trasmutazione
Livello: Brd 0, Mag/Str 0
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: Oggetto che pesa fino a 15 kg o portale da aprire o chiudere
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore apre o chiude (a sua scelta) una porta, un forziere, una scatola, una finestra, una borsa, un borsellino, una bottiglia, un barile o un qualsiasi altro contenitore. Se c'è qualcosa che ne impedisce l'apertura (come una spranga su una porta o un lucchetto su un forziere), l'incantesimo fallisce. Inoltre, l'incantesimo può aprire o chiudere solo oggetti che pesino 15 kg o meno. Di conseguenza, porte, forzieri e oggetti simili creati per creature enormi sono oltre la portata dell'incantesimo.

Focus: Una chiave di ottone.

Arma distruttiva

Trasmutazione
Livello: Chr 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un'arma da mischia
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto); vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Questo incantesimo rende un'arma da mischia letale per i non morti. Qualsiasi creatura non morta con DV pari o inferiori al livello dell'incantatore deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o essere completamente distrutta se colpita in combattimento da quest'arma. Contro l'effetto distruttivo non si applica la resistenza agli incantesimi.

Arma magica

Trasmutazione
Livello: Chr 1, Guerra 1, Mag/Str 1, Pal 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Arma magica conferisce a un'arma un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni. (Un bonus di potenziamento non si somma al bonus di +1 ai tiri per colpire di un'arma perfetta.)

L'incantatore non può lanciare questo incantesimo su un'arma naturale, come un colpo senz'armi (invece, vedi *zanna magica*). Il colpo senz'armi di un monaco è considerato un'arma, e quindi può essere potenziato da questo incantesimo.

Arma magica superiore

Trasmutazione
Livello: Chr 4, Mag/Str 3, Pal 3
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un'arma o cinquanta proiettili (tutti in contatto tra loro al momento del lancio)
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Questo incantesimo funziona come *arma magica*, tranne che conferisce a un'arma un bonus di potenziamento ai tiri per colpire e per i danni di +1 per ogni quattro livelli dell'incantatore (massimo +5).

In alternativa, è possibile lanciare l'incantesimo su un massimo di cinquanta frecce, quadrelli o proiettili. Essi devono essere tutti dello stesso tipo e devono essere tutti radunati in gruppo (nella stessa faretra o altro contenitore). I proiettili, ma non le armi da lancio, perdono la loro trasmutazione una volta utilizzati (considerare le shuriken come proiettili, piuttosto che come armi da lancio, ai fini di questo incantesimo).

Componente materiale: Polvere di calce e carbone.

Arma spirituale

Invocazione [Forza]
Livello: Chr 2, Guerra 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Arma magica di forza
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un'arma composta da pura forza magica viene creata dal nulla e attacca gli avversari a distanza, a seconda di come viene diretta dall'incantatore, infliggendo 1d8 danni di forza per colpo, +1 danno per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo +5 al 15° livello). Essa assume la forma di un'arma preferita dalla divinità dell'incantatore oppure di qualche suo significato spirituale o simbolico (vedi sotto) e possiede lo stesso intervallo di minaccia e moltiplicatore dei colpi critici di un'arma reale della stessa forma. Colpisce l'avversario designato dall'incantatore, cominciando con un attacco nello stesso round in cui l'incantesimo viene lanciato e proseguendo nei round successivi nel turno dell'incantatore. Utilizza i bonus di attacco base dell'incantatore (possibilmente permettendole attacchi multipli nei round successivi) più il modificatore di Saggezza dell'incantatore come suo bonus di attacco. Colpisce come un incantesimo, non come un' arma, quindi può anche danneggiare creature che hanno riduzione del danno. Essendo un effetto di forza, può colpire le creature incorporee senza la normale probabilità di mancare il bersaglio associata alla incorporeità. L'arma colpisce sempre dalla direzione dell'incantatore. Non ottiene alcun bonus di fiancheggiamento, né può consentire che un combattente ne ottenga. I talenti dell'incantatore (come ad esempio Arma Focalizzata) o le azioni di combattimento (come la carica) non influenzano l'arma. Se l'arma si sposta oltre il raggio di azione dell'incantesimo, se sparisce dalla vista dell'incantatore o se non viene più diretta da lui, tornerà al suo fianco dove rimane sospesa in aria.

Ogni round dopo il primo, l'incantatore può utilizzare un'azione di movimento per cambiare la direzione dell'arma verso un nuovo bersaglio. Altrimenti, essa continua ad attaccare il bersaglio del round precedente. Nel round in cui cambia il bersaglio, l'arma effettua un solo attacco. Nei round successivi l'arma può attaccare il nuovo bersaglio con attacchi multipli, ammesso che le

siano consentiti dal bonus di attacco base dell'incantatore. Anche se l'*arma spirituale* è un'arma a distanza, si deve usare il raggio di azione dell'incantesimo e non il normale incremento di gittata dell'arma, e cambiare il bersaglio rimane un'azione di movimento.

Un'*arma spirituale* non può essere colpita né danneggiata da attacchi fisici, ma *dissolvi magie*, *disintegrazione*, una *sfera annientatrice* o una *verga della cancellazione* possono influenzarla. La CA di un'*arma spirituale* contro attacchi di contatto è pari a 12 (10 + bonus di taglia per un oggetto Minuscolo).

Se una creatura attaccata ha resistenza agli incantesimi, l'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro quella resistenza agli incantesimi la prima volta in cui l'*arma spirituale* colpisce la creatura. Se riesce a resistere all'arma, l'incantesimo viene dissolto. Altrimenti, l'arma avrà i suoi normali effetti su quella creatura per tutta la durata dell'incantesimo.

Spesso le armi utilizzate dagli incantatori sono repliche di forza delle armi personali delle divinità, in molti casi dotate di nomi specifici. Un chierico senza divinità ottiene un'arma in base al suo allineamento. Un chierico neutrale senza divinità può crearne una appartenente a qualsiasi allineamento, ammesso che almeno in generale stia agendo in accordo con l'allineamento in questione. Le armi di ogni divinità e allineamento sono le seguenti:

Boccob: Bastone ferrato, "Bastone di Boccob"
Corellon Larethian: Spada lunga, "Sahandrian"
Ehlonna: Arco lungo, "Jenevier"
Erythnul: Morning star, "Agonia"
Fharlanghn: Bastone ferrato, "Amico del Viaggiatore"
Garl Glittergold: Ascia da battaglia, "Arumdina"
Gruumsh: Lancia, "Lancia Insanguinata"
Heironeous: Spada lunga, "Latrice di Giustizia"
Hextor: Mazzafrusto, "Carnefice"
Kord: Spadone, "Kelmar"
Moradin: Martello da guerra, "Martello dell'Anima"
Nerull: Falce, "Mietitrice di Vite"
Obad-Hai: Bastone ferrato, "Tocco delle Tempeste"
Olidammara: Stocco, "Colpo Veloce"
Pelor: Mazza pesante, "Scettro di Sole"
St. Cuthbert: Mazza pesante, "La Mazza di Cuthbert"
Vecna: Pugnale, "Ripensamento"
Wee Jas: Pugnale, "Discrezione"
Yondalla: Spada corta, "Lama del Corno"
Bene: Martello da guerra, "Il Martello della Giustizia"
Caos: Ascia da battaglia, "La Lama del Cambiamento"
Legge: Spada lunga, "La Spada della Verità"
Male: Mazzafrusto leggero, "Il Flagello delle Anime"

Armatura magica

Evocazione (Creazione) [Forza]
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: No

Un campo di forza invisibile ma tangibile circonda il soggetto dell'incantesimo *armatura magica*, garantendogli un bonus di armatura +4 alla CA. A differenza delle normali armature, l'*armatura magica* non comporta penalità di armatura alla prova, probabilità di fallimento degli incantesimi arcani e riduzioni della velocità. Siccome l'*armatura magica* è costituita da forza, le creature incorporee non possono oltrepassarla come nel caso delle normali armature.

Focus: Un pezzo di cuoio conciato.

Astuzia della volpe

Trasmutazione
Livello: Brd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura trasmutata diventa più astuta. L'incantesimo conferisce al soggetto un bonus di potenziamento +4 all'Intelligenza, aggiungendo sia i normali benefici alle prove di abilità basate sull'Intelligenza che gli altri usi del modificatore di Intelligenza. I maghi (e altri incantatori che fanno affidamento sull'Intelligenza) soggetti a questo incantesimo non guadagnano ulteriori incantesimi bonus per l'Intelligenza accresciuta, ma aumentano le CD dei tiri salvezza per gli incantesimi che lanciano mentre sono sotto l'effetto dell'incantesimo. L'incantesimo non garantisce alcun punto abilità extra.

Componente materiale arcana: Qualche pelo di volpe oppure un pizzico del suo sterco.

Astuzia della volpe di massa

Trasmutazione
Livello: Brd 6, Mag/Str 6
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *astuzia della volpe*, ma ha effetto su più creature.

Aura magica di Nystul

Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 1, Magia 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto toccato pesante fino a 2,5 kg per livello
Durata: 1 giorno per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore modifica l'aura di un oggetto per far sì che venga segnalata dagli incantesimi di individuazione (e da incantesimi con capacità simili) come se si trattasse di un oggetto non magico, o di un oggetto magico di un tipo specificato dall'incantatore o del soggetto di un incantesimo specificato dall'incantatore. È possibile far sembrare una spada normale come una *spada vorpal+2* ad un esame magico, o far passare una *spada vorpal+2* per una *spada+1* o addirittura per una spada non magica.

Se sull'oggetto dell'*aura magica di Nystul* viene lanciato *identificare*, o se quest'ultimo viene esaminato con mezzi similari, l'esaminatore può accorgersi dell'aura falsa e individuare le reali caratteristiche dell'oggetto, ammesso che riesca a superare un tiro salvezza sulla Volontà. Altrimenti, viene ingannato dall'aura, e nessun suo esame ulteriore riuscirà a determinare la vera natura magica dell'oggetto.

Se la vera aura dell'oggetto è eccezionalmente potente (nel caso di un artefatto, per esempio), l'*aura magica di Nystul* non funziona.

Nota: Un'arma, uno scudo o un'armatura magici devono necessariamente essere perfetti, e quindi una spada di mediocre fattura che abbia un'aura magica desterà sospetti.

Focus: Un fazzoletto quadrato di seta che deve essere passato sull'oggetto che deve ricevere l'aura.

Aura sacra

Abiurazione [Bene]
Livello: Bene 8, Chr 8
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 6 m
Bersagli: Una creatura per livello entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Una brillante radianza divina avvolge i soggetti dell'incantesimo, proteggendoli da attacchi, conferendo loro resistenza agli incantesimi lanciati dalle creature malvagie e accecando queste ultime se riescono a colpire i soggetti. Questa abiurazione ha quattro effetti:

Primo, le creature protette ottengono un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. A differenza di *protezione dal male*, questo beneficio viene applicato a tutti gli attacchi, non solo a quelli condotti da creature malvagie.

Secondo, le creature protette ottengono resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi del male e incantesimi lanciati da creature malvagie.

Terzo, l'abiurazione blocca eventuali possessioni e influenze mentali, proprio come *protezione dal male*.

Infine, se una creatura malvagia riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, l'attaccante viene accecato (un tiro salvezza sulla Tempra nega l'effetto, come per *cecità/sordità*, però contro la CD del tiro salvezza di *aura sacra*).

Focus: Un minuscolo reliquiario contenente una reliquia sacra di qualche tipo, come un pezzo di tessuto dalla veste di un san-

to o un frammento di pergamena da un testo sacro. Il reliquiario costa almeno 500 mo.

Aura sacrilega

Abiurazione [Male]
Livello: Chr 8, Male 8
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 6 m
Bersagli: Una creatura per livello entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Un'oscurità inquietante avvolge i soggetti dell'incantesimo, proteggendoli da attacchi, conferendo loro resistenza agli incantesimi lanciati dalle creature buone e indebolendo queste ultime se riescono a colpire i soggetti. Questa abiurazione ha quattro effetti:

Primo, le creature protette ottengono un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. A differenza di *protezione dal bene*, questo beneficio viene applicato a tutti gli attacchi, non solo a quelli condotti da creature buone.

Secondo, le creature protette ottengono resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi del bene e incantesimi lanciati da creature buone.

Terzo, l'abiurazione blocca eventuali possessioni e influenze mentali, proprio come *protezione dal bene*.

Infine, se una creatura buona riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, l'attaccante subisce 1d6 danni temporanei alla Forza (un tiro salvezza sulla Tempra nega questo effetto).

Focus: Un minuscolo reliquiario contenente una reliquia sacra di qualche tipo, come un frammento di pergamena da un testo sacrilego. Il reliquiario costa almeno 500 mo.

Bacche benefiche

Trasmutazione
Livello: Drd 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersagli: 2d4 bacche fresche toccate
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Lanciare *bacche benefiche* su una manciata di bacche fresche appena colte fa sì che 2d4 di esse diventino magiche. L'incantatore (così come qualsiasi altro druido di 3° livello o superiore) può riconoscere immediatamente quali bacche sono soggette all'incantesimo. Ogni bacca incantata fornisce nutrimento come se fosse un pasto normale per una creatura Media. Le bacche curano anche 1 danno quando mangiate, fino a una cura massima di 8 danni nell'arco di 24 ore.

Bagliore solare

Invocazione [Luce]
Livello: Drd 7, Sole 7
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Linea che scaturisce dalla mano dell'incantatore
Durata: 1 round per livello o finché tutti i bagliori non si esauriscono
Tiro salvezza: Riflessi nega e dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Per tutta la durata dell'incantesimo, l'incantatore può utilizzare un'azione standard per invocare un bagliore di luce intensa ogni round. È possibile creare uno di questi bagliori ogni tre livelli dell'incantatore (fino a un massimo di sei bagliori al 18° livello). L'incantesimo termina quando la sua durata si esaurisce oppure quando sono terminati i bagliori a disposizione.

Tutte le creature presenti all'interno del bagliore vengono accecate e subiscono 4d6 danni. Tutte le creature per cui la luce solare è nociva o innaturale subiscono danni raddoppiati. Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo annulla la cecità e dimezza i danni.

I non morti colti all'interno del bagliore subiscono 1d6 danni per ogni livello dell'incantatore (massimo 20d6), o danni dimezzati se superano un tiro salvezza sui Riflessi. Inoltre, il bagliore è in grado di distruggere le creature non morte specificamente vulnerabili alla luce intensa (come i vampiri), in caso di fallimento del proprio tiro salvezza.

La luce ultravioletta generata da questo incantesimo è anche in grado di infliggere danni a funghi, muffe, melme e fanghiglie allo stesso modo delle creature non morte.

Banchetto degli eroi

Evocazione [Creazione]
Livello: Brd 6, Chr 6
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Banchetto per una creatura per livello
Durata: 1 ora + 12 ore; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Si imbandisce un grande banchetto, completo di una magnifica tavola, sedie, stoviglie, cibo e bevande. Consumare il banchetto richiede 1 ora, e gli effetti benefici non hanno luogo finché l'ora non è trascorsa. Coloro che prendono parte al banchetto vengono curati da ogni malattia, infermità e nausea; sono immuni al veleno per 12 ore e ottengono 1d8 punti ferita temporanei +1 punto per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +10) dopo aver brindato con il nettare servito al banchetto. Il cibo simile all'ambrosia che viene mangiato garantisce ad ogni creatura che lo consuma un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza sulla Volontà e immunità agli effetti di paura per 12 ore.

Se il banchetto viene interrotto per qualsiasi motivo, l'incantesimo è rovinato e tutti gli effetti conferiti vengono negati.

Barriera di lame

Invocazione [Forza]
Livello: Bene 6, Chr 6, Guerra 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Muro di lame rotanti lungo fino a 6 m per livello, o muro ad anello di lame rotanti con un raggio fino a 1,5 m per ogni due livelli; entrambe le forme alte 6 m
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Riflessi dimezza o nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea dal nulla una cortina verticale e immobile di lame rotanti formate da pura forza. Qualsiasi creatura che attraversi questo muro subisce 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6) con un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni.

Se l'incantatore invoca la barriera in modo che appaia dove ci sono delle creature, ognuna di queste creature subisce danni come se stesse attraversando il muro. Ogni creatura può evitare il muro (finendo su un lato a sua scelta) e quindi non subisce alcun danno se supera un tiro salvezza sui Riflessi.

Una *barriera di lame* offre copertura (bonus di +4 alla CA, bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi) contro gli attacchi compiuti attraverso di essa.

Bastone dell'incantesimo

Trasmutazione
Livello: Drd 6
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Bastone ferrato di legno toccato
Durata: Permanente finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore può immagazzinare all'interno di un bastone ferrato di legno un qualsiasi incantesimo che sia normalmente in grado di lanciare. Nel bastone in questione può essere immagazzinato un solo incantesimo, e non è possibile possedere più di un *bastone dell'incantesimo* alla volta. L'incantatore è in grado di lanciare l'incantesimo all'interno di un bastone come se fosse uno di quelli che ha preparato, senza che però influenzi il totale giornaliero a sua disposizione. Qualsiasi componente materiale sia necessaria per lanciare l'incantesimo deve essere utilizzata nel momento in cui l'incantesimo viene immagazzinato all'interno del *bastone dell'incantesimo*.

Focus: Il bastone utilizzato per immagazzinare l'incantesimo.

Benedire l'acqua

Trasmutazione [Bene]
Livello: Chr 1, Pal 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Ampolla dell'acqua toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questa trasmutazione infonde a un'ampolla d'acqua (0,5 litri) un'energia positiva che la trasforma in acquasanta (pagina 127).

Componente materiale: 2,5 kg di polvere d'argento (del valore di 25 mo).

Benedire un'arma

Trasmutazione
Livello: Pal 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questa trasformazione rende i colpi di un'arma estremamente accurati contro i nemici malvagi. L'arma viene considerata come se fosse dotata di un bonus di potenziamento +1 allo scopo di superare la riduzione del danno delle creature malvagie o di colpire le creature malvagie incorporee (anche se l'incantesimo non conferisce un reale bonus di potenziamento). L'arma inoltre diventa buona, che significa che può superare la riduzione del danno di certe creature, in particolare gli esterni malvagi. (Questo effetto annulla e sopprime qualsiasi altro allineamento che potrebbe avere l'arma). Frecce o quadrelli individuali possono essere trasformati, ma le armi da tiro soggette all'effetto (come gli archi) non sono in grado di conferire un tale beneficio ad ogni proiettile lanciato.

Inoltre, tutti i tiri per colpi critici contro nemici malvagi hanno successo automaticamente, in modo tale che ogni minaccia è un colpo critico. Quest'ultimo effetto non si applica a quelle armi che hanno già un effetto magico relativo ai colpi critici, come un'arma affilata o una spada vorpal.

Benedizione

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Chr 1, Pal 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 15 m
Area: L'incantatore e tutti gli alleati entro un'esplosione di 15 m, centrata sull'incantatore
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Benedizione infonde coraggio negli alleati dell'incantatore. Essi ottengono un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura.

Benedizione contrasta e dissolve *anatema*.

Blasfemia

Invocazione [Male, Sonoro]
Livello: Chr 7, Male 7
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 9 m
Area: Creature non malvagie entro una propagazione con raggio di 12 m centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Tutte le creature non malvagie all'interno dell'area di effetto di un incantesimo *blasfemia* subiscono i seguenti effetti nocivi:

DV	Effetto
Pari al livello dell'incantatore	Frastornata
Fino al livello dell'incantatore –1	Indebolita, frastornata
Fino al livello dell'incantatore –5	Paralizzata, indebolita, frastornata
Fino al livello dell'incantatore –10	Uccisa, paralizzata, indebolita, frastornata

Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Non è concesso alcun tiro salvezza contro questi effetti.

Frastornata: La creatura non può compiere azioni per 1 round, ma può difendersi normalmente.

Indebolita: Il punteggio di Forza della creatura diminuisce di 2d6 punti per 2d4 round.

Paralizzata: La creatura è paralizzata e indifesa per 1d10 minuti.

Uccisa: Le creature viventi muoiono, i non morti vengono distrutti.

Inoltre, se l'incantatore è sul proprio piano d'origine, le creature extraplanari di allineamento non malvagio all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza e non possono tornare per almeno 24 ore. Questo effetto ha luogo indipendentemente dal fatto che le creature abbiano udito o meno la *blasfemia*. L'effetto di esilio concede un tiro salvezza sulla Volontà (con una penalità di –4) per essere negato.

Le creature i cui Dadi Vita superano il livello dell'incantatore non sono soggette alla *blasfemia*.

Blocca animali

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Animale 2, Drd 2, Rgr 2
Componenti: V, S
Bersaglio: Un animale

Funziona come *blocca persone*, ma ha effetto su un animale invece che su un umanoide.

Blocca mostri

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 4, Legge 6, Mag/Str 5
Componenti: V, S, M/FD
Bersaglio: Una creatura vivente

Funziona come *blocca persone*, ma ha effetto su qualsiasi creatura vivente che fallisca il tiro salvezza sulla Volontà.

Componente materiale arcana: Una sbarra o una verga di metallo duro, che può anche essere piccola come un chiodo.

Blocca mostri di massa

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 9
Bersagli: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *blocca persone*, ma influenza più creature e blocca qualsiasi creatura vivente che fallisca il suo tiro salvezza sulla Volontà.

Blocca persone

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 2, Chr 2, Mag/Str 3
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura umanoide
Durata: 1 round per livello (I); vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto rimane paralizzato e bloccato sul posto. È cosciente e respira normalmente, ma non è in grado di compiere nessuna azione, nemmeno parlare. Ad ogni round nel suo turno, il soggetto può tentare un nuovo tiro salvezza per porre fine all'effetto (questa è un'azione di round completo che non provoca attacchi di opportunità).

Una creatura alata che viene paralizzata non può battere le ali e quindi cade. Un nuotatore non è in grado di nuotare e può annegare.

Focus arcano: Un piccolo pezzo dritto di ferro.

Blocca persone di massa

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 7
Bersagli: Una o più creature umanoidi, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *blocca persone*, tranne che per quanto indicato sopra.

Blocca porte

Abiurazione
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una porta ampia fino a 1,8 m² per livello
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo sbarra magicamente una porta, un cancello, una finestra o un'imposta di legno, metallo o pietra. La magia mantiene la porta serrata come se fosse completamente chiusa e la serratura bloccata. Un incantesimo *scassinare* oppure un *dissolvi magie* effettuato con successo possono negare gli effetti di *blocca porte*. Se una porta è soggetta a questo incantesimo, si aggiunge 5 alla normale CD per forzarla.

Bocca magica

Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 1, Mag/Str 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)
Bersaglio: Una creatura o un oggetto
Durata: Permanente finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questo incantesimo è in grado di fornire all'oggetto o alla creatura designati una bocca magica che appare improvvisamente per proferire un messaggio nel momento in cui ha luogo un evento specificato dall'incantatore. Il messaggio, che non deve superare le venticinque parole, può essere in qualsiasi linguaggio da lui conosciuto, e deve essere proferito entro 10 minuti. La bocca non può pronunciare componenti verbali, usare parole di comando o attivare effetti magici. Si muove comunque articolando le parole pronunciate; se l'incantesimo viene posto su una statua, la bocca della statua si muove come se fosse lei a parlare. Naturalmente, la *bocca magica* può anche essere posta su un albero, su una pietra o su qualsiasi altro oggetto o creatura.

L'incantesimo si attiva nel momento in cui hanno luogo determinate condizioni specificate dall'incantatore al momento del lancio. Le condizioni di attivazione possono essere generali o dettagliate a seconda delle sue preferenze, anche se devono corrispondere a stimoli esclusivamente visuali o uditivi, come nel caso seguente: "Parla solo nel momento in cui una donna anziana con un sacco sulle spalle si siede a gambe incrociate a una distanza di 30 cm". L'attivazione avviene nel momento in cui sembra avvenire quanto specificato. Eventuali camuffamenti o illusioni possono comunque fare scattare l'incantesimo. L'oscurità normale non è in grado di eludere una condizione visuale, ma l'*oscurità* magica o l'*invisibilità* possono. Il movimento silenzioso o il *silenzio* magico sono in grado di eludere eventuali condizioni uditive. Queste condizioni possono includere rumori di tipo generico (passi, suoni metallici), rumori o parole specifici (quando cade uno spillo, quando qualcuno dice "bù"). Da notare che le azioni che possono fungere da condizioni di attivazione devono essere visive o uditive. Ad esempio, "Parla nel momento in cui una creatura tocca la statua" è una condizione accettabile, sempre che la creatura sia in quel momento visibile. Una *bocca magica* non è in grado di distinguere allineamenti, livelli, DV o classi se non dalle apparenze.

Il raggio limite di attivazione di una condizione è di 4,5 metri per livello, e di conseguenza un incantatore di 6° livello è in grado di comandare a una *bocca magica* di reagire a una determinata condizione che avviene entro 27 metri di distanza. A prescindere però dal raggio di azione, la bocca può reagire solo a stimoli visivi o uditivi, o ad azioni che avvengono nel suo campo visivo o uditivo.

Una *bocca magica* può essere resa permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale: Un pezzo di favo e della polvere di giada del valore di 10 mo.

Buone speranze

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo instilla una grande speranza nei soggetti. Ogni creatura influenzata ottiene un bonus morale di +2 ai tiri salvezza, tiri per colpire, prove di abilità, prove di caratteristica e tiri per i danni da arma.

Buone speranze contrasta e dissolve *disperazione opprimente*.

Caduta morbida

Trasmutazione
Livello: Brd 1, Mag/Str 1
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione gratuita
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Un oggetto o creatura di taglia Media o inferiore in caduta per livello, che non possono essere distanti più di 6 m l'uno dall'altro
Durata: Fino all'atterraggio o 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo) o Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Le creature o gli oggetti sotto l'effetto dell'incantesimo cadono lentamente. La velocità di caduta viene istantaneamente ridotta a 18 metri per round (equivalente alla fine di una caduta da pochi metri), che non infligge alcun danno al momento dell'atterraggio, purché l'incantesimo sia ancora in funzione. Quando la durata dell'incantesimo cessa, tuttavia, la caduta riprende alla sua velocità normale.

L'incantesimo ha effetto su una o più creature od oggetti di taglia Media o inferiore (compresi equipaggiamento e oggetti trasportati fino al carico massimo di ogni creatura), o sull'equivalente in creature più grandi: una creatura od oggetto Grande conta come due creature od oggetti Medi, una creatura od oggetto Enorme conta come due creature od oggetti Grandi e così via.

L'incantatore può lanciare questo incantesimo pronunciando una parola istantaneamente, abbastanza in fretta da salvarsi se subisce una caduta inaspettata. Lanciare l'incantesimo è un'azione gratuita, come lanciare un incantesimo rapido, e va contato entro i normali limiti di un incantesimo rapido per round. L'incantatore può anche lanciare questo incantesimo quando non è il suo turno.

Questo incantesimo non ha alcun effetto speciale sulle armi a distanza a meno che non stiano cadendo da una certa altezza. Se l'incantesimo viene lanciato su un oggetto in caduta, come ad esempio un masso fatto cadere dalla cima delle mura di un castello, l'oggetto infligge metà dei danni normali in base al peso e senza alcun bonus per la lunghezza della caduta. (Vedi la *Guida del Dungeon Master* per ulteriori informazioni sugli oggetti in caduta.)

Questo incantesimo funziona solo su oggetti in caduta libera. Non ha effetto su colpi di spada o su una creatura in carica o in volo.

Calappio

Trasmutazione
Livello: Drd 3, Rgr 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 3 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Calappio di corda o di arbusti non magico toccato, oppure una cinghia del diametro di 60 cm + 60 cm per livello
Durata: Finché non viene attivato o distrutto
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo permette all'incantatore di trasformare un calappio in una trappola magica. Il calappio può essere fatto con una pianta flessibile, una cinghia o una corda. Nel momento in cui l'incantatore lancia l'incantesimo, l'oggetto a forma di corda si fonde con l'ambiente circostante (Cercare con CD 23 per un personaggio con la capacità di scoprire trappole). Una delle estremità del calappio deve essere legata in un cappio che si stringerà attorno a uno o più degli arti di qualsiasi creatura vi metta il piede dentro (nel caso di un verme o di un serpente potrebbe essere la sua testa a venire intrappolata dal calappio, ad esempio).

Se nelle vicinanze c'è un albero forte e flessibile, il *calappio* può essere assicurato ad esso. L'incantesimo provoca la flessione dell'albero, che viene rilasciato nel momento in cui il cappio si attiva, infliggendo 1d6 danni alla creatura intrappolata e sollevandola da terra per l'arto o gli arti intrappolati. Se nessun albero del genere è presente, la corda si limita a stringersi attorno alla creatura senza infliggergli danni ma rendendola intralciata.

Il *calappio* è di natura magica. Per liberarsi, la creatura intrappolata deve superare una prova di Artista della Fuga con CD 23 o una prova di Forza con CD 23, entrambe azioni di round completo. Il calappio ha 5 punti ferita e CA 7. Una fuga riuscita dal calappio scioglie il cappio, ponendo fine all'incantesimo.

Calmare animali

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Animale 1, Drd 1, Rgr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Animali a non più di 9 m l'uno dall'altro
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo tranquillizza e calma gli animali rendendoli docili e innocui, ma ha effetto solo sugli animali comuni (quelli con un'Intelligenza pari a 1 o 2). Tutti i soggetti devono appartenere alla stessa specie e non trovarsi a più di 9 metri l'uno dall'altro. Il numero massimo di Dadi Vita di animali influenzati è pari a 2d4 + il livello dell'incantatore. Un animale crudele o un animale addestrato per attaccare o fare la guardia ha diritto a un tiro salvezza, mentre gli altri animali non ne hanno diritto. (Un druido potrebbe calmare un orso o un lupo normale senza troppi problemi, ma sarebbe molto più difficile calmare un cane da guardia addestrato).

Le creature soggette all'incantesimo rimangono dove si trovano e non attaccano né fuggono. Non sono però indifese e si difendono normalmente se attaccate. Qualsiasi minaccia (fuoco, predatori affamati o attacchi imminenti) interrompe l'incantesimo sulla creatura minacciata.

Calmare emozioni

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 2, Chr 2, Legge 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Creature in una propagazione con raggio di 6 m
Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo tranquillizza le creature agitate. L'incantatore non ha alcun controllo diretto sulle creature che ne subiscono l'effetto, ma l'incantesimo può impedire alle creature infuriate di combattere o a quelle euforiche di eccedere con la baldoria. Le creature che ne subiscono l'effetto non possono intraprendere azioni violente (anche se possono difendersi) o fare alcunché di distruttivo. Qualsiasi azione aggressiva che comporti danni contro le creature *calmate* spezza immediatamente l'incantesimo sulle creature minacciate.

Questo incantesimo sopprime immediatamente (ma non dissolve) qualsiasi bonus morale garantito da incantesimi come *benedizione*, *buone speranze* e *ira*, oltre a negare a un bardo la capacità di ispirare coraggio o a un barbaro la sua ira. Sopprime anche qualsiasi effetto di paura e rimuove la condizione *confuso* da tutti i bersagli. Per tutta la durata di *calmare emozioni*, l'incantesimo soppresso non ha effetto. Quando *calmare emozioni* termina, l'incantesimo originario torna a funzionare sulla creatura, purché la sua durata non si sia esaurita nel frattempo.

Camminare sull'acqua

Trasmutazione [Acqua]
Livello: Chr 3, Rgr 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura toccata per livello
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Le creature trasmutate possono camminare su una superficie liquida come se fosse terraferma. Fango, olio, neve, sabbie mobili, acqua corrente, ghiaccio e perfino lava possono essere attraversati facilmente, in quanto i piedi della creatura fluttuano a qualche centimetro dalla superficie. (Le creature che attraversano la lava bollente subiscono tuttavia danni da calore a causa della vicinanza.) Le creature possono camminare, correre, caricare o muoversi in qualsiasi altro modo sulla superficie come se questa fosse terreno normale.

Se l'incantesimo viene lanciato sott'acqua (o mentre i soggetti sono parzialmente o totalmente immersi nel liquido in questione), i soggetti vengono spinti verso la superficie alla velocità di 18 metri per round finché non emergono e non si reggono sopra di essa.

Camminare nell'aria

Trasmutazione [Aria]
Livello: Aria 4, Chr 4, Drd 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura (Mastodontica o più piccola) toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto può camminare nell'aria come se camminasse su terreno solido. Salire più in alto equivale a scalare il fianco di una collina. L'angolazione massima di salita o di discesa è 45 gradi, a una velocità pari a metà di quella normale della creatura.

Un forte vento (31,5 o più km/h) può respingere il soggetto all'indietro o tenerlo bloccato. Alla fine del suo turno in ogni round, il vento spinge il camminatore nell'aria di 1,5 metri per ogni 7,5 km/h di velocità del vento. A discrezione del DM, la creatura può essere soggetta a ulteriori penalità in caso di vento particolarmente forte o turbolento, come la perdita di controllo del movimento, o danni fisici nel caso urti contro qualcosa.

Se la durata dell'incantesimo dovesse terminare mentre il soggetto è ancora in aria, la magia svanisce lentamente. Il soggetto scende a una velocità di 18 metri per round per 1d6 round. Se in quel periodo di tempo raggiunge il terreno, atterra senza problemi. Altrimenti, cade per il resto della distanza, subendo 1d6 danni per ogni 3 metri di caduta. Dal momento che dissolvere un incantesimo fa sì che questo termini, il soggetto scende in questo modo anche nel caso in cui l'incantesimo *camminare nell'aria* venga dissolto, ma non nel caso sia negato da un *campo anti-magia*.

È possibile lanciare *camminare nell'aria* su una cavalcatura appositamente addestrata in modo che sia in grado di cavalcare nell'aria. È inoltre possibile addestrare una cavalcatura a muoversi con l'aiuto di *camminare nell'aria* (conta come comando; vedi pagina 67) con una settimana di lavoro e una prova di Addestrare Animali con CD 25.

Camminare nelle ombre

Illusione (Ombra)
Livello: Brd 5, Mag/Str 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Fino a una creatura toccata per livello
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Per utilizzare l'incantesimo *camminare nelle ombre* l'incantatore deve trovarsi in un luogo immerso nelle ombre. L'incantatore e le creature da lui toccate vengono trasportati attraverso un condotto di tenebra lungo il confine tra il Piano Materiale e il Piano delle Ombre. L'effetto è in gran parte illusorio, ma il percorso è quasi-reale. L'incantatore può portare più di una creatura con sé (fino al limite che il suo livello gli consente), ma ognuna di esse deve essere in contatto fisico con gli altri.

In questa zona di ombra, l'incantatore può muoversi alla velocità di 75 km all'ora, spostandosi lungo il confine del Piano delle Ombre, e in modo molto più veloce rispetto al Piano Materiale. L'incantatore può quindi usare questo incantesimo per spostarsi rapidamente entrando all'interno del Piano delle Ombre, muovendosi fino a raggiungere la distanza desiderata, e tornando infine nel Piano Materiale.

A causa della sfocatura di realtà tra il Piano delle Ombre e il Piano Materiale, l'incantatore non riesce a mettere a fuoco i dettagli del terreno o delle aree che attraversa durante il passaggio, né può predire con certezza dove terminerà il suo viaggio. È impossibile giudicare in modo accurato le distanze, rendendo l'incantesimo virtualmente inutile per esplorare o spiare. Inoltre, quando l'incantesimo termina, l'incantatore viene dirottato per 1d10x30 metri in una direzione orizzontale a caso rispetto al punto d'arrivo desiderato. Se questo lo dovesse far arrivare all'interno di un oggetto solido, l'incantatore verrebbe dirottato per 1d10x300 metri nella stessa direzione. Se anche quest'ultima deviazione lo dovesse far arrivare all'interno di un oggetto solido, l'incantatore (e tutte le creature insieme a lui) verrebbe dirottato nel più vicino spazio vuoto disponibile, ma lo sforzo per questa attività rende ogni creatura affaticata (senza tiro salvezza).

Camminare nelle ombre può anche essere utilizzato per viaggiare verso altri piani che confinano con il Piano delle Ombre, ma per fare questo è necessario attraversarlo

per giungere sino al confine con un altro piano di esistenza. Attraversare il Piano delle Ombre richiede 1d4 ore.

Qualsiasi creatura toccata dall'incantatore al momento del lancio di *camminare nelle ombre* può accompagnarlo nel passaggio attraverso il Piano delle Ombre. Ogni creatura può scegliere se seguire l'incantatore, vagare per il piano o tornare nel Piano Materiale (probabilità del 50% che si verifichi uno degli ultimi due eventi, se la creatura si perde o viene abbandonata). Le creature che non sono consenzienti ad accompagnare l'incantatore sul Piano delle Ombre hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà, che in caso di successo negherà gli effetti dell'incantesimo.

Camminare nel vento

Trasmutazione [Aria]
Livello: Chr 6, Drd 7
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: L'incantatore e una creatura toccata per ogni tre livelli
Durata: 1 ora per livello (I); vedi testo
Tiro salvezza: No e Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: No e Sì (innocuo)

L'incantatore può alterare la sostanza del proprio corpo e farla diventare simile al vapore di una nube (come per l'incantesimo *forma gassosa*), permettendogli di camminare nell'aria, possibilmente a grandi velocità. Può portare con sé altre creature, che possono agire indipendentemente.

Generalmente, un camminatore nel vento vola a una velocità di 3 metri con manovrabilità perfetta. Se il soggetto lo desidera, un vento magico lo sospinge a una velocità fino a 180 metri per round (90 km/h) con manovrabilità scarsa. Il camminatore nel vento non è invisibile, ma piuttosto appare nebuloso e translucido. Se è vestito interamente di bianco, esiste una probabilità dell'80% che venga scambiato per un semplice cumulo di vapori, un banco di nebbia o una nuvola.

Un camminatore nel vento può tornare alla sua forma fisica quando lo desidera e poi ritrasformarsi di nuovo in forma vaporosa. Ogni cambiamento richiede 5 round, che contano nella durata dell'incantesimo (come avviene per qualsiasi lasso di tempo trascorso in forma fisica). Come già indicato sopra, l'incantatore può interrompere l'incantesimo, e può anche decidere di interrompere l'incantesimo su alcuni soggetti e di mantenerlo su altri.

Nell'ultimo minuto di durata dell'incantesimo, un camminatore nel vento in forma vaporosa scende automaticamente di 18 metri per round (per un totale di 180 metri), o più velocemente, se lo desidera. Questa discesa funge come avvertimento per l'imminente esaurimento dell'incantesimo.

Campo anti-magia

Abiurazione
Livello: Chr 8, Magia 6, Mag/Str 6, Protezione 6
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 3 m
Area: Emanazione del raggio di 3 m centrato sull'incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

Una barriera invisibile circonda l'incantatore e si sposta assieme a lui. Lo spazio al suo interno diventa inaccessibile a gran parte degli effetti magici, compresi gli incantesimi, le capacità magiche e soprannaturali. Allo stesso modo, impedisce il funzionamento di qualsiasi oggetto magico o incantesimo all'interno dei suoi confini.

Un *campo anti-magia* sopprime ogni incantesimo o effetto magico usato, trasportato o lanciato all'interno dell'area, ma non lo dissolve. Una creatura *velocizzata*, per esempio, non è *velocizzata* finché si trova all'interno del campo, ma quando ne esce l'incantesimo torna a funzionare. Il tempo passato all'interno di un *campo anti-magia* conta nella durata dell'incantesimo soppresso.

Le creature convocate di qualsiasi tipo e i non morti incorporei svaniscono se entrano all'interno di un *campo anti-magia*, per ricomparire nello stesso posto una volta che il campo si è spostato. Il tempo trascorso mentre è svanita viene comunque calcolato nella durata dell'evocazione che mantiene la creatura. Se si lancia *campo anti-magia* in un'area occupata da una creatura convocata dotata di resistenza agli incantesimi, si deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro la resistenza agli incantesimi della creatura per farla scomparire (gli effetti di evocazioni istantanee, come *creare acqua*, non vengono influenzati dal *campo anti-magia* in quanto l'evocazione in sé non è più attiva, ma solo il suo risultato).

Le creature normali (un grifone normalmente incontrato piuttosto che uno evocato, ad esempio) possono entrare nell'area, come anche i proiettili normali. Inoltre, una spada magica può non funzionare magicamente all'interno dell'area, ma rimane pur sempre una spada (e una spada perfetta, oltretutto). L'incantesimo non ha effetto sui golem e altri costrutti che vengono permeati di magia durante il loro processo di creazione e sono quindi autosufficienti da allora in poi (a meno che non siano stati convocati, nel qual caso vanno trattati come qualsiasi creatura evocata). Allo stesso modo, gli elementali, i non morti corporei e gli esterni non subiscono l'effetto dell'incantesimo a meno che non siano stati convocati. Le capacità magiche o soprannaturali di queste creature, tuttavia, possono essere temporaneamente annullate dal campo.

Dissolvi magie non rimuove il campo. Due o più *campi anti-magia* che condividono anche solo in parte lo stesso spazio non hanno alcun effetto l'uno sull'altro. Certi incantesimi, come *muro di forza*, *sfera prismatica* e *muro prismatico* non subiscono l'effetto del *campo anti-magia* (vedi le loro descrizioni specifiche). Gli artefatti e le divinità non sono influenzati da magie mortali come questa (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per maggiori dettagli sugli artefatti).

Se una creatura è più grande dell'area coperta dalla barriera, qualsiasi parte che fuoriesca dalla barriera non è influenzata dal campo.

Componente materiale arcana: Un pizzico di limatura di ferro o filamenti di ferro.

Camuffare se stesso

Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 1, Inganno 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)

L'incantatore può fare in modo che la propria persona (compresi i vestiti, le armi, l'armatura e l'equipaggiamento) appaiano diversi. Egli può apparire più alto o più basso di 30 cm, più magro o più grasso, ma non può cambiare il tipo di corpo. Ad esempio, un incantatore umano può decidere di apparire come umano, umanoide o come qualsiasi altra creatura bipede e di generica forma umana. Per il resto, l'entità del cambiamento è lasciata alla sua decisione. Può limitarsi ad aggiungere o a togliere dettagli minori, come un neo o la barba, o decidere di apparire come una persona interamente diversa.

L'incantesimo non conferisce i modi di fare o le caratteristiche della forma scelta, non altera le proprietà percettive tattili (tocco) o uditive (suono) dell'incantatore o del suo equipaggiamento. Un'ascia da battaglia alterata per sembrare un pugnale funziona ancora come un'ascia da battaglia.

Se l'incantatore utilizza questo incantesimo per creare un camuffamento, ottiene un bonus di +10 alla prova di Camuffare.

Le creature che interagiscono con il mascheramento hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per riconoscerlo come un'illusione. Ad esempio, toccando l'incantatore e constatando che la sensazione tattile non corrisponde a quella visiva.

Cancellare

Trasmutazione
Livello: Brd 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una pergamena o due pagine
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Cancellare rimuove eventuali scritte normali o magiche da una pergamena o da una o due pagine di carta, pergamena o materiale simile. Rimuove *rune esplosive*, un *glifo di interdizione*, un *sigillo del serpente* o un *sigillo arcano*, ma non rimuove *scritti illusori* o *simboli*. Le scritte non magiche vengono cancellate automaticamente se l'incantatore le tocca e nessun altro le tiene in mano. Altrimenti ha una probabilità del 90% di riuscirci.

Per essere cancellate, le scritte magiche devono essere toccate e l'incantatore deve

superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) con CD 15. (Un tiro naturale di 1 o 2 implica sempre un fallimento in questa prova.) Se l'incantatore non riesce a cancellare *rune esplosive*, un *glifo di interdizione* o un *sigillo del serpente*, finisce invece per attivarli involontariamente.

Canto di discordia

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale], [Sonoro]
Livello: Brd 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 per ogni livello)
Area: Creature in una propagazione del raggio di 6 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantesimo fa sì che tutte le creature all'interno dell'area si attacchino l'un l'altra, piuttosto che prendersela con i rispettivi nemici. Ogni round tutte le creature sotto l'effetto dell'incantesimo hanno una probabilità del 50% di attaccare il bersaglio a loro più vicino. (Tirare per determinare il comportamento di tutte le creature ogni round, all'inizio del loro turno). Una creatura che non attacchi il suo vicino è libera di agire normalmente per quel round.

Le creature costrette da un *canto di discordia* ad attaccarsi a vicenda impiegano tutti i metodi a loro disposizione, selezionando gli incantesimi più letali e le tattiche di combattimento più vantaggiose. Non infieriscono però sui bersagli privi di sensi.

Capanna di Leomund

Invocazione (Forza)
Livello: Brd 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: 6 m
Effetto: Una sfera del raggio di 6 m centrata sulla posizione dell'incantatore
Durata: 2 ore per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea attorno a sé una sfera di forza immobile e opaca, del colore che desidera. Metà della sfera compare sopra di lui, mentre l'altra metà si trova al di sotto del livello del terreno. All'interno della sfera possono stare altre nove creature di taglia Media oltre all'incantatore; esse possono entrare e uscire liberamente dalla *capanna* senza danneggiarla. Invece, nel momento in cui ne esce l'incantatore, l'incantesimo ha termine.

La temperatura all'interno della *capanna* è di 21° C, se all'esterno è compresa fra -17° C e 38° C. Nel caso in cui invece sia inferiore a -17° C o superiore a 38° C, la temperatura della sfera si abbassa o si alza rispettivamente di 1 grado per ogni grado in eccesso (quindi, se fuori ci sono -28° C, all'interno la temperatura è di 10° C). La *capanna* protegge i suoi occupanti anche dagli elementi, come pioggia, cenere e tempeste di sabbia. È in grado di sopportare qualsiasi vento che non abbia la potenza di un uragano, ma un vero e proprio uragano (con venti oltre 112,5 km/h) è in grado di distruggerla.

L'interno della *capanna* è di forma semisferica. Può essere illuminato debolmente a comando o spenta qualsiasi luce a piacere. Anche se questo campo di forza è opaco dall'esterno, l'interno è invece trasparente. I proiettili, le armi e la maggior parte degli incantesimi passano attraverso la *capanna* senza danneggiarla, anche se i suoi occupanti non possono esser visti dall'esterno (hanno occultamento totale).

Componente materiale: Una perlina di cristallo che si frantuma una volta che la durata dell'incantesimo è giunta al termine, o quando la *capanna* viene dissolta.

Carne in pietra

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto e tutto ciò che porta con sé viene trasformato in una statua inerte e priva di intelletto. Se la statua originata da questo incantesimo viene infranta o danneggiata, la creatura (se mai dovesse tornare alla sua condizione originale) porterà su di sé ferite o deformità analoghe. La creatura non è morta, ma non sembra neanche essere viva, quando viene esaminata attraverso incantesimi come *visione della morte*. Solo le creature fatte di carne subiscono gli effetti di questo incantesimo.

Componente materiale: Calce, acqua e terra.

Catena di fulmini

Invocazione [Elettricità]
Livello: Aria 6, Mag/Str 6
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersagli: Un bersaglio primario più uno secondario per livello (ognuno deve essere entro 9 m dal bersaglio primario)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea una scarica elettrica che scaturisce dalla punta delle dita dell'incantatore. A differenza di *fulmine*, *catena di fulmini* colpisce inizialmente un oggetto o una creatura quindi si sposta verso altri bersagli.

Il fulmine infligge 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 20d6) sul bersaglio primario. Dopo che il fulmine ha colpito, fulmini elettrici secondari possono proseguire per colpire un numero di bersagli secondari pari al livello dell'incantatore (massimo 20). I fulmini secondari colpiscono un bersaglio ciascuno e infliggono metà dei danni del fulmine primario (arrotondati per difetto). Ad esempio, uno stregone di 19° livello genera un fulmine primario (19d6 danni) e fino a diciannove fulmini secondari (ognuno dei quali infligge la metà dei danni inflitti dal fulmine primario). Tutti i bersagli possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. È possibile scegliere i bersagli secondari a piacere, ma tutti devono trovarsi entro 9 metri dal bersaglio primario, inoltre nessun bersaglio può essere colpito più di una volta. È possibile scegliere di colpire meno bersagli secondari rispetto al massimo consentito (per evitare di colpire i propri alleati che si trovano nella zona, ad esempio).

Focus: Un ciuffo di pelliccia, un pezzo d'ambra, del vetro o una verga di cristallo; più uno spillo d'argento per livello dell'incantatore.

Cavalcatura

Evocazione (Convocazione)
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Una cavalcatura
Durata: 2 ore per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca un cavallo leggero o un pony (a sua scelta) che funge da cavalcatura. Il destriero serve fedelmente l'incantatore. La cavalcatura è dotata di morso e briglie e di una sella da galoppo.

Componente materiale: Un ciuffo di pelo di cavallo.

Cecità/Sordità

Necromanzia
Livello: Brd 2, Chr 3, Mag/Str 2
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Permanente (I)
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore invoca i poteri della non vita per rendere il soggetto accecato o assordato, a sua scelta.

Celare

Abiurazione
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S,M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura consenziente o un oggetto (fino a un cubo con spigolo di 60 cm per livello) toccati
Durata: 1 giorno per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: No o Sì (oggetto)

Quando viene lanciato, questo incantesimo non solo inibisce il funzionamento degli incantesimi di divinazione che localizzano o individuano la presenza di una creatura o di un oggetto sotto l'effetto di *celare*, ma rende anche la creatura o l'oggetto invisibile a qualunque forma di osservazione (come per l'incantesimo *invisibilità*). Quindi, *celare* può occultare una porta segreta, l'ingresso a una stanza del tesoro ecc. L'incantesimo non impedisce che il bersaglio venga scoperto tramite il tatto o attraverso l'uso di oggetti magici (come una *tunica degli occhi* o una *gemma della visione*). Le creature sotto l'effetto di *celare* entrano in uno stato comatoso, rimanendo in animazione sospesa fino a quando l'incantesimo non termina o non viene dissolto.

Nota: Il tiro salvezza sulla Volontà impedisce che un oggetto magico o custodito finisca sotto l'effetto di *celare*. Non è concesso alcun tiro salvezza per vedere la creatura o l'oggetto celati con un incantesimo di divinazione.

Componente materiale: Ciglia di basilisco, gomma arabica e un po' di calce.

Cerchio magico contro il bene

Abiurazione [Male]
Livello: Chr 3, Male 3, Mag/Str 3

Come *cerchio magico contro il male*, solo che funziona come *protezione dal bene* invece che come *protezione dal male*, e può imprigionare una creatura richiamata non malvagia.

Cerchio magico contro il caos

Abiurazione [Legale]
Livello: Chr 3, Legge 3, Mag/Str 3, Pal 3

Come *cerchio magico contro il male*, solo che funziona come *protezione dal caos* invece che come *protezione dal male*, e può imprigionare una creatura richiamata non legale.

Cerchio magico contro la legge

Abiurazione [Caotico]
Livello: Caos 3, Chr 3, Mag/Str 3

Come *cerchio magico contro il male*, solo che funziona come *protezione dalla legge* invece che come *protezione dal male*, e può imprigionare una creatura richiamata non caotica.

Cerchio magico contro il male

Abiurazione [Bene]
Livello: Bene 3, Chr 3, Mag/Str 3, Pal 3
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Area: Emanazione del raggio di 3 m dalla creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: No; vedi testo

Tutte le creature all'interno dell'area ottengono gli effetti di un incantesimo *protezione dal male*, e nessuna creatura convocata non buona può entrare nell'area. L'incantatore deve battere la resistenza agli incantesimi di una creatura se vuole tenerla sotto controllo (come nella terza funzione di *protezione dal male*), ma i bonus di deviazione e di resistenza e la protezione dal controllo mentale si applicano indipendentemente dalla resistenza agli incantesimi dei nemici.

Questo incantesimo ha una versione alternativa che è possibile scegliere al momento del lancio. Un *cerchio magico contro il male* può irradiare il suo potere all'interno invece che verso l'esterno. In questo caso, l'incantesimo vincola una creatura richiamata non buona (come quelle richiamate da incantesimi come *legame planare*, *legame planare inferiore* e *legame planare superiore*) per un massimo di 24 ore per livello dell'incantatore, purché quest'ultimo lanci l'incantesimo che richiama la creatura entro 1 round dal lancio del *cerchio magico*. La creatura non è in grado di oltrepassare i bordi del cerchio. Se una creatura è troppo grande per entrare nell'area dell'incantesimo, l'incantesimo agisce come una normale *protezione dal male* lanciata solo su quella creatura.

Un *cerchio magico* lascia molto a desiderare come trappola. Se il cerchio di polvere d'argento formato durante il processo di lancio dell'incantesimo viene spezzato, l'effetto termina immediatamente. La creatura intrappolata non può far nulla per disturbare il cerchio, direttamente o indirettamente, ma possono farlo altre creature. Se la creatura richiamata ha resistenxa agli incantesimi, può mettere alla prova il cerchio una volta al giorno. Se l'incantatore non riesce a battere la sua resistenza agli incantesimi, la creatura si libera distruggendo il cerchio. Una creatura capace di qualsiasi forma di viaggio dimensionale (*camminare nelle ombre*, *forma eterea*, *intermittenza*, *porta dimensionale*, *portale*, *proiezione astrale*, *spostamento planare*, *teletrasporto* e simili capacità) può semplicemente andarsene dal cerchio con questi mezzi. L'incantatore può evitare la fuga extradimensionale della creatura lanciando su di essa un incantesimo *ancora dimensionale*, ma l'incantesimo deve essere lanciato prima che la creatura agisca. Se l'incantatore ha successo, l'effetto dell'*ancora* dura quanto il *cerchio magico*. La creatura non può estendere la sua portata attraverso il *cerchio magico*, ma i suoi attacchi a distanza possono (armi, incantesimi e capacità magiche a distanza ecc.). La creatura può attaccare qualsiasi bersaglio che riesca a raggiungere con i suoi attacchi a distanza ad eccezione del cerchio stesso.

L'incantatore può aggiungere un diagramma speciale (una figura circoscritta a due dimensioni senza interruzioni lungo la sua circonferenza, accresciuta da vari sigilli magici) per rendere ancora più sicuro il *cerchio magico*. Disegnare a mano il diagramma richiede 10 minuti e una prova di Sapienza Magica con CD 20. Il DM effettua questa prova di nascosto. Se la prova fallisce, il diagramma è inefficace. L'incantatore può prendere 10 (vedi pagina 65) quando disegna il diagramma, se non ha una particolare fretta di portare a termine il compito. Anche in questo caso sono necessari 10 minuti. Se il tempo non rappresenta alcun problema, e l'incantatore può dedicare 3 ore e 20 minuti a portare a termine il compito, può prendere 20.

Un diagramma completato con successo permette di lanciare un incantesimo *ancora dimensionale* sul *cerchio magico* nel round precedente al lancio di un qualsiasi incantesimo di convocazione. L'*ancora* trattiene qualsiasi creatura richiamata nel *cerchio magico* per 24 ore per livello dell'incantatore. Una creatura non può usare la sua resistenza agli incantesimi contro un *cerchio magico* preparato con un digramma, e nessuna delle sue capacità o dei suoi attacchi può attraversare il diagramma. Se la creatura tenta una prova di Carisma per sfuggire alla trappola (vedi l'incantesimo *legame planare inferiore*), la CD aumenta di 5. La creatura viene immediatamente liberata se qualcosa disturba il diagramma (anche una pagliuzza appoggiata su di esso). Tuttavia, la creatura stessa non può disturbare il diagramma né direttamente né indirettamente, come già spiegato sopra.

Questo incantesimo non è cumulativo con *protezione dal male* e viceversa.

Componente materiale arcana: Una piccola quantità di polvere d'argento con cui tracciare un cerchio con diametro di 90 cm sul pavimento (o sul terreno) attorno alla creatura protetta.

Cerchio di morte

Necromanzia [Morte]
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Diverse creature viventi entro un'esplosione del raggio di 12 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un *cerchio di morte* estingue la forza vitale nelle creature viventi, uccidendole sul colpo.

L'incantesimo uccide 1d4 DV di creature viventi per livello dell'incantatore (massimo 20d4). Le creature con meno DV vengono colpite per prime, e tra creature con pari DV vengono colpite per prime quelle che si trovano più vicine al punto di origine dell'esplosione. Le creature con 9 o più DV non subiscono effetti da questo incantesimo, e quei DV che non sono sufficienti a uccidere una creatura sono sprecati.

Componente materiale: Una perla nera del valore di almeno 500 mo ridotta in polvere.

Cerchio di teletrasporto

Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Mag/Str 9
Componenti: V, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Un cerchio del raggio di 1,5 m che teletrasporta coloro che lo attivano
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un cerchio sul pavimento o su un'altra superficie orizzontale in grado di teletrasportare, come con *teletrasporto superiore*, qualsiasi creatura che vi en-

tri in un posto predeterminato. Una volta scelta la destinazione alla quale il cerchio conduce, l'incantatore non può più cambiarla. L'incantesimo fallisce se l'incantatore prepara il cerchio affinché trasporti le creature in uno spazio occupato da un oggetto solido, in un posto che non gli è familiare e di cui non ha una descrizione precisa, oppure su un altro piano.

Il cerchio in sé è sottilissimo e quasi impossibile da notare. Se l'incantatore intende impedire alle creature di attivarlo per caso, avrà bisogno di evidenziarlo in qualche modo, ad esempio collocandolo su una piattaforma rialzata.

Cerchio di teletrasporto può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*. Un *cerchio di teletrasporto* permanente che viene disattivato rimane inattivo per 10 minuti, poi può essere riattivato come di norma.

Nota: Le trappole magiche come *cerchio di teletrasporto* sono difficili da individuare e da disattivare. Un ladro (e soltanto un ladro) può utilizzare l'abilità Cercare per trovare il cerchio e Disattivare Congegni per neutralizzarlo. La CD delle prove è 25 + il livello dell'incantesimo, o 34 per il *cerchio di teletrasporto*.

Componente materiale: Polvere d'ambra per ricoprire l'area del cerchio (costo 1.000 mo).

Charme su animali

Ammaliamento (Charme) [Influenza mentale]
Livello: Drd 1, Rgr 1
Bersaglio: Un animale

Funziona come *charme su persone*, ma può influenzare solo una creatura del tipo animale. Vedi il *Manuale dei Mostri* per maggiori informazioni sui tipi di creature.

Charme sui mostri

Ammaliamento (Charme) [Influenza mentale]
Livello: Brd 3, Mag/Str 4
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 giorno per livello

Funziona come *charme su persone*, ma l'effetto non è limitato dal tipo o dalla taglia della creatura.

Charme sui mostri di massa

Ammaliamento (Charme) [Influenza mentale]
Livello: Brd 6, Mag/Str 8
Componenti: V
Bersagli: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 giorno per livello

Come *charme sui mostri*, solo che l'incantesimo colpisce un numero di creature la cui somma di DV non superi il doppio del livello dell'incantatore oppure una singola creatura indipendentemente dai suoi DV. Se nell'area sono presenti più bersagli di quanti ne sia in grado di colpire l'incantatore, egli deve designare un bersaglio alla volta fino a quando non ne sceglie uno con troppi DV.

Charme su persone

Ammaliamento (Charme) [Influenza mentale]
Livello: Brd 1, Mag/Str 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 umanoide
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questa forma di charme fa sì che una creatura umanoide consideri l'incantatore un suo fidato amico e alleato (considerare amichevole l'atteggiamento del bersaglio; vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74). Se la creatura è attualmente minacciata o attaccata dall'incantatore o dai suoi alleati, tuttavia, riceve un bonus di +5 al tiro salvezza.

Questo incantesimo non permette di controllare la persona soggetta a *charme* come se fosse un automa, essa interpreta solo le azioni e le parole dell'incantatore nel modo più benevolo possibile. L'incantatore può tentare di darle degli ordini, ma dovrà superare una prova contrapposta di Carisma per convincerla a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Una creatura soggetta a *charme* non obbedisce mai a ordini suicidi o palesemente nocivi, ma un guerriero soggetto a *charme*, ad esempio, potrebbe credere all'incantatore che lo assicura che la sola possibilità di salvarsi la vita consiste nel trattenere il drago rosso che li sta inseguendo "solo per qualche secondo". Qualsiasi atto da parte dell'incantatore o dei suoi evidenti alleati che minacci la persona soggetta a *charme* ha l'effetto di spezzare l'incantesimo. L'incantatore deve essere in grado di parlare il linguaggio del soggetto per comunicare i propri comandi, oppure deve essere molto bravo a farsi capire a gesti.

Chiaroudienza/Chiaroveggenza

Divinazione (Scrutamento)
Livello: Brd 3, Conoscenza 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: Sensore magico
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Chiaroudienza/chiaroveggenza crea un sensore magico invisibile in una locazione specifica che permette all'incantatore di udire o vedere (a sua scelta) come se si trovasse sul posto. L'incantatore non necessita di una linea di visuale o di effetto, ma deve trattarsi di un luogo conosciuto: un luogo familiare o comunque evidente (ad esempio dietro una porta, dietro un angolo, una radura in un bosco). Una volta selezionato il luogo, il sensore non si muove, ma l'incantatore può girarlo in tutte le direzioni per perlustrare l'area a piacimento. A differenza di altri incantesimi di scrutamento, questo incantesimo non permette a sensi potenziati magicamente o in modo soprannaturale di funzionare attraverso di esso. Se il luogo scelto è stato oscurato magicamente, l'incantatore non vedrà niente. Se vi è un'oscurità naturale, l'incantatore riuscirà a vedere nel raggio di 3 metri attorno al centro di effetto dell'incantesimo. *Chiaroudienza/chiaroveggenza* funziona solo sul piano di esistenza in cui si trova in quel momento l'incantatore.

Focus arcano: Un piccolo corno (per udire) o un occhio di vetro (per vedere).

Clone

Necromanzia
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Un clone
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo genera un duplicato inerte di una creatura. Se l'individuo originale è stato ucciso, la sua anima si trasferisce immediatamente nel clone, che funge da corpo sostitutivo (purché l'anima sia libera e intenzionata a ritornare; vedi la sezione "Riportare in vita i morti", pagina 171).

I resti fisici del corpo originale, se ne rimangono, diventano materia inerte e non possono essere riportati in vita in seguito. Se la creatura originale ha raggiunto il termine del suo arco di vita naturale (cioè, è morta per cause naturali), qualsiasi tentativo di clonazione fallisce.

Per creare il duplicato, è necessario un campione di carne (non capelli, unghie, scaglie o simili) preso dal corpo in vita dell'originale del volume di almeno 15 cm^3. Il pezzo di carne non deve essere fresco, ma deve esserne impedita la decomposizione (ad esempio, con l'incantesimo *riposo inviolato*). Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, il duplicato deve crescere in un laboratorio per 2d4 mesi.

Quando il clone viene completato, se la creatura originale è già morta, l'anima entra immediatamente nel clone. Il clone è fisicamente identico all'originale e possiede la stessa personalità e gli stessi ricordi dell'originale. Sotto altri aspetti, si deve considerare il clone come se fosse il personaggio originale riportato in vita dai morti, compresa la perdita di un livello o di 2 punti di Costituzione (se l'originale era un personaggio di 1° livello). Se questa modifica porta la Costituzione del clone a 0, l'incantesimo fallisce. Se la creatura originale ha perduto livelli da quando il campione di carne le è stato prelevato ed è morta a un livello inferiore a quello a cui sarebbe il clone, il clone risultante ha un livello in meno rispetto a quello dell'originale al momento della morte.

Questo incantesimo duplica solo il corpo e la mente dell'originale, non il suo equipaggiamento.

Un duplicato può essere fatto crescere mentre l'originale è ancora in vita, o quando l'anima dell'originale non è disponibile,

ma il corpo risultante è solo un ammasso inerte di carne, che comincerà a marcire se non viene in qualche modo conservato.

Componente materiale: Il campione di carne e vari strumenti da laboratorio (del costo di 1.000 mo).

Focus: Strumenti speciali da laboratorio (del costo di 500 mo).

Colpo accurato

Divinazione
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Vedi testo

L'incantatore ottiene un'intuizione temporanea dell'immediato futuro relativamente al suo prossimo attacco. Per il suo prossimo tiro per colpire singolo (se effettuato entro la fine del round successivo), l'incantatore ottiene un bonus cognitivo di +20. Inoltre, non è soggetto alla probabilità di mancare il bersaglio che si applica a chi tenta di colpire un nemico occultato.

Focus: Un piccolo duplicato in legno di un bersaglio per frecce.

Colpo infuocato

Invocazione [Fuoco]
Livello: Chr 5, Drd 4, Guerra 5, Sole 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Cilindro (raggio di 3 m, altezza di 12 m)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Colpo infuocato genera una colonna verticale di fuoco divino che scende dall'alto con un fragoroso boato. L'incantesimo infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6). La metà sono danni da fuoco, mentre l'altra metà è inflitta direttamente dal potere divino e non è quindi riducibile dalla resistenza agli attacchi basati sul fuoco, come quelli garantiti da *protezione dall'energia (fuoco)*, *scudo di fuoco* (*scudo gelido*) e simili magie.

Comandare non morti

Necromanzia
Livello: Mag/Str 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)
Bersaglio: una creatura non morta
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo consente all'incantatore di esercitare un certo controllo sopra una creatura non morta. Supponendo che il soggetto sia intelligente, esso percepisce le parole e le azioni dell'incantatore nel modo più favorevole (considerare il suo atteggiamento come amichevole). Mentre l'incantesimo è attivo la creatura non attaccherà l'incantatore, che può tentare di impartire ordini al soggetto, ma deve vincere una prova contrapposta di Carisma per convincerlo a fare qualcosa che altrimenti non farebbe. (Non è permesso riprovare). Un non morto intelligente sottoposto a comando non obbedisce a ordini suicidi o palesemente nocivi per lui, però può essere convinto a compiere un'azione particolarmente pericolosa (vedi *charme su persone*).

I non morti non intelligenti (quali zombi e scheletri) non hanno diritto ad alcun tiro salvezza. Quando si controlla un essere privo di intelletto, si possono comunicare solo ordini basilari, come "vieni qua", "vai là", "combatti", "fermati" ecc. Questi non morti però non opporranno resistenza agli ordini suicidi o palesemente dannosi.

Qualsiasi azione minacciosa compiuta dall'incantatore o dai suoi alleati contro il non morto comandato (quale che sia la sua Intelligenza) spezza l'incantesimo.

I comandi dell'incantatore non avvengono telepaticamente. Occorre che la creatura non morta sia in grado di sentirli.

Componente materiale: Un brandello di carne cruda e una scheggia d'osso.

Comandare vegetali

Trasmutazione
Livello: Drd 4, Rgr 3, Vegetale 4
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Fino a 2 DV per livello di creature vegetali, che non devono essere a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette all'incantatore un qualche grado di controllo su una o più creature vegetali. Le creature vegetali influenzate possono capire l'incantatore, e interpretano le sue parole e le sue azioni nel modo più benevolo possibile (considerare amichevole il loro atteggiamento). Non attaccheranno l'incantatore per tutta la durata dell'incantesimo. L'incantatore può tentare di dare ordini a un soggetto, ma dovrà superare una prova contrapposta di Carisma per convincerlo a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Un vegetale comandato non obbedisce mai a ordini suicidi o palesemente nocivi, ma potrebbe essere convinto che valga la pena compiere qualcosa di molto pericoloso (vedi *charme su persone*).

L'incantatore può influenzare un numero di creature vegetali i cui livelli o DV combinati non superino il doppio del livello dell'incantatore.

Comando

Ammaliamento (Compulsione) [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]
Livello: Chr 1
Componenti: V
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: 1 round
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore impartisce al soggetto un singolo comando, e lui tenterà di eseguirlo al meglio delle sue possibilità alla prima opportunità. L'incantatore può scegliere tra le seguenti opzioni:

Avvicinati: Nel suo turno, il soggetto si muove in direzione dell'incantatore il più velocemente e direttamente possibile per 1 round. La creatura potrebbe non fare altro che muoversi durante il suo turno, e provoca attacchi di opportunità per questo movimento come di norma.

Lascia cadere: Nel suo turno, il soggetto lascia cadere qualsiasi cosa abbia in mano. Non può raccogliere nessun oggetto caduto fino al suo turno successivo.

A terra: Nel suo turno, il soggetto si butta a terra e rimane prono per 1 round. Può agire normalmente mentre è prono ma subisce tutte le penalità del caso.

Fuggi: Nel suo turno, il soggetto si allontana dall'incantatore il più velocemente possibile per 1 round. Potrebbe non fare altro che muoversi durante il suo turno, e provoca attacchi di opportunità per questo movimento come di norma.

Fermati: Il soggetto rimane fermo per 1 round. Non può compiere alcuna azione, ma non è considerato indifeso.

Se il soggetto non è in grado di eseguire l'ordine nel suo turno successivo, l'incantesimo fallisce automaticamente.

Comando superiore

Ammaliamento (Compulsione) [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]
Livello: Chr 5
Bersagli: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 round per livello

Funziona come *comando*, ma può essere influenzata fino a una creatura per livello, e le attività continuano per più di 1 round. All'inizio dell'azione successiva alla prima di ogni creatura *comandata*, essa ha diritto a un altro tiro salvezza sulla Volontà per tentare di liberarsi dall'incantesimo. Ogni creatura deve ricevere lo stesso comando.

Comprensione dei linguaggi

Divinazione
Livello: Brd 1, Chr 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore è in grado di comprendere le parole pronunciate da creature o leggere i messaggi scritti che altrimenti risulterebbero incomprensibili. In entrambi i casi, l'incantatore deve toccare la creatura o lo scrit-

to. La capacità di leggere non implica necessariamente la comprensione dei concetti espressi, ma solo del significato letterale. L'incantesimo permette solo di capire o di leggere un linguaggio sconosciuto, non di parlarlo o di scrivere in quel linguaggio.

Il materiale scritto può essere letto alla velocità di una pagina (250 parole) al minuto. Le scritture magiche non possono essere lette, anche se l'incantesimo rivela che sono magiche, ma può offrire aiuti preziosi nel decifrare mappe del tesoro. Questo incantesimo può essere neutralizzato con certe magie di interdizione (come gli incantesimi *pagina segreta* e *scritto illusorio*). *Comprensione dei linguaggi* non decifra codici e non rivela eventuali messaggi nascosti in un testo altrimenti normale.

Comprensione dei linguaggi può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale arcana: Un pizzico di fuliggine e alcuni granelli di sale.

Comunione

Divinazione
Livello: Chr 5
Componenti: V, S, M, FD, PE
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

L'incantatore entra in contatto con la sua divinità (o con uno dei suoi emissari) e pone delle domande a cui è possibile rispondere con un semplice sì o no. (Un chierico che non appartiene a nessuna divinità dichiarata entrerà in contatto con una divinità filosoficamente a lui affine). Gli è permesso un numero di domande pari al suo livello dell'incantatore. Le risposte fornite saranno corrette, nei limiti di conoscenza dell'entità contattata. "Incerto" è una risposta possibile, in quanto non è detto che i potenti esseri dei Piani Esterni siano necessariamente onniscienti. In quei casi in cui una risposta di una parola sia fuorviante o contraria agli interessi della divinità, il DM dovrebbe rispondere con una breve frase da lui decisa (di cinque parole o meno).

L'incantesimo, idealmente, fornisce ai personaggi un aiuto nel prendere una decisione. Le entità contattate strutturano le loro risposte in modo da meglio agevolare i propri scopi. Se l'incantatore temporeggia, discute le risposte o si allontana per fare altre cose, l'incantesimo si interrompe.

Componente materiale: Acquasanta (o sacrilega) e incenso.

Costo in PE: 100 PE.

Comunione con la natura

Divinazione
Livello: Animale 5, Drd 5, Rgr 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea

L'incantatore diventa tutt'uno con la natura, ottenendo una conoscenza approfondita del territorio circostante. Egli ottiene la consapevolezza immediata relativa a un massimo di tre informazioni sugli argomenti seguenti: la composizione del terreno, i vegetali, i minerali, i corsi d'acqua, gli abitanti, le specie generiche di animali presenti, la presenza di creature boschive, la presenza di potenti creature innaturali o perfino l'andamento generale dell'ambiente circostante. Ad esempio, egli potrebbe determinare la locazione di potenti creature non morte, l'ubicazione di tutte le fonti di acqua sicura da bere e la collocazione di eventuali edifici (che apparirebbero come punti ciechi).

Negli ambienti esterni, l'incantesimo agisce in un raggio di 1,5 km per livello dell'incantatore. In ambienti naturali sotterranei (caverne, grotte ecc.) il raggio di azione è limitato a 30 metri per livello dell'incantatore. L'incantesimo non funziona laddove la natura sia stata rimpiazzata da costruzioni o insediamenti (dungeon o città).

Confusione

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 3, Inganno 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersagli: Tutte le creature entro un'esplosione del raggio di 4,5 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo fa diventare i bersagli *confusi*, rendendoli incapaci di determinare indipendentemente cosa vorrebbero fare. Tirare sulla tabella che segue ad ogni round all'inizio del turno di ogni soggetto per vedere cosa fa il soggetto in quel round.

d%	Comportamento
01-10	Attacca l'incantatore con armi da mischia o a distanza (o gli si avvicina se non è possibile attaccare).
11-20	Agisce normalmente.
21-50	Non fa altro che mormorare in modo incoerente.
51-70	Fugge lontano dall'incantatore al massimo della velocità possibile.
71-100	Attacca la creatura più vicina (a questo scopo, un famiglio conta come parte del soggetto stesso).

Un personaggio *confuso* che non può compiere l'azione indicata non fa altro che mormorare in modo incoerente. Gli attaccanti non godono di alcun particolare vantaggio quando lo attaccano. Qualsiasi personaggio *confuso* che viene attaccato, attaccherà automaticamente il suo aggressore nel proprio turno successivo, se è ancora *confuso* quando arriva il suo turno. Da notare che un personaggio *confuso* non compirà attacchi di opportunità contro qualsiasi creatura che non stia già attaccando (sia a causa della sua azione più recente o perché è stata appena attaccata).

Componente materiale arcana: Tre gusci di noce.

Confusione inferiore

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 1
Componenti: V, S, FD
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 round

Questo incantesimo rende *confusa* una creatura per 1 round. Vedi l'incantesimo *confusione*, sopra, per determinare l'esatto effetto dell'incantesimo sul soggetto.

Congedo

Abiurazione
Livello: Chr 4, Mag/Str 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura extraplanare
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo costringe una creatura extraplanare a fare ritorno al suo piano di appartenenza, se fallisce uno speciale tiro salvezza sulla Volontà (CD = CD del tiro salvezza dell'incantesimo – DV della creatura + livello dell'incantatore). Se l'incantesimo ha successo, la creatura viene immediatamente ricacciata, ma c'è una probabilità del 20% di averla inviata su un altro piano di esistenza che non sia quello a cui appartiene.

Cono di freddo

Invocazione [Freddo]
Livello: Acqua 6, Mag/Str 5
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Esplosione a forma di cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Cono di freddo crea un'area di freddo estremo, che si origina dalla mano dell'incantatore e si estende progressivamente a forma di cono. Il cono prosciuga il calore, provocando 1d6 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 15d6).

Componente materiale arcana: Un cono molto piccolo di cristallo o di vetro.

Conoscenza delle leggende

Divinazione
Livello: Brd 4, Conoscenza 7, Mag/Str 6
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: Vedi testo
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Vedi testo

Conoscenza delle leggende richiama alla mente leggende riguardanti un personaggio, un luogo o un oggetto importante. Se la persona o l'oggetto è presente, o se ci si trova nel luogo in questione, il tempo di lancio sarà solo di 1d4x10 minuti. Se si possiedono so-

lo informazioni dettagliate sulla persona, sul luogo o sull'oggetto, il tempo di lancio sarà pari a 1d10 giorni, e le conoscenze così ottenute saranno frammentarie e poco specifiche (anche se potrebbero aiutare a trovare quello che si sta cercando, permettendo di ottenere migliori risultati con un successivo *conoscenza delle leggende*). Se si conoscono solo voci circolanti su ciò che si cerca, il tempo di lancio sarà pari a 2d6 settimane, e le conoscenze così ottenute saranno vaghe e incomplete (anche se spesso condurrebbero a informazioni più dettagliate, permettendo di ottenere migliori risultati con un successivo *conoscenza delle leggende*).

Durante il lancio dell'incantesimo, l'incantatore può dedicarsi solo ad attività di routine come mangiare, dormire ecc. Una volta completata, la divinazione richiama alla mente leggende (sempre che ce ne siano) riguardanti la persona, il luogo o l'oggetto specificato. Potrebbero essere leggende ancora attuali, leggende che sono state dimenticate, o anche informazioni che non sono mai venute alla luce. Se l'argomento della ricerca non è mai entrato nella leggenda, non si ottiene alcuna informazione. Come regola generale, si considerano "leggendari" i personaggi di 11° livello o più, come anche tutte le creature che si sono opposte loro, gli oggetti magici maggiori che questi eroi hanno posseduto, e i luoghi in cui hanno compiuto le loro imprese più importanti.

Alcuni esempi di risultati ottenuti attraverso l'uso di *conoscenza delle leggende* includono i seguenti.

Una divinazione riguardante una misteriosa ascia magica che si ha in mano: "Guai al malvagio la cui mano toccherà l'ascia, poiché anche la sola elsa è in grado di recidere la mano di coloro che non sono puri di cuore. Solo un vero Figlio della Pietra, colui che ama Moradin e che da Moradin è amato, sarà in grado di risvegliare il vero potere di quest'ascia, e solo con la sacra parola *Rudnogg* sulle labbra."

Una divinazione riguardante un paladino leggendario della cui storia si conoscono molti dettagli: "A Vanashon furono negati la gloria della morte e il dovere della vita. Egli attende pazientemente sotto la Montagna Proibita." (Il paladino è stato trasformato in pietra nelle caverne sotto la montagna).

Una divinazione su antiche rovine di cui si hanno sporadiche notizie trovate in un tomo parzialmente danneggiato: "La stregona che soleva chiamarsi Ryth costruì una libreria senza parole e un tempio senza dei. Coloro che leggono e coloro che pregano lo distrussero in una notte e un dì." (Questi indizi potrebbero essere sufficienti a consentire ai giocatori di scoprire di più sull'argomento, acquisendo i dettagli necessari per lanciare più efficacemente *conoscenza delle leggende*).

Componente materiale: Incenso del valore di almeno 250 mo.

Focus: Quattro listelli di avorio (del valore di 50 mo ognuno) che compongono un rettangolo.

Conoscere direzione

Divinazione
Livello: Brd 0, Drd 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea

L'incantatore conosce istantaneamente la posizione del nord rispetto al luogo in cui si trova. È efficace in tutti gli ambienti in cui il concetto di "nord" è applicabile, ma potrebbe risultare inutile in ambienti extraplanari. Al momento del lancio dell'incantesimo la posizione del nord è chiara, ma l'incantatore potrebbe perdersi nuovamente nel momento in cui manchino i punti di riferimento necessari a procedere in quella direzione.

Consacrare

Invocazione [Bene]
Livello: Chr 2
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Emanazione del raggio di 6 m
Durata: 2 ore per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo benedice un'area infondendole energia positiva. Tutte le prove di Carisma effettuate per scacciare i non morti all'interno di quest'area ottengono un bonus sacro di +3. Le creature non morte che entrano in quest'area subiscono delle interferenze minori che infliggono loro una penalità di -1 ai tiri per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza. All'interno dell'area *consacrata* non è possibile creare o evocare non morti.

Se l'area *consacrata* contiene un altare, un santuario o una qualsiasi altra struttura permanente dedicata alla divinità, al pantheon o alla potenza superiore allineata dell'incantatore, i modificatori sopra elencati vengono raddoppiati (bonus sacro di +6 per scacciare, penalità di -2 per i non morti nell'area). Non è concesso all'incantatore consacrare un'area così strutturata se la divinità rappresentata è diversa da quella che serve.

Se l'area contiene un altare, un santuario o una qualsiasi altra struttura permanente dedicata a una divinità, a un pantheon o a una potenza superiore diversi da quelli dell'incantatore, l'incantesimo *consacrare* invece rende maledetta l'area, interrompendo la connessione con la divinità o il potere associato. Questa funzione secondaria, se utilizzata, non garantisce anche i bonus e le penalità relativi ai non morti, come elencati sopra.

Consacrare contrasta e dissolve *dissacrare*.

Componente materiale: Una fiala di acquasanta e della polvere d'argento del valore di 25 mo (2,5 kg) da spruzzare e spargere sull'area.

Contagio

Necromanzia [Male]
Livello: Chr 3, Distruzione 3, Drd 3, Mag/Str 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto contrae una malattia, selezionata dalla tabella sottostante, che lo colpisce immediatamente (senza periodo di incubazione). La CD indicata è per i successivi tiri salvezza (usare la normale CD di *contagio* per il tiro salvezza iniziale).

Malattia	CD	Danni
Devastazione vischiosa	14	1d4 Cos
Febbre da gallina	16	1d6 Sag
Febbre lurida	12	1d3 Des e 1d3 Cos
Fuoco mentale	12	1d4 Int
Infermità accecante	16	1d4 For[1]
Malattia rossa	15	1d6 For
Tremarella	13	1d8 Des

1 Ogni volta che una vittima subisce 2 o più danni alla Forza per l'infermità accecante, deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra (usando la CD del tiro salvezza della malattia) o essere accecato in modo permanente.

Consultare la *Guida del* DUNGEON MASTER per la descrizione e per gli effetti generali di ogni malattia.

Contattare altri piani

Divinazione
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Concentrazione

L'incantatore invia la sua mente su un altro piano di esistenza (un Piano Elementale o qualche piano ancora più remoto) al fine di ricevere consiglio e informazioni dalle potenze di laggiù. (Vedi la tabella seguente per i possibili risultati e le conseguenze del tentativo). Le potenze rispondono in un linguaggio che è per lui comprensibile, ma sono infastidite dal contatto e danno solo risposte brevi alle sue domande. (Il DM risponderà a tutte le domande con "sì", "no", "forse", "mai", "irrilevante" o altre risposte di una sola parola). L'incantatore deve concentrarsi per mantenere l'incantesimo (un'azione standard) in modo da poter porre le domande al ritmo di una per round. La potenza risponde alla domanda nello stesso round. Per ogni due livelli dell'incantatore, gli è concesso porre una domanda.

Il contatto con menti più lontane dal suo piano d'origine aumenta la probabilità di subire una diminuzione all'Intelligenza e al Carisma, ma la possibilità che l'entità conosca la risposta e di ricevere da essa quella corretta aumentano proporzionalmente man mano che ci si muove verso piani più distanti. Una volta raggiunti i Piani Esterni, il potere della divinità contattata determina gli effetti. (I risultati casuali ottenuti attraverso la tabella sono soggetti a variazioni in base alle decisioni del DM, alla personalità

CONTATTARE ALTRI PIANI

Piano contattato	Evitare diminuzione a Int/Car	Risposta corretta	Non sa	Menzogna	Risposta casuale
Piano Elementale (appropriato)	CD 7/1 settimana (CD 7/1 settimana)	01-34 (01-68)	35-62 (69-75)	63-83 (76-98)	84-100 (99-100)
Piano dell'Energia Positiva/Negativa	CD 8/1 settimana	01-39	40-65	66-86	87-100
Piano Astrale	CD 9/1 settimana	01-44	45-67	68-88	89-100
Piano Esterno, semidivinità	CD 10/2 settimane	01-49	50-70	71-91	92-100
Piano Esterno, divinità minore	CD 12/3 settimane	01-60	61-75	76-95	96-100
Piano Esterno, divinità intermedia	CD 14/4 settimane	01-73	74-81	82-98	99-100
Piano Esterno, divinità maggiore	CD 16/5 settimane	01-88	89-90	91-99	100

Evitare diminuzione a Int/Car: L'incantatore deve effettuare una prova di Intelligenza contro questa CD per evitare una diminuzione di Intelligenza e Carisma. Se la prova fallisce, i punteggi di Intelligenza e Carisma scendono a 8 per la durata riportata e l'incantatore non è più in grado di lanciare incantesimi arcani. Se perde Intelligenza e Carisma, l'effetto si manifesta non appena la prima domanda viene posta e non viene data nessuna risposta (le voci tra parentesi si riferiscono a domande che riguardano il Piano Elementale appropriato).

Risultati di un contatto riuscito: Il DM tira un d% e consulta il risultato ottenuto sulla tabella:

Risposta corretta: L'incantatore ottiene una risposta corretta di una parola. Le domande a cui non è possibile rispondere con una sola parola ottengono una risposta casuale.

Non sa: L'entità non sa la risposta.

Menzogna: L'entità mente intenzionalmente.

Risposta casuale: L'entità tenta di mentire ma non conosce la risposta, quindi ne inventa una.

della divinità e così via).

In rare occasioni questo metodo di divinazione può essere bloccato dall'intervento di alcune divinità o di altre forze.

Contingenza

Invocazione
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: Almeno 10 minuti; vedi testo
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 giorno per livello (I) o finché non viene scaricato

L'incantatore può collocare un incantesimo sulla propria persona in modo che quest'ultimo abbia effetto quando si verificano certe condizioni stabilite al momento del lancio di *contingenza*. Sia *contingenza* che l'incantesimo da attivare devono essere lanciati allo stesso tempo. Un tempo di lancio di 10 minuti è il minimo totale per il lancio di entrambi; se l'incantesimo da attivare ha un tempo di lancio superiore a 10 minuti, bisogna usare quel tempo.

L'incantesimo che viene attivato da *contingenza* deve riguardare direttamente la persona dell'incantatore (*caduta morbida, levitazione, teletrasporto, volare* e così via) ed essere di un livello di incantesimi non più alto di un terzo del livello dell'incantatore (arrotondato per difetto, al massimo di 6° livello).

Le condizioni dettate per attivare l'incantesimo devono essere chiare, anche se possono essere generiche. Ad esempio, un incantesimo *contingenza* lanciato assieme a *respirare sott'acqua* potrebbe richiedere che in qualsiasi momento l'incantatore si ritrovi immerso o spinto in acqua o in liquidi simili, *respirare sott'acqua* venga immediatamente attivato. Oppure *contingenza* potrebbe far sì che si attivi *caduta morbida* ogni volta che egli cade per più di 1,2 metri. In ogni caso, *contingenza* attiva immediatamente il secondo incantesimo, che viene "lanciato" istantaneamente quando le circostanze specificate si verificano. Se vengono prescritte condizioni complicate o contorte, l'intera combinazione di incantesimi (sia *contingenza* che l'incantesimo da attivare) potrebbe non funzionare. L'incantesimo da innescare si attiva sempre in occasione dell'adempimento delle condizioni specificate, indipendentemente dal fatto che lo si desideri o meno.

Si può usare un solo incantesimo *contingenza* per volta; se ne viene lanciato un secondo, il primo (se ancora attivo) si dissolve.

Componente materiale: Quella dell'incantesimo da attivare, più dell'argento vivo, un sopracciglio di un ogre magi, di un rakshasa o di una simile creatura con capacità magiche.

Focus: Una statuetta raffigurante le fattezze dell'incantatore scolpita in avorio d'elefante e decorata con gemme (del valore di almeno 1.500 mo). L'incantatore deve portare il focus con sé affinché *contingenza* funzioni.

Contrastare elementi

Abiurazione
Livello: Chr 1, Drd 1, Mag/Str 1, Pal 1, Rgr 1, Sole 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 24 ore
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Una creatura protetta da *contrastare elementi* non subisce alcun male dall'essere in un ambiente freddo o caldo. Può resistere a condizioni comprese tra –45° e 60° C senza dover effettuare tiri salvezza sulla Tempra (come descritto nella *Guida del* DUNGEON MASTER). L'incantesimo protegge anche l'equipaggiamento della creatura.

Contrastare elementi non fornisce alcuna protezione dai danni da fuoco o da freddo, né protegge da altri pericoli ambientali come fumo, mancanza d'aria e così via.

Controllare acqua

Trasmutazione [Acqua]
Livello: Acqua 4, Chr 4, Drd 4, Mag/Str 6
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Acqua per un volume di 3 m per livello x 3 m per livello x 60 cm per livello (F)
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

In base alla versione che si sceglie, *controllare acqua* solleva o abbassa il livello delle acque.

Abbassare acqua: L'acqua (o un liquido simile) riduce la sua profondità di 60 cm per livello dell'incantatore (fino a un minimo di 2,5 cm). L'acqua si abbassa all'interno di una depressione quadrata i cui lati sono lunghi fino a 3 metri per livello dell'incantatore. Nei corpi d'acqua estremamente grandi e profondi come l'oceano, l'incantesimo crea un vortice che risucchia navi e altri vascelli al suo interno, mettendoli a rischio e impedendo loro di andarsene attraverso il normale movimento per la sua durata. Se lanciato sugli elementali dell'acqua e su altre creature d'acqua, questo incantesimo ha l'effetto di un incantesimo *lentezza* (Volontà nega). L'incantesimo non ha effetto su altre creature.

Alzare acqua: L'acqua (o un liquido simile) si alza di livello allo stesso modo della versione *abbassare acqua*. Le barche sollevate in questo modo scivolano via lungo il blocco d'acqua generato dall'incantesimo. Se l'area soggetta all'incantesimo comprende le rive di un fiume, una spiaggia o altre terre vicine al corpo d'acqua sollevato, l'acqua potrebbe riversarsi sulla terraferma.

Per entrambe le versioni si può dimezzare una dimensione orizzontale per raddoppiarne l'altra.

Componente materiale arcana: Una goccia d'acqua (per *alzare acqua*) o un pizzico di polvere (per *abbassare acqua*).

Controllare non morti

Necromanzia
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Fino a 2 DV di creature non morte per livello, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette all'incantatore di comandare le creature non morte per un breve periodo di tempo. Le creature vengono comandate a voce e sono in grado di capire, in qualsiasi lingua l'incantatore stia parlando. Anche se la comunicazione vocale non è possibile (all'interno di un'area coperta dall'incantesimo *silenzio*, ad esempio), i non morti controllati non attaccano l'incan-

tatore. Alla fine dell'incantesimo i non morti controllati tornano al loro normale comportamento. I non morti intelligenti ricorderanno da chi sono stati controllati.

Componente materiale: Un frammento d'osso e un piccolo pezzo di carne cruda.

Controllare tempo atmosferico

Trasmutazione
Livello: Aria 7, Chr 7, Drd 7, Mag/Str 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti; vedi testo
Raggio di azione: 3 km
Area: Un cerchio del raggio di 3 km centrato sull'incantatore; vedi testo
Durata: 4d12 ore; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può cambiare il tempo atmosferico nell'area locale. Sono necessari 10 minuti per lanciare l'incantesimo e altri 10 minuti perché gli effetti comincino a manifestarsi. Le condizioni atmosferiche del momento vengono determinate dal DM. L'incantatore può solo invocare un tempo appropriato al clima e alla stagione dell'area in cui si trova.

Stagione	Tempo possibile
Primavera	Tornado, tempesta di fulmini, tempesta di nevischio o caldo
Estate	Pioggia torrenziale, calore intenso o grandinata
Autunno	Clima caldo o freddo, nebbia, nevischio
Inverno	Freddo intenso, tormenta di neve, disgelo
Tardo inverno	Vento Uragano o primavera precoce (nelle zone costiere)

L'incantatore controlla le tendenze generali del tempo, come la direzione e l'intensità del vento, ma non controlla le sue applicazioni specifiche (dove colpiranno i fulmini, ad esempio, o il percorso preciso di un tornado). Quando l'incantatore seleziona una certa condizione da generare, il tempo assumerà quella condizione 10 minuti dopo (cambiando gradualmente, e non bruscamente). Continuerà così come è stato generato per la durata dell'incantesimo o finché l'incantatore non userà un'azione standard per decidere una nuova condizione atmosferica (che si manifesterà pienamente 10 minuti dopo). Condizioni contraddittorie tra loro non possono essere presenti contemporaneamente (nebbia e vento forte, ad esempio).

Controllare tempo atmosferico può eliminare fenomeni atmosferici (che avvengono naturalmente o in altro modo), allo stesso modo in cui può crearli.

I druidi che lanciano questo incantesimo raddoppiano la sua durata e influenzano un cerchio del raggio di 4,5 km.

Controllare vegetali

Trasmutazione
Livello: Drd 8, Vegetale 8
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Fino a 2 DV per livello di creature vegetali che non possono essere a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo permette all'incantatore di controllare le azioni di una o più creature vegetali per un breve periodo di tempo. Le creature vengono comandate a voce e sono in grado di capire, in qualsiasi lingua l'incantatore stia parlando. Anche se la comunicazione vocale non è possibile (all'interno di un'area coperta dall'incantesimo *silenzio*, ad esempio), i vegetali controllati non attaccano l'incantatore. Alla fine dell'incantesimo i soggetti controllati tornano al loro normale comportamento.

Comandi suicidi o autodistruttivi vengono semplicemente ignorati.

Controllare venti

Trasmutazione [Aria]
Livello: Aria 5, Drd 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 12 m per livello
Area: Un cilindro del raggio di 12 m per livello e alto 12 m
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di alterare la forza del vento nell'area che lo circonda. Può far soffiare il vento in una determinata direzione o in un modo preciso, oppure aumentare o diminuire la sua forza. La nuova direzione e la nuova intensità del vento persistono finché l'incantesimo non ha termine o finché l'incantatore non decide di cambiare ciò che ha appena creato, il che necessita di concentrazione. Egli può creare un "occhio" di aria calma fino a 24 metri di diametro al centro dell'area, se lo desidera, e può decidere di limitare l'effetto a un'area cilindrica minore di quella massima consentita (ad esempio, un tornado del diametro di 6 metri avente il suo centro a 30 metri di distanza).

Direzione del vento: Può scegliere una delle quattro direzioni basilari da impartire al vento nell'area interessata:

- Il vento soffia dal centro verso l'esterno con pari intensità in tutte le direzioni.
- Il vento soffia dal bordo esterno verso il centro con eguale intensità da tutte le direzioni, impennandosi verso l'alto subito prima di raggiungere l'occhio al centro dell'area.
- Una rotazione fa sì che il vento giri attorno al centro in senso orario o antiorario.
- Una raffica di vento orientata verso una direzione precisa da un lato all'altro dell'area.

Forza del vento: Per ogni tre livelli, l'incantatore può aumentare o diminuire la forza del vento di un livello d'intensità (le categorie di forza del vento sono brevemente descritte sotto, ma maggiori dettagli si trovano nella *Guida del* DUNGEON MASTER). Ad ogni round nel proprio turno, una creatura nel vento deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra oppure subirne gli effetti.

I venti forti (31,5 o più km/h) rendono difficile la navigazione a vela.

Un vento impetuoso (46,5 o più km/h) provoca danni minori alle abitazioni e alle barche.

Una bufera (76,5 o più km/h) spazza via dai cieli gran parte delle creature volanti, sradica gli alberi più piccoli, abbatte le strutture in legno più fragili, scoperchia i tetti e mette in pericolo le navi.

Gli uragani (112,5 o più km/h) distruggono edifici in legno, a volte sradicano anche grossi alberi e provocano l'affondamento di molte navi.

Un tornado (262,5 o più km/h) distrugge tutti gli edifici non fortificati e sradica spesso gli alberi più grossi.

Corpo di ferro

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 8, Terra 8
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

Questo incantesimo è in grado di trasformare il corpo in acciaio vivente, garantendo diverse capacità e resistenze potenti.

L'incantatore guadagna una riduzione al danno di 15/adamantio. Diventa immune a cecità, colpi critici, danni alle caratteristiche, sordità, malattie, annegamento, elettricità, veleno, stordimento e a tutti gli incantesimi o attacchi che colpiscono la struttura fisica o la respirazione, poiché a tutti gli effetti per la durata di questo incantesimo l'incantatore non è composto di materia organica e non ha bisogno di respirare. Egli subisce solo danni dimezzati da fuoco e da acido di ogni tipo. Tuttavia, diventa vulnerabile a tutti gli attacchi speciali che hanno effetto sui golem di ferro.

L'incantatore ottiene un bonus di potenziamento +6 al punteggio di Forza, ma subisce una penalità di -6 al punteggio di Destrezza (fino a un punteggio minimo di 1), e la velocità si dimezza. Egli ha una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 50% e una penalità di armatura alla prova di -8, come se indossasse un'armatura completa. Non è in grado di bere (né quindi di usare pozioni) né di usare strumenti a fiato.

I suoi attacchi senz'armi infliggono danni pari a un randello adatto alla sua taglia (1d4 per personaggi di taglia Piccola o 1d6 per personaggi di taglia Media), ed è considerato a tutti gli effetti armato quando compie attacchi senz'armi.

Il peso aumenta di dieci volte, provocando l'affondamento in acqua come una roccia. Tuttavia, egli è sicuramente in grado di resistere alla terribile pressione e alla mancanza d'aria in fondo all'oceano, almeno finché l'incantesimo non termina.

Componente materiale arcana: Un piccolo pezzo di ferro che sia stato un tempo parte di un golem di ferro, dell'armatura di un eroe o di una macchina da guerra.

Costrizione inferiore

Ammaliamento (Compulsione) [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]
Livello: Brd 3, Mag/Str 4
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente con 7 DV o meno
Durata: Un giorno per livello o finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una *costrizione inferiore* pone un comando magico su una creatura, imponendole di svolgere qualche servizio, di evitare di fare qualcosa o di agire in un certo modo, a seconda delle intenzioni dell'incantatore. La creatura deve avere 7 Dadi Vita o meno ed essere in grado di capirlo. Anche se una costrizione non può costringere una creatura al suicidio o a compiere atti che la porterebbero a morte certa, la può indurre a compiere qualunque altra azione. La creatura *costretta* deve seguire le istruzioni ricevute fino al momento in cui il suo compito non sarà stato portato a termine, a prescindere da quanto tempo possa richiedere.

Se le istruzioni includono compiti che non possono essere portati a termine di propria spontanea volontà (come "Attendi qui" o "Difendi quest'area contro qualunque attacco"), l'incantesimo rimane attivo al massimo per un giorno per livello dell'incantatore. Un soggetto intelligente potrebbe essere in grado di sovvertire alcune delle istruzioni ricevute. Ad esempio, se l'incantatore ordina alla vittima di proteggerlo da qualsiasi attacco, questa potrebbe decidere di trascinarlo al sicuro all'interno di un dungeon, per la durata dell'incantesimo.

Se al soggetto viene impedito di obbedire a *costrizione inferiore* per 24 ore, subisce una penalità di -2 a tutte le caratteristiche. Ogni giorno successivo continuerà a subire una penalità cumulativa di -2, fino a un totale di -8. Le caratteristiche non potranno scendere al di sotto di 1 in questo modo. Il personaggio smetterà di subire penalità 24 ore dopo avere ripreso a obbedire alla *costrizione inferiore*.

Una *costrizione inferiore* (e tutte le penalità alle caratteristiche) può essere annullata da *desiderio, desiderio limitato, miracolo, rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*. *Dissolvi magie* non ha effetto su *costrizione inferiore*.

Costrizione/Cerca

Ammaliamento (Compulsione) [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]
Livello: Brd 6, Chr 6, Mag/Str 6
Tempo di lancio: 10 minuti
Bersaglio: Una creatura vivente
Tiro salvezza: Nessuno

Funziona come *costrizione inferiore*, ma ha effetto su una creatura dotata di qualsiasi numero di DV e non consente alcun tiro salvezza.

Invece di subire penalità alle sue caratteristiche (come per *costrizione inferiore*), il soggetto subisce 3d6 danni per ogni giorno in cui non tenta di compiere la *costrizione/cerca*. Inoltre, ogni giorno deve superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti diventa infermo. Questi effetti hanno termine 24 ore dopo che la creatura riprende a perseguire la sua *costrizione/cerca*.

Rimuovi maledizione pone fine alla *costrizione/cerca* solo se il livello dell'incantatore che lo lancia è più alto del livello dell'incantatore che ha lanciato *costrizione/cerca* di 2. *Spezzare incantamento* non pone fine alla *costrizione/cerca*, mentre invece *desiderio, desiderio limitato* e *miracolo* sono in grado di farlo.

Bardi, maghi e stregoni sono soliti chiamare questo incantesimo *costrizione*, mentre i chierici lo chiamano col nome di *cerca*.

Creare acqua

Evocazione (Creazione) [Acqua]
Livello: Chr 0, Drd 0, Pal 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Fino a 7,4 l d'acqua per livello
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo genera acqua bevibile e non contaminata, equivalente ad acqua piovana pura. L'acqua può essere creata in un'area tanto piccola quanto quella che dovrà contenere il liquido o in un'area grande tre volte tanto (in questo caso creando uno scroscio di pioggia o riempiendo molti ricettacoli più piccoli).

Nota: Gli incantesimi di evocazione non possono creare sostanze od oggetti all'interno di una creatura. L'acqua pesa circa 4 kg ogni 3,7 litri. 27 dm^3 d'acqua contengono circa 30 litri e pesano circa 30 kg.

Creare cibo e acqua

Evocazione (Creazione)
Livello: Chr 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Cibo e acqua per sostenere tre umani o un cavallo per livello per 24 ore
Durata: 24 ore; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo permette di creare una quantità di cibo normale a scelta dell'incantatore, altamente nutriente, ma poco saporito. Il cibo marcisce e diventa immangiabile entro 24 ore, anche se può essere mantenuto fresco per altre 24 ore tramite *purificare cibo e bevande*. L'acqua creata attraverso questo incantesimo è acqua piovana pura, che però non imputridisce come accade al cibo.

Creare non morti

Necromanzia [Male]
Livello: Chr 6, Mag/Str 6, Male 6, Morte 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un cadavere
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo è un incantesimo assai più potente di *animare morti* e permette di creare forme più potenti di non morti: ghast, ghoul, mummie e mohrg (vedi il *Manuale dei Mostri* per maggiori informazioni su tutti i tipi di non morti). Il tipo o i tipi di non morti che l'incantatore può creare sono basati sul suo livello, come indicato nella tabella seguente:

Livello dell'incantatore	Non morto creato
11° o inferiore	Ghoul
12°-14°	Ghast
15°-17°	Mummia
18° o più	Mohrg

L'incantatore può creare non morti meno potenti di quanto indichi il livello, se lo desidera. Ad esempio, al 16° livello potrebbe decidere di creare un ghoul o un ghast invece di una mummia. Farlo potrebbe essere una buona idea, in quanto i non morti creati non sono automaticamente sotto il controllo del loro creatore. L'incantatore può comunque tentare di comandare il non morto che si sta formando (vedi la sezione "Scacciare e intimorire non morti", pagina 158).

Questo incantesimo deve essere lanciato di notte.

Componente materiale: Un vaso di argilla riempito con la terra di una tomba e un altro riempito di acqua salmastra. L'incantesimo deve essere lanciato su un cadavere. L'incantatore deve piazzare nella bocca o nelle orbite di ogni creatura una gemma di onice nera del valore di almeno 50 mo per DV del non morto. La magia dell'incantesimo rende queste pietre sassi bruciati senza alcun valore.

Creare non morti superiori

Necromanzia [Male]
Livello: Chr 8, Mag/Str 8, Morte 8

Funziona come *creare non morti*, ma permette di creare tipi di non morti più forti e più intelligenti: ombre, wraith, spettri e divoratori (vedi il *Manuale dei Mostri* per maggiori informazioni su tutti i tipi di non morti). Il tipo o i tipi di non morti che l'incantatore può creare sono basati sul suo livello, come indicato nella tabella seguente:

Livello dell'incantatore	Non morto creato
15° o inferiore	Ombra
16°-17°	Wraith
18°-19°	Spettro
20° o più	Divoratore

Creazione maggiore

Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 5
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Durata: Vedi testo

Funziona come *creazione minore*, con la differenza che l'incantatore è anche in grado di creare un oggetto di natura minerale: pietra, cristallo, metallo o simili. La durata dell'oggetto così creato varia a seconda della sua durezza e della rarità del materiale di cui è composto, come indicato nella tabella seguente:

Esempi di durezza e rarità	Durata
Materia vegetale	2 ore per livello
Roccia, cristallo, metalli comuni	1 ora per livello
Metalli preziosi	20 minuti per livello
Gemme	10 minuti per livello
Metallo raro[1]	1 round per livello

1 Include adamantio, argento alchemico e mithral. Non è possibile usare *creazione maggiore* per creare un oggetto di ferro freddo. Vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per i dettagli.

Creazione minore

Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Oggetto non magico incustodito di materia vegetale inanimata fino a 27 dm³ per livello
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un oggetto non magico incustodito di materia vegetale inanimata: vesti di lino, una corda di canapa, una scala di legno ecc. Il volume dell'oggetto non può superare 27 dm³ per livello dell'incantatore. Per creare un oggetto complesso, l'incantatore deve superare un'adeguata prova di abilità, come ad esempio una prova di Artigianato (costruire archi) per fare delle aste di freccia dritte.

Tentare di usare un oggetto così creato come componente materiale provoca il fallimento dell'incantesimo.

Componente materiale: Un minuscolo pezzo di materiale dello stesso tipo di oggetto che si vuole creare con *creazione minore* (un piccolo pezzo di canapa sfilacciata per creare una corda, e così via).

Crescita animale

Trasmutazione
Livello: Drd 5, Mag/Str 5, Rgr 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersagli: Fino a un animale (Mastodontico o più piccolo) per ogni due livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un certo numero di animali vengono fatti crescere fino a due volte la loro taglia normale e otto volte il loro peso normale. Questa alterazione modifica la categoria di taglia di ogni animale alla successiva più grande (da Grande a Enorme, ad esempio), fornisce un bonus di taglia +8 alla Forza e un bonus di taglia +4 alla Costituzione (e quindi 2 punti ferita extra per DV), e impone una penalità di taglia –2 alla Destrezza. Il bonus di armatura naturale già esistente della creatura aumenta di 2. Questo cambiamento di taglia influenza anche il modificatore alla CA e ai tiri per colpire dell'animale e il suo danno base, come indicato nella *Guida del* DUNGEON MASTER. Lo spazio e la portata dell'animale cambiano come indicato nella Tabella 8-4: "Taglia delle creature e scala" (pagina 149), ma non cambia la sua velocità.

L'incantesimo garantisce anche ad ogni soggetto riduzione del danno 10/magia e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza.

Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, la creatura raggiunge la massima taglia possibile e può effettuare una prova di Forza (sfruttando la sua Forza accresciuta) per rompere qualsiasi forma di contenimento nel processo. Se fallisce, è costretta senza alcun danno dai materiali che la contengono: l'incantesimo non può essere usato per schiacciare una creatura aumentandone la taglia.

Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato da un animale viene allo stesso modo ingrandito dall'incantesimo, anche se questo cambiamento non ha effetto sulle proprietà magiche dell'equipaggiamento stesso. Qualsiasi oggetto ingrandito che non è più in possesso della creatura ingrandita ritorna istantaneamente alla sua taglia normale.

Questo incantesimo non conferisce in alcun modo il potere di comandare o influenzare gli animali ingranditi.

Molteplici effetti magici che aumentano la taglia non sono cumulativi, che significa (tra le altre cose) che non è possibile usare un secondo lancio di questo incantesimo per aumentare ulteriormente la taglia di un animale che è ancora sotto l'effetto del primo lancio.

Crescita di spine

Trasmutazione
Livello: Drd 3, Rgr 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Un quadrato con lato di 6 m per livello
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Riflessi parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

La vegetazione che copre il terreno all'interno dell'area di effetto diventa resistente e appuntita, senza cambiare il suo aspetto esteriore. Nelle zone di terra brulla sono bulbi e radici ad agire in questo modo. Solitamente, *crescita di spine* può essere lanciato in qualunque area all'aperto, eccetto che in mezzo agli specchi d'acqua, al ghiaccio, alla neve fitta, in un deserto sabbioso o sulla nuda roccia. Qualunque creatura si sposti a piedi all'interno dell'area di effetto subisce 1d4 danni perforanti per ogni 1,5 metri di movimento nell'area spinosa.

Qualsiasi creatura che subisce danni da questo incantesimo deve anche superare un tiro salvezza sui Riflessi o subire ferite ai piedi e alle gambe, che dimezzano la sua velocità sul terreno. Questa penalità alla velocità dura per 24 ore o finché la creatura ferita non riceve un incantesimo *curare* (restituendole anche i punti ferita perduti). Un altro personaggio è in grado di rimuovere la penalità passando 10 minuti a medicare le ferite e superando una prova di Guarire contro la CD dell'incantesimo.

Crescita di spine non può essere disattivata con l'abilità Disattivare Congegni.

Nota: Le trappole magiche come *crescita di spine* sono difficili da individuare. Un ladro (e solo un ladro) può utilizzare l'abilità Cercare per localizzare una *crescita di spine*. La CD è di 25 + il livello dell'incantesimo, oppure CD 28 nel caso di *crescita di spine* (o CD 27 per *crescita di spine* lanciato da un ranger).

Crescita vegetale

Trasmutazione
Livello: Drd 3, Rgr 3, Vegetale 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio: Vedi testo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Crescita vegetale ha effetti differenti a seconda della versione scelta.

Crescita rigogliosa: Il primo effetto è di far crescere la normale vegetazione (prati, rovi, cespugli, rampicanti, cardi, alberi, viti) entro un raggio di azione lungo (120 metri + 12 metri per livello dell'incantatore) fino a farla diventare fitta e rigogliosa. I vegetali si espandono fino a formare un intrico di vegetazione fitto come una giungla attraverso il quale è necessario farsi strada a forza. La velocità diminuisce a 1,5 metri, o a 3 metri per le creature di taglia Grande o superiore. (Il DM può consentire a creature estremamente piccole o grandi di muoversi più velocemente.) L'area deve avere alberi e cespugli al suo interno perché questo incantesimo funzioni.

A discrezione dell'incantatore, l'area interessata può essere un cerchio con il raggio di 30 metri, un semicerchio con un raggio di 45 metri o un quarto di cerchio del raggio di 60 metri. L'incantatore può anche designare quali zone all'interno dell'area non vengono colpite.

Fertilità: Il secondo effetto di questo incantesimo colpisce tutti i vegetali nel raggio di 750 metri, aumentando la loro potenziale capacità di dare frutti di un terzo oltre la norma nel corso dell'anno successivo.

In molte comunità agricole, i chierici o i druidi lanciano questo incantesimo al momento della semina al culmine dei festeggiamenti per l'arrivo della primavera.

Crescita vegetale contrasta *rimpicciolire vegetali*.

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature vegetali.

Cumulo strisciante
Evocazione (Creazione)
Livello: Drd 9, Vegetale 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Tre o più cumuli striscianti, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro; vedi testo
Durata: Sette giorni o sette mesi (I); vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea 1d4+2 cumuli striscianti da 11 DV ognuno (vedi il *Manuale dei Mostri* per i dettagli sui cumuli striscianti). Queste creature aiutano volontariamente l'incantatore in combattimento, accettando di compiere una missione per lui o di proteggerlo come guardie del corpo. Le creature rimangono con l'incantatore per sette giorni a meno che non sia lui stesso a congedarle. Tuttavia, se i cumuli striscianti sono stati creati per proteggere qualcosa, la durata dell'incantesimo sarà di sette mesi. In questo caso, può essere ordinato loro solamente di sorvegliare un posto o una locazione specifica. Se sono stati evocati per mansioni di guardia non possono uscire dal raggio di azione dell'incantesimo, che si estende a partire dal punto in cui sono apparsi la prima volta.

I cumuli striscianti evocati da questo incantesimo hanno la stessa resistenza al fuoco di quelli normali, ma solo se il terreno è bagnato, paludoso o umido.

Cura ferite critiche
Evocazione (Guarigione)
Livello: Brd 4, Chr 4, Drd 5, Guarigione 4

Funziona come *cura ferite leggere*, ma cura 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20).

Cura ferite critiche di massa
Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 8, Drd 9, Guarigione 8

Funziona come *cura ferite leggere di massa*, ma cura 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +40).

Cura ferite gravi
Evocazione (Guarigione)
Livello: Brd 3, Chr 3, Drd 4, Guarigione 3, Pal 4, Rgr 4

Funziona come *cura ferite leggere*, ma cura 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15).

Cura ferite gravi di massa
Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 7, Drd 8

Funziona come *cura ferite leggere di massa*, ma cura 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +35).

Cura ferite leggere
Evocazione (Guarigione)
Livello: Brd 1, Chr 1, Drd 1, Guarigione 1, Pal 1, Rgr 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà dimezza (innocuo); vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo); vedi testo

Appoggiando la mano su una creatura vivente, l'incantatore infonde energia positiva che cura 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +5).

Dal momento che i non morti sono animati da energia negativa, questo incantesimo infligge loro danni piuttosto che curare le loro ferite. Una creatura non morta può applicare la sua resistenza agli incantesimi, e tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni subiti.

Cura ferite leggere di massa
Evocazione (Guarigione)
Livello: Brd 5, Chr 5, Drd 6, Guarigione 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà dimezza (innocuo) o Volontà dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo) o Sì; vedi testo

L'incantatore incanala energia positiva per curare 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25) ad ogni creatura selezionata.

Come gli altri incantesimi *curare*, *cura ferite leggere di massa* infligge danni ai non morti nella sua area di effetto anziché curarli. Ogni non morto influenzato può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni.

Cura ferite minori
Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 0, Drd 0

Funziona come *cura ferite leggere*, ma cura 1 solo danno.

Cura ferite moderate
Evocazione (Guarigione)
Livello: Brd 2, Chr 2, Drd 3, Guarigione 2, Pal 3, Rgr 3

Funziona come *cura ferite leggere*, ma cura 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10).

Cura ferite moderate di massa
Evocazione (Guarigione)
Livello: Brd 6, Chr 6, Drd 7

Funziona come *cura ferite leggere di massa*, ma cura 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +30).

Danza irresistibile di Otto
Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 6, Mag/Str 8
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 1d4+1 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto avverte un irrefrenabile bisogno di ballare e comincerà a farlo, battendo i tacchi sul pavimento. I movimenti della danza gli impediscono di compiere qualsiasi altra azione a parte fare salti e piroette. Questo effetto impone una penalità di –4 alla Classe Armatura e una penalità di –10 ai tiri salvezza sui Riflessi, e nega qualsiasi bonus alla CA fornito da uno scudo impugnato dal soggetto. Il soggetto danzante provoca attacchi di opportunità ad ogni round nel suo turno.

Dardo incantato
Invocazione [Forza]
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Fino a cinque creature, che non possono trovarsi a più di 4,5 m l'una dall'altra
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un dardo di energia magica scaturisce dalle dita dell'incantatore e colpisce il bersaglio, infliggendo 1d4+1 danni di forza.

Il dardo non fallisce mai il bersaglio, anche se quest'ultimo è in mischia oppure beneficia di una copertura o di un occultamento che non sia totale. Non possono essere colpite parti specifiche di una creatura. Questo incantesimo non è in grado di danneggiare oggetti inanimati.

Per ogni due livelli oltre il 1°, l'incantatore ottiene un ulteriore dardo: due al 3° livello, tre al 5° livello, quattro al 7° livello, fino a un massimo di cinque al 9° livello e oltre. Se l'incantatore è in grado di lanciare più dardi, può far sì che colpiscano una o più creature. Un dardo singolo può colpire una sola creatura. L'incantatore deve designare i bersagli prima di tirare per la resistenza agli incantesimi o per i danni.

Debilitazione
Necromanzia
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Raggio di energia negativa
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Puntando il dito e pronunciando le parole magiche, l'incantatore fa partire un raggio nero di energia negativa crepitante che sopprime la forza vitale di qualsiasi creatura vivente colpita. L'incantatore deve compiere un attacco di contatto a distanza per riuscirci. Se l'attacco ha successo, al soggetto vengono inflitti 1d4 livelli negativi.

Se il soggetto ha tanti livelli negativi quanti DV, allora muore. Ogni livello negativo impone alla creatura una penalità di -1 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica, prove di abilità e livelli effettivi (per quanto riguarda la determinazione di potere, durata, CD e di altri dettagli dei suoi incantesimi e delle sue capacità speciali). Inoltre, un incantatore perde un incantesimo o uno slot incantesimo dal suo più alto livello disponibile. I livelli negativi sono cumulativi.

Se il soggetto sopravvive, recupera i livelli perduti dopo un numero di ore pari al livello dell'incantatore (massimo 15 ore). Normalmente i livelli negativi hanno una possibilità di risucchiare permanentemente i livelli del soggetto, ma quelli inflitti da *debilitazione* non durano abbastanza da poterci riuscire.

Se il raggio colpisce una creatura non morta, essa guadagna 1d4x5 punti ferita temporanei per 1 ora.

Deformare legno

Trasmutazione
Livello: Drd 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: 1 oggetto di legno Piccolo per livello, tutti entro un raggio di 6 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore è in grado di distorcere in modo permanente il legno, piegando la sua linearità, la sua forma e la sua resistenza. Una porta deformata si apre (o rimane incastrata, richiedendo una prova di Forza per aprirla, a scelta dell'incantatore). In una barca o nave provoca una falla. Le armi a distanza deformate sono inutilizzabili. Un'arma da mischia deformata impone una penalità di –4 ai tiri per colpire.

L'incantatore può deformare un oggetto di taglia Piccola o inferiore (come la ruota di un carro o la balestra di un umano) o il suo equivalente per livello dell'incantatore. Un oggetto Medio (un remo o la lancia di un umano) conta come due oggetti Piccoli, un oggetto Grande (una barca a remi o il randello pesante di un gigante delle colline) come quattro, un oggetto Enorme (un carro o la morning star di un gigante delle nuvole) come otto, un oggetto Mastodontico (un barcone) come sedici e un oggetto Colossale (una nave a vela) come trentadue.

In alternativa, l'incantatore può raddrizzare del legno (correggendo la distorsione e riportandolo al suo stato normale) che sia stato in precedenza deformato da questo incantesimo o in altri modi. *Rendere integro*, al contrario, non è in grado di riparare un oggetto deformato.

È possibile combinare molteplici incantesimi *deformare legno* consecutivi per piegare (o raddrizzare) un oggetto che sia troppo grande per essere deformato con un solo incantesimo. Ad esempio, un druido di 8° livello potrebbe lanciare due incantesimi *deformare legno* per deformare un oggetto Mastodontico, o quattro per deformare un oggetto Colossale. Fino a che l'oggetto non è completamente deformato, non subisce alcun effetto nocivo.

Demenza

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura ammaliata subisce un effetto permanente di *confusione*, come l'incantesimo.

Rimuovi maledizione non è in grado di annullare *demenza*. *Desiderio*, *desiderio limitato*, *guarigione*, *miracolo* oppure *ristorare superiore* possono invece ripristinare la condizione mentale della creatura.

Desiderio

Universale
Livello: Mag/Str 9
Componenti: V, PE
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio, Effetto o Area: Vedi testo
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Desiderio è il più potente incantesimo che un mago o uno stregone possa lanciare. Semplicemente parlando, l'incantatore può alterare la realtà e plasmarla secondo i suoi desideri. Anche *desiderio*, tuttavia, ha i suoi limiti.

Un incantesimo *desiderio* può ottenere uno degli effetti seguenti:

- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 8° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo di 6° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 7° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo di 5° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una scuola proibita all'incantatore.
- Annullare gli effetti nocivi di molti altri incantesimi, come *costrizione/cerca* o *demenza*.
- Creare un oggetto non magico fino a un valore di 25.000 mo.
- Creare un oggetto magico, o aggiungere altri poteri a un oggetto magico esistente.
- Conferire a una creatura un bonus intrinseco di +1 a un punteggio di caratteristica. Una serie da due a cinque *desideri* lanciati in immediata successione possono conferire a una creatura un bonus intrinseco da +2 a +5 a un punteggio di caratteristica (due desideri per un bonus di +2, tre per un bonus di +3 e così via). I bonus intrinseci sono istantanei e non possono essere dissolti. *Nota:* Un bonus intrinseco non può superare il valore di +5 per un singolo punteggio di caratteristica, e non si accumula mai a eventuali bonus precedenti, per cui si applica solo il bonus migliore.
- Rimuovere ferite e afflizioni. Un singolo *desiderio* può aiutare una creatura per ogni livello dell'incantatore, e tutti i soggetti devono essere curati dallo stesso tipo di afflizione. Ad esempio, l'incantatore può curare tutti i danni subiti da lui e dal suo gruppo, o rimuovere gli effetti del veleno su tutto il gruppo, ma non entrambi usando lo stesso *desiderio*. Un *desiderio* non può mai essere usato per recuperare punti esperienza perduti attraverso il lancio di un incantesimo o la perdita di livelli o di Costituzione subita per essere stati rianimati dalla morte.
- Risorgere i morti. Un *desiderio* può riportare in vita una creatura morta duplicando gli effetti di un incantesimo *resurrezione*. Un *desiderio* può anche riportare in vita una creatura il cui corpo sia stato distrutto, ma per farlo l'incantesimo va lanciato due volte: uno per ricreare il corpo e un altro per infondere nuovamente la vita nel corpo. Un *desiderio* non può impedire a un personaggio che sia stato riportato in vita di perdere un livello di esperienza.
- Trasportare viaggiatori. Un *desiderio* può prelevare una creatura per livello dell'incantatore da qualsiasi luogo in qualsiasi piano e collocarla in qualsiasi altro luogo in qualsiasi altro piano indipendentemente dalle condizioni locali. Un soggetto non consenziente ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per negare gli effetti e applica la sua resistenza agli incantesimi (se posseduta).
- Annullare un evento negativo. Un *desiderio* può annullare un singolo evento recente. Il *desiderio* permettere di ritirare un qualsiasi lancio effettuato nell'ultimo round (incluso l'ultimo turno dell'incantatore). La realtà si riassesta per conformarsi al nuovo risultato. Ad esempio, un *desiderio* potrebbe annullare il tiro salvezza riuscito di un avversario, il colpo critico andato a segno di un nemico (o il tiro per colpire o il tiro per il critico), il tiro salvezza fallito di un amico e così via. Il tiro effettuato nuovamente, tuttavia, potrebbe anche essere pari o inferiore al vecchio risultato. Un bersaglio non

consenziente ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per negare gli effetti e applica la sua resistenza agli incantesimi (se posseduta).

L'incantatore può richiedere anche effetti superiori a questi, ma farlo è pericoloso. Un *desiderio* di questo genere può concedere al DM l'opportunità di esaudire la richiesta dell'incantatore senza però farlo completamente. (Il *desiderio* potrebbe distorcere il suo desiderio esaudendolo in maniera letterale ma sgradita, oppure esaudendolo solo parzialmente). Ad esempio, se l'incantatore desidera un *bastone dei magi*, l'incantesimo potrebbe teletrasportarlo in presenza dell'attuale proprietario del bastone. Se l'incantatore desidera diventare immortale, l'incantesimo potrebbe imprigionarlo in uno spazio nascosto extradimensionale (come per l'incantesimo *imprigionare*) dove potrebbe "vivere" all'infinito.

Gli incantesimi duplicati consentono tiri salvezza e resistenza agli incantesimi come le versioni normali (ma le CD sono per un incantesimo di 9° livello).

Componente materiale: Quando un *desiderio* duplica un incantesimo che ha una componente materiale che costa più di 10.000 mo, l'incantatore deve fornire quella componente.

Costo in PE: Il costo minimo in PE per lanciare *desiderio* è 5.000 PE. Quando un *desiderio* duplica un incantesimo che ha un costo in PE, l'incantatore deve pagare 5.000 PE oppure quel costo, a seconda di quale sia il più alto dei due. Quando un *desiderio* crea o migliora un oggetto magico, l'incantatore deve il doppio del normale costo in PE per creare o migliorare l'oggetto, più 5.000 PE addizionali.

Desiderio limitato

Universale
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio, Effetto o Area: Vedi testo
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un *desiderio limitato* è in grado di creare praticamente qualsiasi tipo di effetto. Un incantesimo *desiderio limitato* può ottenere uno degli effetti seguenti:

- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 6° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo di 5° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 5° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una scuola proibita all'incantatore.
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo di 4° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una scuola proibita all'incantatore.
- Annullare gli effetti nocivi di molti altri incantesimi, come *costrizione/cerca* o *demenza*.
- Rendere possibile qualsiasi altro effetto il cui livello di potere sia pari a quello degli effetti sopra descritti, come una singola creatura che colpisce automaticamente nell'attacco successivo o che subisce una penalità di -7 al suo tiro salvezza successivo.

Gli incantesimi duplicati consentono tiri salvezza e resistenza agli incantesimi come le versioni normali (ma le CD sono per un incantesimo di 7° livello). Quando un *desiderio limitato* duplica un incantesimo che ha un costo in PE, l'incantatore deve pagare 300 PE oppure quel costo, a seconda di quale sia il più alto dei due. Quando un *desiderio limitato* duplica un incantesimo che ha una componente materiale che costa più di 1.000 mo, l'incantatore deve fornire quella componente.

Costo in PE: 300 PE o più (vedi sopra).

Destriero fantomatico

Evocazione (Creazione)
Livello: Brd 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Una cavalcatura quasi-reale
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca una creatura Grande quasi-reale simile a un cavallo. Il destriero può essere cavalcato solo dall'incantatore o dalla persona per la quale è stato specificatamente creato. Un *destriero fantomatico* ha la testa e il corpo neri, la criniera e la coda grigie, e zoccoli immateriali che non fanno alcun rumore. Possiede una sorta di briglie, una sella e un morso. La cavalcatura non combatte, ma gli animali lo evitano e si rifiutano di attaccarlo.

La cavalcatura ha CA 18 (-1 taglia, +4 armatura naturale, +5 Des) e 7 punti ferita +1 punto ferita per ogni livello dell'incantatore. Una volta persi tutti i suoi punti ferita, il *destriero fantomatico* scompare. Il *destriero* ha una velocità di 6 metri per ogni livello dell'incantatore, fino a un massimo di 72 metri. Può trasportare il peso del suo cavaliere più 5 kg per ogni livello dell'incantatore.

A seconda del livello dell'incantatore, la creatura guadagna poteri speciali. Le capacità di una cavalcatura comprendono quelle delle cavalcature di livello dell'incantatore più basso. Quindi, una cavalcatura creata da un incantatore di 12° livello ha accesso alle capacità di 8°, 10° e 12° livello dell'incantatore.

8° Livello: La cavalcatura può muoversi su terreni sabbiosi, fangosi e persino paludosi senza alcuna difficoltà o riduzione di velocità.

10° Livello: La cavalcatura può utilizzare *camminare sull'acqua* a volontà (come l'incantesimo, non è richiesta alcuna azione per attivare la capacità).

12° Livello: La cavalcatura può utilizzare *camminare nell'aria* a volontà (come l'incantesimo, non è richiesta alcuna azione per attivare la capacità) fino a 1 round alla volta, dopo il quale cade al suolo.

14° Livello: La cavalcatura può volare alla sua normale velocità (manovrabilità media).

Dettame

Invocazione [Legale, Sonoro]
Livello: Chr 7, Legge 7
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 12 m
Area: Creature non legali entro una propagazione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Qualsiasi creatura non legale all'interno dell'area dell'incantesimo *dettame* subisce i seguenti effetti nocivi.

DV	Effetto
Pari al livello dell'incantatore	Assordata
Fino al livello dell'incantatore –1	*Rallentata*, assordata
Fino al livello dell'incantatore –5	Paralizzata, *rallentata*, assordata.
Fino al livello dell'incantatore –10	Uccisa, paralizzata, *rallentata*, assordata.

Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Non è consentito alcun tiro salvezza contro questi effetti.

Assordata: La creatura è assordata per 1d4 round.

Rallentata: La creatura viene *rallentata*, come per l'incantesimo *lentezza*, per 2d4 round.

Paralizzata: La creatura è paralizzata e indifesa per 1d10 minuti.

Uccisa: Le creature viventi muoiono e i non morti vengono distrutti.

Inoltre, se l'incantatore è sul proprio piano natio quando lancia l'incantesimo, le creature extraplanari di allineamento non legale all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza e non possono tornare per almeno 24 ore. Questo effetto ha luogo indipendentemente dal fatto che le creature abbiano udito il *dettame* o meno. L'effetto di esilio consente un tiro salvezza sulla Volontà (con una penalità di –4) per negarlo.

Le creature i cui DV superano il livello dell'incantatore non subiscono gli effetti dell'incantesimo.

Devastazione

Necromanzia [Paura, Influenza mentale]
Livello: Chr 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo infonde nel soggetto una sensazione di orrore indicibile che lo rende scosso.

Disco fluttuante di Tenser

Invocazione [Forza]
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un disco di forza del diametro di 90 cm
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un piano di forza circolare leggermente concavo che lo segue e trasporta pesi per lui. Il disco ha un diametro di 90 cm ed è profondo 2,5 cm al centro. È in grado di reggere 50 kg di peso per ogni livello dell'incantatore (se utilizzato per trasportare un liquido ha una capacità di 9 litri). Il disco fluttua a circa 90 cm dal terreno e rimane sempre orizzontale. Si sposta orizzontalmente fluttuando entro il raggio di azione dell'incantesimo e segue l'incantatore a ogni round a una velocità mai superiore alla sua normale velocità. Se non riceve istruzioni diverse, mantiene sempre una distanza costante di 1,5 metri dall'incantatore. Il disco cessa di esistere nel momento in cui la durata dell'incantesimo si esaurisce, quando l'incantatore esce dal suo raggio di azione (muovendosi troppo in fretta o usando mezzi simili all'incantesimo *teletrasporto*), oppure quando tenta di allontanare il disco a più di 90 cm dalla superficie su cui fluttua. Quando il disco scompare, qualunque cosa trasportasse cade per terra.

Componente materiale: Una goccia di mercurio.

Disgiunzione di Mordenkainen

Abiurazione
Livello: Mag/Str 9, Magia 9
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Tutti gli effetti magici e gli oggetti magici in un'esplosione del raggio di 12 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: No

Tutti gli effetti magici e gli oggetti magici presenti all'interno del raggio di azione, a parte quelli portati o toccati dall'incantatore, vengono disgiunti. Ciò significa che gli incantesimi e gli effetti magici vengono separati nei loro componenti individuali (ponendo fine al loro effetto come nel caso di un incantesimo *dissolvi magie*), e gli oggetti magici permanenti devono superare un tiro salvezza sulla Volontà o essere trasformati in oggetti normali. Un oggetto in possesso di una creatura utilizza il proprio bonus al tiro salvezza sulla Volontà o quello del suo possessore, a seconda di quale sia il più alto dei due.

Esiste anche una probabilità dell'1% per livello dell'incantatore di distruggere un *campo anti-magia*. Se il *campo anti-magia* regge, nessuno degli oggetti al suo interno viene disgiunto.

Anche gli artefatti sono soggetti alla *disgiunzione*, sebbene ci sia solo una probabilità dell'1% per livello dell'incantatore di riuscire a colpire oggetti di tale potere. Inoltre, se un artefatto viene distrutto, l'incantatore deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 25 o perdere permanentemente la sua capacità di lanciare incantesimi. (Questa capacità non può essergli restituita dalla magia dei mortali, nemmeno con *desiderio* o *miracolo*).

Nota: Distruggere artefatti è un atto pericoloso, e ha una probabilità del 95% di attirare l'attenzione di qualche potente entità interessata o connessa direttamente all'oggetto.

Disintegrazione

Trasmutazione
Livello: Distruzione 7, Mag/Str 6
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Raggio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un sottile raggio verde scaturisce dal dito indice dell'incantatore. Per colpire il bersaglio, l'incantatore deve compiere con successo un attacco di contatto a distanza. Qualsiasi creatura colpita dal raggio subisce 2d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 40d6). Qualsiasi creatura ridotta a 0 o meno punti ferita da questo incantesimo viene completamente disintegrata, lasciandosi dietro solo una scia di polvere fine. L'equipaggiamento della creatura disintegrata non ne subisce l'effetto.

Quando usato contro un oggetto, il raggio semplicemente disintegra fino a un cubo con spigolo di 3 metri di materia non vivente, quindi nel caso di oggetti o strutture molto grandi, solo una parte viene disintegrata. Il raggio ha effetto anche su oggetti costruiti interamente di forza, come *mano possente di Bigby* o *muro di forza*, ma non su effetti magici come *globo di invulnerabilità* o *campo anti-magia*.

Se la creatura o l'oggetto riesce a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con successo, subisce solo 5d6 danni. Se i danni subiti riducono la creatura o l'oggetto a 0 o meno punti ferita, viene completamente disintegrata.

Solo la prima creatura o il primo oggetto colpiti ne subiscono gli effetti; cioè, il raggio funziona solo su un singolo bersaglio ad ogni lancio dell'incantesimo.

Componente materiale arcana: Una pietra di magnetite e un pizzico di polvere.

Disperazione opprimente

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 3, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 9 m
Area: Esplosione a forma di cono
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un cono invisibile di disperazione produce grande tristezza nei soggetti. Ogni creatura soggetta all'effetto subisce una penalità di –2 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di abilità, prove di caratteristica e ai tiri per i danni da arma.

Disperazione opprimente contrasta e dissolve *buone speranze*.

Componente materiale: Una fiala di lacrime.

Dissacrare

Invocazione [Male]
Livello: Chr 2, Male 2
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Emanazione del raggio di 6 m
Durata: 2 ore per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo infonde in un'area un flusso di energia negativa. Tutte le prove di Carisma richieste per scacciare non morti all'interno di questa area subiscono una penalità profana di –3 e i non morti che entrano in questa area ottengono un bonus profano di +1 ai tiri per colpire, per i danni e ai tiri salvezza. I non morti creati o evocati all'interno dell'area *dissacrata* ottengono inoltre +1 punto ferita per ogni DV.

Se l'area *dissacrata* contiene un altare, un santuario o una qualsiasi altra struttura permanente dedicata alla divinità, o alla potenza superiore allineata dell'incantatore, i modificatori sopra elencati vengono raddoppiati (bonus profano di –6 alle prove di scacciare, bonus profano di +2 e +2 punti ferita per ogni DV ai non morti nell'area). Inoltre, chiunque lanci *animare morti* all'interno di quest'area potrebbe creare fino al doppio del normale numero di non morti (cioè, 4 DV per livello dell'incantatore invece che 2 DV per livello dell'incantatore).

Se l'area contiene un altare, un santuario o un'altra struttura simile ma di una divinità, un pantheon o una potenza superiore diversi da quelli dell'incantatore, l'incantesimo *dissacrare* agisce invece maledicendo l'area e interrompendo il suo collegamento con la potenza o la divinità in questione. Questa funzione secondaria, se usata, non concede i bonus e le penalità relativi ai non morti sopra elencati.

Dissacrare contrasta e dissolve *consacrare*.

Componente materiale: Una fiala di acqua sacrilega e della polvere d'argento del valore di 25 mo (2,5 kg) da spruzzare e spargere sull'area.

Dissimulare

Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 2, Mag/Str 2

Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura o un oggetto, di dimensioni fino a un cubo con spigolo di 3 m
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Con questo incantesimo l'incantatore è in grado di falsare le informazioni fornite da eventuali incantesimi divinatori che rivelano l'aura (inclusi *individuazione del magico, individuazione del male, rivela bugie* ecc.). Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore deve scegliere un altro oggetto all'interno del suo raggio di azione. Per l'intera durata dell'incantesimo, il bersaglio di *dissimulare* viene percepito come se fosse quell'altro oggetto. (Né il bersaglio né l'altro oggetto ottengono un tiro salvezza contro questo effetto). Gli incantesimi di individuazione forniscono quindi informazioni sul secondo oggetto piuttosto che sul bersaglio reale dell'individuazione, a meno che colui che lancia l'individuazione non superi un tiro salvezza sulla Volontà. Per esempio, l'incantatore potrebbe farsi individuare come un albero, ammesso che questo sia presente entro il raggio di azione dell'incantesimo al momento del lancio: quindi come qualcosa di non malvagio, che non mente, non magico, di allineamento neutrale ecc. Questo incantesimo non influenza altri tipi di divinazione magica (*chiaroudienza/chiaroveggenza, individuazione dei pensieri, presagio* e simili).

Dissolvi il bene

Abiurazione [Male]
Livello: Chr 5, Male 5

Funziona come *dissolvi il male*, ma l'incantatore viene circondato da un'energia oscura, sacrilega e tremolante e l'incantesimo ha effetto sulle creature buone e gli incantesimi del bene invece che sulle creature malvagie e gli incantesimi del male.

Dissolvi il caos

Abiurazione [Legale]
Livello: Chr 5, Legge 5, Pal 4

Funziona come *dissolvi il male*, ma l'incantatore viene circondato da un'energia legale azzurra costante e l'incantesimo ha effetto sulle creature caotiche e gli incantesimi del caos invece che sulle creature malvagie e gli incantesimi del male.

Dissolvi la legge

Abiurazione [Caotico]
Livello: Caos 5, Chr 5

Funziona come *dissolvi il male*, ma l'incantatore viene circondato da un'energia giallastra caotica e lampeggiante e l'incantesimo ha effetto sulle creature legali e gli incantesimi della legge invece che sulle creature malvagie e gli incantesimi del male.

Dissolvi il male

Abiurazione [Bene]
Livello: Bene 5, Chr 5, Pal 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio o Bersagli: L'incantatore e una creatura malvagia di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammaliamento o un incantesimo del male su una creatura o un oggetto toccato
Durata: 1 round per livello oppure finché non viene scaricato, a seconda dell'evento che si verifica per primo
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

L'incantatore viene circondato da un alone di energia bianca sacra. Questo potere ha tre effetti:

Primo, l'incantatore ottiene un bonus di deviazione +4 alla CA contro gli attacchi delle creature malvagie.

Secondo, quando l'incantatore mette a segno un attacco di contatto in mischia contro una creatura malvagia di un altro piano, può scegliere di rimandare la creatura al suo piano di provenienza. La creatura può negare questo effetto con un tiro salvezza sulla Volontà riuscito (si applica la resistenza agli incantesimi). Questo uso scarica e pone fine all'incantesimo.

Terzo, con il semplice contatto l'incantatore può dissolvere automaticamente un ammaliamento lanciato da una creatura malvagia o un qualsiasi incantesimo del male. *Eccezione:* Gli incantesimi che non vengono dissolti da *dissolvi magie* non possono essere dissolti neanche da *dissolvi il male*. I tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi non si applicano a questo effetto. Questo uso scarica ed esaurisce l'incantesimo.

Dissolvi magie

Abiurazione
Livello: Brd 3, Chr 3, Drd 4, Mag/Str 3, Magia 3, Pal 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio o Area: Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 9 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Dal momento che la magia è potente, anche il saper dissolvere la magia risulta potente. È possibile utilizzare *dissolvi magie* per porre fine a incantesimi in atto su una creatura o un oggetto, per sopprimere temporaneamente le capacità di un oggetto magico, per porre fine a incantesimi (o almeno ai loro effetti) in atto in una zona oppure per contrastare gli incantesimi di un altro incantatore. Un incantesimo dissolto termina come se il suo tempo di durata si fosse esaurito. Alcuni incantesimi, come riportato nelle loro descrizioni, non possono essere annullati da *dissolvi magie*. Questo incantesimo può dissolvere (ma non contrastare) gli effetti magici così come gli incantesimi.

Nota: L'effetto di un incantesimo che ha durata istantanea non può essere dissolto, in quanto la magia ha già avuto effetto prima che *dissolvi magie* sia potuto entrare in azione. Di conseguenza, l'incantatore non può utilizzare *dissolvi magie* per annullare i danni da fuoco inflitti da una *palla di fuoco* o per trasformare un personaggio pietrificato di nuovo in carne. In questi casi la magia se n'è già andata, lasciando solo carne bruciata o normale pietra dietro di sé.

L'incantatore può scegliere di usare *dissolvi magie* in uno dei tre modi che seguono: una dissoluzione mirata, una dissoluzione ad area o un controincantesimo:

Dissoluzione mirata: Il bersaglio dell'incantesimo è un oggetto, una creatura o un incantesimo. L'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione (1d20 + il livello dell'incantatore, massimo +10) contro l'incantesimo in questione o contro ogni incantesimo in atto al momento sulla creatura o sull'oggetto. La CD per questa prova di dissoluzione è di 11 + il livello dell'incantatore dell'incantesimo.

Ad esempio, Mialee, al 5° livello, lancia *dissolvi magie* su un drow soggetto agli effetti di *armatura magica, forza del toro* e *velocità*. Tutti e tre gli incantesimi sono stati lanciati sul drow da un mago di 7° livello. Mialee effettua una prova di dissoluzione (1d20+5 con CD 18) tre volte, ciascuna per l'effetto di *armatura magica, forza del toro* e *velocità*. Se supera una delle prove, il corrispondente incantesimo viene dissolto (la resistenza agli incantesimi del drow non lo aiuta in questo caso); se fallisce, l'incantesimo continua a funzionare.

Se l'incantatore mira ad un oggetto o una creatura che è l'effetto di un incantesimo in atto (come un mostro evocato tramite *evoca mostri*), deve superare una prova di dissoluzione per porre fine all'incantesimo che ha evocato l'oggetto o la creatura.

Se l'oggetto scelto come bersaglio è un oggetto magico, l'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione contro il livello dell'incantatore dell'oggetto. Se la supera, tutte le proprietà magiche dell'oggetto vengono soppresse per 1d4 round, dopodiché l'oggetto le recupera di nuovo. Un oggetto soppresso diventa non magico per la durata di questo effetto. Un'interfaccia intradimensionale (come una *borsa conservante*) viene temporaneamente chiusa. Le proprietà fisiche di un oggetto magico rimangono immutate: una spada magica soppressa rimane sempre una spada (e una spada perfetta, oltretutto). Gli artefatti e le divinità non sono influenzati dalle magie dei mortali come questa.

Un incantatore ottiene un successo automatico in ogni prova di dissoluzione contro un incantesimo lanciato da lui stesso.

Dissoluzione ad area: Quando *dissolvi magie* viene usato in questo modo, ha effetto su ogni cosa nel raggio di 9 metri.

Bisogna effettuare una prova di dissoluzione contro l'incantesimo con il più alto livello dell'incantatore per ogni creatura all'interno dell'area che sia il soggetto di uno

o più incantesimi. Se la prova fallisce, l'incantatore continua ad effettuare prove di dissoluzione contro gli incantesimi progressivamente più deboli finché non ne dissolve uno (che scarica l'incantesimo *dissolvi magie*, almeno per quello che riguarda il bersaglio in questione) oppure finché non fallisce tutte le prove. Gli oggetti magici della creatura non ne subiscono l'effetto.

Per ogni oggetto all'interno dell'area che sia soggetto a uno o più incantesimi, bisogna effettuare delle prove di dissoluzione come per le creature. Gli oggetti magici non sono invece soggetti alla dissoluzione ad area.

Effettuare una prova di dissoluzione per ogni incantesimo attivo ad area o a effetto il cui punto d'origine sia all'interno dell'area di *dissolvi magie*.

Effettuare infine una prova di dissoluzione per ogni incantesimo attivo la cui area si sovrapponga a quella di *dissolvi magie*, ma solo per porre fine agli effetti presenti nell'area sovrapposta.

Se un oggetto o una creatura che è l'effetto di un incantesimo attivo (come un mostro evocato da *evoca mostri*) entra nell'area, l'incantatore deve effettuare una prova di dissoluzione per porre fine all'incantesimo che ha evocato l'oggetto o la creatura in questione (che farà ritorno da dove è venuta), oltre a tentare di dissolvere gli incantesimi presenti sulla creatura o sull'oggetto.

L'incantatore può scegliere di ottenere automaticamente un successo su ogni prova di dissoluzione contro un incantesimo lanciato da lui stesso.

Controincantesimo: Quando *dissolvi magie* viene usato in questo modo, agisce su un incantatore scelto come bersaglio e viene lanciato come un controincantesimo (pagina 171). A differenza di un vero controincantesimo, tuttavia, c'è il rischio che *dissolvi magie* non funzioni. L'incantatore deve superare una prova di dissoluzione per contrastare l'incantesimo dell'altro incantatore.

Dissolvi magie superiore

Abiurazione
Livello: Brd 5, Chr 6, Drd 6, Mag/Str 6

Funziona come *dissolvi magie*, ma il massimo livello dell'incantatore per la prova di dissolvere è +20 invece che +10. Inoltre, *dissolvi magie superiore* ha la possibilità di dissolvere qualsiasi effetto che può essere rimosso da *rimuovi maledizione*, al contrario di *dissolvi magie*, che non è in grado di farlo.

Distorsione

Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 3, Mag/Str 3
Componenti: V, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Emulando la capacità naturale della belva distorcente (vedi *Manuale dei Mostri*), il soggetto sembra essere situato a circa 60 cm di distanza dalla sua reale posizione. Ottiene il beneficio di una probabilità del 50% di essere mancato, come se avesse occultamento totale, ma a differenza di un vero occultamento totale, *distorsione* non impedisce ai nemici di mirarlo normalmente. *Visione del vero* rivela la sua locazione effettiva.

Componente materiale: Una sottile striscia di pelle di belva distorcente attorcigliata a formare un cappio.

Distruggere non morti

Necromanzia
Livello: Mag/Str 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Raggio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore dirige un raggio di energia positiva. Egli deve compiere un attacco di contatto a distanza per colpire, e quando il raggio investe una creatura non morta, le infligge 1d6 danni.

Distruggere viventi

Necromanzia [Morte]
Livello: Chr 5, Morte 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può uccidere una qualsiasi creatura vivente. Deve compiere con successo un attacco di contatto in mischia per toccare il bersaglio, e quest'ultimo può evitare la morte superando un tiro salvezza sulla Tempra. Se ha successo, la vittima subisce solo 3d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore. (Naturalmente il soggetto potrebbe morire a causa dei danni così ottenuti pur avendo superato il tiro salvezza).

Distruzione

Necromanzia [Morte]
Livello: Chr 7, Morte 7
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo uccide immediatamente il soggetto e consuma completamente i suoi resti (ma non il suo equipaggiamento e le sue proprietà). Se il tiro salvezza sulla Tempra del bersaglio ha successo, questi invece subisce 10d6 danni. Il solo modo per riportare in vita un personaggio che abbia fallito il proprio tiro salvezza contro questo incantesimo è utilizzando *resurrezione pura*, un *desiderio* attentamente formulato, seguito da *resurrezione*, o *miracolo*.

Focus: Uno speciale simbolo sacro (o sacrilego) d'argento con incisi versi di anatema (costo 500 mo).

Dito della morte

Necromanzia [Morte]
Livello: Drd 8, Mag/Str 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può uccidere una singola creatura vivente che si trovi entro il raggio di azione dell'incantesimo. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra per sopravvivere all'attacco. Se il tiro ha successo, la creatura subisce solo 3d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25). Il soggetto potrebbe morire a causa dei danni subiti pur avendo superato il tiro salvezza.

Divinazione

Divinazione
Livello: Chr 4, Conoscenza 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea

Questo incantesimo è simile a *presagio*, ma più potente. Esso può fornire consigli utili su un problema riguardante un obiettivo, un evento o un'attività che si verificherà entro una settimana. Il consiglio può essere una semplice frase breve oppure può manifestarsi sotto forma di rima criptica o di presagio.

Ad esempio, si supponga che la domanda sia: "Faremo bene ad addentrarci nelle rovine del tempio di Erythnul?". Il DM sa che presso l'entrata li attende un terribile troll posto a guardia di 10.000 mo e di uno *scudo+1*, ma ritiene che il gruppo potrebbe essere in grado di sconfiggere il troll dopo un duro combattimento. Quindi la risposta potrebbe essere: "Olio rapido e fiamme accese illumineranno la via per la ricchezza". In ogni caso è sempre il DM a controllare le informazioni che l'incantatore riceve. Se il gruppo non agisce in base alle informazioni ottenute, le condizioni potrebbero cambiare e non rivelarsi più utili in seguito (ad esempio, il troll potrebbe andarsene e portare il tesoro con sé).

La probabilità di base per una *divinazione* corretta è del 70% +1% per livello dell'incantatore, fino a un massimo del 90%. Il DM può modificare la percentuale se lo richiedono circostanze inconsuete (ad esempio, se sono state prese delle precauzioni speciali contro gli incantesimi di divinazione). Se il tiro di dado fallisce, l'incantatore si rende conto che l'incantesimo non ha funzionato, a meno che non sia in atto qualche magia con l'intento apposito di fornire informazioni false.

Come in *presagio*, molteplici *divinazioni* sullo stesso argomento effettuate dallo stes-

so incantatore utilizzano lo stesso risultato di dadi della prima *divinazione* e forniscono la stessa risposta ogni volta.

Componente materiale: Incenso e un'offerta sacrificale appropriata alla religione dell'incantatore, del valore complessivo di almeno 25 mo.

Dominare animali

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Animale 3, Drd 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un animale
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di ammaliare un animale e comandarlo con ordini semplici come "Attacca", "Corri" o "Riporta". Ordini suicidi o autodistruttivi (compreso l'ordine di attaccare una creatura di due o più categorie di taglia più grande della sua) vengono semplicemente ignorati.

Dominare animali stabilisce un legame mentale tra l'incantatore e l'animale dominato. L'animale può essere comandato tramite ordini mentali silenziosi fin quando rimane entro il raggio di azione. L'incantatore non ha bisogno di vedere l'animale per controllarlo, non riceve dati sensoriali diretti dall'animale, ma sa cosa sta provando in quel momento. Dal momento che sta dirigendo l'animale con la sua Intelligenza, esso sarà in grado di compiere imprese solitamente oltre la sua portata, come manipolare oggetti con le zampe o con la bocca. Non è necessario mantenere la concentrazione esclusivamente sul controllo dell'animale a meno che l'incantatore non gli stia ordinando di fare qualcosa che normalmente non sarebbe in grado di fare. Cambiare le proprie istruzioni o impartire un nuovo ordine all'animale *dominato* equivale a cambiare direzione all'incantesimo, e quindi è un'azione di movimento.

Dominare mostri

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 9
Bersaglio: Una creatura

Funziona come *dominare persone*, tranne che l'incantesimo non è limitato dal tipo della creatura.

Dominare persone

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 4, Mag/Str 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un umanoide
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di controllare le azioni di una qualsiasi creatura umanoide mediante un legame telepatico con la mente del soggetto. Se hanno un linguaggio in comune, l'incantatore può generalmente costringere il soggetto ad eseguire i suoi comandi entro i limiti delle sue capacità. Se non condividono nessun linguaggio, può impartire solo comandi di base come "Vieni qui", "Vai lì", "Combatti" o "Stai fermo". È a conoscenza di ciò che il soggetto sta provando ma non riceve percezioni sensoriali dirette da lui, né può comunicare con lui telepaticamente.

Una volta impartito un ordine alla creatura *dominata*, questa continua a tentare di eseguirlo con l'esclusione di tutte le altre attività ad eccezione di quelle necessarie per la sopravvivenza quotidiana (come mangiare, dormire e così via). Grazie a questo limitato spettro di attività, una prova di Percepire Intenzioni con CD 15 (invece che CD 25) può determinare se il comportamento del soggetto è stato influenzato da un effetto di ammaliamento (vedi la descrizione dell'abilità Percepire Intenzioni, pagina 79).

Cambiare le proprie istruzioni o impartire un nuovo ordine alla creatura *dominata* equivale a cambiare direzione all'incantesimo, e quindi è un'azione di movimento.

Concentrandosi completamente sull'incantesimo (un'azione standard), l'incantatore può ricevere percezioni sensoriali assolute come vengono interpretate dalla mente del soggetto, anche se non può comunque comunicare con l'incantatore. Quest'ultimo non può in realtà vedere attraverso gli occhi del soggetto, quindi non è come se fosse presente, ma può rendersi conto di cosa sta succedendo (il soggetto cammina attraverso un cortile puzzolente, il soggetto parla a una guardia, la guardia sembra sospettosa ecc.).

Le creature si oppongono a questo controllo, e se costrette a intraprendere azioni contro la loro natura ricevono un nuovo tiro salvezza con un bonus di +2. Ordini palesemente autodistruttivi non vengono eseguiti. Una volta stabilito il controllo, il raggio di azione entro il quale può essere mantenuto è illimitato purché l'incantatore e il soggetto rimangano sullo stesso piano. Non c'è bisogno di vedere il soggetto per controllarlo.

Se l'incantatore ogni giorno non trascorre almeno 1 round a concentrarsi sull'incantesimo, il soggetto riceve un nuovo tiro salvezza per liberarsi dal controllo.

Protezione dal male o altri incantesimi simili possono impedire all'incantatore di esercitare questo controllo o di utilizzare il legame telepatico su un soggetto così protetto, ma non possono impedire l'instaurazione del dominio o la sua dissoluzione.

Elucubrazione di Mordenkainen

Trasmutazione
Livello: Mag 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea

L'incantatore ricorda istantaneamente qualsiasi incantesimo fino al 5° livello che ha utilizzato nelle ultime 24 ore. L'incantesimo deve essere stato effettivamente lanciato durante questo lasso di tempo. L'incantesimo ricordato rimane nella sua mente come se lo avesse preparato normalmente. Se l'incantesimo richiamato alla memoria richiede componenti materiali, l'incantatore deve fornirle. Non è in grado di lanciarlo fino a quando non disporrà delle componenti necessarie.

Epurare invisibilità

Invocazione
Livello: Chr 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

Questo incantesimo avvolge l'incantatore in una sfera di potere con un raggio di 1,5 metri per livello dell'incantatore che annulla qualsiasi forma di invisibilità. Qualunque cosa invisibile all'interno dell'area torna immediatamente visibile.

Eroismo

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 2, Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo infonde in una singola creatura un grande coraggio e un buon morale in battaglia. Il bersaglio ottiene un bonus morale di +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità.

Eroismo superiore

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 5, Mag/Str 6
Durata: 1 minuto per livello

Funziona come *eroismo*, ma la creatura ottiene un bonus morale di +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità, immunità agli effetti della paura, e punti ferita temporanei pari al livello dell'incantatore (massimo 20).

Esigere

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 8
Tiro salvezza: Volontà parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Funziona come *inviare*, ma il messaggio creato può anche contenere una suggestione (vedi l'incantesimo *suggestione*), che il soggetto cerca di eseguire al suo meglio. Un tiro salvezza sulla Volontà riuscito nega l'effetto di *suggestione*, ma non il contatto

stesso. Il messaggio di *esigere*, se ricevuto, viene capito anche se il punteggio di Intelligenza del soggetto è di 1. Se il messaggio è impossibile da capire, o non ha significato in base alle circostanze che sussistono per il soggetto nel momento in cui arriva, viene capito ma la suggestione rimane inefficace.

Il messaggio di *esigere* alla creatura deve essere di venticinque parole o meno, compresa la suggestione. La creatura può anche dare una breve risposta immediatamente.

Componente materiale: Un frammento di filo di rame e una piccola parte del soggetto (un capello, un pezzo d'unghia o qualcosa di simile).

Esilio

Abiurazione
Livello: Chr 6, Mag/Str 7
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Una o più creature extraplanari, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantesimo *esilio* è una versione più potente dell'incantesimo *congedo*. Permette di spingere le creature extraplanari fuori dal piano d'origine dell'incantatore. È possibile esiliare fino a 2 Dadi Vita di creature per livello dell'incantatore. Si possono migliorare le probabilità di riuscita dell'incantesimo mostrando almeno un oggetto o una sostanza che il bersaglio odia, teme o avversa per qualsiasi motivo. Per ogni oggetto o sostanza simile, si ottiene un bonus di +1 alla propria prova di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi del soggetto (se presente) e la CD del tiro salvezza aumenta di 2. Ad esempio, se questo incantesimo viene lanciato su un demone che odia la luce ed è vulnerabile all'acquasanta e alle armi in ferro, l'incantatore può utilizzare ferro, acquasanta e una torcia nell'incantesimo. Questi tre oggetti aggiungono un bonus di +3 alla sua prova per contrastare la resistenza agli incantesimi del demone e aggiungono 6 alla CD dell'incantesimo.

A discrezione del DM, alcuni oggetti rari potrebbero funzionare due volte meglio di un oggetto normale (fornendo ognuno un bonus di +2 alla prova di livello dell'incantatore contro la resistenza agli incantesimi e aumentando di 4 la CD del tiro salvezza).

Focus arcano: Qualsiasi oggetto che sia sgradito al soggetto (facoltativo, vedi sopra).

Espiazione

Abiurazione
Livello: Chr 5, Drd 5
Componenti: V, S, M, F, FD, PE
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo rimuove il peso di atti malvagi o colpevoli che grava sull'anima del soggetto. La creatura in cerca di espiazione deve essere sinceramente pentita e desiderosa di porre rimedio al suo errore. Se la creatura in cerca di espiazione ha commesso l'atto malvagio involontariamente o sotto qualche forma di coercizione, *espiazione* funziona normalmente e senza alcun costo per l'incantatore. Tuttavia, nel caso di una creatura che vuole espiare per crimini deliberati o commessi in piena consapevolezza delle conseguenze, l'incantatore deve intercedere per lei presso la propria divinità (al costo di 500 PE per l'incantatore) al fine di purificare la sua anima. Naturalmente molti incantatori prima assegnano al soggetto una cerca (vedi *costrizione/cerca*) o una penitenza simile per determinare la vera natura del suo pentimento prima di lanciare su di lui *espiazione*.

Espiazione può essere lanciato per uno degli scopi seguenti, a seconda della versione selezionata:

Invertire il cambio di allineamento magico: Se a una creatura è stato invertito l'allineamento tramite mezzi magici, *espiazione* riporta l'allineamento al suo status originario senza alcun costo in punti esperienza.

Ripristinare la classe: Un paladino che abbia perso i suoi privilegi di classe per aver commesso un atto malvagio può recuperare il suo status di paladino mediante questo incantesimo.

Ripristinare i poteri magici dei chierici o dei druidi: Un chierico o un druido che abbia perso la sua capacità di lanciare incantesimi per essere incorso nell'ira della sua divinità può recuperare i propri poteri cercando *espiazione* presso un altro chierico della stessa divinità o un altro druido. Se la trasgressione è stata intenzionale, il chierico che lancia l'incantesimo perde 500 PE per la sua intercessione. Se invece non era intenzionale, non perde alcun PE.

Redenzione o tentazione: È possibile lanciare questo incantesimo su una creatura di allineamento opposto per offrirgli l'opportunità di cambiare allineamento e adottarne uno equivalente a quello dell'incantatore. Il potenziale soggetto deve essere presente per tutto il tempo di lancio dell'incantesimo. Una volta completato, spetta comunque a lui scegliere liberamente se mantenere il suo allineamento originale o accettare l'offerta e diventare dell'allineamento dell'incantatore. Nessuna violenza, coercizione o influenza magica possono costringere il soggetto ad accettare l'opportunità offerta, se egli non desidera abbandonare il suo vecchio allineamento. Quest'uso dell'incantesimo non funziona sugli esterni o su qualsiasi altra creatura impossibilitata a cambiare naturalmente il proprio allineamento.

Sebbene la descrizione dell'incantesimo faccia riferimento ad atti malvagi, *espiazione* può essere usato anche su qualsiasi creatura che abbia compiuto atti contro il proprio allineamento, sia che questi atti siano malvagi, buoni, caotici o legali.

Nota: Normalmente cambiare l'allineamento è una scelta che spetta al giocatore (per i PG) o al DM (per i PNG). Quest'uso di *espiazione* offre semplicemente un modo credibile a un personaggio per cambiare il suo allineamento in maniera drastica, improvvisa e definitiva.

Componente materiale: Incenso che brucia.

Focus: Oltre al proprio simbolo sacro o al normale focus divino, è necessario un rosario da preghiera (o un altro strumento di preghiera, come un libro di preghiere o un rotolo da preghiera) del valore di almeno 500 mo.

Costo in PE: Se lanciato a beneficio di creature la cui colpa è il risultato di atti deliberati, l'incantesimo costa all'incantatore 500 PE ad ogni lancio (vedi sopra).

Esplosione solare

Invocazione [Luce]
Livello: Drd 8, Mag/Str 8, Sole 8
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Esplosione del raggio di 24 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Esplosione solare crea un globo di luce accecante e incandescente, che esplode silenziosamente a partire dal punto scelto. Tutte le creature all'interno del globo vengono accecate e subiscono 6d6 danni. Una creatura per cui la luce del sole è nociva o innaturale subisce danni raddoppiati. Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo nega la cecità e dimezza i danni.

I non morti all'interno del globo subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 25d6), o danni dimezzati se superano un tiro salvezza sui Riflessi. Inoltre, l'esplosione è in grado di distruggere le creature non morte specificatamente vulnerabili alla luce intensa (come un vampiro), in caso di fallimento del proprio tiro salvezza.

La luce ultravioletta generata da questo incantesimo è anche in grado di infliggere danni a funghi, muffe, melme, fanghiglie, allo stesso modo delle creature non morte.

Esplosione solare dissolve qualsiasi incantesimo di oscurità di 9° livello e inferiore all'interno della sua area.

Componente materiale arcana: Un pezzo di pietra del sole e una fiamma libera.

Estasiare

Ammaliamento (Charme) [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale, Sonoro]
Livello: Brd 2, Chr 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Qualsiasi numero di creature
Durata: Fino a 1 ora
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Se l'incantatore conquista l'attenzione di un gruppo di creature, può utilizzare questo incantesimo per tenerle soggiogate. Per lanciare l'incantesimo, deve parlare o cantare

senza essere interrotto per 1 round completo, dopodiché coloro che sono sotto l'effetto dell'incantesimo concederanno la loro attenzione totale, ignorando tutto ciò che le circonda. Queste creature vengono considerate di atteggiamento amichevole (vedi la *Guida del Dungeon Master* per informazioni sull'atteggiamento dei PNG) mentre sono sotto l'effetto dell'incantesimo. Coloro che appartengono a una razza o a una religione ostile hanno un bonus di +4 al loro tiro salvezza.

Le creature con 4 o più DV o con punteggio di Saggezza di 16 o più rimangono consapevoli di ciò che le circonda e conservano un atteggiamento indifferente. Se assistono ad azioni che considerano sbagliate, hanno diritto a un nuovo tiro salvezza.

L'ammaliamento dura fino a quando l'incantatore parla o canta, fino a un massimo di 1 ora. Coloro che sono soggetti a *estasiare* non eseguono azioni fintanto che l'incantatore parla o canta, e per 1d3 round dopo che ha terminato, discutendo di ciò che ha appena detto o della sua esecuzione musicale. Coloro che entrano nell'area durante la rappresentazione devono a loro volta superare un tiro salvezza o rimanere *estasiati*. La rappresentazione ha fine (ma il ritardo di 1d3 round si applica comunque), se l'incantatore perde la concentrazione, o se fa qualsiasi cosa che non sia parlare o cantare.

Se le creature non *estasiate* sono maldisposte od ostili nei confronti dell'incantatore, possono tentare una prova di Carisma collettiva per far finire l'incantesimo, deridendo e importunando l'incantatore. Per questa prova, utilizzare il bonus di Carisma della creatura con il Carisma più alto nel gruppo; altri possono effettuare prove di Carisma per assisterlo (come descritto nel paragrafo "Collaborazione", pagina 66). Se i rimostranti superano il tiro contrapposto di Carisma, l'incantesimo viene interrotto. Ad ogni uso dell'incantesimo è concessa solo una sfida di questo tipo.

Se un qualsiasi membro del pubblico viene attaccato o sottoposto a un atto apertamente ostile, l'incantesimo termina e le creature precedentemente *estasiate* diventano immediatamente maldisposte nei confronti dell'incantatore oppure ostili nel caso di quanti hanno 4 o più DV o un punteggio di Saggezza pari a 16 o superiore.

Estinguere fuoco

Trasmutazione
Livello: Drd 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area o Bersaglio: Un cubo con spigolo di 6 m per livello (F) o un oggetto magico basato sul fuoco
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: No o Sì (oggetto)

Estinguere fuoco viene normalmente utilizzato per spegnere incendi nelle foreste e altri tipi di fuochi su vasta scala. Spegne tutti i fuochi non magici all'interno della sua area. Inoltre, dissolve eventuali incantesimi basati sul fuoco, ma l'incantatore deve superare una prova di dissoluzione (1d20 +1 per livello dell'incantatore, massimo +15) contro ogni incantesimo per dissolverlo. La CD per dissolvere questi incantesimi è di 11 + il livello dell'incantatore che ha lanciato l'incantesimo di fuoco.

Le creature elementali (fuoco) che si trovano all'interno dell'area di questo incantesimo subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6, senza tiro salvezza).

In alternativa, è possibile usare l'incantesimo su un singolo oggetto magico che crei o controlli le fiamme, come una *bacchetta delle palle di fuoco* o una *spada a esplosione di fiamme*. L'oggetto perde tutte le sue proprietà magiche basate sul fuoco per 1d4 ore, a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà. (Gli artefatti sono immuni a questo effetto).

Estremità affilata

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un'arma o cinquanta proiettili, tutti in contatto fra loro al momento del lancio
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Questo incantesimo è in grado di rendere un'arma magicamente affilata, aumentando la sua capacità di infliggere colpi ben assestati. Questa trasmutazione raddoppia l'intervallo di minaccia dell'arma. Un intervallo di minaccia di 20 diventa 19-20, un intervallo di minaccia di 19-20 diventa 17-20 e un intervallo di minaccia di 18-20 diventa 15-20. Questo incantesimo può essere lanciato solo su armi perforanti o taglienti. Se viene lanciato su frecce o quadrelli, l'*estremità affilata* su un proiettile particolare termina dopo un utilizzo, che colpisca o meno il bersaglio. (Considerare le shuriken come frecce, piuttosto che come armi da lancio, ai fini di questo incantesimo).

Effetti multipli che aumentano l'intervallo di minaccia di un'arma (come l'incantesimo *estremità affilata* e il talento Critico Migliorato) non si sommano. Non è possibile lanciare questo incantesimo su un'arma naturale, come un artiglio.

Evoca alleato naturale I

Evocazione (Convocazione)
Livello: Drd 1, Rgr 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Una creatura evocata
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca una creatura naturale. La creatura appare nel punto designato dall'incantatore e agisce immediatamente, nel turno dell'incantatore. Attacca gli avversari dell'incantatore sempre al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore può comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere altre azioni.

Una creatura evocata non può convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, né può utilizzare alcun teletrasporto o capacità di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Ad esempio, una focena può essere evocata solo in un ambiente acquatico.

Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 1° livello nella Tabella "Evoca alleato naturale". L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Tutte le creature nella tabella sono neutrali, se non specificato diversamente.

Evoca alleato naturale II

Evocazione (Convocazione)
Livello: Drd 2, Rgr 2
Effetto: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 2° livello, oppure 1d3 creature di 1° livello dello stesso tipo.

Evoca alleato naturale III

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]
Livello: Drd 3, Rgr 3
Effetto: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 3° livello, 1d3 creature di 2° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di 1° livello dello stesso tipo.

Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo. Ad esempio, *evoca alleato naturale III* è un incantesimo del fuoco e del male, se viene usato per evocare una salamandra.

Evoca alleato naturale IV

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]
Livello: Animale 4, Drd 4, Rgr 4
Effetto: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 4° livello, 1d3 creature di 3° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di livello

EVOCA ALLEATO NATURALE

1° livello
Aquila (animale)
Focena[1] (animale)
Gufo (animale)
Lupo (animale)
Piovra[1] (animale)
Scimmia (animale)
Topo crudele
Serpente, vipera Piccola (animale)

2° livello
Coccodrillo (animale)
Elementale Piccolo (qualsiasi)
Ghiottone (animale)
Ippogrifo
Orso nero (animale)
Pipistrello crudele
Seppia[1] (animale)
Serpente, vipera Media (animale)
Squalo Medio[1] (animale)
Tasso crudele

3° livello
Aquila gigante [NB]
Donnola crudele
Gorilla (animale)
Gufo gigante [NB]
Leone
Lupo crudele
Satiro [CN; senza flauto]
Serpente strangolatore (animale)
Serpente, vipera Grande (animale)
Squalo Grande[1] (animale)
Thoqqua

4° livello
Cinghiale crudele
Coccodrillo gigante (animale)
Deinonico (dinosauro)
Elementale Medio (qualsiasi)
Falcofreccia giovane
Gatto del mare[1]
Ghiottone crudele
Gorilla crudele
Orso bruno (animale)
Salamandra di fiamme [NM]
Serpente, vipera Enorme (animale)
Squalo Enorme[1] (animale)
Tigre (animale)
Tojanida giovane[1]
Unicorno [CB]
Xorn minore

5° livello
Balena, orca[1] (animale)
Elasmosauro[1] (animale)
Elementale Grande (qualsiasi)
Falcofreccia adulto
Grifone
Janni (genio)
Leone crudele
Nixie (spiritello)
Orso polare (animale)
Rinoceronte (animale)
Satiro [CN; con flauto]
Serpente strangolatore gigante (animale)
Tojanida adulto[1]

6° livello
Balena fanone[1]
Elefante (animale)
Elementale Enorme (qualsiasi)
Girallon
Megaraptor (dinosauro)
Orso crudele
Piovra gigante[1] (animale)
Pixie* (spiritello) [NB; senza frecce speciali]
Salamandra comune [NM]
Xorn medio
*Non può lanciare *danza irresistibile di Otto*.

7° livello
Balena, capodoglio[1] (animale)
Cacciatore invisibile
Djinni (genio) [NB]
Elementale maggiore (qualsiasi)
Falcofreccia anziano
Pixie* (spiritello) [NB; con frecce del sonno]
Seppia gigante[1] (animale)
Tigre crudele
Tirannosauro (dinosauro)
Triceratopo (dinosauro)
Xorn anziano
*Non può lanciare *danza irresistibile di Otto*.

8° livello
Roc
Salamandra nobile [NM]
Squalo crudele[1]
Tojanida anziano[1]

9° livello
Elementale anziano
Grig (spiritello) [NB; con violino]
Pixie* (spiritello) [NB; con frecce del sonno e di perdita di memoria]
Unicorno celestiale, caricatore
*Può lanciare *danza irresistibile di Otto*.

1 Può essere evocato solo in un ambiente acquatico o molto umido.

inferiore dello stesso tipo.

Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo.

Evoca alleato naturale V

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]
Livello: Drd 5
Effetto: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 5° livello, 1d3 creature di 4° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di livello inferiore dello stesso tipo.

Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo.

Evoca alleato naturale VI

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]
Livello: Drd 6
Effetto: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 6° livello, 1d3 creature di 5° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di livello inferiore dello stesso tipo.

Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo.

Evoca alleato naturale VII

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]
Livello: Drd 7
Effetto: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 7° livello, 1d3 creature di 6° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di livello inferiore dello stesso tipo.

Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo.

Evoca alleato naturale VIII

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]
Livello: Animale 8, Drd 8
Effetto: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 8° livello, 1d3 creature di 7° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di livello inferiore dello stesso tipo.

Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo.

Evoca alleato naturale IX

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]
Livello: Drd 9
Effetto: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca alleato naturale I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura di 9° livello, 1d3 creature di 8° livello dello stesso tipo, oppure 1d4+1 creature di livello inferiore dello stesso tipo.

Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo.

Evoca mostri I

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]
Livello: Brd 1, Chr 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S, F/FD

Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Una creatura evocata
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca una creatura extraplanare (generalmente un esterno, un elementale o una bestia magica originaria di un altro piano), che appare nel punto designato dall'incantatore e agisce immediatamente, nel corso del turno dell'incantatore. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura, può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione.

Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 1° livello nella Tabella "Evoca mostri". L'incantatore sceglie quale genere di creatura evocare, e può cambiare la sua scelta ogni volta che lancia l'incantesimo. Le informazioni su queste creature si trovano nel *Manuale dei Mostri*.

Un mostro evocato non può convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, né può utilizzare alcun teletrasporto o capacità di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Ad esempio, una focena celestiale può essere evocata solo in un ambiente acquatico.

Quando si utilizza un incantesimo di evocazione per convocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, esso diventa un incantesimo di quel tipo. Ad esempio, *evoca mostri I* è un incantesimo della legge e del male se viene usato per evocare un topo crudele immondo.

Focus arcano: Una borsa minuscola e una piccola candela (non necessariamente accesa).

Evoca mostri

1° livello	
Cane celestiale	LB
Corvo immondo	LM
Falco immondo	CM
Focena celestiale[1]	NB
Gufo celestiale	LB
Millepiedi mostruoso immondo Medio	NM
Piovra immonda[1]	CM
Ragno mostruoso immondo Piccolo	CM
Scarabeo di fuoco gigante celestiale	NB
Scimmia celestiale	CB
Scorpione mostruoso immondo Piccolo	NM
Serpente immondo, vipera Piccola	CM
Tasso celestiale	CB
Topo crudele immondo	LM

2° livello	
Ape gigante celestiale	LB
Aquila celestiale	CB
Cane da galoppo celestiale	NB
Lemure (diavolo)	LM
Lupo immondo	LM
Millepiedi mostruoso immondo Grande	NM
Ragno mostruoso immondo Medio	CM
Scarabeo bombardiere gigante celestiale	NB
Scorpione mostruoso immondo Medio	NM
Seppia immonda[1]	LM
Serpente immondo, vipera Media	CM
Squalo immondo Medio[1]	NM

3° livello	
Bisonte celestiale	NB
Cinghiale immondo	NM
Coccodrillo immondo	CM
Donnola crudele immonda	LM
Dretch (demone)	CM
Elementale Piccolo (qualsiasi)	N
Ghiottone immondo	CM
Gorilla immondo	LM
Ippogrifo celestiale	CB
Millepiedi mostruoso immondo Enorme	NM
Orso nero celestiale	LB
Pipistrello crudele immondo	NM
Segugio infernale	LM
Serpente immondo, vipera Grande	CM
Serpente strangolatore immondo	LM
Tasso crudele celestiale	CB

4° livello	
Aquila gigante celestiale	CB
Arconte lanterna	LB
Gufo gigante celestiale	LB
Leone celestiale	CB
Lupo crudele immondo	LM
Mantide religiosa gigante immonda	NM
Mephit (qualsiasi)	N
Ragno mostruoso immondo Grande	CM
Segugio Yeth	NM
Serpente immondo, vipera Enorme	CM
Squalo immondo Grande[1]	NM
Ululatore	CM
Vespa gigante immonda	LM

5° livello	
Achaierai	LM
Arconte segugio	LB
Cervo volante gigante celestiale	NB
Cinghiale crudele immondo	NM
Coccodrillo gigante immondo	CM
Deinonico immondo	LM
Diavolo barbuto	LM
Elementale Medio (qualsiasi)	N
Gatto di mare celestiale[1]	NB
Ghiottone crudele immondo	CM
Gorilla crudele immondo	LM
Grifone celestiale	CB
Mastino ombra	NM
Orso bruno celestiale	LB
Scorpione mostruoso immondo Grande	NM
Squalo immondo Enorme	NM
Tigre immonda	CM

6° livello	
Bestia del caos	CN
Bralani (eladrin)	CB
Diavolo delle catene	LM
Elasmosauro immondo[1]	CM
Elementale Grande (qualsiasi)	N
Janni (genio)	N
Leone crudele celestiale	CB
Millepiedi mostruoso immondo Mastodontico	NM
Orca celestiale[1]	NB
Orso polare celestiale	LB
Ragno mostruoso immondo Enorme	CM
Rinoceronte immondo	NM

Evoca mostri II

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di *evoca mostri I*]
Livello: Brd 2, Chr 2, Mag/Str 2
Effetto: Una o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 2° livello, o 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 1° livello.

Evoca mostri III

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di *evoca mostri I*]

Serpente immondo, strangolatore gigante	CM
Xill	LM

7° livello	
Avoral (guardinal)	NB
Babau (demone)	CM
Balena fanone celestiale[1]	NB
Cacciatore invisibile	N
Diavolo d'ossa	LM
Djinni (genio)	CB
Elefante celestiale	LB
Elementale Enorme (qualsiasi)	N
Girallon immondo	CM
Megaraptor immondo	LM
Piovra gigante immonda[1]	CM
Scorpione mostruoso immondo Enorme	NM
Slaad rosso	CN

8° livello	
Balena, capodoglio celestiale[1]	NB
Elementale maggiore (qualsiasi)	N
Gatto infernale	LM
Lillend	CB
Millepiedi mostruoso immondo Colossale	NM
Orso crudele celestiale	LB
Ragno mostruoso immondo Mastodontico	CM
Seppia gigante immonda[1]	LM
Slaad blu	CN
Tigre crudele immonda	CM
Tirannosauro immondo	CM
Triceratopo celestiale	NB
Vrock (demone)	CM

9° livello	
Bebilith (demone)	CM
Couatl	LB
Diavolo uncinato	LM
Elementale anziano (qualsiasi)	N
Hezrou (demone)	CM
Leonal (guardinal)	NB
Ragno mostruoso immondo Colossale	CM
Roc celestiale	CB
Scorpione mostruoso immondo Mastodontico	NM
Slaad verde	CN
Squalo crudele immondo[1]	NM
Strega notturna	NM

1 Può essere evocato solo in un ambiente acquatico o molto umido.



Mialee evoca un couatl.

Livello: Brd 3, Chr 3, Mag/Str 3
Effetto: Una o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 3° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 2° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo dall'elenco di 1° livello.

Evoca mostri IV

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di *evoca mostri I*]
Livello: Brd 4, Chr 4, Mag/Str 4
Effetto: Una o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 4° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 3° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore.

Evoca mostri V

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di *evoca mostri I*]
Livello: Brd 5, Chr 5, Mag/Str 5
Effetto: Una o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 5° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 4° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore.

Evoca mostri VI

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di *evoca mostri I*]
Livello: Brd 6, Chr 6, Mag/Str 6
Effetto: Una o più creature evocate, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 6° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 5° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore.

Evoca mostri VII

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di *evoca mostri I*]
Livello: Chr 7, Mag/Str 7

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 7° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 6° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore.

Evoca mostri VIII

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di *evoca mostri I*]
Livello: Chr 8, Mag/Str 8

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 8° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 7° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore.

Evoca mostri IX

Evocazione (Convocazione) [vedi testo di *evoca mostri I*]
Livello: Bene 9, Caos 9, Chr 9, Legge 9, Mag/Str 9, Male 9

Come *evoca mostri I*, con la differenza che è possibile evocare una creatura dall'elenco di 9° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dall'elenco di 8° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da un elenco di livello inferiore.

Evoca sciame

Evocazione (Convocazione)
Livello: Brd 2, Drd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Uno sciame di pipistrelli, topi o ragni
Durata: Concentrazione + 2 round

Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni (a sua scelta), che attacca tutte le altre creature all'interno dell'area. (È possibile evocare lo sciame in modo tale che condivida l'area di altre creature). Se non ci sono creature viventi all'interno dell'area, lo sciame attacca o insegue la creatura più vicina al meglio delle sue possibilità. L'incantatore non ha alcun controllo sul bersaglio dello sciame o sulla direzione in cui si sposta.

Vedi il *Manuale dei Mostri* per i dettagli su sciami di pipistrelli, topi e ragni.

Componente materiale arcana: Un quadrato di stoffa rossa.

Evoca strumento

Evocazione (Convocazione)
Livello: Brd 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Uno strumento musicale portabile evocato
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quest'incantesimo evoca uno strumento musicale portabile a scelta dell'incantatore. Lo strumento compare tra le mani o ai piedi dell'incantatore (a sua scelta). Questo strumento è tipico per il suo tipo. Viene evocato solo uno strumento per ogni lancio dell'incantesimo, che suonerà solo per l'incantatore. Non si può evocare uno strumento troppo grande per essere tenuto con due mani (come un'arpa, un pianoforte, un arpicordo, un corno lungo o un organo).

Evocazioni istantanee di Drawmij

Evocazione (Convocazione)
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio: Un oggetto pesante fino a 5 kg, la cui dimensione più lunga sia di 180 cm o meno
Durata: Permanente finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di richiamare un oggetto non vivente da praticamente qualsiasi locazione direttamente nelle sue mani. Prima di tutto, deve mettere il suo *sigillo arcano* sull'oggetto. Successivamente può lanciare questo incantesimo, che inscrive magicamente e in modo invisibile il nome dell'oggetto su uno zaffiro del valore di almeno 1.000 mo. Dopodiché l'incantatore può evocare l'oggetto pronunciando una parola speciale (decisa nel momento in cui ha lanciato l'incantesimo) e frantumando la gemma. L'oggetto appare immediatamente nella sua mano. Solo l'incantatore può usare la gemma in questo modo.

Se l'oggetto è in possesso di un'altra creatura, l'incantesimo non funziona, ma l'incantatore scopre chi possiede l'oggetto e dove si trova approssimativamente al momento dell'evocazione.

L'iscrizione sulla gemma è invisibile e non può essere letta da nessuno all'infuori dell'incantatore, a meno che non venga utilizzato *lettura del magico*.

L'oggetto può essere evocato da un altro piano, ma solo se nessuna creatura l'ha ancora reclamato per sé.

Componente materiale: Uno zaffiro del valore di almeno 1.000 mo.

Fabbricare

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: Vedi testo
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Fino a 270 dm³ per livello; vedi testo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di convertire del materiale di un certo tipo in un prodotto finito costituito dallo stesso materiale. Egli può quindi creare un ponte di legno usando una catasta di tronchi d'albero, una corda da un groviglio di fili di canapa, dei vestiti da una matassa di lino o di lana e così via. Questo incantesimo non è in grado di creare o trasmutare creature od oggetti magici. La qualità degli oggetti ottenuti attraverso l'incantesimo è proporzionale alla qualità del materiale grezzo usato per la fabbricazione. Se l'incantatore utilizza un minerale, la massa del bersaglio è ridotta da 270 dm³ a 27 dm³ per livello.

L'incantatore deve effettuare una prova di Artigianato appropriata se intende fabbricare articoli che richiedano un alto grado di manifattura (gioielli, spade, vetro, cristalli ecc.).

Il lancio dell'incantesimo richiede 1 round per ogni 270 dm³ (o 27 dm³) di materiale da convertire.

Componente materiale: Il materiale originale, che costa quanto il materiale grezzo necessario per fabbricare l'oggetto che deve essere creato.

Fatale

Illusione (Allucinazione) [Paura, Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 9
Bersagli: Un numero qualsiasi di creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *allucinazione mortale*, ma ha effetto su più di una creatura. Solo le creature che ne subiscono l'effetto vedono le creature illusorie attaccarli, mentre l'incantatore intravede solo delle sagome avvolte nell'ombra.

Se il soggetto supera un tiro salvezza sulla Tempra, subisce comunque 3d6 danni e rimane stordito per 1 round. Inoltre, subisce 1d4 danni temporanei alla Forza.

Favore divino

Invocazione
Livello: Chr 1, Pal 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto

Facendo appello alla forza e alla saggezza di una divinità, l'incantatore ottiene un bonus di fortuna +1 ai tiri per colpire e per i danni da arma per ogni tre livelli dell'incantatore (da un minimo di +1 a un massimo di +6). Il bonus non si applica ai danni da incantesimo.

Ferire

Necromanzia
Livello: Chr 6, Distruzione 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Ferire infonde nel soggetto un flusso di energia negativa che infligge 10 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 150 danni al 15° livello). Se la creatura effettua con successo il suo tiro salvezza, l'incantesimo infligge danni dimezzati, ma non può ridurre i punti ferita del bersaglio a meno di 1.

Se utilizzato su una creatura non morta, *ferire* funziona come *guarigione*.

Fermare non morti

Necromanzia
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersagli: Fino a tre creature non morte, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo rende immobili fino a tre creature non morte. I non morti non intelligenti (come gli scheletri o gli zombi) non hanno diritto ad alcun tiro salvezza, mentre quelli intelligenti sì. Se l'incantesimo ha successo, i non morti rimangono immobili per tutta la durata dell'effetto (che è simile a quello di *blocca persone* su una creatura vivente). L'effetto viene spezzato se le creature soggette a *fermare non morti* vengono attaccate o subiscono danni.

Componente materiale: Un pizzico di zolfo e aglio in polvere.

Fermare il tempo

Trrasmutazione
Livello: Inganno 9, Mag/Str 9
Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1d4+1 round (tempo apparente); vedi testo

Questo incantesimo sembra fermare il tempo per tutti tranne che per l'incantatore. In realtà, questi diventa talmente accelerato che tutte le altre creature sembrano immobili, anche se in realtà si stanno ancora muovendo alla loro normale velocità. L'incantatore è libero di agire per 1d4+1 round di tempo apparente. Il fuoco, il freddo, i gas normali o magici e altri agenti simili possono comunque nuocergli. Mentre *fermare il tempo* è attivo, le altre creature sono invulnerabili ai suoi attacchi e ai suoi incantesimi; egli non può scegliere tali creature come bersagli di alcun attacco o incantesimo. Un incantesimo che ha effetto su un'area e ha una durata più lunga della rimanente durata di *fermare il tempo* (come *nube mortale*) ha effetto normalmente sulle altre creature una volta che *fermare il tempo* termina. Molti incantatori sfruttano il tempo addizionale per migliorare le loro difese, evocare alleati o allontanarsi dal combattimento.

L'incantatore non può spostare o danneggiare oggetti impugnati, indossati o trasportati da una creatura bloccata nel tempo normale, ma può interagire con qualsiasi oggetto che non sia in possesso di un'altra creatura.

Quando l'incantatore è sotto l'effetto di *fermare il tempo* non è possibile che venga individuato. Non può entrare in aree protette da *campo anti-magia* finché è sotto l'effetto di *fermare il tempo*.

Fiamma perenne

Invocazione [Luce]
Livello: Chr 3, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto toccato
Effetto: Fiamma magica priva di calore
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Una fiamma di luminosità equivalente a una torcia si sprigiona da un oggetto toccato dall'incantatore. La fiamma sembra una fiamma normale, ma non crea calore e non consuma ossigeno. La fiamma può essere coperta e nascosta ma non soffocata o spenta.

Gli incantesimi di luce contrastano e dissolvono gli incantesimi di oscurità di un livello pari o inferiore.

Componente materiale: L'incantatore deve spargere della polvere di rubino (del valore di 50 mo) sull'oggetto che dovrà trasportare la fiamma.

Fiotto acido

Evocazione (Creazione) [Acido]
Livello: Mag/Str 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un dardo acido
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore scaglia una piccola sfera acida contro il bersaglio. Per colpirlo, deve superare un attacco di contatto a distanza. La sfera infligge 1d3 danni da acido.

Folata di vento

Invocazione [Aria]
Livello: Drd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Effetto: Soffio di vento in forma lineare emanato dall'incantatore fino all'estremità del raggio di azione
Durata: 1 round
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea un potente getto d'aria (approssimativamente 75 km/h) che ha origine dall'incantatore e ha effetto su tutte le creature nel suo percorso.

Una creatura di taglia Minuscola o inferiore sul terreno viene buttata a terra e fatta rotolare per 1d4x3 metri, subendo 1d4 danni non letali per ogni 3 metri. Se sta volando, una creatura di taglia Minuscola o inferiore viene spinta indietro per 2d6x3 metri e subisce 2d6 danni non letali per l'essere sballottata di qua e di là.

Le creature di taglia Piccola vengono rese prone dalla forza del vento, oppure se stanno volando vengono spinte indietro per 1d6x3 metri.

Le creature di taglia Media non sono in grado di muoversi in avanti contro la forza del vento, o se stanno volando vengono spinte indietro per 1d6x1,5 metri.

Le creature di taglia Grande o superiore possono muoversi normalmente all'interno di un effetto di *folata di vento*.

Una *folata di vento* non può spostare una creatura oltre i limiti del suo raggio di azione.

Qualsiasi creatura, indipendentemente dalla taglia, subisce una penalità di –4 agli attacchi a distanza e alle prove di Ascoltare nell'area di una *folata di vento*.

La forza della *folata* estingue automaticamente candele, torce e altre fiamme simili non protette. Le fiamme protette, come quelle delle lanterne, invece cominciano a tremare violentemente e hanno una probabilità del 50% di spegnersi.

In aggiunta agli effetti sopra indicati, una *folata di vento* può ottenere gli stessi effetti di un improvviso colpo di vento. Può creare una nuvola accecante di sabbia o di polvere, infiammare un grosso fuoco esistente, capovolgere supporti o tendoni fragili, rovesciare una piccola imbarcazione o spingere gas e vapori fino al limite del suo raggio di azione.

Folata di vento può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Fondersi nella pietra

Trasmutazione [Terra]
Livello: Chr 3, Drd 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello

Fondersi nella pietra consente all'incantatore di immergere il proprio corpo e il proprio equipaggiamento all'interno di un blocco di pietra. Quest'ultimo deve essere sufficientemente grande da contenerlo in tutte e tre le dimensioni. Quando il lancio dell'incantesimo è stato completato, l'incantatore e fino a 50 kg di equipaggiamento si fondono con la roccia. Se solo una di queste condizioni non viene rispettata, l'incantesimo fallisce ed è sprecato.

Una volta all'interno della roccia l'incantatore rimane in contatto, anche se in modo labile, con la superficie della roccia con cui si è fuso. Rimane in grado di percepire lo scorrere del tempo e di lanciare incantesimi su se stesso dall'interno della roccia. Non riesce a vedere nulla di ciò che accade al di fuori della roccia, ma riesce a sentire ciò che accade intorno a lui. Danni fisici minori inflitti alla roccia non sono in grado di ferirlo, ma se essa viene parzialmente distrutta (fino al punto di non poter più stare al suo interno), viene espulso subendo 5d6 danni. La totale distruzione della roccia lo espelle uccidendolo istantaneamente a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18.

In qualsiasi momento prima della fine dell'incantesimo, l'incantatore può uscire dalla pietra dalla stessa superficie da cui è entrato. Se la durata ha termine o l'incantesimo viene dissolto prima che esca volontariamente dalla roccia in cui si trova, viene espulso violentemente subendo 5d6 danni.

I seguenti incantesimi, se utilizzati sulla roccia in cui si trova l'incantatore, sono in grado di ferirlo: *pietra in carne* lo espelle infliggendo 5d6 danni. *Scolpire pietra* infligge 3d6 danni senza espellerlo. *Trasmutare roccia in fango* lo espelle e poi lo uccide istantaneamente a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18, nel qual caso viene semplicemente espulso. Infine, *passapareti* lo espelle dalla roccia senza danni.

Forma arborea

Trasmutazione
Livello: Drd 2, Rgr 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 ora per livello (I)

Con questo incantesimo l'incantatore è in grado di assumere la forma di un albero o di un arbusto vivente Grande oppure di un tronco d'albero morto Grande con alcuni rami sporgenti. Anche l'esame più dettagliato non è in grado di rivelare che l'albero in questione è in realtà una creatura occultata magicamente. A tutte le prove normali risulta come un albero o un arbusto, anche

se un incantesimo *individuazione del magico* rivelerà una leggera trasmutazione sull'albero. Quando è in forma arborea, l'incantatore può osservare tutto ciò che accade intorno a lui proprio come se fosse in forma normale, e i punti ferita e i bonus ai tiri salvezza rimangono immutati. Ottiene un bonus di armatura naturale +10 alla CA, ma il suo punteggio effettivo di Destrezza è 0 e la sua velocità è di 0 metri. È immune ai colpi critici finché rimane in forma d'albero. Tutti i vestiti indossati e gli oggetti trasportati si trasformano insieme a lui.

È possibile interrompere la *forma arborea* come azione gratuita (invece che come azione standard).

Forma eterea

Trasmutazione
Livello: Chr 9, Mag/Str 9
Raggio di azione: Contatto; vedi testo
Bersaglio: L'incantatore e un'altra creatura toccata per ogni tre livelli
Durata: 1 minuto per livello (I)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Funziona come *transizione eterea*, ma l'incantatore può rendere eteree oltre a se stesso anche altre creature consenzienti (e il loro equipaggiamento) collegate a lui tenendosi per mano. Oltre a se stesso, è in grado di portare sul Piano Etereo un'altra creatura per ogni tre livelli dell'incantatore. Una volta rese eteree, le creature non sono più costrette a rimanere unite a lui.

Quando l'incantesimo ha termine, tutte le creature soggette all'incantesimo sul Piano Etereo fanno ritorno all'esistenza materiale.

Forma gassosa

Trasmutazione
Livello: Aria 3, Brd 3, Mag/Str 3
Componenti: S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura corporea consenziente toccata
Durata: 2 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Il soggetto, assieme a tutto il suo equipaggiamento, diventa inconsistente, nebuloso e traslucido. La sua armatura materiale (compresa l'armatura naturale) diventa inutile, anche se tutti i bonus per taglia, Destrezza, deviazione e i bonus di armatura per effetti di forza (come per l'incantesimo *armatura magica*) permangono. La creatura ottiene riduzione del danno 10/magia e diventa immune al veleno e ai colpi critici; non è in grado di attaccare o lanciare incantesimi che necessitino di componenti verbali, somatiche, materiali o componenti focus finché rimane in *forma gassosa*. (Da notare che questo non esclude alcuni incantesimi che il soggetto potrebbe aver preparato usando i talenti Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili ed Escludere Materiali.) Il soggetto perde anche le sue capacità soprannaturali finché rimane in *forma gassosa*. Se ha un incantesimo di contatto pronto da usare, questo viene scaricato in modo innocuo quando *forma gassosa* ha effetto.

La creatura gassosa non può correre, ma può volare a una velocità di 3 metri (manovrabilità perfetta) ed è in grado di passare attraverso piccoli fori o varchi, perfino tra le fessure, con tutto ciò che indossa o tiene in mano finché l'incantesimo permane. È vulnerabile agli effetti del vento e non può entrare in acqua o in altri liquidi. Inoltre, non può manipolare o attivare oggetti, neppure quelli trasportati insieme alla sua forma gassosa. Gli oggetti che sono attivi continuatamene rimangono attivi, anche se in alcuni casi i loro effetti potrebbero essere dubbi (come quelli che forniscono bonus di armatura o di armatura naturale).

Componente materiale arcana: Un frammento di garza e uno sbuffo di fumo.

Forme animali

Trasmutazione
Livello: Animale 7, Drd 8
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Una creatura consenziente per livello, tutte entro 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Funziona come *metamorfosi*, con la differenza che permette di trasformare fino a una creatura consenziente per livello dell'incantatore in un animale a propria scelta; l'incantesimo non ha effetto se la creatura non è consenziente. Tutte le creature devono assumere lo stesso tipo di forma animale; ad esempio, l'incantatore non può trasformare un soggetto in un falco e un altro in un lupo crudele. I bersagli rimangono in forma animale finché l'incantesimo non svanisce o finché l'incantatore non decide di interrompere l'incantesimo su tutti i soggetti. Inoltre, ogni soggetto può scegliere di riassumere la sua forma normale come azione di round completo; il farlo pone fine all'incantesimo solo su quella creatura. I DV massimi di una forma assunta sono pari ai DV del soggetto o al livello dell'incantatore, quale dei due sia inferiore, fino a un massimo di 20 DV al 20° livello.

Forza del toro

Trasmutazione
Livello: Chr 2, Drd 2, Forza 2, Mag/Str 2, Pal 2
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto diventa più forte. L'incantesimo garantisce un bonus di potenziamento +4 alla Forza, aggiungendo anche i consueti benefici ai tiri per colpire in mischia, ai tiri per i danni in mischia e ad altri usi del modificatore di Forza.

Componente materiale arcana: Alcuni peli o un pizzico di letame di un toro.

Forza del toro di massa

Trasmutazione
Livello: Chr 6, Drd 6, Mag/Str 6
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 per ogni 2 livelli)
Bersagli: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *forza del toro*, ma influenza molteplici creature.

Foschia occultante

Evocazione (Creazione)
Livello: Acqua 1, Aria 1, Chr 1, Drd 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 6 m
Effetto: Nube centrata sull'incantatore che si propaga per 6 m ed è alta 6 m
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Un denso vapore si leva intorno all'incantatore. Una volta creato rimane immobile. Il vapore impedisce ogni tipo di visuale oltre 1,5 metri, inclusa la scurovisione. Una creatura a 1,5 metri di distanza è occultata (gli attacchi hanno il 20% di probabilità di mancare il bersaglio). Le creature ancora più distanti godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e l'attaccante non può usare la vista per localizzare il bersaglio).

Un vento di intensità moderata (16,5 o più km/h), come quello generato dall'incantesimo *folata di vento*, disperde la nebbia in 4 round. Un forte vento (31,5 o più km/h) disperde la nebbia in 1 round. *Palla di fuoco*, *colpo infuocato* o un incantesimo simile disperdono la nebbia nell'area dell'esplosione o delle fiamme. Un *muro di fuoco* disperde la nebbia nell'area in cui può causare danni.

Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

Frantumare

Invocazione [Sonoro]
Livello: Brd 2, Caos 2, Chr 2, Distruzione 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area o Bersaglio: Propagazione del raggio di 1,5 m; oppure un oggetto solido o una creatura cristallina
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto); Volontà nega (oggetto) oppure Tempra dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Frantumare genera un suono forte ed estremamente acuto che manda in pezzi tutti gli

oggetti fragili non magici, riduce in frantumi un singolo oggetto solido e non magico oppure danneggia una creatura cristallina.

Usato come attacco ad area, *frantumare* distrugge gli oggetti non magici di cristallo, vetro, ceramica o porcellana come fiale, bottiglie, ampolle, brocche, finestre, specchi e così via. Tutti gli oggetti di questo tipo entro 1,5 metri di distanza dal punto di origine vanno in mille pezzi. Gli oggetti che pesano più di 0,5 kg per livello dell'incantatore non ne subiscono l'effetto, ma tutti quelli che possiedono le caratteristiche suddette vengono frantumati.

In alternativa, si può dirigere *frantumare* contro un singolo oggetto solido a prescindere dalla sua composizione, ma che pesi fino a 5 kg per livello dell'incantatore.

Lanciato contro una creatura cristallina (di qualsiasi peso), *frantumare* infligge 1d6 danni sonori per livello dell'incantatore (massimo 10d6), concedendo un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni.

Componente materiale arcana: Un frammento di mica.

Frastornare

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 0, Mag/Str 0
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura umanoide con 4 DV o meno
Durata: 1 round
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo ammaliamento annebbia la mente di una creatura umanoide con 4 Dadi Vita o meno in modo da non farle compiere alcuna azione. Non ha però effetto sugli umanoidi con 5 DV o più. Il soggetto frastornato non è stordito, quindi chi lo attacca non ottiene alcun vantaggio speciale contro di lui.

Componente materiale: Un ciuffo di lana o di una sostanza simile.

Frastornare mostri

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 2, Mag/Str 2
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 per ogni livello)
Bersaglio: Una creatura vivente con 6 DV o meno

Funziona come *frastornare*, ma può avere effetto su una creatura vivente di qualsiasi tipo. Le creature con 7 o più DV non ne vengono influenzate.

Freccia acida di Melf

Evocazione (Creazione) [Acido]
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: Una freccia d'acido
Durata: 1 round + 1 round per ogni 3 livelli
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Una freccia d'acido magica scaturisce dalla mano dell'incantatore dirigendosi sul bersaglio. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. La freccia infligge 2d4 danni da acido, senza danni da spargimento. Per ogni tre livelli dell'incantatore (fino a un massimo di 18°) l'acido, a meno che non venga in qualche modo neutralizzato, dura per un altro round infliggendo altri 2d4 danni.

Componente materiale: Foglie di rabarbaro in polvere e lo stomaco di una vipera.

Focus: Un dardo.

Freccia infuocata

Trasmutazione [Fuoco]
Livello: Mag/Str 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)
Bersaglio: Cinquanta proiettili, di cui tutti devono essere in contatto l'uno con l'altro al momento del lancio
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore rende delle normali munizioni (come frecce, quadrelli, shuriken e pietre) proiettili infuocati. Ogni munizione infligge 1d6 danni da fuoco extra a qualsiasi bersaglio che colpisca. Un proiettile infuocato può facilmente incendiare un oggetto o una struttura infiammabile, ma non riuscirà a far prender fuoco a una creatura che colpisce.

Componente materiale: Una goccia d'olio e un frammento di pietra focaia.

Fulmine

Invocazione [Elettricità]
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 36 m
Area: Linea di 36 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore genera una terribile scarica di energia elettrica che infligge 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 10d6) ad ogni creatura presente all'interno dell'area. Il *fulmine* scaturisce dalla punta delle dita dell'incantatore.

Il *fulmine* incendia qualsiasi combustibile e danneggia qualunque oggetto sulla sua strada. È in grado di sciogliere i metalli con un basso punto di fusione come il piombo, l'oro, il rame, l'argento e il bronzo. Se il danno causato ad una barriera sulla traiettoria del fulmine è sufficiente a distruggerla permettendogli di passarvi attraverso, il fulmine proseguirà oltre di essa se il raggio di azione dell'incantesimo lo permette; altrimenti si fermerà come qualsiasi altro effetto magico.

Componente materiale: Un ciuffo di pelo e una verga di cristallo, ambra o vetro.

Fuorviare

Illusione (Finzione, Mascheramento)
Livello: Brd 5, Fortuna 6, Inganno 6, Mag/Str 6
Componenti: S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio/Effetto: Incantatore/un duplicato illusorio
Durata: 1 round per livello (I) e concentrazione + 3 round; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà dubita (se si interagisce); vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Appare un duplicato illusorio (come per *immagine maggiore*, una finzione) dell'incantatore, il quale allo stesso tempo diventa invisibile (come nel caso di *invisibilità superiore*, un mascheramento). L'incantatore è quindi libero di muoversi a piacimento mentre il suo duplicato si allontana. Il duplicato appare entro i limiti del raggio di azione dell'incantesimo, e in seguito si muove secondo le intenzioni dell'incantatore (che richiede una certa concentrazione che inizia nel primo round dopo il lancio). È anche possibile far apparire l'illusione esattamente dove l'incantatore si trova per evitare che eventuali osservatori si accorgano che l'immagine è apparsa nel momento in cui l'incantatore diventa invisibile. L'incantatore e la finzione possono poi muoversi in direzioni differenti. Il duplicato si muove alla velocità dell'incantatore, può parlare e gesticolare come se fosse reale, ma non è in grado di attaccare o lanciare incantesimi, ma può fingere di farlo.

Il duplicato illusorio dura per tutto il tempo in cui l'incantatore si concentra su di esso, più 3 round aggiuntivi. Dopo che l'incantatore interrompe la sua concentrazione, il duplicato illusorio continua a svolgere la stessa attività (ad esempio, scappare lungo un corridoio) fino a che non si esaurisce la durata dell'incantesimo. L'effetto di *invisibilità superiore* dura 1 round per livello, indipendentemente dalla concentrazione.

Gabbia di forza

Invocazione [Forza]
Livello: Mag/Str 7
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: Gabbia di sbarre (cubo con spigolo di 6 m) o cella senza finestre (cubo con spigolo di 3 m)
Durata: 2 ore per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo potente incantesimo genera una prigione cubica immobile e invisibile fatta di sbarre di forza o solide pareti di forza (a scelta dell'incantatore).

Le creature all'interno dell'area vengono catturate e imprigionate, a meno che non siano troppo grosse per essere contenute all'interno, nel qual caso l'incantesimo fallisce automaticamente. Il teletrasporto e le altre forme di viaggio astrale possono essere una via di fuga, tuttavia le pareti o le sbarre di forza si estendono anche sul Piano Etereo, rendendo impossibile il viaggio etereo.

Gabbia di forza, proprio come *muro di forza*, resiste a *dissolvi magie* ma è vulnerabile a *disintegrazione* e può essere distrutto da una *sfera annientatrice* o da una *verga della cancellazione*.

Gabbia di sbarre: Questa versione dell'incantesimo crea un cubo con spigolo di 6 metri delimitato da bande di forza (simile all'incantesimo *muro di forza*) che fungono da sbarre. Le sbarre sono larghe 1,25 cm con una distanza di 1,25 cm l'una dall'altra. Qualsiasi creatura in grado di passare attraverso uno spazio così piccolo può fuggire, mentre gli altri sono rinchiusi. Non è possibile attaccare con un'arma una creatura in una gabbia di sbarre a meno che l'arma non possa passare tra le sbarre. Anche contro tali armi (comprese frecce e simili attacchi a distanza), una creatura in una gabbia di sbarre ottiene copertura. Tutti gli incantesimi e le armi a soffio possono passare attraverso le sbarre.

Cella senza finestre: La cella è un cubo con spigolo di 3 metri con nessuna apertura per entrare o uscire. Solide pareti di forza chiudono l'accesso da tutti e sei i lati.

Componente materiale: Polvere di rubino del valore di 1.500 mo che viene lanciata in aria e poi scompare al momento del lancio dell'incantesimo.

Gelare il metallo

Trasmutazione [Freddo]
Livello: Drd 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Equipaggiamento in metallo di una creatura per ogni due livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra; oppure 12,5 kg di metallo per livello che deve trovarsi a una distanza massima di 9 m
Durata: 7 round
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Gelare il metallo rende il metallo estremamente freddo. I metalli incustoditi non magici non ottengono tiri salvezza, mentre quelli magici hanno diritto a un tiro salvezza contro l'incantesimo (i tiri salvezza degli oggetti magici sono riportati nella *Guida del* DUNGEON MASTER). Un oggetto posseduto da una creatura usa il bonus al tiro salvezza di quella creatura a meno che il proprio non sia più alto.

Una creatura subisce danni da freddo se il suo equipaggiamento viene raggelato. Subisce pieni danni se è colpita la sua armatura o se porta, impugna, indossa o tocca del metallo pari almeno a un quinto del suo peso. Subisce invece danni minimi (1 o 2 danni; vedi tabella) se non indossa armatura di metallo e se il metallo che porta addosso non raggiunge un quinto del suo peso.

Nel primo round di effetto dell'incantesimo il metallo diventa freddo e sgradevole da toccare, ma non infligge danni (effetto che si ripete anche nell'ultimo round di durata dell'incantesimo). Nel secondo e nel penultimo round, il gelo del metallo infligge danni e dolore. Nel terzo, quarto e quinto round il metallo è ghiacciato e infligge danni superiori, secondo la tabella sotto riportata.

Round	Temperatura del metallo	Danni
1	Freddo	Nessuno
2	Gelido	1d4 danni
3-5	Ghiacciato	2d4 danni
6	Gelido	1d4 danni
7	Freddo	Nessuno

Qualunque calore intenso a sufficienza da danneggiare la creatura nega i danni da freddo generati dall'incantesimo su una base punto per punto e viceversa. Ad esempio, se il tiro per i danni di *gelare il metallo* infligge 5 danni da freddo e la creatura si tuffa in un *muro di fuoco* nello stesso round e subisce 8 danni da fuoco, la creatura in questione finirebbe per non subire alcun danno da freddo e solo 3 danni da fuoco. Sott'acqua *gelare il metallo* non infligge danni, ma attorno al metallo che subisce l'effetto si forma subito del ghiaccio, che lo rende molto più galleggiante.

Gelare il metallo contrasta e dissolve *riscaldare il metallo*.

Giara magica

Necromanzia
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 ora per livello oppure finché l'incantatore non torna nel suo corpo
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Lanciando *giara magica*, l'incantatore è in grado di trasferire la propria anima all'interno di una gemma o di un cristallo grande (conosciuti come *giara magica*), lasciando il suo corpo senza vita. Da lì può tentare di prendere possesso di un corpo nelle vicinanze, imprigionando l'anima del suo possessore all'interno della *giara magica* stessa. Può fare poi ritorno all'interno della giara (restituendo così l'anima intrappolata al suo corpo) e tentare di possederne un altro. L'incantesimo ha temine nel momento in cui l'anima dell'incantatore fa ritorno al suo corpo originale (lasciando vuoto il ricettacolo).

Per lanciare questo incantesimo, la *giara magica* deve essere all'interno del raggio di azione e l'incantatore deve conoscere la sua esatta posizione, anche se non è necessario che sia in linea di visuale o di effetto. Quando al momento del lancio l'anima si trasferisce altrove, il corpo viene lasciato, come chiunque potrebbe confermare, senza vita.

Dall'interno della *giara magica* l'incantatore è in grado di percepire e attaccare qualunque forma di vita si avvicini entro 3 metri per livello dell'incantatore (e sullo stesso piano di esistenza). Non è necessaria la linea di effetto fra la giara e il bersaglio. Non è comunque possibile determinare l'esatto tipo di creatura o la sua posizione. All'interno di un gruppo di creature viventi l'incantatore è però in grado di percepire una differenza di 4 o più DV tra una creatura e l'altra e determinare se una forza vitale è animata da energia positiva o negativa. (I non morti sono animati da energia negativa, e solo i non morti senzienti hanno, o sono, anime).

Ad esempio, se due personaggi di 10° livello stanno attaccando un gigante delle colline (12 DV) e quattro ogre (4 DV), l'incantatore potrebbe determinare che nel raggio di azione sono presenti tre energie vitali più forti e quattro più deboli, tutte con energia positiva. L'incantatore può scegliere se attaccare una delle creature più forti o una di quelle più deboli, ma quale di loro egli tenta di possedere è determinato casualmente.

Tentare di possedere un corpo è un'azione di round completo. Viene bloccata da *protezione dal male* o da simili interdizioni. Se la vittima fallisce un tiro salvezza sulla Volontà, l'incantatore riesce a possedere il suo corpo, intrappolando la sua anima all'interno della *giara magica*. Se l'incantatore non riesce a ottenere il corpo desiderato, la sua forza vitale rimane all'interno della *giara magica*, e ulteriori tentativi di possedere quella vittima falliscono automaticamente.

Se l'incantatore ha successo, la propria forza vitale invade il corpo bersaglio, e l'anima dell'ospite viene imprigionata nella *giara magica*. L'incantatore mantiene i propri valori di Intelligenza, Saggezza, Carisma, livello, classe, bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base, allineamento e capacità mentali. Il corpo mantiene i propri valori di Forza, Destrezza, Costituzione, punti ferita, capacità naturali e capacità automatiche. Per esempio, il corpo di un pesce respira in acqua e il corpo di un troll rigenera. Un corpo con arti aggiuntivi non permette all'incantatore di effettuare un numero superiore di attacchi (o di rendere più vantaggiosi i suoi attacchi con due armi). L'incantatore non può decidere di attivare capacità straordinarie o soprannaturali della creatura. Gli incantesimi e le capacità magiche della creatura non rimangono nel corpo.

Come azione standard, l'incantatore può anche fare ritorno liberamente all'interno della *giara magica*, se questa si trova entro il raggio di azione, restituendo così l'anima che la giara conteneva al suo corpo originale. L'incantesimo ha termine nel momento in cui l'anima dell'incantatore torna dalla giara al proprio corpo.

Se il corpo ospite viene ucciso, l'incantatore torna all'interno della *giara magica*, sempre che si trovi entro il raggio di azione dell'incantesimo, e la forza vitale dell'ospite

se ne va con lui (il che significa che è morto). Se il corpo ospite viene ucciso al di fuori del raggio, muoiono entrambi. Qualsiasi forza vitale che non abbia più un posto in cui tornare è da considerarsi morta.

Se nel momento in cui l'incantesimo ha termine l'incantatore è ancora all'interno della *giara magica*, la sua anima torna al suo corpo originale (o muore, se quest'ultimo è al di fuori del raggio di azione o è stato distrutto). Se nel momento in cui l'incantesimo ha termine l'incantatore è ancora all'interno di un ospite, fa ugualmente ritorno al suo corpo (o muore, se si trova fuori dal raggio rispetto alla sua posizione attuale). Lo stesso vale anche per l'anima intrappolata all'interno della giara magica (la quale, se si trova fuori dal raggio di azione, muore). Distruggere il ricettacolo pone fine alla magia, e l'incantesimo può essere dissolto in presenza della giara o del corpo ospite.

Focus: Una gemma o un cristallo del valore di almeno 100 mo.

Giusto potere

Trasmutazione
Livello: Chr 5, Forza 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

L'altezza dell'incantatore raddoppia immediatamente, e il suo peso aumenta di un fattore di otto. La sua taglia diventa più grande di una categoria, ed egli ottiene un bonus di taglia +8 alla Forza e un bonus di taglia +4 alla Costituzione. Inoltre, ottiene un bonus di potenziamento +4 alla sua armatura naturale. Guadagna riduzione del danno 5/male (se generalmente incanala energia positiva) o riduzione del danno 5/bene (se generalmente incanala energia negativa). Al 12° livello questa riduzione del danno diventa 10/male o 10/bene, e al 15° livello diventa 15/male o 15/bene (il massimo). Il suo modificatore di taglia alla CA e gli attacchi cambiano in base alla nuova categoria di taglia (se la sua taglia originaria era Minuta, Minuscola, Piccola, Media o Grande, il suo modificatore diminuisce di 1; altrimenti, vedi "Modificatore di taglia", pagina 134).

Utilizzare la Tabella 8-4: "Taglia delle creature e scala" per determinare il suo nuovo spazio e la portata. Questo incantesimo non modifica la velocità.

Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, l'incantatore raggiunge la massima taglia possibile e può effettuare una prova di Forza (sfruttando la sua Forza accresciuta) per rompere qualsiasi forma di contenimento nel processo. Se fallisce, è costretto senza alcun danno dai materiali che lo contengono: l'incantesimo non può schiacciare l'incantatore aumentandone la taglia.

Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato dall'incantatore viene allo stesso modo ingrandito dall'incantesimo. Le armi da mischia e da tiro infliggono più danni (vedi *Guida del* DUNGEON MASTER). Altre proprietà magiche non vengono influenzate da questo incantesimo. Qualsiasi oggetto ingrandito che non è più in possesso dell'incantatore (incluso un proiettile o un'arma da lancio) ritorna istantaneamente alla sua taglia normale. Questo significa che le armi da lancio infliggono i loro danni normali (i proiettili infliggono danni in base alla taglia dell'arma che li ha tirati).

Molteplici effetti magici che aumentano la taglia non sono cumulativi, che significa (tra le altre cose) che non è possibile usare un secondo lancio di questo incantesimo per aumentare ulteriormente la propria taglia mentre si è ancora sotto l'effetto del primo lancio.

Glifo di interdizione

Abiurazione
Livello: Chr 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio o Area: Oggetto toccato o fino a 0,45 m² per livello
Durata: Permanente finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No (oggetto) e Sì; vedi testo

Questa potente iscrizione infligge danni a coloro che entrano, oltrepassano o aprono un oggetto o un'area protetti. Un *glifo* può essere messo a guardia di un ponte, di un passaggio, impedire l'accesso a un portale, proteggere con una trappola uno scrigno o una scatola e così via.

È l'incantatore a stabilire le condizioni della protezione. Normalmente ogni creatura che entri nell'area protetta o apra l'oggetto protetto senza pronunciare una parola d'ordine (stabilita dall'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo) subisce la magia incamerata nel *glifo*. In alternativa o in aggiunta a una parola di attivazione, i *glifi* possono essere anche regolati su caratteristiche fisiche (altezza o peso), tipo e sottotipo, o genere di creatura (come drow, aberrazione o drago rosso). Oppure possono essere regolati per quanto concerne il bene, il male, la legge, il caos o per lasciare passare coloro che appartengono alla propria religione. Non possono essere invece regolati in base alla classe, ai Dadi Vita o al livello. I *glifi* reagiscono normalmente alle creature invisibili ma non vengono invece attivati da coloro che li oltrepassano in forma eterea. Non è possibile porre *glifi* multipli all'interno della stessa area. Tuttavia, se un mobiletto ha tre cassetti, ognuno può essere protetto da un *glifo* diverso.

Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore deve tracciare una linea fiocamente scintillante attorno al sigillo di protezione. Il *glifo* può essere tracciato in qualsiasi forma che rientri nei limiti dell'area che è in grado di coprire. Quando l'incantesimo è completato, il *glifo* e i disegni tracciati diventano pressoché invisibili.

I *glifi* non possono subire l'effetto o essere oltrepassati da mezzi di scansione fisici o magici, ma possono essere dissolti. *Fuorviare*, *metamorfosi* e *anti-individuazione* (e simili effetti magici) possono imbrogliare un *glifo*, anche se i camuffamenti non magici e simili non ci riescono.

Lettura del magico consente di identificare un *glifo di interdizione* effettuando una prova di Sapienza Magica con CD 13. Identificare il *glifo* non significa tuttavia scaricarlo; permette però di sapere la sua natura di base (versione, tipo di danni che provoca, quale incantesimo contiene).

Il DM può decidere che i *glifi* disponibili per un incantatore dipendano dalla sua divinità. In base alle regole sulla ricerca magica nella *Guida del* DUNGEON MASTER, potrebbe ottenere ulteriori *glifi* disponibili in seguito.

Nota: Le trappole magiche come *glifo di interdizione* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può utilizzare la sua abilità Cercare per trovare il *glifo* e l'abilità Disattivare Congegni per neutralizzarla. La CD in ogni caso è 25 + il livello dell'incantesimo oppure 28 per il *glifo di interdizione*.

In base alla versione scelta, un *glifo* può colpire con un'esplosione l'intruso oppure attivare un incantesimo.

Glifo esplosivo: Un'esplosione infligge 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8) all'intruso e a tutti coloro che si trovano entro 1,5 metri da lui. I danni inflitti possono essere da acido, elettricità, freddo, fuoco o sonori (a scelta dell'incantatore al momento del lancio). Chi subisce i danni può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzarli. Contro questo effetto si applica la resistenza agli incantesimi.

Glifo incantato: L'incantatore può celare all'interno del glifo qualsiasi incantesimo di 3° livello o inferiore che sia dannosa e che lui conosca. Tutte le caratteristiche dell'incantesimo dipendenti dal livello vengono calcolate in base al livello dell'incantatore al momento del lancio. Se l'incantesimo agisce su un bersaglio, il bersaglio in questione sarà l'intruso. Se l'incantesimo ha un'area o un effetto amorfo (una nuvola, ad esempio), l'area o l'effetto vengono centrati sull'intruso. Se l'incantesimo evoca delle creature, queste compaiono più vicino possibile all'intruso e lo attaccano. I tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi funzionano normalmente, con l'eccezione della CD, che è regolata sul livello dell'incantesimo celato nel *glifo*.

Componente materiale: L'incantatore traccia il *glifo* con l'incenso, che deve prima essere sparso con polvere di diamante del valore di almeno 200 mo.

Glifo di interdizione superiore

Abiurazione
Livello: Chr 6

Funziona come *glifo di interdizione*, ma il *glifo esplosivo superiore* infligge fino a 10d8 danni, e il *glifo incantato superiore* può contenere un incantesimo fino al 6° livello.

Componente materiale: L'incantatore traccia il *glifo* con l'incenso, che deve prima es-

sere sparso con polvere di diamante del valore di almeno 400 mo.

Globo di invulnerabilità

Abiurazione
Livello: Mag/Str 6

Funziona come *globo di invulnerabilità inferiore*, ma è in grado di escludere anche incantesimi ed effetti magici di 4° livello.

Globo di invulnerabilità inferiore

Abiurazione
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 3 m
Area: Emanazione sferica del raggio di 3 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Una sfera magica immobile e dotata di una debole luminescenza circonda l'incantatore escludendo gli effetti di qualunque magia fino al 3° livello. L'area o l'effetto di tali incantesimi non influenza l'area del *globo di invulnerabilità inferiore*. Questi incantesimi semplicemente non hanno effetto su qualsiasi bersaglio si trovi all'interno del globo. Gli effetti esclusi comprendono capacità magiche e incantesimi o effetti magici derivanti da oggetti. Qualunque tipo di incantesimo può comunque essere lanciato attraverso o all'esterno del globo magico. Gli incantesimi di 4° livello o superiore non subiscono l'effetto del globo, né lo subiscono gli incantesimi già attivi quando viene lanciato il globo. Quest'ultimo può essere distrutto da un *dissolvi magie* lanciato specificatamente su di esso, e non ad area di effetto. L'incantatore può uscire e tornare all'interno del globo senza penalità.

Da notare che gli incantesimi non vengono annullati a meno che i loro effetti non interessino l'area del globo, e anche in quel caso non vengono dissolti, ma semplicemente soppressi. Ad esempio, le creature all'interno del globo vedrebbero comunque un'*immagine speculare* creata da un incantatore che si trovi all'esterno. Se l'incantatore in questione entrasse nel globo, le immagini svanirebbero per riapparire nel momento in cui ne uscisse. Allo stesso modo, un incantatore nell'area di effetto di un incantesimo *luce* avrebbe comunque luce a sufficienza per vedere, anche se la parte di area di effetto all'interno del globo non è illuminata.

Se un incantesimo presenta differenze di livello a seconda della classe del personaggio che lo lancia, si usa il livello appropriato all'incantatore per determinare se il *globo di invulnerabilità inferiore* è in grado di fermarlo.

Componente materiale: Una piccola sfera di vetro o cristallo che si frantuma al termine dell'incantesimo.

Grazia del gatto

Trasmutazione
Livello: Brd 2, Drd 2, Mag/Str 2, Rgr 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura trasmutata diventa più aggraziata, agile e coordinata. L'incantesimo fornisce un bonus di potenziamento +4 alla Destrezza, aggiungendo anche i relativi benefici alla CA, ai tiri salvezza sui Riflessi e agli altri usi del modificatore di Destrezza.

Componente materiale: Un ciuffo di pelo di gatto.

Grazia del gatto di massa

Trasmutazione
Livello: Brd 6, Drd 6, Mag/Str 6
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *grazia del gatto*, ma influenza molteplici creature.

Grido

Invocazione [Sonoro]
Livello: Brd 4, Mag/Str 4
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 9 m
Area: Esplosione a forma di cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale o Riflessi nega (oggetto); vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore emette un urlo fortissimo che assorda e danneggia tutte le creature sulla sua traiettoria. Qualsiasi creatura all'interno dell'area viene assordata per 2d6 round e subisce 5d6 danni sonori. Un tiro salvezza effettuato con successo nega la sordità e dimezza i danni. Qualsiasi oggetto fragile o di cristallo e qualsiasi creatura cristallina subisce 1d6 danni sonori per livello dell'incantatore (massimo 15d6). Alle creature colpite è concesso un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni, e le creature che tengono in mano oggetti fragili possono impedire che questi siano danneggiati superando un tiro salvezza sui Riflessi.

L'incantesimo *grido* non può penetrare l'incantesimo *silenzio*.

Grido superiore

Invocazione [Sonoro]
Livello: Brd 6, Mag/Str 8
Componenti: V, S, F
Raggio di azione: 18 m
Tiro salvezza: Tempra parziale o Riflessi nega (oggetto); vedi testo

Funziona come *grido*, ma questo cono infligge 10d6 danni sonori (o 1d6 danni sonori per livello dell'incantatore, massimo 20d6, contro gli oggetti cristallini o fragili esposti o le creature cristalline). Rende anche le vittime stordite per 1 round e assordate per 4d6 round. Una creatura nell'area del cono può negare lo stordimento e dimezzare sia i danni che la durata della sordità superando un tiro salvezza sulla Tempra. Una creatura che ha in mano un oggetto vulnerabile può tentare un tiro salvezza sui Riflessi per negare i danni sull'oggetto.

Focus arcano: Un piccolo corno di metallo o avorio.

Guarigione

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 6, Drd 7, Guarigione 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Guarigione permette di infondere un flusso di energia positiva in una creatura per curare le sue malattie e le sue ferite. L'incantesimo termina immediatamente tutte le seguenti condizioni avverse che potrebbero affliggere il bersaglio: abbagliato, accecato, affaticato, ammalato, assordato, avvelenato, *confuso*, danni alle caratteristiche, esausto, frastornato, infermo, nauseato, soggetto a demenza, soggetto a *regressione mentale* e stordito. Cura anche 10 danni per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 150 danni al 15° livello.

Guarigione non rimuove livelli negativi e non ripristina livelli o punteggi di caratteristica risucchiati permanentemente.

Se utilizzato contro una creatura non morta, *guarigione* funziona come *ferire*.

Guarigione di massa

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 9, Guarigione 9
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *guarigione*, tranne che per quanto indicato nelle statistiche sopra. Il numero massimo di punti ferita ripristinati per ogni creatura è 250.

Guarire cavalcatura

Evocazione (Guarigione)
Livello: Pal 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Cavalcatura toccata dall'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Funziona come *guarigione*, ma ha effetto solo sulla cavalcatura speciale del paladino (generalmente un cavallo da guerra).

Guida
Divinazione
Livello: Chr 0, Drd 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo infonde nel soggetto un tocco divino che lo guida nelle sue azioni. La creatura ottiene un bonus di competenza +1 su un unico tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di abilità. La creatura deve scegliere come utilizzare il bonus prima di effettuare il tiro a cui intende applicarlo.

Guscio anti-vegetali
Abiurazione
Livello: Drd 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 3 m
Area: Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il *guscio anti-vegetali* crea una barriera mobile e invisibile che protegge tutte le creature al suo interno dagli attacchi di creature vegetali e piante animate. Come in molti incantesimi di abiurazione, spingere una barriera contro una creatura che ne viene tenuta all'esterno provoca il cedimento della barriera (vedi "Abiurazione", pagina 172).

Guscio anti-vita
Abiurazione
Livello: Animale 6, Chr 6, Drd 6
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 3 m
Area: Emanazione del raggio di 3 m centrato sull'incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un campo di energia mobile di forma semisferica che blocca l'accesso a gran parte delle creature viventi. L'effetto respinge aberrazioni, animali, bestie magiche, draghi, folletti, giganti, melme, parassiti, umanoidi, umanoidi mostruosi e vegetali, ma non costrutti, elementali, esterni o non morti. Vedi il *Manuale dei Mostri* per la descrizione dei diversi tipi di creature.

Questo incantesimo può essere utilizzato solo per difendersi, e non per attaccare; spingere una barriera di abiurazione contro una creatura che ne viene tenuta all'esterno provoca il cedimento della barriera (vedi "Abiurazione", pagina 172).

Identificare
Divinazione
Livello: Brd 1, Magia 2, Mag/Str 1
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Contatto
Bersagli: Un oggetto toccato
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo determina tutte le proprietà magiche di un singolo oggetto magico, compreso il meccanismo che attiva tali funzioni (se appropriato) e quante cariche rimangono (se ve ne sono).

Identificare non funziona quando usato su un artefatto (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per i dettagli sugli artefatti).

Componente materiale arcana: Una perla del valore di almeno 100 mo, polverizzata e mescolata nel vino assieme a una piuma di gufo; la mistura deve essere bevuta prima del lancio dell'incantesimo.

Immagine maggiore
Illusione (Finzione)
Livello: Brd 3, Mag/Str 3
Durata: Concentrazione + 3 round

Funziona come *immagine silenziosa*, tranne che nell'effetto dell'incantesimo sono incluse anche le illusioni sonore, olfattive e termiche. Concentrandosi è possibile per l'incantatore muovere l'immagine entro il raggio di azione.

L'immagine scompare se viene colpita da un avversario, a meno che non la si faccia reagire nel modo appropriato.

Immagine minore
Illusione (Finzione)
Livello: Brd 2, Mag/Str 2
Durata: Concentrazione + 2 round

Funziona come *immagine silenziosa*, tranne che questo incantesimo include alcuni semplici suoni, ma non un discorso comprensibile.

Immagine permanente
Illusione (Finzione)
Livello: Brd 6, Mag/Str 6
Effetto: Finzione che non può estendersi oltre un cubo con spigolo di 6 m + un cubo con spigolo di 3 m per livello (F)
Durata: Permanente (I)

Funziona come *immagine silenziosa*, tranne che la finzione include elementi visivi, uditivi, olfattivi e termici, e l'incantesimo è permanente. Concentrandosi è possibile per l'incantatore muovere l'immagine entro i limiti del raggio di azione, ma essa rimane statica quando egli interrompe la concentrazione.

Componente materiale: Un ciuffo di pelliccia e della polvere di giada del valore di 100 mo.

Immagine persistente
Illusione (Finzione)
Livello: Brd 5, Mag/Str 5
Durata: 1 minuto per livello (I)

Funziona come *immagine silenziosa*, tranne che la finzione include componenti visivi, uditivi, olfattivi e termici, e segue le istruzioni indicate dall'incantatore. La finzione segue le sue istruzioni senza che l'incantatore debba concentrarsi su di esse. L'illusione può includere discorsi comprensibili se l'incantatore lo desidera. Ad esempio, è possibile creare l'illusione di un gruppo di orchi che gioca a carte e comincia a litigare fino a che non scoppia una rissa.

Componente materiale: Un ciuffo di pelliccia e parecchi granelli di sabbia.

Immagine programmata
Illusione (Finzione)
Livello: Brd 6, Mag/Str 6
Effetto: Finzione visiva che non può estendersi oltre un cubo con spigolo di 6 m + un cubo con spigolo di 3 m per livello (F)
Durata: Permanente finché non viene attivato, poi 1 round per livello

Funziona come *immagine silenziosa*, tranne che la finzione di questo incantesimo si attiva quando si verifica una condizione specifica. La finzione include elementi visivi, uditivi, olfattivi e termici e anche un discorso comprensibile.

La condizione di attivazione (che potrebbe essere una parola particolare) viene specificata al momento del lancio. L'evento che attiva l'illusione può essere generale o specifico e dettagliato quanto si vuole, ma deve basarsi su un'attivazione udibile, tattile, olfattiva o visiva. L'attivazione non può basarsi su qualità non percepibili attraverso i sensi, come l'allineamento (vedi *bocca magica* per ulteriori dettagli su tali condizioni di attivazione).

Componente materiale: Un ciuffo di pelliccia e polvere di giada per un valore di 25 mo.

Immagine proiettata
Illusione (Ombra)
Livello: Brd 6, Mag/Str 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Un duplicato ombra
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore attinge energia dal Piano delle Ombre per creare una versione illusoria quasi-reale di se stesso, che assomiglia, suona e odora come lui, ma è intangibile. L'immagine proiettata ripete le sue azioni (discorsi compresi), a meno che l'incantatore non le ordini di agire diversamente (che è un'azione di movimento).

L'incantatore può vedere attraverso gli occhi e sentire attraverso le orecchie dell'immagine come se si trovasse nella sua stessa posizione, e durante il proprio turno può passare dall'usare i sensi dell'immagine all'usare i propri, o viceversa, come azione gratuita. Quando utilizza i sensi dell'immagine, il corpo dell'incantatore è considerato accecato e assordato.

Se lo desidera, qualsiasi incantesimo che lancia il cui raggio di azione sia a contatto o maggiore può scaturire dall'immagine proiettata invece che da lui. L'immagine può lanciare su se stessa solo incantesimi di illusione. Gli incantesimi hanno effetto su altri bersagli normalmente, nonostante abbiano origine dall'immagine proiettata.

Gli oggetti sono influenzati dall'immagine proiettata come se avessero effettuato con successo il loro tiro salvezza sulla Volontà.

L'incantatore deve mantenere costantemente una linea di effetto tra sé e l'immagine proiettata. Se la linea di effetto è ostruita, l'incantesimo ha termine. Se si usa *porta dimensionale*, *spostamento planare*, *teletrasporto* o simili incantesimi che interrompono la linea di effetto, anche solo per un attimo, l'incantesimo ha termine.

Componente materiale: Una replica in miniatura dell'incantatore (una bambola), che costa 5 mo per essere creata.

Immagine silenziosa

Illusione (Finzione)
Livello: Brd 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m +12 m per livello)
Effetto: Finzione visiva che non può estendersi oltre quattro cubi con spigolo di 3 m + un cubo con spigolo di 3 m per livello (F)
Durata: Concentrazione
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea l'illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come viene visualizzata dall'incantatore. L'illusione non crea suoni, odori, sensazioni tattili o di temperatura. L'incantatore può muovere l'immagine entro i limiti dell'area di effetto.

Focus: Un ciuffo di pelliccia.

Immagine speculare

Illusione (Finzione)
Livello: Brd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale; vedi testo
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

Dal nulla scaturiscono diversi duplicati illusori dell'incantatore, che rendono difficile per i nemici determinare chi attaccare. Le finzioni rimangono vicino all'incantatore e scompaiono una volta colpite.

Immagine speculare crea 1d4 immagini più una per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo otto immagini). Queste finzioni si separano dall'incantatore e rimangono in gruppo, ognuna entro 1,5 metri dall'incantatore o da un'altra finzione. L'incantatore può entrare e attraversare una *immagine speculare*. Quando l'incantatore e le sue *immagini speculari* si separano, gli osservatori non possono usare la vista o l'udito per determinare quale sia l'incantatore e quale l'immagine. Le finzioni possono anche intersecarsi tra loro. Esse infatti copiano le azioni dell'incantatore, fingendo ad esempio di lanciare un incantesimo mentre lui lo sta lanciando, di bere una pozione mentre è lui a farlo, di levitare mentre lui levita e così via.

I nemici che tentano di attaccare o di lanciare incantesimi contro l'incantatore devono scegliere a caso fra bersagli non distinguibili fra loro. Come regola generica, si tira a caso per determinare se il bersaglio è reale o una finzione. Ogni attacco riuscito contro una finzione la distrugge. La CA di un'immagine è 10 + il modificatore di taglia dell'incantatore + il modificatore di Destrezza dell'incantatore. Le finzioni sembrano reagire normalmente agli incantesimi ad area (se colpite da una *palla di fuoco*, ad esempio, appaiono bruciacchiate o morte).

Mentre si muove, l'incantatore può fondersi e separarsi da altre finzioni in modo tale che un nemico che abbia capito quale immagine sia reale venga nuovamente confuso.

Chi attacca deve essere in grado di vedere le immagini per essere ingannato. Se l'incantatore è invisibile o se chi lo attacca chiude gli occhi, l'incantesimo non ha alcun effetto, anche se essere incapaci di vedere comporta le stesse penalità che essere accecato.

Immunità agli incantesimi

Abiurazione
Livello: Chr 4, Forza 4, Protezione 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura protetta è immune agli effetti di un incantesimo specifico per ogni quattro livelli dell'incantatore. L'incantesimo deve essere di 4° livello o inferiore. La creatura ha praticamente una resistenza agli incantesimi imbattibile per quanto riguarda l'incantesimo o gli incantesimi specificati. Naturalmente, questa immunità non la protegge dagli incantesimi per i quali non si applica la resistenza agli incantesimi. *Immunità agli incantesimi* protegge dagli incantesimi, dagli effetti magici di oggetti magici e dalle capacità magiche innate delle creature. Non protegge da capacità soprannaturali o straordinarie, come armi a soffio e attacchi con lo sguardo. Questa protezione vale solo contro un incantesimo particolare, non contro un certo dominio o una scuola di magia o un gruppo di incantesimi che hanno effetti simili. Quindi, una creatura immune al *fulmine* è ancora vulnerabile a incantesimi come *stretta folgorante* e *catena di fulmini*. Una creatura può essere sotto l'effetto di un solo incantesimo *immunità agli incantesimi* o *immunità agli incantesimi superiore* alla volta.

Immunità agli incantesimi superiore

Abiurazione
Livello: Chr 8

Funziona come *immunità agli incantesimi*, ma l'immunità si applica agli incantesimi di 8° livello o inferiore.

Una creatura può avere attivo su di sé un solo *immunità agli incantesimi* o *immunità agli incantesimi superiore* alla volta.

Implosione

Invocazione
Livello: Chr 9, Distruzione 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Una creatura corporea per round
Durata: Concentrazione (fino a 4 round)
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di creare una risonanza distruttiva nel corpo fisico di una creatura. Per ogni round in cui si concentra, può far sì che una creatura collassi su se stessa, uccidendola. (Questo effetto, in quanto istantaneo, non può essere dissolto).

L'incantatore può scegliere come bersaglio una particolare creatura una sola volta per ogni lancio dell'incantesimo.

Implosione non ha effetto su creature in forma gassosa o su creature incorporee.

Imprigionare

Abiurazione
Livello: Mag/Str 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando l'incantatore lancia *imprigionare*, la creatura toccata viene sepolta in una sfera magica nelle profondità della terra, in uno stato di animazione sospesa (vedi l'incantesimo *stasi temporale*). La vittima rimane dov'è fino a quando nel luogo in cui è stata imprigionata non viene lanciato l'incantesimo *libertà*. Nessuna ricerca magica, tramite l'utilizzo di una *sfera di cristallo*, dell'incantesimo *localizza oggetto* o di qualche altra divinazione simile, è in grado di rivelare la presenza di una creatura imprigionata, con l'eccezione di *rivela locazioni*. Gli incantesimi *desiderio* o *miracolo* non sono in grado di liberare il bersaglio, ma possono dare informazioni sul luogo in cui è stato sepolto. Se l'incantatore è a conoscenza del nome e di qualche dettaglio della vita del bersaglio, quest'ultimo subisce una penalità di -4 al suo tiro salvezza.

Inaridire

Necromanzia
Livello: Drd 4, Mag/Str 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantesimo fa appassire un singolo vegetale di qualsiasi taglia. Una creatura vegetale influenzata subisce 1d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 15d6) e può tentare un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni. Un vegetale che non sia una creatura (come un albero o un cespuglio) non ha diritto al tiro salvezza e avvizzisce immediatamente e muore.

L'incantesimo non ha effetto sul suolo o sulla vita vegetale circostante.

Incubo

Illusione (Allucinazione) [Influenza mentale, Male]
Livello: Brd 5, Mag/Str 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Illimitato
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore invia una visione allucinante, orribile e sconvolgente a una creatura che deve essere nominata o designata specificatamente. L'incubo le impedisce di dormire e quindi riposare, e le infligge 1d10 danni. Inoltre, la lascia affaticata e incapace di riacquisire incantesimi arcani per le successive 24 ore.

La difficoltà del tiro salvezza dipende da quanto bene l'incantatore conosce il soggetto e da che tipo di connessione fisica (se ve n'è alcuna) c'è tra l'incantatore e quella creatura.

Conoscenza	Modificatore al tiro salvezza sulla Volontà
Nessuna[1]	+10
Di seconda mano (l'incantatore ha sentito parlare del soggetto)	+5
Prima mano (l'incantatore ha conosciuto il soggetto)	+0
Familiare (l'incantatore conosce bene il soggetto)	-5

1 L'incantatore deve avere un qualche tipo di connessione con la creatura di cui non ha alcuna conoscenza.

Connessione	Modificatore al tiro salvezza sulla Volontà
Immagine o ritratto	-2
Proprietà o vestito	-4
Parte del corpo, ciuffo di capelli, pezzo d'unghia ecc.	-10

Dissolvi il male, se lanciato sul bersaglio nel momento in cui l'incantatore sta lanciando l'incantesimo, lo dissolve, lasciando l'incantatore stordito per 10 minuti per ogni livello dell'incantatore che ha lanciato *dissolvi il male*.

Se il bersaglio è sveglio nel momento in cui inizia l'incantesimo, l'incantatore può scegliere se interrompere il processo di lancio (terminando l'incantesimo) o entrare in trance fino al momento in cui il bersaglio non si addormenta, momento in cui si sveglia e può completare l'incantesimo. Se l'incantatore viene disturbato durante la trance, deve superare una prova di Concentrazione come se fosse nel bel mezzo del lancio di un incantesimo (vedi pagina 72) oppure l'incantesimo ha termine.

Se l'incantatore decide di entrare in trance, rimane completamente isolato da ciò che accade intorno. Nello stato di trance è indifeso, sia fisicamente che mentalmente. (L'incantatore fallisce automaticamente qualsiasi tiro salvezza, ad esempio).

Le creature che non dormono (come gli elfi, ma non i mezzelfi) né sognano sono immuni a questo incantesimo.

Incuti paura

Necromanzia, [Influenza mentale, Paura]
Livello: Brd 1, Chr 1, Mag/Str 1, Morte 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 vivente con 5 o meno DV
Durata: 1d4 round o 1 round; vedi testo
Tiro salvezza: Volontà parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura soggetta all'incantesimo diventa spaventata. Se il soggetto supera un tiro salvezza sulla Volontà, è scosso per 1 round. Le creature con 6 o più Dadi Vita sono immuni a questo incantesimo.

Incuti paura contrasta e dissolve *rimuovi paura*.

Individuazione di animali o vegetali

Divinazione
Livello: Drd 1, Rgr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Emanazione a forma di cono
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di individuare un tipo particolare di animali o vegetali all'interno di un cono che ha origine dall'incantatore e si irradia nella direzione in cui questi guarda. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, deve pensare a una specie di animale o vegetale, che può cambiare ad ogni round di utilizzo. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo utilizzato per esplorare l'area o in base al tipo di animale o di vegetale su cui l'incantatore si concentra:

1° *round*: Presenza o assenza del tipo di animale o vegetale in quell'area.

2° *round*: Numero di esemplari del tipo specificato nell'area e condizioni di quelli più in salute.

3° *round*: Condizione (vedi sotto) e posizione di ogni esemplare presente. Se l'animale o il vegetale sono al di fuori della linea di visuale, l'incantatore riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa.

Condizioni: Ai fini dell'incantesimo, le categorie delle condizioni degli esemplari sono le seguenti:

Normali: Possiede almeno il 90% dei normali punti ferita totali e non ha malattie.

Buone: Gli rimangono dal 30% al 90% dei normali punti ferita totali.

Cattive: Gli rimangono meno del 30% dei normali punti ferita totali, è afflitto da una malattia oppure da una ferita debilitante.

Deboli: 0 o meno punti ferita rimanenti, afflitto da una malattia al suo stadio terminale o menomato.

Se la creatura ricade in più di una categoria, l'incantesimo indica la più debole delle due.

Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare una specie di animale o vegetale in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

Sta al DM decidere se uno specifico tipo di animale o vegetale è presente.

Individuazione del bene

Divinazione
Livello: Chr 1

Funziona come *individuazione del male*, ma individua le aure di creature buone, chierici o paladini di divinità buone, incantesimi del bene e oggetti magici buoni, e se l'incantatore è malvagio, è vulnerabile agli effetti di un'aura buona schiacciante. Bisogna inoltre ricordare che pozioni curative, antidoti e simili oggetti benefici non sono buoni.

Individuazione di calappi e trabocchetti

Divinazione
Livello: Drd 1, Rgr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Emanazione a forma di cono
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di individuare semplici trabocchetti, strapiombi e calappi come anche trappole meccaniche costruite con materiali naturali. Questo incantesimo non individua trappole complesse, tra cui le trappole a botola.

L'incantesimo rivela anche certi pericoli naturali: sabbie mobili (indicate come calappi), gorghi (come trabocchetti) o pareti poco stabili di roccia naturale (strapiombi). Non rivela, tuttavia, eventuali condizioni potenzialmente pericolose, come caverne che possono allagarsi durante una pioggia, una costruzione dal soffitto instabile o una pianta naturalmente velenosa. Non individua neanche trappole magiche (eccettuate quelle che fanno uso di trabocchetti, strapiombi e calappi; vedi l'incantesimo *calappio*), meccanicamente complesse o che sia-

Individuazione del magico

	Potere dell'aura			
Incantesimo od oggetto	**Debole**	**Moderato**	**Forte**	**Schiacciante**
Incantesimo attivo (livello dell'incantesimo)	3° o meno	4°-6°	7°-9°	10° o più (livello divinità)
Oggetto magico (livello dell'incantatore)	5° o meno	6°-11°	12°-20°	21° o più (artefatto)

no state rese sicure o disarmate.

La quantità di informazioni che l'incantatore ottiene varia in base al tempo utilizzato per studiare un'area particolare.

1° round: Presenza o assenza di pericoli.

2° round: Numero di pericoli e posizione di ognuno. Se un pericolo si trova al di fuori della linea di visuale, l'incantatore riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa.

Ogni round aggiuntivo: La categoria di appartenenza e il metodo di attivazione di un pericolo accuratamente esaminato.

Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare calappi e trabocchetti in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

Individuazione del caos

Divinazione
Livello: Chr 1

Funziona come *individuazione del male*, ma individua le aure di creature caotiche, chierici di divinità caotiche, incantesimi del caos e oggetti magici caotici; se l'incantatore è legale, è vulnerabile agli effetti di un'aura caotica schiacciante.

Individuazione della legge

Divinazione
Livello: Chr 1

Funziona come *individuazione del male*, ma individua le aure di creature legali, chierici di divinità legali, incantesimi della legge e oggetti magici legali; se l'incantatore è caotico, è vulnerabile agli effetti di un'aura legale schiacciante.

Individuazione del magico

Divinazione
Livello: Brd 0, Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Emanazione a forma di cono
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di individuare aure magiche. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area o un soggetto particolari:

1° round: Presenza o assenza di aure magiche.

2° round: Numero di differenti aure magiche e forza dell'aura più potente.

3° round: La forza e la posizione di ogni aura. Se gli oggetti o le creature a cui appartiene l'aura sono sulla linea di visuale dell'incantatore, questi può effettuare prove di Sapienza Magica per determinare la scuola di magia di ognuno di essi. (Effettuare una prova per ogni aura; CD 15 + il livello dell'incantesimo, o 15 + metà del livello dell'incantatore per effetti che non siano incantesimi.)

Aree magiche, molteplici tipi di magia o emanazioni magiche locali particolarmente forti potrebbero confondere o occultare le aure più deboli.

Forza dell'aura: Il potere di un'aura dipende dal livello dell'incantesimo in funzione o dal livello dell'incantatore di un oggetto. Se un'aura ricade in più di una categoria, *individuazione del magico* indica la più forte delle due.

Protrarsi dell'aura: Un'aura magica si protrae anche dopo che la sua fonte originaria si disperde (nel caso di un incantesimo) o viene distrutta (nel caso di un oggetto magico). Se *individuazione del magico* viene lanciato e diretto verso quella locazione, l'incantesimo indica un'aura flebile (ancora meno forte di un'aura debole). Quanto a lungo l'aura permane a questo livello così flebile dipende dalla sua forza originaria:

Forza originaria	**Durata del protrarsi dell'aura**
Debole	1d6 round
Moderata	1d6 minuti
Forte	1d6 x 10 minuti
Schiacciante	1d6 giorni

Gli esterni e gli elementali non sono creature magiche in sé, ma nel caso vengano evocati l'incantesimo di evocazione utilizzato viene individuato.

Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare la presenza di magia in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

Individuazione del magico può essere reso permanente da un incantesimo *permanenza*.

Individuazione del male

Divinazione
Livello: Chr 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Emanazione a forma di cono
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di percepire la presenza del male. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area o un soggetto particolari.

1° round: Presenza o assenza del male.

2° round: Numero di aure malvagie (creature, oggetti o incantesimi) nell'area e forza dell'aura presente più potente. Se l'incantatore è di allineamento buono, e la forza dell'aura malvagia più potente è schiacciante (vedi sotto) e i DV o il livello della fonte dell'aura è almeno il doppio del livello dell'incantatore, questi rimane stordito per 1 round e l'incantesimo termina.

3° round: La forza e la posizione di ogni aura presente. Se un'aura è al di fuori della sua linea di visuale, l'incantatore riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa.

Potere dell'aura: Il potere di un'aura malvagia dipende dal tipo di oggetto o creatura malvagia individuata, dai suoi DV, dal suo livello dell'incantatore o (nel caso di un chierico) dal suo livello di classe; vedi la tabella più sotto. Se un'aura ricade in più di una categoria, l'incantesimo indica la più forte delle due.

Ad esempio, come indicato nella tabella, un esterno malvagio con 12 DV ha un'aura malvagia schiacciante. Un chierico buono che lancia questo incantesimo e lo dirige verso la posizione di tale creatura per più di 1 round perde l'incantesimo ed è stordito per 1 round se il suo livello di personaggio è 6° o meno.

Protrarsi dell'aura: Un'aura malvagia si protrae anche dopo che la sua fonte originaria si disperde (nel caso di un incantesimo) o viene distrutta (nel caso di una creatura od oggetto magico). Se *individuazione del male* viene lanciato e diretto verso quella locazione, l'incantesimo indica un'aura flebile (ancora meno forte di un'aura debole). Quanto a lungo l'aura permane a questo livello così flebile dipende dalla sua forza originaria:

Individuazione del male

	Potere dell'aura			
Creatura/oggetto	**Debole**	**Moderato**	**Forte**	**Schiacciante**
Creatura malvagia[1] (DV)	10 o meno	11-25	26-50	51 o più
Non morto (DV)	2 o meno	3-8	9-20	21 o più
Esterno malvagio (DV)	1 o meno	2-4	5-10	11 o più
Chierico di una divinità malvagia[2] (livelli di classe)	1	2-4	5-10	11 o più
Oggetto magico o incantesimo del male (livello dell'incantatore)	2° o meno	3°-8°	9°-20°	21° o più

1 Tranne che per non morti ed esterni che hanno la loro riga nella tabella.
2 Alcuni personaggi che non sono chierici possono irradiare un'aura di potere equivalente. La descrizione di classe indicherà se questo si applica.

Forza originaria	Durata del protrarsi dell'aura
Debole	1d6 round
Moderata	1d6 minuti
Forte	1d6 x 10 minuti
Schiacciante	1d6 giorni

Gli animali, le trappole, i veleni e altri potenziali pericoli non sono malvagi, e quindi questo incantesimo non li individua.

Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare il male in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

Individuazione dei non morti

Divinazione
Livello: Chr 1, Mag/Str 1, Pal 1
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Emanazione a forma di cono
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di individuare l'aura che circonda le creature non morte. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area particolare.

1° round: Presenza o assenza di aure di non morti.

2° round: Numero di aure di non morti nell'area e forza dell'aura non morta più potente presente. Se l'incantatore è di allineamento buono, la forza dell'aura non morta più potente è schiacciante (vedi sotto) e la creatura ha DV di almeno il doppio del livello dell'incantatore, questi rimane stordito per 1 round e l'incantesimo termina.

3° round: La forza e la posizione di ogni aura non morta. Se un'aura è al di fuori della sua linea di visuale, l'incantatore riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa.

Forza dell'aura: La forza dell'aura non morta è determinata dai DV della creatura non morta, come indicato nella tabella che segue:

DV	Forza
1 o meno	Debole
2-4	Moderata
5-10	Forte
11 o più	Schiacciante

Protrarsi dell'aura: Un'aura non morta si protrae anche dopo che la sua fonte originaria è stata distrutta. Se *individuazione dei non morti* viene lanciato e diretto verso quella locazione, l'incantesimo indica un'aura flebile (ancora meno forte di un'aura debole). Quanto a lungo l'aura permane a questo livello così flebile dipende dalla sua forza originaria:

Forza originaria	Durata del protrarsi dell'aura
Debole	1d6 round
Moderata	1d6 minuti
Forte	1d6 x 10 minuti
Schiacciante	1d6 giorni

Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare non morti in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le barriere, ma viene bloccato di fronte a 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

Componente materiale arcana: Una manciata di terra da una tomba.

Individuazione dei pensieri

Divinazione [Influenza mentale]
Livello: Brd 2, Conoscenza 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Emanazione a forma di cono
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di individuare i pensieri superficiali. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area o un soggetto particolari.

1° round: Presenza o assenza di pensieri (da creature coscienti con punteggi di Intelligenza pari o superiori a 1).

2° round: Numero di menti pensanti e punteggio di Intelligenza di ognuna. Se l'Intelligenza più alta è 26 o più (ed è almeno 10 punti più alta del punteggio di Intelligenza dell'incantatore), l'incantatore è stordito per 1 round e l'incantesimo termina. Questo incantesimo non permette all'incantatore di determinare la posizione delle menti pensanti se non riesce a vedere le creature di cui sta individuando i pensieri.

3° round: I pensieri superficiali di ogni mente nell'area. Un tiro salvezza sulla Volontà da parte della creatura impedisce di leggere i suoi pensieri, e l'incantatore deve lanciare di nuovo *individuazione dei pensieri* se vuole avere un'altra opportunità. Le creature con Intelligenza animale (Int 1 o 2) hanno pensieri semplici e istintivi che l'incantatore è in grado di cogliere.

Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare pensieri in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

Focus arcano: Una moneta di rame.

Individuazione delle porte segrete

Divinazione
Livello: Brd 1, Conoscenza 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Emanazione a forma di cono
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di individuare porte, nicchie, compartimenti e altri passaggi segreti. Questo incantesimo individua soltanto porte, passaggi o aperture appositamente costruite per sfuggire all'individuazione (una normale botola semplicemente nascosta sotto una pila di casse non verrebbe individuata dall'incantesimo). La quantità di informazioni che l'incantatore ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area o un soggetto particolari.

1° round: Presenza o assenza di porte segrete.

2° round: Numero di porte segrete e posizione di ognuna. Se un'aura si trova al di fuori della linea di visuale, l'incantatore riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa.

Ogni round aggiuntivo: Il meccanismo o il metodo di attivazione di una porta segreta accuratamente esaminata.

Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare porte segrete in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

Individuazione dello scrutamento

Divinazione
Livello: Brd 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 12 m
Area: Emanazione del raggio di 12 m centrato sull'incantatore
Durata: 24 ore
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore si accorge immediatamente di qualsiasi tentativo di osservarlo attraverso incantesimi o effetti di divinazione (scrutamento). L'area dell'incantesimo si irradia dall'incantatore e si muove con lui. All'incantatore viene resa nota la locazione di ogni sensore magico all'interno dell'area dell'incantesimo.

Se il tentativo di scrutamento ha origine all'interno dell'area, viene resa nota anche la sua locazione. Se invece ha luogo al di fuori dell'area, l'incantatore e colui che tenta di osservarlo effettuano immediatamente una prova contrapposta di livello dell'incantatore (1d20+livello dell'incantatore). Se l'incantatore riesce almeno a ottenere un risultato pari a chi tentava di osservarlo, ottiene un'immagine della sua identità e una sensazione accurata della sua direzione e della sua distanza.

Componente materiale: Un frammento di uno specchio e un piccolo corno acustico d'ottone.

Individuazione del veleno
Divinazione
Livello: Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0, Pal 1, Rgr 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 o Area: Una creatura, un oggetto, o un cubo con spigolo di 1,5 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di determinare se una creatura, un oggetto o un'area sono stati avvelenati o se sono velenosi. Egli può determinare l'esatto tipo di veleno con una prova riuscita di Saggezza con CD 20. Se l'incantatore possiede l'abilità Artigianato (alchimia), può tentare di superare una prova di Artigianato (alchimia) con CD 20 qualora la prova di Saggezza fallisca, oppure può effettuare la prova di Artigianato (alchimia) anche prima della prova di Saggezza.

L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

Infliggi ferite critiche
Necromanzia
Livello: Chr 4, Distruzione 4

Funziona come *infliggi ferite leggere*, ma infligge 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20).

Infliggi ferite critiche di massa
Necromanzia
Livello: Chr 8

Funziona come *infliggi ferite leggere di massa*, ma infligge 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +40).

Infliggi ferite gravi
Necromanzia
Livello: Chr 3

Funziona come *infliggi ferite leggere*, ma infligge 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15).

Infliggi ferite gravi di massa
Necromanzia
Livello: Chr 7

Funziona come *infliggi ferite leggere di massa*, ma infligge 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +35).

Infliggi ferite leggere
Necromanzia
Livello: Chr 1, Distruzione 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Appoggiando la mano su una creatura, l'incantatore infonde energia negativa che infligge 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +5).

Dal momento che i non morti sono animati da energia negativa, questo incantesimo cura un numero equivalente di danni su di essi, piuttosto che infliggere loro ferite.

Infliggi ferite leggere di massa
Necromanzia
Livello: Chr 5, Distruzione 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Energia negativa si propaga in tutte le direzioni dal punto di origine, infliggendo 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25) alle creature viventi nelle vicinanze.

Come gli altri incantesimi *infliggere*, *infliggi ferite leggere di massa* cura i non morti nella sua area di effetto anziché danneggiarli. Un chierico in grado di lanciare spontaneamente gli incantesimi *infliggere*, può lanciare spontaneamente anche gli incantesimi *infliggere di massa*.

Infliggi ferite minori
Necromanzia
Livello: Chr 0
Tiro salvezza: Volontà nega

Funziona come *infliggi ferite leggere*, ma infligge solo 1 danno e un tiro salvezza sulla Volontà nega i danni invece di dimezzarli.

Infliggi ferite moderate
Necromanzia
Livello: Chr 2

Funziona come *infliggi ferite leggere*, ma infligge 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10).

Infliggi ferite moderate di massa
Necromanzia
Livello: Chr 6

Funziona come *infliggi ferite leggere di massa*, ma infligge 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +30).

Influenza sacrilega
Invocazione [Male]
Livello: Male 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Propagazione del raggio di 6 m
Durata: Istantanea (1d4 round); vedi testo
Tiro salvezza: Volontà parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore richiama un potere sacrilego in grado di punire i suoi nemici, che si manifesta sotto forma di una nube di oscurità gelida, viscida e nauseante. Solo le creature buone e neutrali (non quelle malvagie) subiscono gli effetti di questo incantesimo.

L'incantesimo infligge 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8) a una creatura buona (o 1d6 per livello dell'incantatore, massimo 10d6, a un esterno buono) e la rende inferma per 1d4 round. Un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo dimezza i danni e nega gli effetti dell'infermità. Gli effetti non possono essere negati da *rimuovi malattia* o *guarigione*, ma *rimuovi maledizione* risulta efficace.

L'incantesimo infligge solo danni dimezzati alle creature che non sono né buone né malvagie, le quali non subiscono nemmeno l'infermità. Quest'ultime possono dimezzare ulteriormente i danni (riducendolo a un quarto) se superano un tiro salvezza sulla Volontà.

Infondere capacità magiche
Invocazione
Livello: Chr 4, Magia 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata; vedi testo
Durata: Permanente finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore è in grado di trasferire alcuni dei suoi incantesimi precedentemente preparati, e la capacità di lanciarli, su un'altra creatura. Solo una creatura dotata di Intelligenza pari a 5 o superiore e di Saggezza pari a 9 o superiore è in grado di ricevere questo effetto, e solo gli incantesimi da chierico delle scuole di abiurazione, divinazione ed evocazione (guarigione) possono essere trasferiti. Il numero e il livello degli incantesimi che possono essere conferiti al soggetto dipendono dai suoi Dadi Vita; nemmeno il lancio multiplo di *infondere capacità magiche* può superare questo limite.

DV del ricevente	Incantesimi trasmessi
2 o meno	Un incantesimo di 1° livello
3-4	Uno o due incantesimi di 1° livello
5 o più	Uno o due incantesimi di 1° livello e uno di 2° livello

Le caratteristiche variabili dell'incantesimo trasferito (raggio di azione, durata, area ecc.) funzionano in base al livello dell'incantatore che infonde, non a quello del ricevente.

Una volta lanciato *infondere capacità magiche*, l'incantatore non può preparare un nuovo incantesimo di 4° livello per sostituirlo finché il ricevente non ha usato gli incantesimi trasferiti o non viene ucciso, oppure fino a che l'incantatore non interrompe l'incantesimo *infondere capacità magiche*. Nel frattempo l'incantatore rimane re-

sponsabile di fronte alla sua divinità o ai suoi superiori dell'uso che viene fatto dell'incantesimo. Se il limite massimo di incantesimi di 4° livello dell'incantatore diminuisce e scende sotto l'attuale numero di incantesimi di *infondere capacità magiche* attivi, gli incantesimi trasmessi più recentemente vengono dissolti.

Per lanciare un incantesimo dotato di componente verbale, il ricevente deve essere in grado di parlare. Per lanciarne uno dotato di componente somatica, deve avere mani di forma umanoide. Per lanciare un incantesimo che necessita di componenti materiali o di focus, il ricevente deve esserne in possesso.

Ingrandire persone

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 1, Forza 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura umanoide
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo provoca la crescita istantanea di una creatura umanoide, raddoppiando la sua altezza e moltiplicando per 8 il suo peso. Questa alterazione modifica la categoria di taglia della creatura alla successiva più grande. Il bersaglio ottiene un bonus di taglia +2 alla Forza, subisce una penalità di taglia -2 alla Destrezza (fino a un minimo di 1) e una penalità di -1 ai tiri per colpire e alla CA in seguito al suo incremento di taglia.

Una creatura umanoide la cui taglia aumenti a Grande occupa uno spazio di 3 metri e ha una portata naturale di 3 metri. Questo incantesimo non cambia la velocità del bersaglio.

Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, la creatura raggiunge la massima taglia possibile e può effettuare una prova di Forza (sfruttando la sua Forza accresciuta) per rompere qualsiasi forma di contenimento nel processo. Se fallisce, è costretta senza alcun danno dai materiali che la contengono: l'incantesimo non può essere usato per schiacciare una creatura aumentandone la taglia.

Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato da una creatura viene allo stesso modo ingrandito dall'incantesimo. Le armi da mischia e da tiro infliggono più danni (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER). Altre proprietà magiche non vengono influenzate da questo incantesimo. Qualsiasi oggetto ingrandito che non è più in possesso di una creatura ingrandita (incluso un proiettile o un'arma da lancio) ritorna istantaneamente alla sua taglia normale. Questo significa che le armi da lancio infliggono i loro danni normali e i proiettili infliggono danni in base alla taglia dell'arma che li ha tirati. Le proprietà magiche di oggetti ingranditi non vengono incrementate da questo incantesimo: una *spada+1 ingrandita* possiede sempre un bonus di potenziamento +1, una bacchetta della taglia di un bastone mantiene sempre le sue funzioni originarie, una pozione gigante implica solo una maggiore quantità di fluido per farla funzionare, e così via.

Molteplici effetti magici che aumentano la taglia non sono cumulativi, che significa (tra le altre cose) che non è possibile usare un secondo lancio di questo incantesimo per aumentare ulteriormente la taglia di un umanoide mentre è ancora sotto l'effetto del primo lancio.

Ingrandire persone contrasta e dissolve *ridurre persone*.

Ingrandire persone può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale: Un pizzico di polvere di ferro.

Ingrandire persone di massa

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 4
Bersaglio: Una creatura umanoide per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *ingrandire persone*, ma ha effetto su più creature.

Interdizione alla morte

Necromanzia
Livello: Chr 4, Drd 5, Morte 4, Pal 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto diventa immune a tutti gli incantesimi e gli effetti magici di morte, i risucchi di energia e tutti gli effetti di energia negativa (come quelli derivanti da incantesimi *infliggere* o da *tocco gelido*).

Questo incantesimo non rimuove eventuali livelli negativi che il soggetto abbia già acquisito, né influenza il tiro salvezza necessario 24 ore dopo aver ottenuto un livello negativo.

L'incantesimo non offre protezione contro altri tipi di attacchi come perdite di punti ferita, veleno o pietrificazione, nemmeno se questi dovessero rivelarsi letali.

Intermittenza

Trasmutazione
Livello: Brd 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

Come un cane intermittente (vedi il *Manuale dei Mostri*), l'incantatore inizia a sfasarsi alternativamente tra il Piano Materiale e il Piano Etereo. In apparenza sembra che stia lampeggiando dentro e fuori dalla realtà molto rapidamente e a intervalli casuali.

Intermittenza ha diversi effetti:

Gli attacchi fisici contro l'incantatore hanno una probabilità del 50% di mancare il bersaglio e il talento Combattere alla Cieca non è di alcun aiuto per gli avversari, dal momento che l'incantatore è etereo e non soltanto invisibile. Se l'attacco è in grado di colpire creature eteree, la probabilità di mancare il bersaglio è solo del 20% (per occultamento). Se chi attacca è in grado di vedere creature invisibili, la probabilità di mancare il bersaglio è comunque del 20%. (Se chi attacca è in grado sia di vedere che di colpire creature eteree, non c'è alcuna probabilità di mancare il bersaglio). Analogamente, gli attacchi dell'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio, in quanto egli a volte diventa etereo proprio quando sta per colpire.

Gli incantesimi con bersaglio individuale e lanciati sull'incantatore hanno una probabilità del 50% di fallire mentre questi è soggetto a *intermittenza*, a meno che chi li lancia non sia in grado di colpire creature eteree invisibili. Gli incantesimi dell'incantatore hanno una probabilità del 20% di attivarsi proprio nel momento in cui diventa etereo, nel qual caso normalmente non hanno effetto sul Piano Materiale.

Mentre è sotto l'effetto di *intermittenza*, l'incantatore subisce solo danni dimezzati da attacchi ad area (ma danni completi da quelli che si estendono anche sul Piano Etereo). Colpisce come una creatura invisibile (con un bonus di +2 ai tiri per colpire), negando al bersaglio qualsiasi bonus di Destrezza alla CA. Subisce solo danni dimezzati dalle cadute, in quanto cade solo quando è materiale.

Quando è sotto l'effetto di *intermittenza*, l'incantatore è in grado di attraversare (ma non di vedere attraverso) gli oggetti solidi. Per ogni 1,5 metri di materiale solido che attraversa, c'è una probabilità del 50% che ridiventi materiale nel farlo. Se si verifica questa possibilità, l'incantatore viene spinto via verso il più vicino spazio libero e subisce 1d6 danni per ogni 1,5 metri attraversati in questo modo. L'incantatore può muoversi solo a tre quarti della velocità (in quanto il movimento sul Piano Etereo avviene a metà velocità ed egli trascorre metà del tempo laggiù e metà del tempo sul Piano Materiale).

Trascorrendo metà del tempo sul Piano Etereo, è in grado di vedere e anche attaccare creature eteree. Interagisce con loro circa nello stesso modo con cui può interagire con quelle materiali. Ad esempio, i suoi incantesimi contro creature eteree hanno anch'essi una probabilità del 20% di attivarsi nel momento in cui sta ridiventando materiale e quindi essere sprecati.

Una creatura eterea è invisibile, incorporea e in grado di muoversi in qualsiasi direzione, compreso in alto o in basso. Come creatura incorporea, l'incantatore è in grado di muoversi attraverso oggetti solidi, comprese le altre creature viventi. Una creatura eterea può vedere e udire il Piano Materiale, ma tutto ha un aspetto grigiastro e inconsistente. La vista e l'udito sul Piano Materiale sono limitati a 18 metri. Effetti di forza (come *dardo incantato* e *muro di forza*) e le abiurazioni influenzano normalmente l'in-

cantatore. I loro effetti si estendono sul Piano Etereo dal Piano Materiale, ma non viceversa. Una creatura eterea non può attaccare una creatura materiale, e gli incantesimi lanciati in forma eterea hanno effetto solo su altre cose eteree. Alcuni oggetti o creature materiali sono dotati di attacchi o effetti che funzionano anche sul Piano Etereo (come il basilisco e il suo attacco con lo sguardo). Occorre considerare altre creature e oggetti eterei come se fossero materiali.

Intralciare

Trasmutazione
Livello: Drd 1, Rgr 1, Vegetale 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Vegetali in una propagazione del raggio di 12 m
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Riflessi parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Arbusti, liane, erbacce e perfino alberi si avviluppano, si contorcono e si stringono attorno alle creature che si trovano nell'area o che entrano nell'area, imprigionandole rapidamente e rendendole intralciate. La creatura può liberarsi e muoversi a metà della sua velocità normale usando un'azione di round completo per effettuare una prova di Forza o di Artista della Fuga con CD 20. Se una creatura supera un tiro salvezza sui Riflessi, non viene *intralciata* e può ancora muoversi all'interno dell'area a metà della sua velocità. Ad ogni round nel turno dell'incantatore, le piante tentano nuovamente di imprigionare tutte le creature che avevano evitato o erano sfuggite all'intralciare.

Nota: Il DM potrebbe modificare gli effetti dell'incantesimo in alcuni modi, in base alla natura dei vegetali presenti nell'area.

Intrappolare l'anima

Evocazione (Convocazione)
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S, M, (F); vedi testo
Tempo di lancio: 1 azione standard o vedi testo
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Permanente; vedi testo
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì; vedi testo

Intrappolare l'anima imprigiona la forza vitale di una creatura (e il suo corpo materiale) all'interno di una gemma.

La gemma trattiene l'entità imprigionata a tempo indefinito o finché non viene infranta e l'anima liberata, che permette al corpo materiale di riformarsi. Se la creatura intrappolata è una potente creatura di un altro piano (il che potrebbe significare un personaggio intrappolato da un abitante di un altro piano mentre il personaggio non si trova sul Piano Materiale), può esserle richiesto un servizio immediato in cambio della sua libertà. Altrimenti, la creatura sarà libera quando la gemma che la imprigiona viene infranta.

In base alla versione selezionata, l'incantesimo può essere attivato in due modi:

Completamento di incantesimo: L'incantesimo può essere completato pronunciando la sua parola finale come azione standard come se si stesse lanciando un normale incantesimo sul soggetto. Questo gli consente un tiro di resistenza agli incantesimi (ammesso che la possieda) e un tiro salvezza sulla Volontà per evitare l'effetto. Se viene pronunciato anche il nome della creatura, la resistenza agli incantesimi viene ignorata e la CD del tiro salvezza aumenta di 2. Se il tiro salvezza o la resistenza agli incantesimi hanno successo, la gemma si infrange.

Oggetto di attivazione: Questo secondo metodo è molto più insidioso, in quanto convince la creatura ad accettare un oggetto di attivazione su cui è stata scritta la parola finale dell'incantesimo, ponendo automaticamente l'anima della creatura nella trappola predisposta. Per usare questo metodo, sia il nome della creatura che la parola di attivazione devono essere scritte sull'oggetto di attivazione quando la gemma viene incantata. Anche un incantesimo *simpatia* può essere posto sull'oggetto di attivazione. Non appena il soggetto raccoglie o accetta l'oggetto in questione, la sua forza vitale viene trasferita automaticamente nella gemma senza la possibilità di una prova di resistenza agli incantesimi o di un tiro salvezza.

Componente materiale: Prima dell'effettivo lancio di *intrappolare l'anima*, l'incantatore deve procurarsi una gemma del valore di almeno 1.000 mo per ogni Dado Vita che la creatura da intrappolare possiede (ad esempio, è necessaria una gemma da 10.000 mo per intrappolare una creatura con 10 DV). Se la gemma non è abbastanza preziosa, si infrange quando si tenta di intrappolare la creatura. (Anche se i personaggi non possiedono il concetto di livello o di Dadi Vita in quanto tali, il valore di una gemma per intrappolare un certo individuo può essere determinato attraverso gli studi; non bisogna però dimenticare che questo valore può cambiare man mano che le creature guadagnano più DV.)

Focus (solo per l'oggetto di attivazione): Se viene scelto il metodo dell'oggetto di attivazione, è necessario un oggetto di attivazione speciale, preparato come descritto sopra.

Inversione della gravità

Trasmutazione
Livello: Drd 8, Mag/Str 7
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Fino a un cubo con spigolo di 3 m per ogni due livelli (F)
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo inverte la gravità nella sua area, facendo cadere verso l'alto tutte le creature e gli oggetti che non siano fissati a terra, facendo loro raggiungere il punto più alto dell'area in 1 round. Se nel corso di questa caduta incontrano qualche oggetto solido (come un soffitto), oggetti e creature in caduta lo colpiscono con la stessa forza che avrebbero subito in una normale caduta verso il basso. Se un oggetto o una creatura raggiunge il punto più alto dell'area senza colpire nulla, rimane lì, ondeggiando leggermente, fino al termine dell'incantesimo. Alla fine dell'incantesimo, le creature e gli oggetti ricadono verso il basso.

Posto che vi sia nei paraggi qualcosa a cui aggrapparsi, le creature all'interno dell'area possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrare qualcosa quando l'incantesimo ha effetto. Le creature in grado di volare o levitare possono evitare di cadere.

Componente materiale arcana: Un magnete e limatura di ferro.

Inviare

Invocazione
Livello: Chr 4, Mag/Str 5
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può contattare una particolare creatura con cui ha una certa familiarità e mandare un breve messaggio di venticinque parole o meno al soggetto in questione. Quest'ultimo riconosce l'incantatore se lo conosceva già di persona. Può rispondergli immediatamente allo stesso modo. Le creature con un punteggio di Intelligenza di 1 possono comprendere il messaggio, anche se la loro capacità di reazione è limitata dalla loro scarsa Intelligenza. Anche se ha ricevuto il messaggio, il soggetto non è obbligato in alcun modo ad agire di conseguenza.

Se la creatura in questione non si trova sullo stesso piano di esistenza in cui si trova l'incantatore, c'è una probabilità del 5% che il messaggio non giunga a destinazione. (Le condizioni locali degli altri piani possono peggiorare questa probabilità notevolmente, a discrezione del DM).

Componente materiale arcana: Un pezzetto di filo di rame di qualità.

Invisibilità

Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 2, Inganno 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale o contatto
Bersaglio: Incantatore oppure una creatura o un oggetto pesante fino a 50 kg per livello
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo) o Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo) o Sì (innocuo, oggetto)

La creatura o l'oggetto toccato diventano invisibili, sparendo alla vista, e non è possibile individuarli neanche tramite scurovisio-

ne. Se la creatura bersaglio dell'incantesimo porta con sé dell'equipaggiamento, anch'esso svanisce. Se l'incantesimo viene lanciato su qualcun altro, né l'incantatore né i suoi compagni sono più in grado di vederlo, a meno che non siano normalmente in grado di vedere cose invisibili o possiedano mezzi magici che lo consentano.

Gli oggetti che cadono o vengono lasciati a terra da una creatura invisibile tornano immediatamente visibili; gli oggetti che invece vengono raccolti spariscono solo se vengono messi in tasca o nascosti in mezzo ai vestiti. La luce, però, non può essere in alcun modo resa invisibile, nemmeno se la sua fonte lo diventa (l'effetto che ne risulta è quello di una luce diffusa senza alcuna sorgente visibile). Se una parte degli oggetti in possesso di chi è sotto l'effetto di questo incantesimo si estende oltre 3 metri dal suo corpo, come una corda che viene trascinata, questa parte torna immediatamente visibile.

Naturalmente, il bersaglio dell'incantesimo non è sotto l'effetto di un incantesimo *silenzio* ed esistono determinate condizioni che possono rivelare la sua presenza (come mettere il piede in una pozzanghera). L'incantesimo ha termine immediatamente se il soggetto compie un attacco contro una qualsiasi creatura. Ai fini di questo incantesimo, la definizione di "attacco" include qualsiasi incantesimo lanciato contro un bersaglio nemico o la cui area o il cui effetto comprendano un nemico. (Il concetto di "nemico" dipende dalla percezione del personaggio invisibile). Azioni dirette verso oggetti incustoditi non pongono fine all'incantesimo. Ferire in modo indiretto non è considerato un attacco. Un personaggio invisibile può quindi aprire porte, parlare, mangiare, salire scale, evocare mostri e mandarli all'attacco, tagliare le corde che reggono un ponte di corda mentre i suoi nemici sono ancora su di esso, attivare trappole a distanza, aprire una saracinesca che tiene rinchiusi dei cani da combattimento e così via. Comunque, nel momento in cui il bersaglio attacca direttamente diventa visibile con tutto il suo equipaggiamento. Incantesimi come *benedizione*, che hanno effetto solo sugli alleati e non sui nemici, non sono considerati attacchi ai fini di questa magia, anche se includono degli avversari nella propria area.

Vedi Tabella 8-5: "Modificatori al tiro per colpire" e Tabella 8-6: "Modificatori alla Classe Armatura", pagina 151, per gli effetti dell'invisibilità in combattimento.

Invisibilità può essere reso permanente (solo sugli oggetti) con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale arcana: Un ciglio avvolto in una pallina di gomma arabica.

Invisibilità di massa

Illusione (Mascheramento)
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, M
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersaglio: Un numero qualsiasi di creature, che non possono trovarsi a più di 54 m l'una dall'altra

Funziona come *invisibilità*, tranne che l'effetto si sposta con il gruppo e si interrompe nel momento in cui qualcuno nel gruppo attacca. I singoli individui non possono vedersi l'un l'altro. L'incantesimo si interrompe per chiunque si allontani a più di 54 metri dal membro del gruppo più vicino. (Se ci sono solo due bersagli sotto l'effetto di questo incantesimo, quello dei due che si allontana perde la sua invisibilità. Se entrambi si allontanano l'uno dall'altro, diventano visibili nel momento in cui la loro distanza supera i 54 metri.)

Componente materiale: Un ciglio avvolto in una pallina di gomma arabica.

Invisibilità superiore

Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S
Bersaglio: Incantatore o creatura toccata
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Funziona come *invisibilità*, tranne che l'incantesimo non termina se il soggetto attacca.

Invocare il fulmine

Invocazione [Elettricità]
Livello: Drd 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Uno o più fulmini verticali lunghi 9 m
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una volta completato l'incantesimo, e poi una volta ogni round, l'incantatore può invocare un fulmine verticale largo 1,5 metri e lungo 9 metri che infligge 3d6 danni da elettricità. Il fulmine serpeggia verticalmente nel cielo fino a colpire il bersaglio indicato entro il raggio di azione (misurato dalla posizione dell'incantatore in quel momento). Qualsiasi creatura nel quadretto bersaglio o sul percorso del fulmine ne subisce l'effetto.

Non è necessario invocare il fulmine immediatamente; l'incantatore può compiere prima altre azioni, perfino lanciare altri incantesimi. Tuttavia, ogni round dopo il primo può utilizzare un'azione standard (concentrandosi sull'incantesimo) per invocare un fulmine. Può invocare un numero totale di fulmini pari al suo livello dell'incantatore (massimo 10 fulmini).

Se l'incantatore si trova all'aperto e in un'area tempestosa, cioè il cielo deve essere piovoso, nuvoloso e ventoso, oppure nuvoloso e afoso, o perfino percorso da un tornado (va bene anche un vortice di vento formato da un djinni o da un elementale dell'aria di taglia almeno Grande; vedi il *Manuale dei Mostri*), ogni fulmine infligge 3d10 danni da elettricità invece che 3d6.

Questo incantesimo funziona solo all'aperto o sottoterra, ma non sott'acqua.

Invocare tempesta di fulmini

Invocazione [Elettricità]
Livello: Drd 5
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Funziona come *invocare il fulmine*, ma ogni fulmine infligge 5d6 danni da elettricità (o 5d10 se viene prodotto all'esterno in un'area tempestosa), e si possono invocare un massimo di 15 fulmini.

Ipnosi

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Parecchie creature viventi, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 2d4 round (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

I gesti e il monotono incantamento fanno sì che le creature vicine all'incantatore si fermino e lo guardino in modo fisso. In aggiunta, l'incantatore può usare la loro attenzione inerte per rendere i suoi suggerimenti e le sue richieste più plausibili. Tirare 2d4 per determinare quanti Dadi Vita totali di creature l'incantatore riesce ad assoggettare. Le creature con meno DV ne subiscono l'effetto prima di quelle con più DV. Solo le creature in grado di vederlo o di sentirlo vengono assoggettate, ma non è necessario che lo capiscano per rimanere *ipnotizzate*.

Se utilizza questo incantesimo in combattimento, i bersagli ottengono un bonus di +2 ai loro tiri salvezza. Se l'incantesimo è mirato su un'unica creatura che non si trova in combattimento, la creatura subisce una penalità di -2 al suo tiro salvezza.

Mentre la creatura è assoggettata da questo incantesimo, reagisce come se il suo atteggiamento fosse di due livelli più amichevole (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74). Questo permette all'incantatore di fare una singola richiesta alla creatura assoggettata (purché sia in grado di comunicare con lui). La richiesta deve essere breve e ragionevole. Anche quando l'incantesimo ha termine, la creatura mantiene il suo nuovo atteggiamento nei confronti dell'incantatore, ma solo per quanto riguarda quella particolare richiesta.
Se la creatura fallisce il suo tiro salvezza, non ricorda di essere stata sotto l'effetto dell'incantesimo.

Ira

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 2, Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 per ogni livello)
Bersaglio: Una creatura vivente consenziente per ogni tre livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: Concentrazione + 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Ogni creatura soggetta all'effetto riceve un bonus morale di +2 alla Forza e alla Costituzione, un bonus morale di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e una penalità di –2 alla CA. Questo effetto è altrimenti identico all'ira del barbaro (vedi pagina 25), ma i soggetti non risultano affaticati al termine dell'ira.

Ira dell'ordine

Invocazione [Legale]
Livello: Legge 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Le creature non legali entro un'esplosione che riempie un cubo con spigolo di 9 m
Durata: Istantanea (1 round); vedi testo
Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Tramite questo incantesimo l'incantatore è in grado di incanalare potere legale per punire i propri nemici. Il potere assume la forma di una griglia di energia tridimensionale. Solo le creature caotiche e neutrali (non quelle legali) subiscono gli effetti di questo incantesimo.

L'incantesimo infligge 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8) alle creature caotiche (o 1d6 danni per livello dell'incantatore, massimo 10d6, agli esterni caotici), e le rende frastornate per 1 round. Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo dimezza i danni e nega l'effetto di frastornare.

L'incantesimo infligge solo danni dimezzati alle creature che non sono né caotiche né legali, le quali non rimangono nemmeno frastornate. Quest'ultime possono dimezzare ulteriormente i danni (riducendoli a un quarto) se superano un tiro salvezza sui Riflessi.

Labirinto

Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Mag/Str 8
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: Vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore esilia il bersaglio in un labirinto extradimensionale di forza planare. Ad ogni round del proprio turno, il bersaglio può tentare una prova di Intelligenza con CD 20 per fuggire dal labirinto come azione di round completo. Se il bersaglio non tenta di fuggire, il labirinto svanisce dopo 10 minuti costringendolo ad andarsene.

Una volta lasciato il labirinto, il bersaglio riappare nel punto in cui si trovava nel momento in cui è stato lanciato l'incantesimo. Se questo spazio è stato nel frattempo riempito da un oggetto solido, il bersaglio appare nel più vicino spazio libero.

Incantesimi e capacità che consentono a una creatura di muoversi all'interno di un piano, come *teletrasporto* o *porta dimensionale*, non sono in grado di aiutare una creatura a fuggire da un *labirinto*, anche se l'incantesimo *spostamento planare* le consente di uscirne spostandosi in qualsiasi piano designato da quell'incantesimo. I minotauri non subiscono l'effetto di questo incantesimo.

Lama infuocata

Invocazione [Fuoco]
Livello: Drd 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Bagliore a forma di spada
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un bagliore della lunghezza di 90 cm, composto da una fiamma rossa incandescente, scaturisce dalla mano dell'incantatore. Egli impugna questo bagliore simile a una lama come se fosse una scimitarra. Gli attacchi con la *lama infuocata* vengono considerati attacchi di contatto in mischia. La lama infligge 1d8 danni da fuoco +1 danno per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +10). Dal momento che la lama è immateriale, il modificatore di Forza non viene applicato ai danni. La *lama infuocata* può incendiare eventuali materiali combustibili come paglia, legno asciutto, tessuto e pergamena.

Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

Lamento della banshee

Necromanzia [Morte, Sonoro]
Livello: Mag/Str 9, Morte 9
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Una creatura vivente per livello entro una propagazione del raggio di 12 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore emette un urlo terribile che uccide ogni creatura che lo sente (tranne lui stesso). Le creature più vicine al punto di origine ne subiscono l'effetto per prime.

Lampo

Invocazione [Luce]
Livello: Brd 0, Drd 0, Mag/Str 0
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Esplosione di luce
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo trucchetto crea un'esplosione di luce. Se l'incantatore orienta il fascio di luce direttamente in faccia a una creatura, quest'ultima rimane abbagliata per 1 minuto a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra. Le creature prive di vista, così come quelle già abbagliate, non sono influenzate da *lampo*.

Legame

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Vedi testo (I)
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un incantesimo *legame* crea una costrizione magica che blocca una creatura. Il bersaglio ottiene un tiro salvezza iniziale solo se i suoi Dadi Vita sono pari almeno alla metà del livello dell'incantatore.

L'incantatore può avere fino a sei assistenti che lo aiutino con questo incantesimo. Per ogni assistente che lancia *suggestione*, il livello dell'incantatore per il lancio di *legame* aumenta di 1. Per ogni assistente che lancia *dominare animali*, *dominare persone* o *dominare mostri*, il livello dell'incantatore per il lancio di *legame* aumenta di un numero pari a un terzo del livello di quell'assistente, purché il bersaglio sia appropriato per l'incantesimo *legame*. Dal momento che gli incantesimi degli assistenti vengono lanciati semplicemente per aumentare il livello dell'incantatore che lancia l'incantesimo *legame*, i tiri salvezza e le resistenze agli incantesimi contro di essi sono irrilevanti. Il livello dell'incantatore determina se il bersaglio ottiene un tiro salvezza sulla Volontà iniziale e la durata del *legame*. La durata di tutti i *legami* può essere interrotta.

Indipendentemente dalla versione di *legame* lanciata, l'incantatore può specificare delle condizioni particolari che pongano fine all'incantesimo e che permettano la liberazione della creatura quando si verificano. Possono essere semplici o elaborate quanto si vuole, ma è il DM a decidere se la condizione è ragionevole e ha una possibilità di verificarsi. Le condizioni possono basarsi sul nome, l'identità o l'allineamento di una creatura, oppure anche su qualità o azioni osservabili. Concetti non tangibili come livello, classe, Dadi Vita e punti ferita non sono appropriati. Ad esempio, una creatura soggetta a *legame* può essere liberata se si avvicina a lei una creatura legale buona, ma non se si avvicina un paladino. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, le condizioni di libe-

razione non possono essere cambiate. Fissare una condizione di liberazione aumenta di 2 la CD del tiro salvezza (ammesso che il tiro salvezza sia consentito).

Nel caso venga lanciata una qualsiasi delle prime tre versioni di *legame* (quelle a durata limitata), l'incantatore può lanciare *legami* aggiuntivi per prolungare l'effetto, poiché le varie durate si sovrappongono. In questo caso, il soggetto ha diritto a un tiro salvezza alla fine della durata del primo incantesimo, anche se il livello dell'incantatore era abbastanza alto da non permettere un tiro salvezza iniziale. Se la creatura supera questo tiro salvezza, tutti gli incantesimi *legame* che sono stati lanciati su di lei vengono spezzati.

L'incantesimo *legame* ha sei versioni. L'incantatore deve sceglierne una al momento del lancio:

Incatenato: Il soggetto viene confinato da una costrizione che genera un incantesimo *antipatia* che ha effetto su tutte le creature che tentino di avvicinarsi a lui, tranne l'incantatore. La durata è di un anno per livello dell'incantatore. Il soggetto rimane confinato nel posto che occupava quando l'incantesimo è stato lanciato su di lui.

Dormiente: Il soggetto cade in un sonno comatoso della durata di un anno per livello dell'incantatore. Non ha bisogno di mangiare o di bere mentre è *dormiente*, e non invecchia. Questa forma di *legame* è leggermente più difficile di *incatenato*, quindi resistergli è leggermente più facile. Ridurre di 1 la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

Dormiente incatenato: Una combinazione degli effetti di *dormiente* e *incatenato* che dura fino a un mese per livello dell'incantatore. Ridurre di 2 la CD del tiro salvezza.

Confinato: Il soggetto viene trasportato o in altro modo condotto in un'area confinata (un labirinto, ad esempio) da cui non può fuggire in alcun modo. L'effetto è permanente. Ridurre di 3 la CD del tiro salvezza.

Trasformazione: Il soggetto assume forma gassosa, tranne per la sua testa o la sua faccia. Viene rinchiuso, inerme, in una giara o in un altro contenitore che può essere trasparente o meno (a scelta dell'incantatore). La creatura rimane consapevole di ciò che la circonda ed è in grado di parlare, ma non può uscire dal contenitore, attaccare o usare uno qualsiasi dei suoi poteri o delle sue capacità. Il *legame* è permanente. Il soggetto non ha bisogno di respirare, mangiare o bere finché è soggetto a *trasformazione* e non invecchia. Ridurre di 4 la CD del tiro salvezza.

Contenimento minimo: Il soggetto viene ridotto all'altezza di 2,5 cm o anche meno e viene rinchiuso in una gemma, una giara o in qualche altro oggetto simile. Il *legame* è permanente. Il soggetto non ha bisogno di respirare, mangiare o bere finché è *contenuto* e non invecchia. Ridurre la CD del tiro salvezza di 4.

Non è possibile dissolvere un incantesimo *legame* con *dissolvi magie* o con effetti simili, anche se *campo anti-magia* o *disgiunzione di Mordenkainen* lo influenzano normalmente. Una creatura extraplanare soggetta a *legame* non può essere rimandata sul suo piano di provenienza con *congedo*, *esilio* o con un simile effetto.

Componenti: Le componenti per un incantesimo *legame* variano in base alla versione scelta dell'incantesimo, ma comprendono sempre il canto continuato della formula letta dalla pergamena o dalla pagina del libro sui cui è riportato, gesti somatici, e materiali appropriati alla forma di *legame* usata. Queste componenti possono includere oggetti come catene in miniatura di metallo speciale (argento per i licantropi, ferro freddo per i demoni ecc.), erbe soporifere di estrema rarità (per la versione *dormiente*), una piccola giara di cristallo prezioso e così via.

Oltre agli oggetti appositamente realizzati per il tipo specifico di *legame* (del costo di 500 mo), l'incantesimo necessita di opali del valore di almeno 500 mo per ogni DV del bersaglio e un disegno su pergamena o una statuetta scolpita del soggetto da catturare.

Legame planare

Evocazione (Richiamo) [vedi testo di *legame planare inferiore*]
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S
Bersaglio: Fino a tre elementali o esterni, per un totale di non più di 12 DV, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro quando appaiono

Funziona come *legame planare inferiore*, ma l'incantatore può richiamare una sola creatura che abbia fino a 12 Dadi Vita, oppure fino a tre creature dello stesso tipo il cui totale di Dadi Vita non superi 12. Ogni creatura ha un tiro salvezza, effettua un tentativo indipendente di fuga e deve essere persuasa individualmente ad aiutare l'incantatore.

Legame planare inferiore

Evocazione (Richiamo) [vedi testo]
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli); vedi testo
Bersaglio: Un elementale o un esterno fino a 6 DV
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: No e Sì; vedi testo

Lanciare questo incantesimo significa compiere un atto estremamente pericoloso: attirare una creatura da un altro piano per farla cadere in una trappola appositamente preparata, che si trova all'interno del raggio di azione dell'incantesimo. La creatura richiamata viene tenuta in trappola fino al momento in cui non accetta di portare a termine un compito di qualche tipo in cambio della sua libertà.

Per creare la trappola, l'incantatore deve usare un incantesimo *cerchio magico* rivolto verso il suo interno. Egli deve conoscere e nominare il tipo di creatura da richiamare. Se l'incantatore desidera richiamare un individuo specifico, deve utilizzare il nome proprio di quella creatura, per essere in grado di lanciare l'incantesimo.

Alla creatura bersaglio è concesso un tiro salvezza sulla Volontà. Se il tiro salvezza riesce, la creatura resiste all'incantesimo. Se invece fallisce, cade immediatamente nella trappola (la resistenza agli incantesimi non le impedisce di essere richiamata). La creatura può sfuggire alla trappola con un tiro riuscito di resistenza agli incantesimi contro la prova di livello dell'incantatore, con un viaggio dimensionale, o con una prova riuscita di Carisma (CD 15 + 1/2 del livello dell'incantatore + il modificatore di Carisma dell'incantatore). Può tentare in tutti e tre i modi una volta al giorno. Se riesce a liberarsi, può decidere di fuggire o di attaccare l'incantatore. Un incantesimo *ancora dimensionale* lanciato sulla creatura le impedisce di fuggire tramite viaggio dimensionale. L'incantatore potrebbe anche sfruttare un diagramma di richiamo (vedi *cerchio magico contro il male*), per rendere la trappola più sicura.

Se la creatura non riesce a liberarsi dalla trappola, l'incantatore può tenerla vincolata per tutto il tempo che desidera. Egli può anche cercare di convincerla a svolgere un qualche servizio, descrivendole la missione che desidera porti a termine e magari offrendole in cambio qualche ricompensa. L'incantatore deve effettuare una prova di Carisma contrapposta alla prova di Carisma della creatura. Il DM assegna alla prova dell'incantatore un bonus da +0 a +6, basandosi sul genere di richiesta fatta e sulla ricompensa pattuita. Se la creatura vince la prova contrapposta, si rifiuta di servire. Nuove offerte e tentativi di corruzione, anche ripetendo le offerte già fatte, possono essere effettuati ogni 24 ore. Tutto questo continua fino al momento in cui la creatura non promette di servire, finché non riesce a liberarsi oppure finché l'incantatore non decide di liberarsene con qualche altro incantesimo. Richieste impossibili da esaudire o irragionevoli non vengono prese in considerazione. Se l'incantatore ottiene 1 alla prova di Carisma, la creatura si libera dal vincolo, e può quindi scegliere se attaccare o fuggire.

Una volta che la richiesta fatta è stata portata a termine, la creatura ha solo bisogno di riferirlo, e viene immediatamente trasportata nel luogo dal quale è venuta. In seguito potrebbe decidere di cercare vendetta. Se le viene assegnato un compito che non può portare a termine esclusivamente tramite le proprie azioni (come "Aspetta qui" o "Difendi quest'area contro ogni tipo di attacco"), l'incantesimo rimane attivo per un massimo di un giorno per livello dell'incantatore, e la creatura ha immediatamente diritto a un tentativo per liberarsi. Da notare che un soggetto intelligente potrebbe essere in grado di sovvertire alcune delle istruzioni ricevute.

Quando l'incantatore usa un incantesimo per richiamare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, l'incantesimo diventa del tipo corrispondente alla creatura. Ad esempio, *legame planare inferiore* diventa un incantesimo dell'acqua se lo si utilizza per chiamare un elementale dell'acqua.

Legame planare superiore

Evocazione (Richiamo) [vedi testo di *legame planare inferiore*]
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S
Bersaglio: Fino a tre elementali o esterni, per un totale di non più di 18 DV, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro quando appaiono

Funziona come *legame planare inferiore*, ma l'incantatore può richiamare una sola creatura che abbia fino a 18 Dadi Vita, oppure fino a tre creature dello stesso tipo il cui totale di Dadi Vita non superi 18. Ogni creatura ha un tiro salvezza, effettua un tentativo indipendente di fuga e deve essere persuasa individualmente ad aiutare l'incantatore.

Legame telepatico di Rary

Divinazione
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Incantatore più una creatura consenziente per ogni tre livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di creare un legame telepatico tra lui e alcune creature consenzienti, ognuna delle quali deve avere un punteggio di Intelligenza pari a 3 o superiore. Ogni creatura inclusa nel legame viene collegata mentalmente a tutte le altre. Le creature possono comunicare mentalmente attraverso questo legame a prescindere dalle barriere linguistiche. Nessun potere o influenza speciale è stabilito come risultato del legame. Una volta creato, il legame funziona a qualsiasi distanza (anche se non da un piano ad un altro).

Se lo desidera, l'incantatore può non esser parte del legame telepatico creato. Questa decisione deve però esser presa al momento del lancio dell'incantesimo.

Un incantesimo *permanenza* può rendere permanente il *legame telepatico di Rary*, ma può legare solo due creature per ogni lancio di *permanenza*.

Componente materiale: Pezzi di guscio d'uovo da due differenti specie di creature.

Legare anima

Necromanzia
Livello: Chr 9, Mag/Str 9
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un cadavere
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore estrae l'anima da un corpo morto da poco tempo e la imprigiona all'interno di uno zaffiro nero. Il soggetto deve essere morto da non più di 1 round per livello dell'incantatore. L'anima, una volta intrappolata all'interno della gemma, non può più tornare a vivere tramite incantesimi come *clone*, *reincarnazione*, *resurrezione*, *resurrezione pura*, *rianimare morti* o perfino *miracolo* o *desiderio*. Solo tramite la distruzione della gemma o dissolvendo l'incantesimo posto su di essa, l'anima può essere liberata (anche se resta comunque morta).

Focus: Uno zaffiro nero del valore di almeno 1.000 mo per ogni Dado Vita della creatura la cui anima deve essere intrappolata. Se la gemma non è di valore sufficiente, si frantuma quando l'incantatore tenta il legame. (Anche se le creature non possono concepire l'idea di livello o Dado Vita in quanto tali, sono comunque in grado di venire a conoscenza, tramite accurate ricerche, del valore necessario affinché una gemma possa intrappolare uno specifico individuo. Tenere sempre presente che il valore può cambiare con il tempo man mano che le creature acquisiscono Dadi Vita).

Legno di ferro

Trasmutazione
Livello: Drd 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 minuto per ogni 0,5 kg creati
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Un oggetto in *legno di ferro* pesante fino a 2,5 kg per livello
Durata: 1 giorno per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Legno di ferro è un materiale magico creato dai druidi a partire dal legno normale. Pur rimanendo legno naturale a tutti gli effetti, il *legno di ferro* è forte, pesante e resistente al fuoco come l'acciaio. Gli incantesimi che colpiscono il metallo o il ferro (come *riscaldare il metallo*) non hanno effetto sul *legno di ferro*. Sono invece efficaci gli incantesimi che influenzano il legno (come *scolpire legno*), anche se il *legno di ferro* non può bruciare. Usando questo incantesimo con *scolpire legno* o con una prova di Artigianato relativa alla lavorazione del legno, l'incantatore può creare oggetti di legno che funzionano allo stesso modo degli oggetti di acciaio. Egli può quindi creare armature di piastre di legno e spade di legno che hanno la stessa resistenza di quelle di acciaio. Questi oggetti possono essere usati dai druidi senza alcuna limitazione.

Infine, se l'incantatore decide di creare solo metà del *legno di ferro* che questo incantesimo permetterebbe di creare, qualunque arma, scudo o armatura così creata è da considerarsi un oggetto magico con un bonus di potenziamento +1.

Componente materiale: Legno con la forma dell'oggetto in *legno di ferro* che si intende creare.

Lentezza

Trasmutazione
Livello: Brd 3, Mag/Str 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)
Bersaglio: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Le creature influenzate si muovono e attaccano a un ritmo estremamente rallentato. Le creature soggette a *lentezza* possono compiere solo una singola azione di movimento o un'azione standard ogni turno, ma non entrambe (né possono compiere azioni di round completo). Subiscono inoltre una penalità di -1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Le creature soggette a *lentezza* si muovono a velocità dimezzata rispetto al normale (arrotondata per difetto al successivo incremento di 1,5 metri), con le normali conseguenze per la capacità di salto della creatura.

Molteplici effetti di *lentezza* non si sommano. *Lentezza* contrasta e dissolve *velocità*.

Componente materiale: Una goccia di melassa.

Lettura del magico

Divinazione
Livello: Brd 0, Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0, Pal 1, Rgr 1
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello

Tramite *lettura del magico* l'incantatore è in grado di decifrare le iscrizioni magiche sugli oggetti: libri, pergamene, armi e così via, che sarebbero altrimenti incomprensibili. Normalmente questa lettura non attiva la magia contenuta nello scritto, anche se potrebbe farlo nel caso di una pergamena maledetta. Inoltre, una volta lanciato *lettura del magico* e avvenuta la lettura delle iscrizioni magiche in questione, l'incantatore è in grado di leggerle anche in seguito, senza dover fare di nuovo ricorso all'incantesimo. È possibile leggere al ritmo di una pagina (250 parole) al minuto. Questo incantesimo permette di identificare un *glifo di interdizione* con una prova di Sapienza Magica con CD 13, un *glifo di interdizione superiore* con una prova di Sapienza Magica con CD 16 o un qualsiasi incantesimo *simbolo* con una prova di Sapienza Magica (CD 10 + il livello dell'incantesimo).

Lettura del magico può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Focus: Un prisma di cristallo trasparente o minerale.

Levitazione

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale o vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Incantatore oppure una creatura consenziente o un oggetto (peso totale fino a 50 kg per livello)
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Levitazione permette all'incantatore di spostare se stesso, un'altra creatura o un oggetto in su e in giù, come desidera. Una creatura deve essere consenziente perché *levitazione* possa venire usato su di lei, e un oggetto deve essere incustodito o in possesso di una creatura consenziente. È possibile muovere mentalmente il bersaglio verso l'alto o verso il basso fino a 6 metri per round; farlo è un'azione di movimento. Non è possibile muovere il bersaglio orizzontalmente, ma esso potrebbe comunque aggrapparsi per spostarsi lateralmente lungo un dirupo, oppure fare forza su un soffitto per muoversi lateralmente (di solito a metà della sua velocità base sul terreno).

Una creatura che durante la *levitazione* cerca di attaccare con un'arma da mischia o a distanza si trova in una posizione sempre più instabile; il primo attacco ha una penalità di -1 ai tiri per colpire, il secondo di -2 e così via, fino a una penalità massima di -5. Un round completo utilizzato per riportarsi in equilibrio consente alla creatura di ricominciare da -1.

Focus: Un piccolo cappio di cuoio, o del filo d'oro piegato a forma di coppa con un lungo manico a un'estremità.

Libertà

Abiurazione
Livello: Mag/Str 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli) o vedi testo
Bersaglio: Una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto viene liberato da tutti quegli incantesimi o effetti che bloccano il suo movimento, inclusi immobilizzare, *imprigionare, intralciare, labirinto, legame, lentezza,* lotta, paralisi, *pietrificazione, sonno, stasi temporale,* stordimento e *ragnatela.* Per liberare una creatura da *imprigionare* o da *labirinto,* l'incantatore deve conoscere il suo nome e la sua storia, e deve lanciare questo incantesimo nel punto in cui è stata sepolta o esiliata nel *labirinto.*

Libertà di movimento

Abiurazione
Livello: Brd 4, Chr 4, Drd 4, Fortuna 4, Rgr 4
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale o contatto
Bersaglio: Incantatore o creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo permette all'incantatore o alla creatura toccata di muoversi e attaccare normalmente per tutta la sua durata, anche se il soggetto si trova sotto l'effetto di una magia che normalmente gli renderebbe il movimento impossibile, come *lentezza, nebbia solida,* paralisi e *ragnatela.* Il soggetto supera automaticamente qualsiasi prova di lottare effettuata per resistere a un tentativo di lotta, così come tutte le prove di lottare o di Artista della Fuga per liberarsi dall'essere in lotta o immobilizzato.

L'incantesimo permette anche a un personaggio di muoversi e attaccare normalmente sott'acqua, perfino con armi taglienti come asce e spade o con armi contundenti come martelli, mazzafrusti e mazze, purché l'arma venga impugnata e non lanciata. L'incantesimo *libertà di movimento* tuttavia non consente di respirare sott'acqua.

Componente materiale: Una cinghia di pelle stretta attorno al braccio o un legaccio simile.

Linguaggi

Divinazione
Livello: Brd 2, Chr 4, Mag/Str 3
Componenti: V, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo conferisce alla creatura toccata la capacità di parlare e di comprendere il linguaggio di una qualsiasi creatura intelligente, che si tratti della lingua di una razza o di un dialetto regionale. Naturalmente il soggetto è in grado di parlare un solo linguaggio alla volta, anche se è in grado di capirne diversi. *Linguaggi* non consente al soggetto di parlare con creature che non sanno parlare. Il soggetto può farsi capire fino a dove arriva la sua voce. L'incantesimo non predispone in alcun modo le creature apostrofate nei confronti del soggetto.

Linguaggi può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza.*

Componente materiale arcana: Un modellino in argilla di uno ziggurat che si frantuma quando viene pronunciata la componente verbale.

Localizza creatura

Divinazione
Livello: Brd 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Durata: 10 minuti per livello

Funziona come *localizza oggetto,* ma questo incantesimo serve a individuare la posizione di una creatura conosciuta o familiare.

Girando lentamente su se stesso, l'incantatore è in grado di percepire il momento in cui sta puntando verso la creatura da localizzare, ammesso che questa si trovi all'interno del raggio di azione. Se si sta spostando, l'incantatore viene anche a conoscenza della direzione in cui si muove.

Questo incantesimo può individuare la posizione di una creatura di una certa specie (come un umano o un unicorno), o una specifica creatura conosciuta. Non è in grado di trovare una creatura di tipo generico (come un umanoide o un animale). Per trovare un tipo di creatura, l'incantatore deve averla vista da vicino (a meno di 9 metri) almeno una volta.

I corsi d'acqua sono in grado di bloccare l'incantesimo. Non consente di localizzare oggetti. Può essere ingannato da incantesimi come *anti-individuazione, fuorviare* e *metamorfosi.*

Componente materiale: Un ciuffo di pelo di segugio.

Localizza oggetto

Divinazione
Livello: Brd 2, Chr 3, Mag/Str 2, Viaggio 2
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m +12 m per livello)
Area: Un cerchio centrato sull'incantatore del raggio di 120 m + 12 m per livello
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo permette di individuare la direzione di un oggetto conosciuto, o che l'incantatore riesce a immaginare con chiarezza. Può individuare cose come vestiti, gioielli, mobili, attrezzi, armi e perfino scale. L'incantatore può cercare oggetti di uso comune come delle scale, una spada o un gioiello, nel qual caso localizza quello più vicino, ammesso che ve ne sia più di uno all'interno del raggio di azione. Tentare di trovare un oggetto specifico, come ad esempio un gioiello particolare, ne richiede un'immagine mentale precisa e accurata; se il modo in cui l'incantatore lo immagina non è corrispondente alla realtà, l'incantesimo fallisce. Specificare un oggetto unico al mondo non è consentito (come "l'anello con il sigillo del Barone Vulden"), a meno che non sia stato possibile osservare l'oggetto di persona (non attraverso la divinazione).

Questo incantesimo viene bloccato anche da una sottile lamina di piombo. Non consente di localizzare creature. Viene ingannato da *metamorfosi di un oggetto.*

Focus arcano: Un bastoncino biforcuto.

Loquacità

Trasmutazione
Livello: Brd 3
Componenti: S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)

La parlata dell'incantatore diventa più fluente e credibile. Ottiene un bonus di +30 alle prove di Raggirare fatte per convincere un'altra persona della veridicità delle proprie parole. (Questo bonus non è applicabile ad altri impieghi dell'abilità Raggirare, come fintare in combattimento, creare un diversivo per nascondersi o inviare un mes-

saggio nascosto tramite la comunicazione segreta).

Se viene effettuato contro l'incantatore un tentativo di divinazione in grado di individuare le menzogne o che obbliga a dire la verità (come *rivela bugie* o *zona di verità*), colui che lanciato la divinazione deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro una CD di 15 + il livello dell'incantatore che ha lanciato *loquacità*. Il fallimento indica che la divinazione non è riuscita a individuare le menzogne o ad obbligare il personaggio a dire la verità.

Luce

Invocazione [Luce]
Livello: Brd 0, Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0
Componenti: V, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto toccato
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo fa brillare un oggetto con l'intensità di una torcia, diffondendo illuminazione intensa in un raggio di 6 metri (e illuminazione fioca per altri 6 metri aggiuntivi) a partire dal punto toccato. L'effetto di per sé è immobile, ma l'oggetto su cui viene lanciato potrebbe essere spostato. La luce portata all'interno di un'area di *oscurità* magica non funziona.

Un incantesimo di luce (uno con il descrittore "luce") contrasta e dissolve un incantesimo di oscurità (uno con il descrittore "oscurità") di livello pari o inferiore.

Componente materiale arcana: Una lucciola o un po' di muschio fosforescente.

Luce diurna

Invocazione [Luce]
Livello: Brd 3, Chr 3, Drd 3, Mag/Str 3, Pal 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto toccato
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'oggetto toccato proietta una luce di intensità pari a quella della piena luce del giorno in un raggio di 18 metri, e una luce fioca per altri 18 metri oltre ai primi. Le creature che subiscono penalità dalla luce intensa le subiscono anche quando vengono raggiunte da questa luce magica. Nonostante il suo nome, questo incantesimo non è equivalente alla luce del giorno per quanto riguarda le creature che vengono danneggiate o distrutte dalla luce intensa (come i vampiri). Se l'incantesimo viene lanciato su un piccolo oggetto che viene successivamente posto al di sotto o all'interno di una copertura in grado di bloccare la luce, gli effetti dell'incantesimo vengono bloccati finché la copertura non viene rimossa.

Luce diurna lanciato in un'area di oscurità magica (o viceversa) viene momentaneamente negato, e nelle aree in cui i due effetti si sovrappongono tornano le normali condizioni di luce.

Luce diurna contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di oscurità di livello pari o inferiore, come *oscurità*.

Luce incandescente

Invocazione
Livello: Chr 3, Sole 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Raggio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Incanalando potere divino nella forma di un raggio di sole, l'incantatore proietta un fascio di luce dal palmo della sua mano aperta. Deve compiere con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. Una creatura colpita da questo raggio di luce subisce 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8). Le creature non morte subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d6), e le creature non morte particolarmente vulnerabili alla luce intensa, come ad esempio i vampiri, subiscono 1d8 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d8). I costrutti e gli oggetti inanimati subiscono solo 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d6).

Luci danzanti

Invocazione [Luce]
Livello: Brd 0, Mag/Str 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Fino a quattro luci, tutte all'interno di un'area del raggio di 3 m
Durata: 1 minuto (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

In base alla versione scelta, l'incantatore può creare fino a quattro luci simili a lanterne o torce (che proiettano una pari quantità di luce), oppure fino a quattro sfere luminose (simili a fuochi fatui), oppure una forma luminescente vagamente umanoide. Le *luci danzanti* devono rimanere entro un'area del raggio di 3 metri le une dalle altre, ma per il resto possono muoversi come l'incantatore desidera (non è necessaria alcuna concentrazione): avanti, indietro, su, giù, dritte o dietro un angolo ecc. Le luci possono raggiungere una velocità di 30 metri per round; una luce scompare, se si allontana dall'incantatore oltre il raggio di azione dell'incantesimo.

Luci danzanti può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Luminescenza

Invocazione [Luce]
Livello: Drd 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Creature e oggetti entro un'esplosione del raggio di 1,5 m
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto viene circondato da un bagliore pallido, e inizia a emanare una luce simile a quella delle candele. Le creature circondate da *luminescenza* non beneficiano dell'occultamento normalmente offerto da oscurità (anche se un effetto di *oscurità* magica di 2° livello o superiore funziona normalmente), *sfocatura*, distorsione, invisibilità o da effetti simili. La luce è troppo fioca per poter avere un qualsiasi effetto speciale sui non morti o sulle creature che vivono al buio vulnerabili alla luce. *Luminescenza* può essere di colore blu, verde o viola, a seconda della scelta dell'incantatore al momento del lancio. *Luminescenza* non provoca alcun danno agli oggetti o alle creature delineate dal suo bagliore.

Maledire l'acqua

Necromanzia [Male]
Livello: Chr 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Ampolla d'acqua toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questo incantesimo infonde in un'ampolla d'acqua (0,5 litri) un flusso di energia negativa che la trasforma in acqua sacrilega. L'acqua sacrilega danneggia gli esterni buoni allo stesso modo in cui l'acquasanta danneggia i non morti e gli esterni malvagi.

Componente materiale: 2,5 kg di polvere d'argento (del valore di 25 mo).

Mani brucianti

Invocazione [Fuoco]
Livello: Fuoco 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 4,5 m
Area: Esplosione a forma di cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un cono di fiamme incandescenti si sprigiona dalle dita dell'incantatore. Qualsiasi creatura nell'area delle fiamme subisce 1d4 danni da fuoco per ogni livello dell'incantatore (massimo 5d4). I materiali infiammabili come tessuto, carta, pergamena e legno sottile prendono fuoco se toccati dalla fiamma. Un personaggio può spegnere un oggetto che ha preso fuoco come azione di round completo.

Mano in aiuto

Invocazione
Livello: Chr 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 7,5 km

Effetto: Mano fantasma
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea l'immagine fantasma di una mano, che può essere inviata alla ricerca di una creatura nel raggio di 7,5 km. La mano richiama quella persona e la riconduce fino all'incantatore, se la persona è disposta a seguirla.

Quando l'incantesimo viene lanciato, la mano appare davanti all'incantatore. Egli deve quindi specificare una persona (o una creatura) descrivendola fisicamente, menzionando la razza, il sesso e l'aspetto, ma non fattori ambigui come il livello, l'allineamento o la classe. Quando la descrizione è completa, la mano parte alla ricerca del soggetto che corrisponde alla descrizione. La quantità di tempo che impiega nel trovarlo dipende dalla sua lontananza.

Distanza	Tempo impiegato
Fino a 30 m	1 round
300 m	1 minuto
1,5 km	10 minuti
3 km	1 ora
4,5 km	2 ore
6 km	3 ore
7,5 km	4 ore

Una volta che la mano ha trovato il soggetto, gli fa cenno di seguirla. Se la creatura accetta, la mano punta in direzione dell'incantatore, indicando la strada percorribile più diretta. La mano procede 3 metri davanti al soggetto, muovendosi a una velocità di 72 metri per round. Una volta condotto il soggetto all'incantatore, la mano scompare.

Il soggetto non è costretto a seguire la mano o ad agire in alcun modo particolare nei confronti dell'incantatore. Se sceglie di non seguirla, la mano continua a invitarlo per il resto della durata dell'incantesimo e poi scompare. Se l'incantesimo ha termine mentre il soggetto è in cammino per venire presso l'incantatore, la mano scompare; spetterà al soggetto riuscire a trovarlo e a raggiungerlo con i suoi mezzi.

Se più di un soggetto nel raggio di 7,5 km corrisponde alla descrizione fornita, la mano si dirige verso quello più vicino. Se quella creatura si rifiuta di seguire la mano, la mano non va in cerca di un altro soggetto.

Se alla fine delle quattro ore di ricerca non è stato trovato alcun soggetto corrispondente alla descrizione entro 7,5 km, la mano fa ritorno, fa un gesto a palmo aperto (per indicare che non è stata trovata nessuna creatura) e scompare.

La mano fantasma non ha forma fisica. È invisibile a chiunque tranne all'incantatore e ai potenziali soggetti. Non può entrare in combattimento né eseguire alcuna altra impresa se non trovare il soggetto e condurlo all'incantatore. La mano non passa attraverso oggetti solidi, ma può infilarsi in fessure e piccole aperture. La mano non può viaggiare a più di 7,5 km dal punto in cui è comparsa quando è stato lanciato l'incantesimo.

Mano interposta di Bigby

Invocazione [Forza]
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Mano di 3 m
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

La *mano interposta di Bigby* crea una mano magica Grande che compare tra l'incantatore e un suo avversario. Questa mano fluttuante senza corpo si sposta in modo da rimanere sempre tra i due, indipendentemente da dove si muove l'incantatore o dai tentativi dell'avversario di aggirarla, offrendo così una copertura (+4 CA) all'incantatore contro quell'avversario. Nulla può ingannare la mano, che continua a spostarsi davanti al nemico incurante dell'oscurità, dell'invisibilità, della metamorfosi o di qualsiasi altro tentativo di nascondersi o mascherarsi. La mano, tuttavia, non insegue l'avversario.

Una *mano di Bigby* è lunga 3 metri ed è quasi altrettanto larga a dita aperte. Ha tanti punti ferita quanti ne ha l'incantatore in piena salute e ha CA 20 (-1 taglia, +11 naturale). Subisce danni come una creatura normale, ma gran parte degli effetti magici che non provocano danni non hanno effetto su di essa. La mano non provoca mai attacchi di opportunità da parte degli avversari. Non è in grado di spingere attraverso un *muro di forza* o di entrare in un *campo antimagia*, ma subisce tutti gli effetti di un *muro prismatico* o di una *sfera prismatica*. La mano effettua tiri salvezza come quelli del suo incantatore. *Disintegrazione* o un *dissolvi magie* effettuato con successo la distruggono.

Qualsiasi creatura che pesi fino a 1.000 kg e che tenti di farsi strada spingendo oltre la mano viene rallentata a metà della sua normale velocità. La mano non riesce a rallentare la velocità di una creatura che pesa più di 1.000 kg, ma continua comunque a influenzare i suoi attacchi.

Dirigere l'incantesimo contro un nuovo avversario è un'azione di movimento.

Focus: Un guanto morbido.

Mano magica

Trasmutazione
Livello: Brd 0, Mag/Str 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un oggetto non magico incustodito che pesa fino a 2,5 kg
Durata: Concentrazione
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Puntando il dito verso un oggetto, l'incantatore può sollevarlo e muoverlo a distanza a piacimento. Come azione di movimento, può spostarlo fino a 4,5 metri in qualsiasi direzione, sebbene l'incantesimo finisca non appena la distanza fra l'incantatore e l'oggetto supera il raggio di azione dell'incantesimo.

Mano possente di Bigby

Invocazione [Forza]
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, F

Funziona come *mano interposta di Bigby*, ma in questo caso la mano insegue e spinge via l'avversario che le è stato indicato. Questo attacco va considerato come una spinta con un bonus di +14 alla prova di Forza (+8 per Forza 27, +4 per essere di taglia Grande e +2 per la carica, che ottiene sempre). La mano si muove sempre assieme al nemico e lo spinge via fino alla massima distanza consentita; non ha limiti di velocità. Dirigere l'incantesimo contro un nuovo avversario è un'azione di movimento.

Nessuna creatura, per quanto forte, può riuscire a spingere la mano via dal suo cammino poichè la mano si riposizionerebbe istantaneamente tra la creatura e l'incantatore, ma può riuscire a spingere la mano indietro verso l'incantatore, se supera con successo una spinta opposta contro la mano.

Focus: Un guanto rigido fatto di pelle o di tessuto pesante.

Mano spettrale

Necromanzia
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Una mano spettrale
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Si materializza una mano spettrale e luminescente creata dalla stessa forza vitale dell'incantatore, in grado di spostarsi nella direzione desiderata, permettendogli di trasmettere incantesimi a contatto a distanza di basso livello a una certa distanza. Lanciando l'incantesimo, l'incantatore perde 1d4 punti ferita che gli vengono restituiti quando l'incantesimo termina (anche se viene dissolto), ma non se la mano viene distrutta (questi punti ferita possono essere curati normalmente). Per tutta la durata dell'incantesimo, qualsiasi incantesimo a contatto a distanza di 4° livello o inferiore che l'incantatore lancia può essere trasmesso dalla *mano spettrale*. L'incantesimo fornisce all'incantatore un bonus di +2 al tiro per colpire di contatto in mischia, e attaccare con la mano conta normalmente come un attacco. La mano colpisce sempre dalla direzione dell'incantatore. La mano non può attaccare ai fianchi come una creatura normale. Dopo che la mano ha trasmesso l'incantesimo, o se si allontana oltre il raggio di azione, se esce dalla visuale dell'incantatore, la mano torna al suo fianco fluttuando nell'aria.

La mano è incorporea e non può quindi essere danneggiata dalle armi normali. Possiede eludere migliorato (danni dimezzati con un tiro salvezza sui Riflessi fallito e nes-

sun danno nel caso abbia successo), i bonus ai tiri salvezza dell'incantatore e una CA di almeno 22. Il modificatore di Intelligenza dell'incantatore è applicato alla CA della mano, come se fosse il suo modificatore di Destrezza. La mano possiede da 1 a 4 punti ferita, lo stesso numero che è stato sottratto all'incantatore nel momento in cui è stata creata.

Mano stringente di Bigby

Invocazione [Forza]
Livello: Forza 7, Mag/Str 7
Componenti: V, S, F/FD

Funziona come *mano interposta di Bigby*, ma la mano è in grado di lottare con un nemico indicato dall'incantatore. La *mano stringente* effettua un attacco di lotta per round. Il suo bonus di attacco di contatto è pari al livello dell'incantatore + il suo modificatore di Intelligenza, Saggezza o Carisma (rispettivamente per un mago, un chierico o uno stregone), + 10 per il punteggio di Forza della mano (31), -1 per essere di taglia Grande. La stessa cifra vale anche per il suo bonus di lottare, con la differenza che la taglia Grande gli fornisce +4 invece che -1. La mano blocca ma non ferisce le creature con cui lotta. Dirigere l'incantesimo contro un nuovo avversario è un'azione di movimento.

La *mano stringente* può anche spingere un avversario come la *mano possente di Bigby*, ma con un bonus di +16 alla prova di Forza (+10 per la Forza 31, +4 per essere di taglia Grande e un bonus di +2 per la carica, che ottiene sempre), oppure interporsi come la *mano interposta di Bigby*.

I chierici che fanno uso di questo incantesimo gli danno il nome della propria divinità (*mano stringente di Kord*, ad esempio).

Focus arcano: Un guanto di pelle.

Mano stritolatrice di Bigby

Invocazione [Forza]
Livello: Forza 9, Mag/Str 9
Componenti: V, S, M, F/FD

Funziona come *mano interposta di Bigby*, ma la mano può interporsi, spingere o schiacciare un nemico a scelta.

La *mano stritolatrice* può lottare con un avversario come la *mano stringente di Bigby*. Il suo bonus di lottare è pari al livello dell'incantatore + il suo modificatore di Intelligenza, Saggezza o Carisma (rispettivamente per un mago, un chierico o uno stregone), + 12 per il punteggio di Forza della mano (35), +4 per essere di taglia Grande. La mano infligge 2d6+12 danni (danni letali) ad ogni prova di lotta effettuata con successo contro un avversario.

La *mano stritolatrice* può anche interporsi come la *mano interposta di Bigby* oppure può spingere un avversario come la *mano possente di Bigby*, ma con un bonus di +18.

Dirigere l'incantesimo contro un nuovo avversario è un'azione di movimento.

I chierici che fanno uso di questo incantesimo gli danno il nome della propria divinità (*mano stritolatrice di St. Cuthbert*, ad esempio).

Componente materiale arcana: Un guscio d'uovo.

Focus arcano: Un guanto di pelle di serpente.

Mantello del caos

Abiurazione [Caotico]
Livello: Caos 8, Chr 8
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 6 m
Bersaglio: Una creatura per livello entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Un flusso casuale di colori circonda i soggetti, proteggendoli dagli attacchi, conferendo loro resistenza agli incantesimi lanciati da creature legali e rendendo *confuse* le creature legali che li colpiscono. Questa abiurazione ha quattro effetti.

Primo, le creature protette ottengono un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. A differenza di *protezione dalla legge*, questo beneficio viene applicato a tutti gli attacchi, non solo a quelli condotti da creature legali.

Secondo, le creature protette ottengono resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi della legge e incantesimi lanciati da creature legali.

Terzo, l'abiurazione blocca eventuali possessioni e influenze mentali, proprio come *protezione dalla legge*.

Infine, se una creatura legale riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, l'attaccante rimane *confuso* per 1 round. (Un tiro salvezza sulla Volontà nega l'effetto, come in *confusione*, però contro la CD di *mantello del caos*).

Focus: Un minuscolo reliquiario contenente una reliquia sacra di qualche tipo, come un frammento di un testo caotico. Il reliquiario costa almeno 500 mo.

Martello del caos

Invocazione [Caotico]
Livello: Caos 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Esplosione del raggio di 6 m
Durata: Istantanea (1d6 round); vedi testo
Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore scatena un flusso di potere caotico per punire i suoi nemici. Il potere si manifesta sotto forma di un'esplosione multicolore di energia pulsante e turbinante. Solo le creature legali e neutrali (non quelle caotiche) subiscono gli effetti di questo incantesimo.

L'incantatore infligge 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8) alle creature legali (o 1d6 danni per livello dell'incantatore, massimo 10d6, agli esterni legali) e le rallenta per 1d6 round. Una creatura rallentata può compiere solo un'azione standard o un'azione di movimento ad ogni turno, più le azioni gratuite come normale. Inoltre, subisce una penalità di -2 alla CA, ai tiri per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza sui Riflessi. Un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo dimezza i danni e nega l'effetto di *lentezza*.

L'incantesimo infligge solo danni dimezzati alle creature che non sono né legali né caotiche, le quali non sono nemmeno soggette a *lentezza*. Possono dimezzare ulteriormente i danni (riducendoli a un quarto) se superano un tiro salvezza sulla Volontà.

Messaggio

Trasmutazione [Dipendente dal linguaggio]
Livello: Brd 0, Mag/Str 0
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura per livello
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può sussurrare messaggi e ricevere risposte sussurrate, con una minima probabilità di essere ascoltato. Deve puntare il dito verso ogni creatura che vuole riceva il messaggio. Quando sussurra, il messaggio è percepibile a tutte le creature bersaglio entro il raggio di azione. *Silenzio* magico, 30 cm di roccia, 2,5 cm di metallo comune (o una sottile lamina di piombo) o 90 cm di legno o detriti bloccano l'incantesimo. Il messaggio non deve necessariamente viaggiare in linea retta. Può aggirare una barriera, sempre che ci sia una via aperta fra l'incantatore e il bersaglio, e che la lunghezza del percorso compiuto rientri nel raggio di azione dell'incantesimo. Le creature che ricevono il messaggio possono sussurrare una risposta, che l'incantatore sente. Questo incantesimo trasmette suoni, non significati. Non trascende eventuali barriere linguistiche.

Nota: Per pronunciare un messaggio, l'incantatore deve muovere le labbra e sussurrare, eventualmente concedendo a eventuali osservatori l'opportunità di leggere le labbra.

Focus: Un pezzetto di filo di rame.

Metamorfosi

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente consenziente toccata
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Funziona come *alterare se stesso*, ma l'incantatore trasforma il soggetto consenziente in un'altra forma di creatura vivente. La nuova forma può essere dello stesso tipo del soggetto o di uno dei seguenti tipi: aberrazio-

ne, animale, bestia magica, drago, folletto, gigante, melma, parassita, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale. La forma assunta non può avere più Dadi Vita del livello dell'incantatore (o dei DV del soggetto, quale dei due sia inferiore), fino a un massimo di 15 DV al 15° livello. L'incantatore non può far assumere al soggetto una forma con una taglia inferiore a Piccolissima, né può fargli assumere una forma incorporea o gassosa. Il tipo e sottotipo di creatura del soggetto (se esistono) cambiano per adattarsi alla nuova forma (vedi il *Manuale dei Mostri* per maggiori informazioni).

Una volta trasformato, il soggetto riguadagna punti ferita come se avesse riposato per una notte (anche se questa guarigione non ripristina danni temporanei alle caratteristiche e non fornisce altri benefici del riposo; e ritrasformarsi nella forma originale non guarisce ulteriormente la creatura). Se viene uccisa, il soggetto torna alla sua forma originale, anche se è ancora morto.

La creatura trasformata acquisisce i punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione della nuova forma, ma mantiene i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Inoltre, acquisisce tutti gli attacchi speciali straordinari posseduti dalla forma (come stritolamento, afferrare migliorato e veleno) ma non acquisisce le qualità speciali straordinarie possedute dalla nuova forma (come percezione cieca, guarigione rapida, rigenerazione e olfatto acuto) né le capacità soprannaturali o magiche.

Le creature incorporee o gassose sono immuni a questo incantesimo e una creatura con il sottotipo mutaforma (come un licantropo o un doppelganger) può ritornare alla sua forma naturale come azione standard.

Componente materiale: Un bozzolo vuoto.

Metamorfosi funesta

Tramustazione
Livello: Drd 5, Mag/Str 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Tempra nega, Volontà parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Funziona come *metamorfosi*, ma permette di mutare il soggetto in un animale Piccolo o inferiore con non più di 1 DV (come un cane, una lucertola, una scimmia o un rospo). Se la nuova forma risultasse letale per la creatura (per esempio, trasformare una creatura terrestre in un pesce o un bersaglio volante in un rospo), il soggetto riceve un bonus di +4 al tiro salvezza.

Se l'incantesimo ha successo, il soggetto deve effettuare anche un tiro salvezza sulla Volontà. Se questo secondo tiro salvezza fallisce, la creatura perde le sue capacità straordinarie, soprannaturali e magiche, la capacità di lanciare incantesimi (se la possedeva), e guadagna l'allineamento, le capacità speciali e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma della sua nuova forma al posto dei propri. Mantiene comunque la sua classe e livello (o DV), così come tutti i benefici che ne derivano (come bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base e punti ferita). Conserva anche qualsiasi privilegio di classe (a parte il lancio di incantesimi) che non sia una capacità straordinaria, soprannaturale o magica.

Le creature incorporee o gassose sono immuni alla *metamorfosi* e una creatura con il sottotipo mutaforma (come un licantropo o un doppelganger) può ritornare alla sua forma naturale con un'azione standard.

Metamorfosi di un oggetto

Trasmutazione
Livello: Inganno 8, Mag/Str 8
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura o un oggetto non magico fino a 2,7 m^3
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Tempra nega (oggetto); vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Funziona come *metamorfosi*, ma trasforma un oggetto o una creatura in qualcos'altro. La durata dell'incantesimo dipende da quanto è stata radicale la trasformazione dallo stato normale allo stato incantato. Il DM determina la durata attenendosi alle seguenti linee guida:

Il soggetto trasformato è:	Aumento del fattore durata[1]
Dello stesso regno (animale, vegetale, minerale)	+5
Della stessa specie (mammiferi, funghi, metalli ecc.)	+2
Della stessa taglia	+2
Relazione stretta (Albero - ramoscello, pelle di lupo - lupo ecc.)	+2
Medesima Intelligenza o inferiore	+2

1 Aggiungere tutto ciò che si applica. Controllare il totale nella tabella successiva.

Fattore durata	Durata	Esempio
0	20 minuti	Da sasso a umano
2	1 ora	Da marionetta a umano
4	3 ore	Da umano a marionetta
5	12 ore	Da lucertola a manticora
6	2 giorni	Da pecora a cappotto di lana
7	1 settimana	Da toporagno a manticora
9+	Permanente	Da manticora a toporagno

A differenza di *metamorfosi*, *metamorfosi di un oggetto* garantisce alla creatura il punteggio di Intelligenza della sua nuova forma. Se la forma originale non aveva un punteggio di Saggezza o Carisma, guadagna questi punteggi come appropriato alla nuova forma.

I danni subiti nella nuova forma possono risultare nel ferimento o nella morte della creatura trasformata. Ad esempio, è possibile trasformare una creatura in una roccia e in seguito ridurla in polvere, causando danni e probabilmente uccidendo la creatura. Se la creatura fosse stata tramutata in polvere fin dall'inizio, sarebbero invece stati necessari modi più fantasiosi per danneggiarla. Per esempio, si sarebbe potuto usare *folata di vento* per spargere la polvere in ogni direzione. Come regola generale, la nuova forma subisce danni quando viene cambiata per mezzo di forze fisiche, anche se l'interpretazione delle varie situazioni è a discrezione del DM.

Un oggetto non magico non può essere reso magico da questo incantesimo. Gli oggetti magici non subiscono alcun effetto da questo incantesimo.

Questo incantesimo non può creare materiale di grande valore intrinseco come rame, argento, gemme, seta, oro, platino, mithral e adamantio. Inoltre, non può riprodurre le proprietà speciali del ferro freddo per superare la riduzione del danno di certe creature.

Questo incantesimo può anche essere usato per duplicare gli effetti di *metamorfosi*, *carne in pietra*, *pietra in carne*, *trasmutare fango in roccia* o *trasmutare roccia in fango*.

Componente materiale arcana: Mercurio, gomma arabica e fumo.

Miracolo

Invocazione
Livello: Chr 9, Fortuna 9
Componenti: V, S, PE; vedi testo
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio, Effetto o Area: Vedi testo
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un *miracolo* non può essere lanciato, ma al massimo richiesto. Affermando ciò che l'incantatore desidera che accada, richiede di intervenire alla propria divinità (o alla potenza a cui rivolge le preghiere per ottenere incantesimi). A questo punto il DM determina l'effetto particolare del *miracolo*.

Un *miracolo* può fare una delle seguenti cose:

- Duplicare qualsiasi incantesimo da chierico fino all'8° livello (inclusi quelli a cui l'incantatore ha accesso tramite i propri domini).
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo fino al 7° livello.
- Annullare gli effetti dannosi di certi incantesimi, come *demenza* o *regressione mentale*.
- Ottenere qualsiasi effetto il cui livello di potere sia in linea con gli effetti sopra descritti.

Se il *miracolo* ha uno degli effetti sopra citati, lanciarlo non comporta costi in punti esperienza.

Diversamente, un chierico può fare una richiesta molto potente. Lanciare un *miracolo* così potente costa al chierico 5.000 PE a causa delle potenti energie divine coinvolte. Esempi di *miracoli* particolarmente potenti potrebbero includere i seguenti:

- Cambiare le sorti di una battaglia a

proprio favore rianimando gli alleati caduti affinché continuino a combattere.
- Farsi trasportare con i propri alleati e con tutto l'equipaggiamento da un piano all'altro attraverso le barriere planari verso un luogo specifico senza possibilità di errore.
- Proteggere una città da un terremoto, da un'eruzione vulcanica, da un'inondazione o da qualche altro disastro naturale.

In ogni caso, una richiesta che va contro la natura (o l'allineamento) della divinità viene rifiutata.

Un incantesimo duplicato consente normalmente tiri salvezza e resistenza agli incantesimi, ma la CD dei tiri è quella di un incantesimo di 9° livello. Quando un *miracolo* duplica un incantesimo con un costo in PE, l'incantatore deve pagare quel costo. Quando duplica un incantesimo con una componente materiale con un costo superiore alle 100 mo, deve procurare quella componente.

Costo in PE: 5.000 PE (solo per alcuni usi dell'incantesimo *miracolo*, vedi sopra).

Miraggio arcano

Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 5, Mag/Str 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Area: Un cubo con spigolo di 6 m per livello (F)
Durata: Concentrazione + 1 ora per livello (I)

Funziona come *terreno illusorio*, con la differenza che rende l'incantatore in grado di far sembrare un'area diversa da come è in realtà. L'illusione include elementi uditivi, visivi, tattili e olfattivi. Però, a differenza di *terreno illusorio*, l'incantesimo può alterare l'apparenza delle strutture (o aggiungerne dove non ce ne sono). Non è comunque in grado di camuffare, occultare o aggiungere creature (anche se le creature all'interno dell'area potrebbero nascondersi all'interno dell'illusione come se si trovassero in un posto reale).

Modellare suono

Trasmutazione
Livello: Brd 3
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 o un oggetto per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore può modificare i suoni emessi dagli oggetti o dalle creature. È in grado di creare suoni dove non ce ne sono (come ad esempio fare cantare gli alberi), soffocare altri suoni (rendendo ad esempio silenzioso un gruppo di avventurieri), o trasformare i suoni radicalmente (rendendo la voce di un incantatore simile al grugnito di un maiale). Tutte le creature e gli oggetti che ne subiscono l'effetto devono essere trasformati nello stesso modo. Una volta che la trasformazione è compiuta, non è possibile cambiarla.

L'incantatore può cambiare la natura dei suoni ma non creare parole con cui non è familiare. Ad esempio, non può modificare la propria voce in modo che suoni come se pronunciasse la parola di comando che attiva un oggetto magico, a meno che non conosca quella parola di comando.

Un incantatore la cui voce venga radicalmente modificata (come nel caso già menzionato del grugnito del maiale) non è in grado di lanciare incantesimi con componente verbale.

Modificare memoria

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round; vedi testo
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore entra nella mente di un soggetto e modifica fino a 5 minuti della sua memoria in uno dei modi seguenti.
- Elimina dalla sua memoria qualsiasi traccia di un avvenimento a cui il soggetto ha assistito di persona. Questo incantesimo non può negare *charme*, *costrizione/cerca*, *suggestione* o altri incantesimi simili.
- Permette al soggetto di ricordare perfettamente un evento a cui ha assistito veramente. Ad esempio, potrebbe ricordare ogni parola di una conversazione di 5 minuti oppure ogni dettaglio di un brano di un libro.
- Cambia i dettagli di un evento a cui il soggetto ha assistito veramente.
- Impianta nella mente del soggetto ricordi di un avvenimento a cui non ha mai assistito.

Per lanciare questo incantesimo, l'incantatore impiega 1 round. Se il soggetto fallisce il suo tiro salvezza, l'incantatore può procedere con l'incantesimo passando fino a 5 minuti (un lasso di tempo pari a quanto tempo ha intenzione di modificare nella sua memoria) visualizzando i ricordi che desidera alterare nel soggetto. Se la sua concentrazione viene disturbata o se il soggetto finisce fuori dal raggio di azione prima che la visualizzazione sia stata portata a termine, l'incantesimo è perduto.

Una modifica della memoria non influenza necessariamente le azioni del soggetto, specialmente se in contraddizione con le sue inclinazioni naturali. Un ricordo modificato in modo illogico, come ad esempio far ricordare al soggetto quanto gli fosse piaciuto bere veleno, viene liquidato come un brutto sogno o un ricordo frutto di una sbornia. Alcuni modi più utili di usare *modificare memoria* includono impiantare ricordi di incontri amichevoli con l'incantatore (che potrebbero influenzare il soggetto ad agire favorevolmente nei suoi confronti), cambiare dettagli di ordini ricevuti da un superiore o fargli dimenticare di avere mai visto l'incantatore o il suo gruppo. Il DM si riserva il diritto di decidere se un ricordo modificato è troppo assurdo perché possa influenzare seriamente il soggetto.

Momento di prescienza

Divinazione
Livello: Fortuna 8, Mag/Str 8
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 ora per livello o finché non viene scaricato

L'incantesimo conferisce all'incantatore un potente sesto senso che lo riguarda direttamente. Una sola volta nel corso della durata dell'incantesimo, l'incantatore può decidere di utilizzare questo effetto. L'incantesimo gli conferisce un bonus cognitivo uguale al livello dell'incantatore (massimo +25) ad un singolo tiro per colpire, prova di caratteristica o di abilità contrapposta, o tiro salvezza. In alternativa, si può applicare il bonus cognitivo alla propria CA contro un singolo attacco (anche se colti alla sprovvista). L'attivazione dell'effetto non richiede un'azione; lo si può anche attivare durante il turno di un altro personaggio, se necessario. Si deve però scegliere di impiegare il *momento di prescienza* prima di compiere il tiro che si vuole modificare e una volta usato l'incantesimo ha termine.

Non si può attivare su di sé più di un *momento di prescienza* alla volta.

Movimenti del ragno

Trasmutazione
Livello: Drd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto può scalare, spostarsi su superfici verticali oppure camminare sui soffitti esattamente come un ragno. La creatura che ne subisce l'effetto deve avere le mani libere per arrampicarsi in questo modo. Il soggetto ottiene una velocità di scalata di 6 metri; inoltre, non ha bisogno di effettuare prove di Scalare per muoversi su una superficie verticale od orizzontale (anche se a testa in giù). Una creatura soggetta a *movimenti del ragno* mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA (se posseduto) mentre si arrampica, e gli avversari non ottengono alcun bonus speciale per i loro attacchi contro di essa. Tuttavia, mentre si arrampica non può compiere alcuna azione di corsa.

Componente materiale: Una goccia di catrame e un ragno vivo, che devono essere ingoiati dal soggetto.

Muovere il terreno

Trasmutazione [Terra]
Livello: Drd 6, Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: Vedi testo
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersaglio: Terreno smosso in un'area quadrata con lato di 225 m e una profondità fino a 3 m (F)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Muovere il terreno è in grado di smuovere cumuli di terra (argilla, terriccio, sabbia), far crollare argini, muovere collinette, spostare dune di sabbia ecc. In ogni caso, però, non è in grado di spostare o far crollare formazioni di roccia. Le dimensioni dell'area soggetta all'incantesimo determinano il tempo di lancio. Per ogni quadrato con il lato di 45 metri (fino a 3 metri di profondità) sono necessari 10 minuti di tempo di lancio. Per la superficie massima, 225 metri x 225 metri, l'incantatore impiega 4 ore e 10 minuti per spostarla.

Questo incantesimo non infrange la superficie del terreno con violenza. La copre invece di creste e avvallamenti, mentre il terreno reagisce con la fluidità di un ghiacciaio fino a ottenere il risultato desiderato. Gli alberi, le strutture, le formazioni rocciose e così via non ne subiscono l'effetto, se non per i cambiamenti di elevazione e di morfologia del terreno.

Questo incantesimo non può essere usato per scavare tunnel, e solitamente è troppo lento per intrappolare o seppellire creature. Viene solitamente usato per scavare o riempire fossati o per modificare le caratteristiche del terreno prima di una battaglia.

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature di terra.

Componente materiale: Un miscuglio di vari tipi di terreno (argilla, terriccio e sabbia) in un sacchetto, e una lama di ferro.

Muro di ferro

Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Muro di ferro la cui area è fino a un quadrato con lato di 1,5 m per livello; vedi testo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di creare una parete di ferro verticale che sorge dal nulla. La parete può essere usata per chiudere un passaggio o un varco, in quanto la barriera di ferro può inserirsi in qualsiasi materiale non vivente circostante, se la sua area lo consente. La parete non può essere evocata in modo da occupare lo stesso spazio di una creatura o di un altro oggetto. La superficie della parete deve essere sempre piatta, ma si possono adattare i suoi contorni in modo che aderiscano allo spazio circostante disponibile.

Il *muro di ferro* è spesso 2,5 cm per ogni quattro livelli dell'incantatore. È possibile raddoppiare l'area di estensione del muro dimezzando il suo spessore. Ogni quadrato con il lato di 1,5 metri del muro ha 30 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore e durezza 10. Se una sezione del muro raggiunge 0 punti ferita, quella sezione viene infranta. Se una creatura tenta di aprire un varco nel muro con un singolo attacco, la CD della sua prova di Forza è 25 + 2 per ogni 2,5 cm di spessore.

Se l'incantatore lo desidera, il muro può comparire verticalmente e appoggiato a una superficie piatta, ma non attaccato ad essa, in modo che sia possibile spingerlo e fare in modo che cada addosso alle creature dall'altra parte. Se nessuno spinge il muro, tuttavia, c'è una probabilità del 50% che la barriera cada nella direzione opposta. Le creature possono spingere il muro in una direzione precisa, invece che farlo cadere a caso. Una creatura deve superare una prova di Forza con CD 40 per riuscire a spingerlo con successo. Le creature che vogliono sfuggire alla caduta e che abbiano lo spazio per farlo devono superare un tiro salvezza sui Riflessi. Le creature di taglia Grande o inferiore che falliscono il tiro subiscono 10d6 danni; il muro non può schiacciare creature di taglia Enorme o superiore.

Come un normale muro di ferro, la barriera è soggetta agli effetti della ruggine, dell'usura e di ogni altro agente naturale.

Componente materiale: Un frammento di una lamina di ferro e polvere d'oro del valore di 50 mo (0,5 kg di polvere d'oro).

Muro di forza

Invocazione [Forza]
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Muro la cui area è fino a un quadrato con lato di 3 m per livello
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Un incantesimo *muro di forza* crea una parete invisibile di forza. La parete non è in grado di muoversi, ma è immune agli attacchi di ogni tipo ed è totalmente invulnerabile a gran parte degli incantesimi, compreso *dissolvi magie*. Tuttavia, *disintegrazione* lo distrugge immediatamente, come anche una *verga della cancellazione*, una *sfera annientatrice* o un incantesimo *disgiunzione di Mordenkainen*. Gli incantesimi e le armi a soffio non sono in grado di oltrepassare il muro in nessuna direzione, anche se *porta dimensionale*, *teletrasporto* e altri effetti simili possono condurre oltre la barriera. Il muro blocca sia le creature materiali che quelle eteree (anche se le creature eteree sono in grado di aggirare la parete fluttuando sotto o sopra di essa, attraversando pavimenti e soffitti materiali). Gli attacchi con lo sguardo funzionano anche attraverso il *muro di forza*.

L'incantatore può plasmare la parete in un piano liscio verticale la cui area sia fino a un quadrato con il lato di 3 metri per livello. Il *muro di forza* deve essere continuo e integro al momento della sua creazione. Se la sua superficie viene spezzata da qualche oggetto o qualche creatura, l'incantesimo fallisce.

Muro di forza può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale: Un pizzico di polvere ottenuta da una gemma trasparente.

Muro di fuoco

Invocazione [Fuoco]
Livello: Drd 5, Fuoco 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Un velo di fiamme opache lungo fino a 6 m per livello oppure un anello di fuoco con un raggio fino a 1,5 m per ogni due livelli; entrambe le forme dell'altezza di 6 m
Durata: Concentrazione + 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una barriera immobile di fiamme violacee crepitanti si materializza sul posto. Un lato della barriera, scelto dall'incantatore, emana ondate di calore che infliggono 2d4 danni da fuoco alle creature entro 3 metri e 1d4 danni a quelle tra i 3 metri e i 6 metri. Il muro infligge questi danni quando appare e nel turno dell'incantatore ad ogni round a tutte le creature nell'area. Inoltre, il muro infligge 2d6 danni +1 danno da fuoco per livello dell'incantatore (massimo +20) a qualsiasi creatura che lo attraversa. Alle creature non morte il muro infligge danni raddoppiati.

Se l'incantatore invoca il muro in modo che compaia in un punto dove sono presenti delle creature, ogni creatura subisce i danni come se stesse tentando di attraversarlo.

Se un segmento di 1,5 metri del muro subisce 20 o più danni da freddo in 1 round, quel segmento scompare. (Non si devono dividere i danni da freddo per 4, come si fa normalmente con gli oggetti.)

Muro di fuoco può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*. Un *muro di fuoco* permanente che viene estinto a causa dei danni da freddo diventa inattivo per 10 minuti, poi si riforma normalmente.

Componente materiale arcana: Un pezzetto di fosforo.

Muro di ghiaccio

Invocazione [Freddo]
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Un piano di ghiaccio ancorato, fino a un quadrato con lato di 3 m per livello o una semisfera di ghiaccio con un raggio fino a 90 cm + 30 cm per livello

Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Riflessi nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea un piano ancorato o una semisfera di ghiaccio, in base alla versione scelta dall'incantatore. Un *muro di ghiaccio* non può formarsi in un'area che sia già occupata da oggetti fisici o da creature, e la sua superficie deve essere liscia e integra al momento della creazione. Qualsiasi creatura adiacente al muro nel momento in cui viene creato può tentare un tiro salvezza sui Riflessi per distruggere il muro mentre si forma. Un tiro salvezza riuscito indica che l'incantesimo fallisce automaticamente. Il fuoco, compresi una *palla di fuoco* o il soffio di un drago rosso, è in grado di fondere un *muro di ghiaccio* e infligge danni pieni al muro (invece di essere dimezzati, come nel caso di danni da fuoco sugli oggetti). Fondere improvvisamente il *muro di ghiaccio* genera un'enorme nuvola di vapore che dura 10 minuti.

Piano di ghiaccio: Appare una solida lastra di ghiaccio compatto dello spessore di 2,5 cm per livello dell'incantatore. Il muro copre fino a un quadrato con un lato di 3 metri per livello dell'incantatore (quindi un mago di 10° livello può creare un muro di ghiaccio lungo 30 metri e alto 3 metri, oppure uno lungo 15 metri e alto 6 metri, o qualche altra combinazione di lunghezza e altezza che non superi i 90 m²). Può essere orientato in qualsiasi modo, purché sia ancorato. Un muro verticale ha solo bisogno di essere ancorato a terra, mentre uno orizzontale o inclinato invece deve essere ancorato a qualcosa alle sue due estremità.

Il muro è principalmente difensivo per natura ed è usato per impedire ai nemici l'inseguimento o per scopi simili. Ogni quadrato di muro con il lato di 3 metri ha 3 punti ferita per 2,5 cm di spessore. Le creature sono in grado di colpire il muro automaticamente. Una sezione di muro i cui punti ferita scendono a 0 viene infranta. Se una creatura tenta di aprire un varco nel muro con un singolo attacco, la CD per la prova di Forza è di 15 + il livello dell'incantatore.

Anche quando si riesce ad aprire un varco nel muro, rimane un velo di aria ghiacciata che infligge a tutte le creature che lo attraversano (compresa la creatura che ha aperto il varco) 1d6 danni da freddo +1 danno per livello dell'incantatore (senza tiro salvezza).

Semisfera: Il muro prende la forma di una semisfera il cui raggio massimo è di 90 cm + 30 cm per livello dell'incantatore. Quindi, un incantatore di 7° livello è in grado di creare una semisfera avente un raggio di 3 metri. Aprire un varco nella semisfera è difficile quanto nel piano di ghiaccio, ma non infligge danni a quanti attraversano il varco.

Componente materiale: Un frammento di quarzo o di una simile roccia cristallina.

Muro illusorio

Illusione (Finzione)
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Immagine di 30 cm x 3 m x 3 m
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea l'illusione di un muro, un pavimento, un soffitto o una superficie simile. Appare assolutamente reale se viene osservato, ma gli oggetti fisici vi passano attraverso senza difficoltà. Quando l'incantesimo viene usato per nascondere fosse, trappole o porte normali, qualsiasi metodo di individuazione che non sia basato sulla vista funziona normalmente. Toccare o esplorare la superficie ne rivela la vera natura, anche se non ne provoca la sparizione.

Muro di pietra

Evocazione (Creazione) [Terra]
Livello: Chr 5, Drd 6, Mag/Str 5, Terra 5
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Muro di pietra la cui area è fino a un quadrato con lato di 1,5 m per livello (F)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea un muro di roccia che si fonde alle superfici rocciose circostanti. Viene solitamente usato per chiudere passaggi, portali, varchi e per impedire l'accesso ai nemici. Il *muro di pietra* è spesso 2,5 cm per ogni quattro livelli dell'incantatore e ampio fino a un quadrato con lato di 1,5 metri per livello. L'incantatore può raddoppiare la sua estensione dimezzandone lo spessore. Il muro non può essere evocato in modo da occupare lo stesso spazio di una creatura o di un altro oggetto.



A differenza di un *muro di ferro*, è possibile creare un *muro di pietra* in qualsiasi forma l'incantatore desideri. Il muro creato non ha bisogno di essere verticale, né di poggiare su nessun fondamento solido; deve tuttavia fondersi ed essere solidamente sostenuto da altre rocce già esistenti. Può essere usato, ad esempio, per creare un ponte o una rampa attraverso un baratro. Per questo scopo, se l'arco da coprire è più ampio di 6 metri, il muro deve avere forma arcuata ed essere sostenuto da speroni rocciosi, nel qual caso l'area dell'incantesimo necessita di essere dimezzata. Di conseguenza, un incantatore di 20° livello può creare un'arcata con una superficie di dieci volte un quadrato con lato di 1,5 metri. Il muro può essere plasmato rozzamente in modo che disponga di spalti o merli, ma questo diminuisce ulteriormente l'area disponibile.

Come ogni altro muro di pietra, anche questo può essere distrutto da *disintegrazione* o da altri mezzi normali come la demolizione e lo sfondamento. Ogni quadrato del muro con lato di 1,5 metri ha 15 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore e durezza 8. Se una sezione del muro raggiunge 0 punti ferita viene infranta. Se una creatura tenta di aprire un varco nel muro con un singolo attacco, la CD per la sua prova di Forza è di 20 + 2 per ogni 2,5 cm di spessore.

È possibile, anche se difficile, intrappolare avversari mobili entro o sotto un *muro di pietra*, purché il muro venga plasmato in modo da bloccare eventuali creature. Le creature possono evitare l'imprigionamento superando un tiro salvezza sui Riflessi.

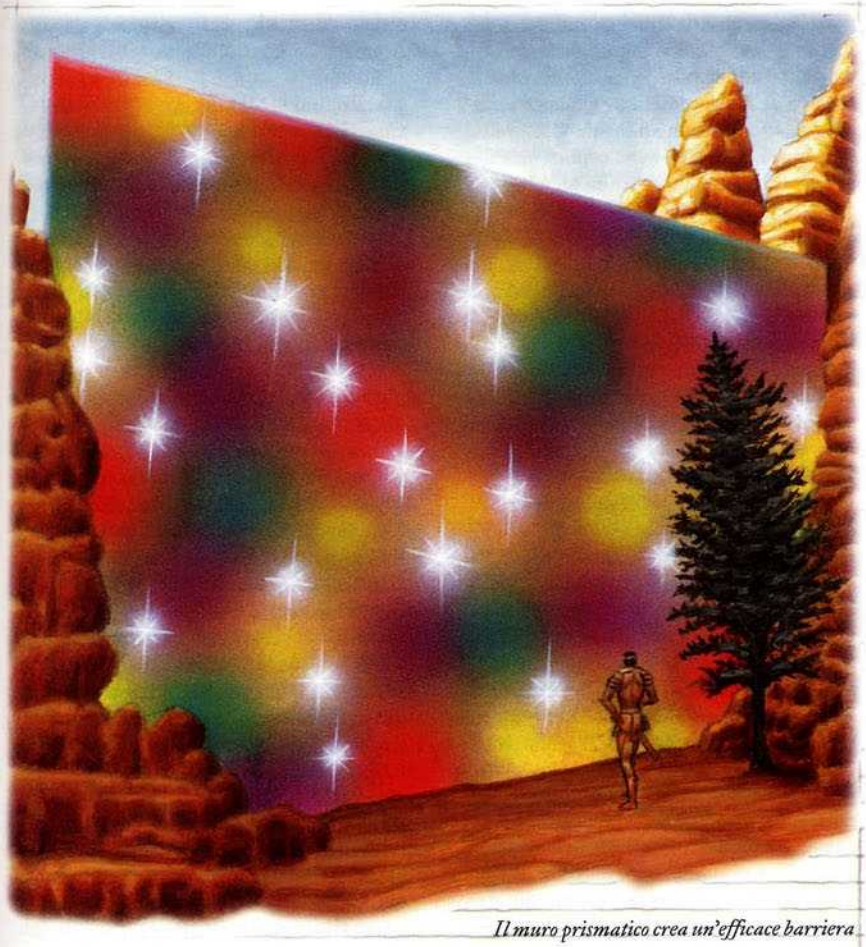
Componente materiale arcana: Un piccolo blocco di granito.

Muro prismatico

Abiurazione
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Muro largo 120 cm per livello, alto 60 cm per livello
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

Muro prismatico crea una parete verticale e opaca: una superficie di luce splendente e multicolore che protegge da qualsiasi forma di attacco. Il muro risplende dei sette colori fondamentali, ognuno dei quali ha un potere e uno scopo distinti. Il muro è immobile e l'incantatore può attraversarlo e rimanergli accanto senza danni. Tuttavia, qualsiasi altra creatura con meno di 8 DV che si trovi entro 6 metri dal muro viene accecata dalla brillantezza dei colori per 2d4 round, se guarda nella sua direzione.

Le massime proporzioni del muro sono 120 cm in larghezza per livello dell'incantatore e 60 cm in altezza per livello dell'incantatore. Un incantesimo *muro prismatico* che viene lanciato per materializ-



Il muro prismatico crea un'efficace barriera

MURO PRISMATICO

Colore	Ordine	Effetto del colore	Negato da
Rosso	1°	Ferma armi a distanza non magiche. Infligge 20 danni da fuoco (Riflessi dimezza).	*Cono di freddo*
Arancione	2°	Ferma armi a distanza magiche. Infligge 40 danni da acido (Riflessi dimezza).	*Folata di vento*
Giallo	3°	Ferma gas, veleni e pietrificazione. Infligge 80 danni da elettricità (Riflessi dimezza).	*Disintegrazione*
Verde	4°	Ferma armi a soffio. Veleno (uccide; Tempra parziale per subire invece 1d6 danni alla Cos).	*Passapareti*
Blu	5°	Ferma divinazioni e attacchi mentali. Trasforma in pietra (Tempra nega).	*Dardo incantato*
Indaco	6°	Ferma tutti gli incantesimi. Tiro salvezza sulla Volontà per non subire demenza (come per l'incantesimo *demenza*).	*Luce diurna*
Viola	7°	Campo di energia che manda le creature su un altro piano (Volontà nega)[1].	*Dissolvi magie*

1 L'effetto viola rende gli effetti speciali degli altri sei colori superflui, ma sono stati ugualmente inclusi visto che certi oggetti magici possono creare effetti prismatici un colore alla volta, e che la resistenza agli incantesimi potrebbe rendere alcuni colori inefficaci (vedi sopra).

zarlo in un'area dove c'è già una creatura presente viene spezzato, sprecando l'incantesimo.

Ogni colore del muro ha un effetto speciale. La tabella corrispondente mostra i sette colori nell'ordine in cui appaiono, il loro effetto sulle creature che tentano di attaccare l'incantatore o di attraversare il muro, e la magia necessaria a negare ogni colore.

Il muro può essere distrutto, colore dopo colore, in ordine consecutivo, da vari effetti magici; tuttavia, il primo colore deve essere già stato annullato prima che il secondo possa subirne l'effetto, e così via. Una *verga della cancellazione* o un incantesimo *disgiunzione di Mordenkainen* sono sufficienti a distruggere un *muro prismatico*, ma al contrario un *campo anti-magia* non riesce a penetrarlo. *Dissolvi magie* e *dissolvi magie superiore* non possono dissolvere il muro né niente che si trovi oltre. La resistenza agli incantesimi è efficace contro un *muro prismatico*, ma la prova di livello dell'incantatore deve essere ripetuta per ogni colore presente.

Muro prismatico può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Muro di spine

Evocazione (Creazione)
Livello: Drd 5, Vegetale 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Muro di arbusti spinosi, fino a un cubo con spigolo di 3 m per livello (F)
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantesimo *muro di spine* crea una barriera di arbusti intrecciati molto flessibili e resistenti, dotati di spine acuminate lunghe quanto un dito di un umano. Se una creatura viene spinta nel muro o tenta di attraversarlo subisce danni taglienti per ogni round di movimento pari a 25 meno la CA della creatura. I bonus di Destrezza e i bonus di schivare alla CA non devono essere conteggiati in questo calcolo (le creature con una CA pari o superiore a 25, senza considerare i bonus di Destrezza e di schivare, non subiscono alcun danno dal contatto con il muro).

L'incantatore può creare un muro spesso fino a 1,5 metri, il che permette di dargli una qualsiasi forma composta da un numero di blocchi di 3 x 3 x 1,5 metri pari al doppio del livello dell'incantatore. Anche se questo non comporta nessun effetto sui danni inflitti dalle spine, le creature che tentano di aprire un varco nel muro impiegano molto meno tempo ad aprirsi una via attraverso la barriera.

Una creatura che tenta di attraversarlo lentamente deve superare una prova di Forza come azione di round completo. Per ogni 5 punti con cui la prova supera 20, la creatura si muove di 1,5 metri (fino a una distanza massima pari alla sua normale velocità sul terreno). Ad esempio, una creatura che ha ottenuto 25 nella sua prova di Forza può muoversi di 1,5 metri in un round. Naturalmente questi tentativi di movimento infliggono i danni delle spine nella maniera descritta sopra. Una creatura intrappolata nel groviglio di spine può decidere di rimanere immobile per non subire ulteriori danni.

Qualsiasi creatura che si trovi nell'area dell'incantesimo quando il muro viene evocato subisce i relativi danni come se avesse tentato di entrarvi e vi fosse rimasta intrappolata. Per scappare, deve aprirsi la strada spingendo o attendere che l'incantesimo termini. Le creature dotate della capacità di attraversare aree intricate senza subire danni possono oltrepassare un *muro di spine* alla loro normale velocità senza subire alcun danno.

È possibile aprire un varco in un *muro di spine* usando con cautela armi appuntite. Falciare gli arbusti spinosi crea un passaggio sicuro profondo 30 cm per ogni 10 minuti di lavoro. Il fuoco normale non ha effetto sulla barriera, mentre il fuoco magico brucia tutta la barriera nel giro di 10 minuti.

Nonostante il suo aspetto, un *muro di spine* non è in realtà un vegetale vivo, e quindi non subisce gli incantesimi che hanno effetto sui vegetali.

Muro di vento

Invocazione [Aria]
Livello: Aria 2, Chr 3, Drd 3, Mag/Str 3, Rgr 2
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Muro lungo fino a 3 m per livello e alto 1,5 m per livello (F)
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Si forma una cortina di vento verticale e invisibile, spessa 60 cm e di considerevole forza. È un'esplosione roboante abbastanza forte da spazzare via qualsiasi uccello più piccolo di un'aquila o da strappare via fogli di carta e materiali simili dalle mani di un individuo colto di sorpresa. (Un tiro salvezza sui Riflessi permette al soggetto di mantenere la presa sull'oggetto). Le creature volanti di taglia Minuscola e Piccola non sono in grado di attraversare la barriera. Oggetti sciolti e lembi di vestiti volano in alto quando vengono investiti da un *muro di vento*. Frecce e quadrelli vengono deviati verso l'alto e mancano il bersaglio, mentre qualsiasi altra arma a distanza normale che attraversa il muro ha una probabilità del 30% di mancare il bersaglio. (Un grosso macigno scagliato da un gigante, una macchina da assedio da tiro e altre grosse armi a distanza non ne subiscono l'effetto). I gas, molte delle armi a soffio gassose e le creature in forma gassosa non possono attraversare la barriera (la barriera tuttavia non può nulla contro le creature incorporee).

Il muro deve essere verticale, ma l'incantatore può dargli forma in qualsiasi percorso continuo lungo il terreno a piacimento. È possibile creare una barriera cilindrica o quadrata per proteggere un punto specifico da ogni lato. Un incantatore di 5° livello può innalzare un muro lungo fino a 15 metri e alto fino a 7,5 metri, il che è sufficiente a formare un cilindro del diametro di 4,5 metri.

Componente materiale arcana: Un piccolo ventaglio e una piuma di provenienza esotica.

Nascondersi agli animali

Abiurazione
Livello: Drd 1, Rgr 1
Componenti: S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura toccata per livello
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura sotto l'effetto di questo incantesimo non può essere vista, udita od odorata dagli animali. Anche le capacità sensoriali soprannaturali come la percezione cieca, la vista cieca, l'olfatto acuto e la percezione tellurica non sono in grado di individuare o localizzare una creatura così protetta. Gli animali agiscono quindi come se non fosse presente. Il bersaglio di questo incantesimo potrebbe trovarsi davanti il più affamato dei leoni senza correre il rischio di venire aggredito, e addirittura senza che il leone si accorga della sua presenza. Se un personaggio protetto tocca un animale o attacca una qualunque creatura, anche con un incantesimo, questo incantesimo ha termine per tutti i riceventi.

Nascondersi ai non morti

Abiurazione
Livello: Chr 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura toccata per livello
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo); vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura sotto l'effetto di questo incantesimo non può essere vista, udita od odorata dai non morti. Anche le capacità sensoriali soprannaturali come la percezione cieca, la vista cieca, l'olfatto acuto e la percezione tellurica non sono in grado di individuare o localizzare una creatura così protetta. I non morti privi di intelligenza ne subiscono automaticamente l'effetto e agiscono come se il bersaglio non fosse presente. I non morti dotati di intelligenza hanno invece diritto ad un singolo tiro salvezza sulla Volontà. In caso di fallimento, non riescono a percepire nessuna delle creature protette da questo incantesimo. Se hanno però ragione di sospettare la presenza di nemici nell'area, possono comunque tentare di cercarli o di colpirli.

Se una delle creature sotto l'effetto di questo incantesimo tenta di scacciare o comandare i non morti, se tocca un non morto o se attacca una qualunque creatura (anche con un incantesimo), questo incantesimo ha termine per tutti i riceventi.

Nebbia acida

Evocazione (Creazione) [Acido]
Livello: Acqua 7, Mag/Str 6
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Nebbia in una propagazione del raggio di 6 m, altezza di 6 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Nebbia acida genera una massa ribollente di vapori nebbiosi simili a quelli prodotti da un incantesimo *nebbia solida*. Oltre a rallentare le creature e ad oscurare la visuale, i vapori di questo incantesimo sono particolarmente acidi. Ad ogni round nel turno dell'incantatore, a partire da quando l'incantesimo viene lanciato, la nebbia infligge 2d6 danni da acido alle creature e agli oggetti che vi si trovano all'interno.

Componente materiale arcana: Un pizzico di polvere di piselli secchi mescolata allo zoccolo polverizzato di animale.

Nebbia mentale

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 5, Mag/Str 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Nebbia in una propagazione del raggio di 6 m, altezza di 6 m
Durata: 30 minuti e 2d6 round; vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Nebbia mentale produce un banco di nebbia sottile in grado di indebolire la resistenza mentale di coloro che sono presi all'interno. Le creature all'interno della *nebbia mentale* subiscono una penalità di competenza -10 a tutte le prove di Saggezza e ai tiri salvezza sulla Volontà. (Una creatura che supera il suo tiro salvezza non ne subisce l'effetto e non deve effettuare ulteriori tiri salvezza, anche se rimane all'interno della nebbia). Le creature soggette all'incantesimo subiscono la penalità fino a quando rimangono all'interno della nebbia, e per 2d6 round dopo che ne sono uscite. Il banco di nebbia è stazionario e dura 30 minuti (oppure finché non viene disperso dal vento).

Un vento moderato (16,5 o più km/h) disperde la nebbia in quattro round; un vento forte (31,5 o più km/h) la disperde in 1 round.

La nebbia è sottile e non ostacola significativamente la visibilità.

Nebbia solida

Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Durata: 1 minuto per livello
Resistenza agli incantesimi: No

Funziona come *nube di nebbia*, ma oltre ad oscurare la visuale, la *nebbia solida* è talmente fitta che qualsiasi creatura provi a muoversi al suo interno avanzerà a una velocità di 1,5 metri, indipendentemente dalla sua velocità normale, e tutti i suoi tiri per colpire e per i danni in mischia subiscono una penalità di -2. Questi vapori impediscono efficaci attacchi con armi a distanza (a parte i raggi magici e simili). Una creatura o un oggetto che cade nella *nebbia solida* è rallentato, al punto tale che ogni 3 metri di vapori attraversati dalla creatura o dall'oggetto riducono i danni da caduta di 1d6. Una creatura non può fare un passo di 1,5 metri mentre si trova dentro alla *nebbia solida*.

Comunque, a differenza della nebbia normale, solo un vento molto forte (46,5 o più km/h) riesce a disperdere questi vapori, e impiega solo 1 round.

Nebbia solida può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*. Una *nebbia solida* permanente che viene dispersa dal vento si riforma in 10 minuti.

Componente materiale: Una manciata di piselli secchi in polvere, insieme alla polvere di uno zoccolo di animale.

Neutralizza veleno
Evocazione (Guarigione)
Livello: Brd 4, Chr 4, Drd 3, Pal 4, Rgr 3
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura od oggetto toccato fino a 27 dm³ per livello
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

L'incantatore disintossica ogni tipo di veleno nella creatura o nell'oggetto toccato. Una creatura avvelenata non subisce più alcun effetto collaterale dal veleno, e qualunque effetto temporaneo ha termine, ma l'incantesimo non inverte effetti istantanei come i danni ai punti ferita, i danni temporanei alle caratteristiche o gli effetti che non scompaiono da soli. Ad esempio, se un veleno ha inflitto 3 danni alla Costituzione a un personaggio e minaccia di infliggerne altri in seguito, questo incantesimo impedisce gli ulteriori danni ma non è in grado di porre rimedio a quelli già subiti.

La creatura è immune a qualsiasi veleno a cui venga esposto per tutta la durata dell'incantesimo. A differenza di *ritarda veleno*, quegli effetti non sono rimandati fino alla fine della durata: la creatura non deve effettuare alcun tiro salvezza contro effetti del veleno applicati ad essa per tutta la durata dell'incantesimo.

Questo incantesimo può invece neutralizzare sostanze tossiche in una creatura o in un oggetto velenoso per la durata dell'incantesimo, a scelta dell'incantatore.

Componente materiale arcana: Un pezzo di carbone.

Ninna nanna
Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 per ogni livello)
Bersaglio: Le creature viventi in un'esplosione del raggio di 3 m
Durata: Concentrazione + 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Mentre è attiva la *ninna nanna*, qualsiasi creatura nell'area di effetto che fallisce un tiro salvezza sulla Volontà diventa assonnata e distratta, subendo una penalità di -5 alle prove di Ascoltare e Osservare, e una penalità di -2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli effetti di sonno. *Ninna nanna* dura finché l'incantatore si concentra, più 1 round per livello dell'incantatore.

Non morto a morto
Necromanzia
Livello: Chr 6, Mag/Str 6
Componenti: V, S, M/FD
Area: Diverse creature non morte in un'esplosione del raggio di 12 m
Tiro salvezza: Volontà nega

Funziona come *cerchio di morte*, con la differenza che questo incantesimo distrugge le creature non morte come sopra specificato.

Componente materiale: Un diamante del valore di almeno 500 mo ridotto in polvere.

Nube incendiaria
Evocazione (Creazione) [Fuoco]
Livello: Fuoco 8, Mag/Str 8
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Nube in una propagazione del raggio di 6 m, altezza di 6 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantesimo *nube incendiaria* crea una fitta nube di fumo piena di tizzoni ardenti. Il fumo oscura la visuale come una *nube di nebbia*. Inoltre, il materiale incandescente al suo interno infligge 4d6 danni da fuoco a qualunque cosa vi si trovi all'interno ad ogni round nel turno dell'incantatore. Tutti i bersagli possono dimezzare i danni superando un tiro salvezza sui Riflessi ogni round.

Come nel caso dell'incantesimo *nube mortale*, il fumo si sposta alla velocità di 3 metri per round. Si deve calcolare la nuova propagazione del fumo ad ogni round in base al suo nuovo punto d'origine, che è a 3 metri di distanza da dove si trovava l'incantatore al momento del lancio. Concentrandosi, egli può spostarla (muovendo a tutti gli effetti il suo punto di origine) fino a 18 metri per round. Se una parte della nube arriva ad estendersi oltre il raggio di azione massimo, essa si dissipa diventando innocua, e riducendo la propagazione che avrebbe potuto raggiungere in seguito.

Come nel caso di *nube di nebbia*, il vento è in grado di disperdere il fumo, e questo incantesimo non può essere lanciato sott'acqua.

Nube maleodorante
Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Nube in una propagazione del raggio di 6 m, altezza di 6 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Nube maleodorante crea un banco di nebbia simile a quello creato da *nube di nebbia*, ma i vapori in esso contenuti sono nauseanti. Le creature viventi all'interno della nube sono nauseate. Questa condizione dura finché la creatura rimane all'interno della nube, e per 1d4+1 round dopo che ne è uscita. (Tirare separatamente per ogni personaggio nauseato.) Coloro che superano i tiri salvezza ma rimangono all'interno della nube devono continuare a effettuarne ogni round nel turno dell'incantatore.

Nube maleodorante può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*. Una *nube maleodorante* permanente che viene dispersa dal vento si riforma in 10 minuti.

Componente materiale: Un uovo marcio e alcune foglie di cavolo puzzolenti.

Nube mortale
Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Nube in una propagazione del raggio di 6 m, altezza di 6 m
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo genera un banco di nebbia simile a una *nube di nebbia*, tranne per il fatto che i suoi vapori sono di un colore giallo verdastro e velenosi. Questi vapori uccidono automaticamente ogni creatura vivente con 3 DV o meno (senza tiro salvezza). Le creature viventi da 4 a 6 DV vengono uccise a meno che non superino un tiro salvezza sulla Tempra (nel qual caso subiscono 1d4 danni alla Costituzione ad ogni round nel turno dell'incantatore mentre si trovano all'interno della nube). Le creature viventi oltre i 6 DV subiscono 1d4 danni alla Costituzione ad ogni round nel turno dell'incantatore mentre si trovano all'interno della nube (un tiro salvezza sulla Tempra riuscito dimezza questi danni). Trattenere il respiro non serve, ma le creature immuni al veleno non sono soggette all'incantesimo.

A differenza di una *nube di nebbia*, la *nube mortale* si allontana dall'incantatore a una velocità di 3 metri per round, rotolando sulla superficie del terreno. Si deve calcolare la nuova propagazione della nube ad ogni round in base al suo nuovo punto d'origine, che è a 3 metri di distanza da dove si trovava l'incantatore al momento del lancio. Poiché i vapori sono più pesanti dell'aria, la nuvola si abbassa sempre al livello più basso del terreno, infilandosi persino in eventuali tane o aperture che incontra; l'incantesimo, infatti, è ideale per uccidere alveari di formiche giganti, ad esempio. La nuvola non è in grado di penetrare nei liquidi e non può essere lanciata sott'acqua.

Nube di nebbia
Evocazione (Creazione)
Livello: Acqua 2, Drd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Nebbia in una propagazione del raggio di 6 m, altezza di 6 m
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Una banco di nebbia inizia a scaturire ribollendo dal punto indicato. La nebbia oscura ogni visuale, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Una creatura che si trova entro un raggio di 1,5 metri gode di occultamento (gli attacchi hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature che si trovano oltre 1,5 metri godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e chi attacca non è in grado di usare la sua vista per localizzare il bersaglio).

Un vento moderato (16,5 o più km/h) disperde la nebbia in 4 round; un vento forte (31,5 o più km/h) la disperde in 1 round.

Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

Occhi indagatori

Divinazione
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: 1,5 km
Effetto: Dieci o più occhi levitanti
Durata: 1 ora per livello; vedi testo (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un numero pari a 1d4 + il livello dell'incantatore di sfere magiche visibili e semitangibili (chiamate "occhi") che si muovono, esplorano il terreno circostante e tornano a riferire all'incantatore, a seconda delle istruzioni date loro al momento del lancio dell'incantesimo. Ogni occhio è in grado di vedere fino a 36 metri in ogni direzione (solo con la vista normale).

Anche se gli occhi individualmente sono fragili, sono di piccole dimensioni e difficili da individuare. Ogni occhio è un costrutto Piccolissimo, delle dimensioni di una piccola mela, che ha 1 punto ferita, CA 18 (bonus di +8 per la sua taglia), vola a una velocità di 9 metri con manovrabilità perfetta e ha un modificatore +16 alle prove di Nascondersi. Gli occhi hanno un modificatore ad Osservare pari al livello dell'incantatore (massimo +15) e sono soggetti alle illusioni, all'oscurità, alla nebbia e a qualsiasi altro fattore che influenza la capacità dell'incantatore di ricevere informazioni visive su ciò che lo circonda. Un occhio che si sposta nell'oscurità deve farsi strada a tentoni.

Quando crea gli occhi, l'incantatore deve specificare le istruzioni che vuole che seguano, con un comando di massimo venticinque parole. Qualunque conoscenza possieda è anche a loro disposizione, quindi se fosse a conoscenza, ad esempio, dell'aspetto di un tipico mercante, anche gli occhi lo saprebbero.

Un esempio di comando potrebbe essere: "Circondatemi a una distanza di centoventi metri e tornate a riferirmi nel caso in cui vediate una creatura pericolosa". La frase "Circondatemi" fa sì che gli occhi formino attorno all'incantatore un anello orizzontale dal perimetro regolare del raggio da lui indicato, e che si muovano poi con lui. Nel momento in cui alcuni di essi tornano a riferire o vengono distrutti, gli altri si dispongono in modo da compensare la perdita. Nel caso dell'esempio, un occhio torna solo nel momento in cui abbia avvistato una creatura che l'incantatore potrebbe considerare pericolosa. Un "contadino" che sia in realtà un drago *trasformato* non fa tornare l'occhio. Dieci occhi possono formare un anello con un raggio di 120 metri all'interno del quale riescono a vedere qualunque cosa lo attraversi.

Un altro esempio di comando: "Separatevi e cercate Arweth in città. Seguitelo per tre minuti, rimanendo nascosti, e poi fate ritorno". La frase "Separatevi" fa sì che gli occhi si allontanino dall'incantatore in varie direzioni. Ogni occhio seguirà separatamente Arweth per tre minuti dopo averlo individuato.

Altri comandi che potrebbero rivelarsi utili includono disporre gli occhi in linea in una certa maniera, farli muovere a caso entro un certo raggio di azione, o far loro seguire un certo tipo di creatura. Al DM spetta il giudizio finale sulla plausibilità delle istruzioni impartite.

Per essere in grado di fare rapporto sulle loro scoperte, gli occhi devono tornare dall'incantatore. Ognuno di essi visualizza nella sua mente qualunque cosa abbia visto da quando è stato creato. Un occhio impiega 1 round per visualizzare 1 ora di immagini memorizzate. Dopo aver riferito ciò che ha trovato, un occhio scompare.

Se un occhio si allontana più di 1,5 km dall'incantatore, cessa immediatamente di esistere. Tuttavia, il legame fra l'occhio e l'incantatore è tale che quest'ultimo non saprà se l'occhio è stato distrutto per essere uscito dal raggio di azione dell'incantesimo o se a causa di qualche altro evento.

Gli occhi esistono per 1 ora per livello dell'incantatore oppure finché non tornano dall'incantatore. *Dissolvi magie* può distruggere gli occhi. Tirare separatamente per ognuno di essi all'interno di un'area di dissoluzione. Naturalmente, se uno degli occhi viene inviato nell'oscurità, è molto probabile che colpisca un muro o un simile ostacolo e si distrugga da solo.

Componente materiale: Una manciata di biglie di cristallo.

Occhi indagatori superiore

Divinazione
Livello: Mag/Str 8

Funziona come *occhi indagatori*, ma questi occhi permettono di vedere tutte le cose come sono realmente, come se si avesse *visione del vero* con un raggio di azione di 36 metri. Quindi, è possibile muoversi nelle aree buie a velocità normale. Inoltre, il modificatore massimo di Osservare di *occhi indagatori superiore* è +25 invece di +15.

Occhio arcano

Divinazione (Scrutamento)
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Illimitata
Effetto: Sensore magico
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro Salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea un sensore magico invisibile in grado di inviare informazioni visive all'incantatore. Quest'ultimo può creare l'*occhio arcano* in qualsiasi punto a lui visibile, ma l'occhio può poi spostarsi al di fuori della sua linea di visuale senza impedimenti. L'*occhio arcano* si sposta alla velocità di 9 metri per round (90 metri al minuto) se osserva la zona come farebbe un normale essere umano (guardando essenzialmente il pavimento) o di 3 metri per round (30 metri al minuto) se esamina il soffitto e le pareti oltre che il pavimento antistante. L'*occhio arcano* vede esattamente ciò che vedrebbe l'incantatore se si trovasse in quel luogo. L'occhio può spostarsi in qualsiasi direzione per tutta la durata dell'incantesimo. Le barriere solide impediscono all'*occhio arcano* di passare, ma è sufficiente un buco o uno spazio di 2,5 cm di diametro per permettere all'occhio di passare. L'occhio non può entrare in un altro piano di esistenza, nemmeno tramite un *portale* o una simile porta magica.

Per usare l'occhio l'incantatore deve essere concentrato. Se non mantiene la concentrazione, l'occhio rimane inerte finché l'incantatore non riesce a concentrarsi di nuovo.

Componente materiale: Un frammento di pelliccia di pipistrello.

Occulta oggetto

Abiurazione
Livello: Brd 1, Chr 3, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un oggetto toccato fino a 50 kg per livello
Durata: 8 ore (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questo incantesimo nasconde un oggetto alla localizzazione tramite effetti di divinazione (scrutamento), come un incantesimo *scrutare* o una *sfera di cristallo*. Un tale tentativo fallisce automaticamente (se la divinazione ha come bersaglio l'oggetto) o non riesce a percepire l'oggetto (se la divinazione ha come bersaglio un luogo, un oggetto o una persona nelle vicinanze).

Componente materiale arcana: Un lembo di pelle di camaleonte.

Ombra di una evocazione

Illusione (Ombra)
Livello: Brd 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vedi testo
Effetto: Vedi testo
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce); variabile; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì; vedi testo

L'incantatore utilizza del materiale proveniente dal Piano delle Ombre per dare forma a illusioni quasi-reali che rappresentano una o più creature, oggetti o forze. *Ombra di una evocazione* può imitare qualsiasi incantesimo di evocazione (convocazione) o evocazione (creazione) da mago o da stregone di 3° livello o inferiore. Le ombre di evocazioni hanno un quinto (20%) della forza delle loro controparti reali, anche se le creature che credono che le ombre di evocazioni siano reali sono influenzate da esse al pieno della loro forza.

Tutti coloro che interagiscono con gli oggetti, le forze o le creature evocate possono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per riconoscere la loro vera natura.

Gli incantesimi che infliggono danni, come *freccia acida di Melf* hanno effetti normali a meno che le creature non superino un tiro salvezza sulla Volontà. Ogni creatura che dubita subisce solo un quinto (20%) dei danni dall'attacco. Se l'attacco in questione ha un effetto speciale oltre ai danni, quell'effetto ha solo una probabilità del 20% di verificarsi. Indipendentemente dal risultato del tiro salvezza per dubitare, a una creatura soggetta all'incantesimo è concesso anche qualsiasi tiro salvezza previsto per l'incantesimo che viene simulato, ma la CD del tiro salvezza è stabilita in base al livello dell'*ombra di una evocazione* (4°) piuttosto che in base al normale livello dell'incantesimo. Inoltre, qualsiasi effetto creato da *ombra di una evocazione* permette la resistenza agli incantesimi, anche se l'incantesimo simulato non la prevede.

Oggetti e sostanze d'ombra, come *foschia occultante*, hanno effetti normali tranne che contro quanti dubitano di essi. Contro quest'ultimi hanno solo una probabilità del 20% di funzionare.

Le creature di ombra possiedono solo un quinto dei punti ferita normali per una creatura di quel tipo (a prescindere dal fatto che siano state o meno riconosciute come ombre). Infliggono i normali danni e possiedono le capacità e le debolezze normali. Contro una creatura che l'ha riconosciuta come creatura d'ombra, comunque, i suoi danni sono solo un quinto del normale (20%), e tutte le capacità speciali che non infliggono danni letali hanno solo una probabilità del 20% di funzionare. (Tirare per ogni utilizzo e per ogni personaggio soggetto all'incantesimo, separatamente.) Inoltre, i bonus alla CA delle creature d'ombra sono solo un quinto del normale (quindi un bonus di +7 che risulta in una CA 17 cambierebbe ad un bonus totale di +1 per una nuova CA di 11).

Quanti riescono nel loro tiro salvezza vedono le *ombre di evocazioni* come immagini trasparenti sovrapposte a vaghe forme d'ombra.

Gli oggetti superano automaticamente i loro tiri salvezza sulla Volontà contro questo incantesimo.

Ombra di una evocazione superiore
Illusione (Ombra)
Livello: Mag/Str 7

Funziona come *ombra di una evocazione*, ma può duplicare qualsiasi incantesimo di evocazione (convocazione) o evocazione (creazione) da mago o da stregone di 6° livello o inferiore. Le evocazioni illusorie create infliggono tre quinti (60%) dei danni a chi dubita di esse, e gli effetti che non infliggono danni hanno solo una probabilità del 60% di funzionare contro chi dubita di essi.

Ombra di una invocazione
Illusione (Ombra)
Livello: Brd 5, Mag/Str 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vedi testo
Effetto: Vedi testo
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore attinge all'energia del Piano delle Ombre per lanciare una versione illusoria quasi-reale di un incantesimo di invocazione da mago o da stregone di 4° livello o inferiore. (Per un incantesimo con più di un livello, scegliere quello migliore applicabile all'incantatore).

Gli incantesimi che infliggono danni, come *fulmine* hanno effetti normali a meno che le creature non superino un tiro salvezza sulla Volontà. Ogni creatura che dubita subisce solo un quinto dei danni dall'attacco. Se l'attacco in questione ha un effetto speciale oltre ai danni, quell'effetto ha una forza di un quinto (se applicabile) e ha solo una probabilità del 20% di verificarsi. Se viene riconosciuto come *ombra di una invocazione*, l'incantesimo infligge solo un quinto (20%) dei danni. Indipendentemente dal risultato del tiro salvezza per dubitare, a una creatura soggetta all'incantesimo è concesso anche qualsiasi tiro salvezza (o resistenza agli incantesimi) previsto per l'incantesimo che viene simulato, ma la CD del tiro salvezza è stabilita in base al livello dell'*ombra di una invocazione* (5°) piuttosto che in base al normale livello dell'incantesimo.

Gli effetti che non infliggono danni, come *folata di vento*, hanno effetto normalmente eccetto che contro quanti dubitano di essi. Contro quest'ultimi non hanno alcun effetto.

Gli oggetti superano automaticamente i loro tiri salvezza sulla Volontà contro questo incantesimo.

Ombra di una invocazione superiore
Illusione (Ombra)
Livello: Mag/Str 8

Funziona come *ombra di una invocazione*, ma permette all'incantatore di creare versioni illusorie parzialmente reali di incantesimi di invocazione da mago o da stregone di 7° livello o inferiore. Se viene riconosciuto come un'*ombra di una invocazione superiore*, un incantesimo che infligge danni ne infligge solo tre quinti (60%).

Ombre
Illusione (Ombra)
Livello: Mag/Str 9

Funziona come *ombra di una evocazione*, ma imita gli incantesimi di evocazione da mago e da stregone di 8° livello e inferiore. Le evocazioni illusorie create infliggono quattro quinti (80%) dei danni a chi dubita di esse, e contro quest'ultimi gli effetti che non infliggono danni hanno solo una probabilità dell'80% di funzionare.

Onde di affaticamento
Necromanzia
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 9 m
Area: Esplosione a forma di cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: No
Resistenza agli incantesimi: Sì

Onde di energia negativa rendono affaticate tutte le creature viventi nell'area di effetto. L'incantesimo non ha effetto sulle creature già affaticate.

Onde di esaurimento
Necromanzia
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Esplosione a forma di cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: No
Resistenza agli incantesimi: Sì

Onde di energia negativa rendono esauste tutte le creature viventi nell'area di effetto. L'incantesimo non ha effetto sulle creature già esauste.

Orrido avvizzimento
Necromanzia
Livello: Acqua 8, Mag/Str 8
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersaglio: Creature viventi, che non possono trovarsi a più di 18 m l'una dall'altra
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo prosciuga i liquidi dai corpi viventi dei soggetti, infliggendo 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d6). Questo incantesimo è particolarmente devastante sugli elementali dell'acqua e sulle creature vegetali, che invece subiscono 1d8 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d8).

Componente materiale arcana: Un frammento di spugna.

Oscurità
Invocazione [Oscurità]
Livello: Brd 2, Chr 2, Mag/Str 2
Componenti: V, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto toccato
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo fa sì che un oggetto inizi a irradiare penombra attorno a sé nel raggio di 6 metri. Tutte le creature nell'area ottengono occultamento (probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Anche le creature normalmente in grado di vedere nell'oscurità (come con scurovisione o visione crepuscolare) hanno la stessa probabilità di mancare il bersaglio in un'area sotto l'effetto magico di *oscurità*. Le luci normali (torce, candele, lanterne e così via) non funzionano, e nemmeno gli incantesimi di luce di livello più basso (come *luce* o *luci danzanti*). Gli incantesimi di luce di livello più alto (come *luce diurna*) non subiscono l'effetto di *oscurità*.

Se l'incantesimo viene lanciato su un piccolo oggetto che poi viene posto al di sotto o all'interno di una copertura in grado di bloccare la luce, gli effetti dell'incantesimo vengono bloccati finché la copertura non viene rimossa.

Oscurità contrasta e dissolve qualsiasi incantesimo di luce di livello pari o inferiore.

Componente materiale arcana: Un ciuffo di pelliccia di pipistrello e una goccia di pece o un pezzo di carbone.

Oscurità profonda

Invocazione [Oscurità]
Livello: Chr 3
Durata: 1 giorno per livello (I)

Funziona come *oscurità*, tranne per il fatto che l'oggetto irradia penombra nel raggio di 18 metri e che l'effetto dura più a lungo.

Luce diurna lanciato su un'area di *oscurità profonda* (o viceversa) viene temporaneamente negato, e nelle aree in cui i due effetti si sovrappongono tornano le normali condizioni di luce naturale.

Oscurità profonda contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di luce di livello pari o inferiore, compresi *luce diurna* e *luce*.

Pagina segreta

Trasmutazione
Livello: Brd 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Pagina toccata, fino a 0,27 m² di dimensione
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Pagina segreta modifica il reale contenuto di una pagina in modo che sembri qualcosa di completamente differente. Una mappa può quindi essere alterata e trasformata in un trattato sulla lavorazione dei bastoni da passeggio d'ebano. Il testo di un incantesimo può sembrare una pagina di un libro mastro o addirittura un altro incantesimo. Sulla *pagina segreta* possono essere lanciati sia *rune esplosive* che *sigillo del serpente*.

Un semplice incantesimo *comprensione dei linguaggi* non è sufficiente a rivelare il contenuto della pagina segreta. L'incantatore può svelare il vero contenuto pronunciando una parola magica. Egli è quindi in grado di consultare la pagina in questione per poi farla tornare a suo piacimento nella forma di *pagina segreta*. Può anche rimuovere l'incantesimo ripetendo due volte la parola magica. Un incantesimo *individuazione del magico* lanciato su di essa individua una debole aura di magia sulla pagina, senza rivelare il suo vero contenuto. *Visione del vero* rivela la presenza di materiale scritto nascosto, ma non è in grado di svelare la natura e il contenuto a meno che non venga lanciato in combinazione con *comprensione dei linguaggi*. *Pagina segreta* può essere dissolto e gli scritti nascosti possono essere distrutti tramite l'uso dell'incantesimo *cancellare*.

Componente materiale: Polvere di scaglie di aringa ed essenza di fuoco fatuo.

Palla di fuoco

Invocazione [Fuoco]
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Propagazione del raggio di 6 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un incantesimo *palla di fuoco* genera una sfera infuocata che esplode con un sordo boato e infligge 1d6 danni da fuoco per ogni livello dell'incantatore (massimo 10d6) su tutte le creature presenti nell'area. Anche gli oggetti incustoditi subiscono questi danni. L'esplosione genera pochissima pressione.

L'incantatore punta il dito per indicare il raggio di azione (la distanza e l'altezza) in cui la *palla di fuoco* deve esplodere. Una perla scintillante delle dimensioni di una biglia parte dal dito indice e, a meno che non si scontri con un corpo o con una barriera solida prima di aver raggiunto il punto d'impatto, cresce fino a diventare una *palla di fuoco* in quel punto. (Un impatto prematuro dà luogo a una detonazione prematura). Se l'incantatore tenta di far passare la sfera attraverso un passaggio stretto come una feritoia per frecce, deve "colpire" il passaggio con un attacco di contatto a distanza, altrimenti la sfera si scontra con la barriera ed esplode prematuramente.

La *palla di fuoco* incendia eventuali materiali combustibili e danneggia gli oggetti presenti nell'area. Può fondere quei metalli a basso punto di fusione come il piombo, l'oro, il rame, l'argento o il bronzo. Se i danni causati a una barriera interposta hanno l'effetto di distruggerla o di frammentarla, la *palla di fuoco* può propagarsi oltre, se l'area lo permette, altrimenti si ferma contro la barriera come l'effetto di qualsiasi altro incantesimo.

Componente materiale: Una pallina di guano di pipistrello e di zolfo.

Palla di fuoco ritardata

Invocazione [Fuoco]
Livello: Mag/Str 7
Durata: Fino a 5 round; vedi testo

Funziona come una *palla di fuoco* normale, ma è più potente e può esplodere fino a 5 round dopo il momento in cui è stato lanciata. L'esplosione di fiamme si propaga con un boato e infligge un numero di danni da fuoco pari a 1d6 per ogni livello dell'incantatore (massimo 20d6).

La sfera rilucente creata dall'incantesimo può esplodere immediatamente se l'incantatore lo desidera, oppure può scegliere di ritardare lo scoppio fino a 5 round più tardi. È l'incantatore a scegliere l'ammontare del ritardo nel momento in cui completa l'incantesimo, e il ritardo, una volta stabilito, non può essere cambiato, a meno che qualcuno non tocchi la sfera; (vedi sotto). Se l'incantatore sceglie di ritardare, la sfera rimane là dove si trova fino al momento di esplodere e una creatura potrebbe raccoglierla e tirarla come un'arma da lancio (incremento di gittata di 3 metri). Se una creatura maneggia e muove la sfera entro 1 round dalla sua detonazione, c'è una probabilità del 25% che la sfera esploda mentre la creatura la sta maneggiando.

Parassiti giganti

Trasmutazione
Livello: Chr 4, Drd 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Fino a tre parassiti, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di trasformare tre millepiedi di taglia normale, due ragni di taglia normale o un singolo scorpione di taglia normale in creature più grosse. È possibile trasformare soltanto un tipo di parassita (quindi lo stesso incantesimo non può influenzare sia un ragno che un millepiedi), e tutte le creature devono crescere della stessa taglia. La taglia che i parassiti possono raggiungere dipende dal livello dell'incantatore; consultare la tabella sottostante. Il *Manuale dei Mostri* presenta le statistiche di gioco per i millepiedi, i ragni e gli scorpioni, oltre che altre razze di parassiti.

I parassiti giganti creati da questo incantesimo non tentano di ferire l'incantatore, ma il suo controllo sulle creature è comunque limitato a comandi molto semplici ("Attacca", "Difendi", "Fermati", e così via). Ordini come attaccare un certo tipo di creatura nel momento in cui si presenta, o fare la guardia per uno specifico scopo sono troppo complessi perché i parassiti li possano capire. A meno che non venga loro ordinato diversamente, i parassiti gigan-

ti attaccano chiunque o qualsiasi cosa sia loro vicina.

Il DM può estendere gli effetti di questo incantesimo ad altri tipi di insetti, aracnidi o parassiti, come formiche, api, scarabei, mantidi religiose e vespe, se lo desidera.

PARASSITI GIGANTI

Livello dell'incantatore	Taglia dei parassiti
9° o inferiore	Media
10°-13°	Grande
14°-17°	Enorme
18°-19°	Mastodontica
20° o superiore	Colossale

Parlare con gli animali

Divinazione
Livello: Brd 3, Drd 1, Rgr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore è in grado di comprendere il linguaggio degli animali e di comunicare con loro. Può fare loro domande e ricevere risposte, anche se l'incantesimo non li rende amichevoli o necessariamente più disposti a collaborare rispetto al normale. Inoltre, gli animali più svegli e intelligenti tendono ad essere concisi ed evasivi, mentre quelli più stupidi a dire cose insensate. Se l'animale è amichevole nei confronti dell'incantatore, può fare alcuni favori o svolgere qualche servizio per suo conto (a discrezione del DM).

Parlare con i morti

Necromanzia [Dipendente dal linguaggio]
Livello: Chr 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 3 m
Bersaglio: Una creatura morta
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di ridonare una qualche sembianza di vita e di intelligenza a un cadavere, permettendogli così di rispondere ad alcune domande postegli. Può porre fino a una domanda per ogni due livelli dell'incantatore.

Eventuali domande rimaste senza risposta una volta che l'incantesimo finisce vanno sprecate, e le conoscenze del cadavere si limitano a quelle che possedeva in vita, inclusa la lingua che parlava (se parlava). Le risposte sono solitamente brevi, criptiche e ripetute più volte. Se l'allineamento della creatura è differente da quello dell'incantatore, il cadavere può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere all'incantesimo come se fosse vivo.

Se il cadavere è già stato sottoposto all'incantesimo *parlare con i morti* nel corso della settimana precedente, l'incantesimo fallisce. L'incantatore può lanciare questo incantesimo su un cadavere, non importa da quanto tempo sia morto, ma che deve essere per la maggior parte intatto per poter rispondere. Un corpo danneggiato può comunque essere in grado di dare risposte parziali o parzialmente vere, ma deve avere a disposizione almeno una bocca per parlare.

Questo incantesimo non consente di contattare veramente la persona morta (la cui anima se ne è ormai andata). Esso si basa invece sulle conoscenze residue all'interno del cadavere. Il corpo, parzialmente animato, possiede ancora una vaga impronta dell'anima che un tempo lo abitava e può quindi avere a disposizione tutte le conoscenze che la creatura aveva in vita. Il cadavere, comunque, non può apprendere nuove informazioni. A tutti gli effetti, non ricorda nemmeno che gli siano state poste delle domande.

Non è possibile parlare tramite *parlare con i morti* a una creatura che sia stata trasformata in un non morto.

Parlare con i vegetali

Divinazione
Livello: Brd 4, Drd 3, Rgr 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore è in grado di comprendere il linguaggio dei vegetali e di comunicare con loro, incluse le normali piante e le creature di natura vegetale. Può porre domande e ricevere risposte dai vegetali. Le percezioni di un vegetale riguardo all'ambiente circostante sono limitate, e non è quindi in grado di fare descrizioni dettagliate (né di riconoscere) le creature o di rispondere a domande riguardo a eventi che hanno avuto luogo al di là delle sue immediate vicinanze.

Questo incantesimo non rende le creature vegetali più amichevoli o disposte a collaborare rispetto al normale. Inoltre, i vegetali più intelligenti tendono ad essere concisi ed evasivi nelle loro risposte, mentre quelli più stupidi a dire cose insensate. Se la creatura vegetale è amichevole, può fare alcuni favori o svolgere qualche servizio per conto dell'incantatore (a discrezione del DM).

Parola del caos

Invocazione [Caotico, Sonoro]
Livello: Caos 7, Chr 7
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 12 m
Area: Creature non caotiche entro una propagazione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Qualsiasi creatura non caotica entro l'area di effetto dell'incantesimo che senta la *parola del caos* subisce i seguenti effetti.

Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Non è concesso alcun tiro salvezza contro questi effetti.

Assordata: La creatura viene assordata per 1d4 round.

Stordita: La creatura viene stordita per 1 round.

Confusa: La creatura è *confusa*, come per l'incantesimo *confusione*, per 1d10 minuti. Questo è un ammaliamento e un effetto di influenza mentale.

Uccisa: Le creature viventi muoiono e i non morti vengono distrutti.

DV	Effetto
Pari al livello dell'incantatore	Assordata
Fino al livello dell'incantatore -1	Stordita, assordata
Fino al livello dell'incantatore –5	*Confusa*, stordita, assordata
Fino al livello dell'incantatore –10	Uccisa, *confusa*, stordita, assordata

Inoltre, se l'incantatore è sul suo piano natio, le creature extraplanari di allineamento non caotico all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza. Le creature così esiliate non possono tornare per almeno 24 ore. L'effetto di esilio consente un tiro salvezza sulla Volontà (con una penalità di –4) per negarlo.

Le creature i cui DV superino il livello dell'incantatore non sono influenzate dalla *parola del caos*.

Parola del potere, accecare

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Guerra 7, Mag/Str 7
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Una creatura con 200 punti ferita o meno
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore pronuncia una singola parola del potere che fa sì che una creatura a sua scelta rimanga accecata, che la creatura sia in grado o meno di sentire la parola. La durata di questo incantesimo dipende dal totale di punti ferita della creatura che ne subisce l'effetto. Qualsiasi creatura che disponga di 201 punti ferita o più non viene influenzata dalla *parola del potere, accecare*.

Punti ferita	Durata
50 o meno	Permanente
51-100	1d4+1 minuti
101-200	1d4+1 round

Parola del potere, stordire

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Guerra 8, Mag/Str 8
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura con 150 punti ferita o meno
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore pronuncia una singola parola del potere che fa sì che una creatura a sua scelta rimanga stordita, che la creatura sia in grado o meno di sentire la parola. La durata di questo incantesimo dipende dal totale di punti ferita della creatura che ne subisce l'effetto. Qualsiasi creatura che disponga di 151 punti ferita o più non viene influenzata dalla *parola del potere, stordire*.

Punti ferita	Durata
50 o meno	4d4 round
51-100	2d4 round
101-200	1d4 round

Parola del potere, uccidere

Ammaliamento (Compulsione) [Morte, Influenza mentale]
Livello: Guerra 9, Mag/Str 9
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio o Area: Una creatura con 100 punti ferita o meno
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore pronuncia una singola parola del potere che fa sì che una creatura a sua scelta rimanga uccisa, che la creatura sia in grado o meno di sentire la parola. Qualsiasi creatura che disponga di 101 punti ferita o più non viene influenzata dalla *parola del potere, uccidere*.

Parola del ritiro

Evocazione [Teletrasporto]
Livello: Chr 6, Drd 8
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Illimitato
Bersaglio: Incantatore e oggetti toccati o creature consenzienti
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: No o Sì (innocuo, oggetto)

La *parola del ritiro* teletrasporta istantaneamente l'incantatore al suo santuario nel momento in cui viene pronunciata. L'incantatore deve designare il santuario nel momento in cui prepara l'incantesimo, che deve essere un luogo molto familiare. Il punto di arrivo effettivo è un'area designata non più grande di 3 metri per 3 metri. Può essere trasportato a qualsiasi distanza all'interno di un piano, ma non è possibile viaggiare tra i piani. Oltre all'incantatore, anche gli oggetti che porta con sé vengono trasportati, purché l'incantatore non superi il suo carico massimo. È possibile anche trasportare un'altra creatura consenziente di taglia Media o inferiore (che a sua volta può trasportare oggetti o equipaggiamento fino al suo carico massimo) o il suo equivalente per ogni tre livelli dell'incantatore. Una creatura Grande conta come due creature Medie, una creatura Enorme conta come due creature Grandi e così via. Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e almeno una delle creature deve essere in contatto con l'incantatore. Se si supera questo limite, l'incantesimo fallisce.

Una creatura non consenziente non può essere teletrasportata con *parola del ritiro*. Allo stesso modo, un tiro salvezza sulla Volontà (o la resistenza agli incantesimi) di una creatura può impedire agli oggetti in suo possesso di essere teletrasportati. Gli oggetti non magici incustoditi non hanno diritto ad alcun tiro salvezza.

Parola sacra

Invocazione [Bene, Sonoro]
Livello: Bene 7, Chr 7
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 12 m
Area: Creature non buone entro una propagazione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Qualsiasi creatura non buona entro l'area di effetto dell'incantesimo che senta la *parola sacra* subisce i seguenti effetti nocivi.

DV	Effetto
Pari al livello dell'incantatore	Assordata
Fino al livello dell'incantatore -1	Accecata, assordata
Fino al livello dell'incantatore –5	Paralizzata, accecata, assordata
Fino al livello dell'incantatore –10	Uccisa, paralizzata, accecata, assordata

Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Non è concesso alcun tiro salvezza contro questi effetti.

Assordata: La creatura viene assordata per 1d4 round.

Accecata: La creatura viene accecata per 2d4 round.

Paralizzata: La creatura viene paralizzata e resta indifesa per 1d10 minuti.

Uccisa: Le creature viventi muoiono e i non morti vengono distrutti.

Inoltre, se l'incantatore è sul suo piano natio, le creature extraplanari di allineamento non buono all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza. Le creature così esiliate non possono tornare per almeno 24 ore. L'effetto di esilio consente un tiro salvezza sulla Volontà (con una penalità di –4) per negarlo.

Le creature i cui DV superino il livello dell'incantatore non sono influenzate dalla *parola sacra*.

Passapareti

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Apertura di 1,5 m x 2,4 m, profonda 3 m più 1,5 m per ogni tre livelli aggiuntivi
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea un passaggio attraverso pareti di legno, di calcina o di pietra, ma non attraverso il metallo o materiali più resistenti. Il passaggio è profondo 3 metri più altri 1,5 metri per ogni tre livelli dell'incantatore oltre il 9° (4,5 metri al 12°, 6 metri al 15° e un massimo di 7,5 metri al 18° livello). Se lo spessore del muro è maggiore della profondità del passaggio creato, un singolo *passapareti* è sufficiente solamente ad aprire una nicchia o un breve tunnel. L'utilizzo di più incantesimi può creare un passaggio attraverso muri particolarmente spessi. Quando *passapareti* ha termine, le creature all'interno del passaggio vengono espulse verso l'uscita più vicina. Se qualcuno dissolve *passapareti* o se l'incantatore lo interrompe, le creature al suo interno vengono espulse dall'ingresso più lontano, se ce n'è uno, e dall'unica uscita nel caso ve ne sia solo una.

Componente materiale: Un pizzico di semi di sesamo.

Passare senza tracce

Trasmutazione
Livello: Drd 1, Rgr 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura per livello toccata
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto o i soggetti possono muoversi su ogni tipo di terreno (fango, neve, polvere ecc.) senza lasciare alcuna impronta od odore. È impossibile seguire le tracce del bersaglio senza l'uso di mezzi magici.

Passo veloce

Trasmutazione
Livello: Drd 1, Rgr 1, Viaggio 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 ora per livello (I)

Questo incantesimo aumenta la velocità base sul terreno di 3 metri. (Questa modifica è considerata un bonus di potenziamento). Non ha alcun effetto su altre modalità di movimento come scavare, scalare, volare o nuotare.

Componente materiale: Un pizzico di terra.

Paura

Necromanzia [Paura, Influenza mentale]
Livello: Brd 3, Mag/Str 4

Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 9 m
Area: Esplosione a forma di cono
Durata: 1 round per livello o 1 round; vedi testo
Tiro salvezza: Volontà parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un cono invisibile di terrore getta le creature viventi in preda al panico, a meno che non superino un tiro salvezza sulla Volontà. Se impossibilitate a fuggire, le creature in preda al panico diventano tremanti (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per ulteriori informazioni sulle creature in preda al panico e sugli effetti della paura). Se il tiro salvezza sulla Volontà viene superato, la creatura rimane scossa per 1 round.

Componente materiale: Il cuore di un pollo o una piuma bianca.

Pelle coriacea

Trasmutazione
Livello: Drd 2, Rgr 2, Vegetale 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Pelle coriacea rende la pelle di una creatura dura come corteccia. Questo effetto fornisce un bonus di potenziamento +2 al bonus di armatura naturale già esistente della creatura. Tale bonus aumenta di 1 per ogni tre livelli dell'incantatore oltre il 3°, fino a un massimo di +5 al 12° livello dell'incantatore.

Il bonus di potenziamento conferito da *pelle coriacea* si somma al bonus di armatura naturale del bersaglio, ma non ad altri bonus di potenziamento all'armatura naturale. Una creatura priva di armatura naturale dispone di un bonus effettivo di armatura naturale pari a +0, e anche molti personaggi che indossano solo abiti normali hanno un bonus di armatura naturale pari a +0.

Pelle di pietra

Abiurazione
Livello: Drd 5, Forza 6, Mag/Str 4, Terra 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura protetta acquisisce resistenza ai colpi, ai tagli, agli affondi e ai fendenti. Il soggetto acquisisce riduzione del danno 10/adamantio. (Ignora i primi 10 danni ogni volta che subisce danni da un'arma, anche se un'arma di adamantio è in grado di oltrepassare la riduzione). Una volta che l'incantesimo ha prevenuto un totale di 10 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 150 danni), si esaurisce.

Componente materiale: Granito e polvere di diamante del valore di 250 mo sparsi sulla pelle del soggetto.

Permanenza

Universale
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 2 round
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio, Effetto o Area: Vedi testo
Durata: Permanente; (vedi testo)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo rende certi altri incantesimi permanenti. A seconda dell'incantesimo, l'incantatore deve essere almeno di un certo livello e spendere un certo numero di PE.

L'incantatore può rendere permanenti i seguenti incantesimi per quanto riguarda lui stesso.

Incantesimo	Livello minimo	Costo in PE
Comprensione dei linguaggi	9°	500 PE
Individuazione del magico	9°	500 PE
Lettura del magico	9°	500 PE
Linguaggi	11°	1.500 PE
Scurovisione	10°	1.000 PE
Vedere invisibilità	10°	1.000 PE
Vista arcana	11°	1.500 PE

L'incantatore lancia l'incantesimo desiderato e, immediatamente dopo, *permanenza*. Non può lanciare questi incantesimi su altre creature. Questa applicazione di *permanenza* può essere dissolta solo da un incantatore di livello più alto del livello che l'incantatore aveva quando lo ha lanciato.

Oltre che su se stessi, *permanenza* può essere usato per rendere i seguenti incantesimi permanenti su un'altra creatura o su un oggetto (come più appropriato).

Incantesimo	Livello minimo	Costo in PE
Ingrandire persone	9°	500 PE
Legame telepatico di Rary[1]	13°	2.500 PE
Resistenza	9°	250 PE
Ridurre persone	9°	500 PE
Zanna magica	9°	500 PE
Zanna magica superiore	11°	1.500 PE

[1] Lega solo due creature ad ogni lancio di *permanenza*.

Inoltre, i seguenti incantesimi possono essere lanciati solo su oggetti o aree, quindi resi permanenti.

Incantesimo	Livello minimo	Costo in PE
Allarme	9°	500 PE
Animare oggetti	14°	3.000 PE
Bocca magica	10°	1.000 PE
Cerchio di teletrasporto	17°	4.500 PE
Folata di vento	11°	1.500 PE
Invisibilità	10°	1.000 PE
Luci danzanti	9°	500 PE
Muro di forza	13°	2.500 PE
Muro di fuoco	12°	2.000 PE
Muro prismatico	16°	4.000 PE
Nebbia solida	12°	2.000 PE
Nube maleodorante	11°	1.500 PE
Porta in fase	15°	3.500 PE
Ragnatela	10°	1.000 PE
Restringere oggetto	11°	1.500 PE
Santuario privato Mordenkainen	13°	2.500 PE
Sfera prismatica	17°	4.500 PE
Simbolo di debolezza	15°	3.500 PE
Simbolo di demenza	16°	4.000 PE
Simbolo di dolore	13°	2.500 PE
Simbolo di morte	16°	4.000 PE
Simbolo di paura	14°	3.000 PE
Simbolo di persuasione	14°	3.000 PE
Simbolo di sonno	16°	4.000 PE
Simbolo di stordimento	15°	3.500 PE
Suono fantasma	9°	500 PE

Gli incantesimi lanciati su altre creature, oggetti o locazioni (non su se stessi) sono vulnerabili a *dissolvi magie* in modo normale.

Il DM può permettere di rendere altri incantesimi permanenti. Fare ricerche su questa possibile applicazione di un eventuale incantesimo costa lo stesso tempo e denaro delle ricerche indipendenti sull'incantesimo selezionato (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per i dettagli). Se il DM ha già determinato che non è possibile l'applicazione, le ricerche falliscono automaticamente. Da notare che l'incantatore non sa mai cosa sia possibile fare, se non dal successo o dal fallimento delle proprie ricerche.

Costo in PE: Vedi le tabelle qui sopra.

Piaga degli insetti

Evocazione (Convocazione)
Livello: Chr 5, Drd 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: Uno sciame di locuste per ogni tre livelli, ognuno dei quali deve essere adiacente ad almeno un altro sciame.
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca uno sciame di locuste (uno per ogni tre livelli, fino a un massimo di sei sciami al 18° livello). Gli sciami devono essere evocati in modo che ognuno di essi sia adiacente ad almeno un altro (in pratica, gli sciami devono coprire un'area contigua). È possibile evocare uno sciame di locuste in modo che compaiano su un'area condivisa da altre creature. Gli sciami rimangono stazionari dopo essere stati evocati, e non inseguiranno quelle creature che si danno alla fuga.

Per ulteriori dettagli sugli sciami di locuste vedi il *Manuale dei Mostri*.

Piaga strisciante

Evocazione (Convocazione)
Livello: Drd 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli) per 30 m (vedi testo)

Effetto: Uno sciame di millepiedi per ogni due livelli.
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quando l'incantatore formula un incantesimo *piaga strisciante*, richiama a sé una massa di sciami di millepiedi (uno sciame per ogni due livelli dell'incantatore fino a un massimo di dieci sciami al 20° livello), che non sono tenuti a comparire necessariamente l'uno accanto all'altro. (Vedi il *Manuale dei Mostri* per ulteriori dettagli sugli sciami di millepiedi).

L'incantatore può evocare gli sciami di millepiedi in modo che occupino aree già occupate da altre creature. Lo sciame rimane stazionario, e attacca qualsiasi creatura presente nell'area, a meno che l'incantatore non impartisca alla piaga strisciante l'ordine di muoversi (un'azione standard). Come azione standard, l'incantatore può ordinare a un numero qualsiasi di sciami di dirigersi verso una qualsiasi preda entro 30 metri da sé. L'incantatore non può ordinare agli sciami di allontanarsi a più di 30 metri da sé, e se l'incantatore si allontana a più di 30 metri da uno sciame, quello sciame rimane stazionario, attaccando qualsiasi creatura all'interno della sua area (l'incantatore potrà impartire altri ordini se torna entro 30 metri da quello sciame).

Pietra in carne

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura pietrificata o un cilindro di pietra del diametro da 30 a 90 cm e lungo fino a 3 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega (oggetto); (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo riporta una creatura pietrificata al suo stato normale, ridonandole la vita e i suoi beni. La creatura deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per sopravvivere al processo. Qualsiasi creatura pietrificata, indipendentemente dalla taglia, può essere riportata al suo stato normale.

L'incantesimo è anche in grado di trasformare una massa di pietra in una sostanza carnosa. Questa carne è inerte e priva di forza vitale, a meno che non vi fossero già forze vitali o magiche al suo interno. (Ad esempio, questo incantesimo trasformerebbe un golem di pietra in un golem di carne, mentre una normale statua diventerebbe un cadavere). È possibile avere effetto su un oggetto non più grande di un cilindro con diametro da 30 a 90 cm e lungo fino a 3 metri, o un cilindro di queste dimensioni all'interno di una massa più grande di pietra.

Componente materiale: Un pizzico di terra e una goccia di sangue.

Pietra magica

Trasmutazione
Livello: Chr 1, Drd 1, Terra 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Fino a tre sassi toccati
Durata: 30 minuti o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Con questo incantesimo l'incantatore trasmuta fino a tre sassi non più grandi di proiettili da fionda in modo che acquistino più forza nel colpire il bersaglio una volta lanciati o scagliati con la fionda. Se lanciati hanno un incremento di gittata di 6 metri. Se scagliati con una fionda, bisogna considerarli come proiettili normali (incremento di gittata di 15 metri). Questo incantesimo dà loro un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni. La creatura che usa le pietre deve compiere un normale attacco a distanza per utilizzare le pietre. Ogni pietra che colpisce infligge 1d6+1 danni (incluso il bonus di potenziamento dell'incantesimo), o 2d6+2 contro i non morti.

Pietre parlanti

Divinazione
Livello: Drd 6
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore guadagna la capacità di parlare con le pietre, le quali riferiscono chi o cosa le abbia toccate, oltre a rivelare cosa sia coperto o nascosto dietro o sotto di loro. Se viene loro richiesto, le pietre fanno descrizioni complete e accurate. Da notare che la prospettiva, la capacità di percezione, e le conoscenze di una pietra potrebbero impedirle di fornire i dettagli desiderati (a discrezione del DM). L'incantatore è in grado di parlare con le pietre naturali o con quelle lavorate.

Pirotecnica

Trasmutazione
Livello: Brd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersaglio: Una sorgente di fuoco, fino a un cubo con spigolo di 6 m
Durata: 1d4+1 round oppure 1d4+1 round dopo che le creature hanno lasciato la nube di fumo; vedi testo
Tiro salvezza: Volontà o Tempra nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì o No (vedi testo)

Pirotecnica trasforma un fuoco in una scarica accecante di fuochi d'artificio o in una nube di fumo soffocante, a seconda della versione dell'incantesimo scelta dall'incantatore.

Fuochi d'artificio: I fuochi d'artificio sono lampeggianti scoppi momentanei e infuocati di abbaglianti luci aeree colorate. Questo effetto acceca tutte le creature a meno di 36 metri dalla sua fonte per 1d4+1 round (Volontà nega). Queste creature devono essere in linea di visuale con l'esplosione per subirne l'effetto. La resistenza agli incantesimi può evitare l'accecamento.

Nube di fumo: Un flusso di fumo in continuo movimento scaturisce dal punto desiderato andando a formare una nube soffocante. La nube si propaga per 6 metri in ogni direzione e dura 1 round per livello dell'incantatore. Ogni tipo di vista, inclusa la scurovisione, è inefficace all'interno o attraverso la nube. Tutte le creature all'interno subiscono una penalità di -4 ai punteggi di Forza e Destrezza (Tempra nega). Questi effetti durano per altri 1d4+1 round dopo che la nuvola si è dissolta o dopo che il personaggio lascia l'area della nube. La resistenza agli incantesimi non si applica.

Componente materiale: L'incantesimo sfrutta una sorgente di fuoco, che viene immediatamente spenta. Un fuoco talmente grande da superare le dimensioni di un cubo con spigolo di 6 metri viene spento solo parzialmente. I fuochi magici non vengono spenti, anche se una creatura basata sul fuoco (come un elementale del fuoco) usato come sorgente subisce 1 danno per livello dell'incantatore.

Polvere luccicante

Evocazione (Creazione)
Livello: Brd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Creature e oggetti entro una propagazione del raggio di 3 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (solo accecamento)
Resistenza agli incantesimi: No

Una nuvola di pulviscolo dorato si posa su tutto ciò che si trova all'interno dell'area, accecando le creature e evidenziando visibilmente le sagome di eventuali oggetti o creature invisibili per la durata dell'incantesimo. Tutti coloro che si trovano all'interno dell'area vengono ricoperti dalla polvere, che non può essere rimossa e continua a brillare finché non scompare.

Qualsiasi creatura ricoperta dalla polvere subisce una penalità di –40 alle prove di Nascondersi.

Componente materiale: Pietra di mica.

Porta dimensionale

Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Brd 4, Mag/Str 4, Viaggio 4
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Bersaglio: Incantatore e oggetti toccati oppure altre creature toccate consenzienti
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno e Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: No e Sì (oggetto)

L'incantatore si trasferisce immediatamente dalla sua attuale posizione a qualsiasi altro luogo entro il raggio di azione. Arriva sempre con precisione nel punto desiderato, sia semplicemente visualizzando l'area che limitandosi ad affermare la direzione, tipo "270 metri più in basso", o "direzione nord ovest, angolazione 45 gradi, 360 metri". Dopo aver utilizzato questo incantesimo non può effettuare altre azioni fino al suo turno seguente. Può portare con sé oggetti fintanto che il loro peso non superi il suo carico massimo. È possibile anche trasportare un'altra creatura consenziente di taglia Media o inferiore (che a sua volta può trasportare oggetti o equipaggiamento fino al suo carico massimo) o il suo equivalente per ogni tre livelli dell'incantatore. Una creatura Grande conta come due creature Medie, una creatura Enorme conta come due creature Grandi e così via. Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e almeno una delle creature deve essere in contatto con l'incantatore.

Se l'incantatore arriva in un posto che è già occupato da un corpo solido, sia lui che le creature che viaggiano con lui subiscono 1d6 danni e vengono spinti verso uno spazio libero casuale o su una superficie adeguata entro 30 metri dalla locazione indicata. Se non esiste alcuno spazio libero entro 30 metri, sia l'incantatore che le creature che viaggiano con lui subiscono 2d6 danni aggiuntivi e vengono spinti verso uno spazio libero entro 300 metri. Se non esiste alcuno spazio libero entro 300 metri, sia l'incantatore che le creature che viaggiano con lui subiscono 4d6 danni aggiuntivi e l'incantesimo fallisce e basta.

Porta in fase

Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 7, Viaggio 8
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Apertura eterea di 1,5 m x 2,4 m, profonda 3 m + 1,5 metri per ogni tre livelli
Durata: 1 utilizzo per ogni 2 livelli
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo è in grado di creare un passaggio etereo attraverso pareti di legno, di calcina o di pietra, ma non attraverso altri materiali. La *porta in fase* è invisibile e inaccessibile per qualsiasi creatura tranne l'incantatore, e solo lui può usare il passaggio. Entrando nella *porta in fase* l'incantatore scompare e ne riappare quando esce. A sua discrezione è per lui possibile portare con sé un'altra creatura (di taglia Media o inferiore) attraverso la porta. Ai fini dell'incantesimo questo conta come due utilizzi della porta. La porta non consente al suono, alla luce o agli effetti magici di passarvi attraverso, e l'incantatore non può vedere attraverso di essa senza attraversarla. Per questo motivo, l'incantesimo è in grado di fornire una rapida via di fuga, anche se certe creature, come i ragni-fase, sono in grado di inseguirlo senza alcun problema. Le *gemme della visione del vero* e magie simili sono in grado di rivelare la presenza di una *porta in fase* ma non di permettere di attraversarla.

Una porta in fase è soggetta a *dissolvi magie*. Se qualcuno si trova all'interno del passaggio quando la porta viene dissolta, quest'ultimo viene espulso senza alcun danno fuori dal passaggio proprio come per gli effetti dell'incantesimo *passapareti*.

L'incantatore può permettere ad altre creature di usare la *porta in fase* definendo alcune condizioni di attivazione della porta. Tali condizioni possono essere semplici o complesse, a sua discrezione. Possono essere basate sul nome di una creatura, sulla sua identità o sull'allineamento, o altrimenti su azioni o particolarità osservabili. Non possono dipendere invece da fattori intangibili come il livello, la classe, i Dadi Vita o i punti ferita.

Una *porta in fase* può essere resa permanente con l'incantesimo *permanenza*.

Portale

Evocazione (Creazione o Richiamo)
Livello: Chr 9, Mag/Str 9
Componenti: V, S, PE; vedi testo
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Vedi testo
Durata: Istantanea o concentrazione (fino a 1 round per livello); vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Lanciare un incantesimo *portale* sortisce due effetti. Come prima cosa crea una connessione interdimensionale tra il piano di esistenza dell'incantatore e il piano desiderato, permettendo il passaggio da un piano all'altro in entrambe le direzioni.

Permette, inoltre, di richiamare un particolare individuo o tipo di creatura attraverso il *portale*. Il *portale* in sé è un disco ovale o circolare del diametro variabile da 1,5 a 6 metri (a scelta dell'incantatore), orientato nella direzione in cui desidera quando lo materializza (solitamente verticale e rivolto verso l'incantatore). Viene a formarsi una finestra dimensionale a due sensi sul piano nominato, e chiunque o qualunque cosa che lo attraversi viene immediatamente spinto dall'altra parte.

Il *portale* ha una faccia frontale e una posteriore. Le creature che lo attraversano entrando dal verso frontale vengono trasportate sull'altro piano, le creature che attraversano il *portale* da dietro invece no.

Viaggio planare: Come metodo di viaggio planare, il *portale* funziona in maniera molto simile all'incantesimo *spostamento planare*, con la differenza che il *portale* si apre nel punto preciso desiderato dall'incantatore (un effetto di creazione). Da notare che le divinità o gli altri esseri che dominano un reame planare possono impedire a un *portale* di aprirsi in loro presenza o in presenza dei loro emissari, se non lo desiderano. I viaggiatori non hanno bisogno di tenersi per mano con l'incantatore: chiunque scelga di oltrepassare il portale viene trasportato. Un *portale* non può essere aperto su un altro punto dello stesso piano; l'incantesimo funziona solo per il viaggio interplanare.

Un astuto incantatore potrebbe riempire un corridoio con l'apertura di un *portale* per assorbire praticamente qualsiasi attacco o forza che stia venendo verso di lui, deviandola su un altro piano. Che gli abitanti del piano in questione gradiscano questa tattica, poi, è tutta un'altra questione.

È possibile tenere un *portale* aperto solo per breve tempo (non più di 1 round per livello dell'incantatore) e per farlo bisogna rimanere concentrati, altrimenti la connessione interplanare viene interrotta.

Richiamare creature: Il secondo effetto dell'incantesimo *portale* consiste nel richiamare una creatura extraplanare in aiuto (un effetto di richiamo). Pronunciando il nome di un particolare essere o di una particolare specie nel momento in cui l'incantatore lancia l'incantesimo, può far sì che il *portale* si apra nelle vicinanze immediate della creatura desiderata e la trascini oltre il portale, che essa lo voglia o meno. Le divinità e gli esseri unici non sono costretti ad attraversare il *portale*, anche se potrebbero farlo di loro spontanea volontà. Questo uso dell'incantesimo tiene il *portale* aperto solo quel poco che basta per trasportare la creatura richiamata. Questo particolare uso dell'incantesimo richiede un costo in PE (vedi sotto).

Se l'incantatore sceglie di richiamare un tipo di essere invece che una singola creatura (ad esempio un diavolo barbuto o un ghaele eladrin), può far arrivare una creatura qualsiasi appartenente a quella specie (con qualunque numero di DV) o più creature. Se l'incantatore richiama più creature, è possibile controllarle fintanto che il totale dei loro DV non supera il livello dell'incantatore. Nel caso di una creatura singola, è in grado di controllarla fin quando i suoi DV non superano il doppio del livello dell'incantatore. Una singola creatura con un numero di DV superiore al doppio del livello dell'incantatore non può essere controllata. Le divinità e gli esseri unici non possono essere controllati in nessun caso. Un essere non controllato agisce come crede, il che rende il richiamo di tali creature molto pericoloso. Un essere non controllato può fare ritorno al suo piano natio in qualsiasi momento.

L'incantatore può ordinare a una creatura controllata di eseguire per lui un compito. Il servizio richiesto può essere di due categorie: impresa immediata e servizio contrattuale. Combattere per lui in una singola battaglia o eseguire una qualsiasi azione che possa essere condotta a termine entro 1 round per livello dell'incantatore conta co-

me impresa immediata; non è necessario stringere alcun patto od offrire alcuna ricompensa per ottenere l'aiuto della creatura, che scompare alla fine dell'incantesimo.

Se l'incantatore sceglie di ottenere una forma di servizio più lunga o complessa, deve offrire qualcosa in cambio per il servizio. Il servizio richiesto e il favore o la ricompensa promessa devono essere ragionevolmente equilibrati; vedi l'incantesimo *alleato planare inferiore* per ulteriori dettagli sulle ricompense adeguate. (Purtroppo alcune creature pretendono di essere pagate in "bestiame" piuttosto che in denaro, il che potrebbe complicare la questione). Non appena completato il servizio, la creatura viene trasportata nelle vicinanze dell'incantatore che deve immediatamente consegnarle quanto promesso. Una volta fatto questo, la creatura viene liberata e fa ritorno al suo piano di provenienza.

Non mantenere alla lettera la parola data farà sì che l'incantatore diventi asservito alla creatura o a colui che la comanda, nel migliore dei casi. Nel peggiore dei casi la creatura o quelli della sua specie lo attaccheranno.

Nota: Quando l'incantatore usa questo incantesimo per evocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, l'incantesimo diventa del tipo corrispondente alla creatura evocata. Ad esempio, *portale* viene considerato un incantesimo caotico e malvagio quando viene lanciato per richiamare un demone.

Costo in PE: 1.000 PE (soltanto per la funzione *richiamare creature*).

Potenziatore mnemonico di Rary

Trasmutazione
Livello: Mag 4
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea

L'incantatore può preparare o ricordare incantesimi addizionali. In ogni caso, gli incantesimi preparati o ricordati svaniscono dopo 24 ore (se non vengono lanciati). Scegliere una di queste due versioni al momento di lanciare l'incantesimo.

Preparare: L'incantatore prepara fino a tre livelli di incantesimi addizionali (come tre incantesimi di 1° livello, uno di 2° livello e uno di 1°livello, o uno di 3° livello). Ai fini di questo incantesimo, un trucchetto conta come mezzo livello. Si preparano e si lanciano questi incantesimi in modo normale.

Ricordare: L'incantatore ricorda qualunque incantesimo fino al 3° livello che sia stato lanciato fino a 1 round prima del lancio del *potenziatore mnemonico*. In questo modo riporta alla memoria l'incantesimo lanciato precedentemente.

Componente materiale: Un pezzo di spago e inchiostro fatto di nero di seppia e sangue di drago nero.

Focus: Una placca d'avorio del valore di almeno 50 mo.

Potere divino

Invocazione
Livello: Chr 4, Guerra 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

Facendo appello al potere divino del suo protettore, l'incantatore infonde in se stesso forza e bravura al momento di combattere. Ottiene i bonus di attacco base di un guerriero del suo livello di personaggio totale (potrebbe quindi ottenere degli attacchi aggiuntivi), un bonus di potenziamento +6 alla Forza e 1 punto ferita temporaneo per ogni livello dell'incantatore.

Preghiera

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Chr 3, Pal 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 12 m
Area: Tutti gli alleati e i nemici entro un'esplosione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Con questo incantesimo l'incantatore invoca fortuna per i propri alleati e se stesso e sfortuna per i propri nemici. Lui e i suoi alleati guadagnano un bonus di fortuna +1 al tiro per colpire, ai danni da arma, ai tiri salvezza e alle prove di abilità, mentre i nemici subiscono una penalità di -1 a questi tiri.

Presagio

Divinazione
Livello: Chr 2
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea

Un *presagio* rivela se una particolare azione porterà risultati buoni o cattivi nell'immediato futuro. Ad esempio, se un gruppo non sa se distruggere o meno uno strano sigillo che blocca un portale, *presagio* rivelerà se si tratta di una buona idea o meno.

La probabilità di base di ricevere una risposta soddisfacente è del 70% + 1% per ogni livello dell'incantatore, fino a un massimo del 90%; il DM effettua il tiro in segreto. Il DM determina se la domanda è talmente diretta da ottenere un successo automatico o talmente vaga da non poter ottenere nemmeno una possibilità di successo. Se *presagio* ha successo si ottiene uno dei seguenti risultati:

- Ventura (se l'azione probabilmente sortirà dei buoni risultati).
- Sventura (per risultati sfavorevoli).
- Ventura e sventura (per entrambi).
- Niente (per azioni che non hanno nulla di particolarmente buono o malvagio).

Se l'incantesimo fallisce, l'incantatore ottiene comunque il risultato "niente". Il chierico che ottiene questo risultato non ha modo di sapere se questo accade perché *presagio* è fallito o meno.

Il *presagio* è in grado di vedere solo circa mezz'ora nel futuro; qualsiasi cosa che potrebbe accadere dopo quel lasso di tempo non è contemplato dall'incantesimo, quindi le conseguenze a lungo termine potrebbero comunque rimanere ignote. Tutti i *presagi* lanciati dalla stessa persona sullo stesso argomento sortiranno sempre lo stesso risultato del primo *presagio*.

Componente materiale: Incenso del valore di almeno 25 mo.

Focus: Una serie di ossa dipinte, bastoncini od oggetti simili del valore di almeno 25 mo.

Prestidigitazione

Universale
Livello: Brd 0, Mag/Str 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 3 m
Bersaglio, Effetto o Area: Vedi testo
Durata: 1 ora
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

I giochi di prestigio sono trucchi minori che gli incantatori novizi apprendono per fare pratica. Una volta lanciato, l'incantesimo *prestidigitazione* rende capaci di mettere in atto semplici effetti magici per un'ora.

Questi effetti sono minori e hanno molte limitazioni. Questi giochi di prestigio possono sollevare lentamente 0,5 kg di materiale. Possono colorare, ripulire o sporcare oggetti in un cubo con spigolo di 30 cm ogni round. Possono raffreddare, riscaldare o insaporire 0,5 kg di materiale non vivente. Non possono infliggere danni o interrompere la concentrazione di un incantatore. *Prestidigitazione* può creare piccoli oggetti, che sembrano però rozzi e artificiali. I materiali creati tramite *prestidigitazione* sono estremamente fragili, e non possono essere usati come attrezzi, armi o componenti di incantesimi. Infine, questo incantesimo non può duplicare alcun effetto magico. Qualunque modifica reale ad un oggetto (a parte spostarlo, pulirlo o sporcarlo) dura solo per 1 ora.

I personaggi di solito usano questo incantesimo per impressionare la gente comune, divertire i bambini e portare un po' di allegria in vite altrimenti squallide. I trucchi più comuni che è possibile realizzare con *prestidigitazione* includono tintinnii di musica eterea dal nulla, far rifiorire piante appassite, creare sfere luminescenti che danzano sul palmo della mano, generare soffi di vento per spegnere candele, dare sapore a cibo insipido e creare piccoli turbini d'aria per spazzare via la polvere da sotto i tappeti.

Previsione

Divinazione
Livello: Conoscenza 9, Drd 9, Mag/Str 9
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale o contatto
Bersaglio: Vedi testo
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: No o Sì (innocuo)

Questo incantesimo conferisce un potente sesto senso all'incantatore o a un'altra persona. Una volta lanciato l'incantesimo, si ricevono avvertimenti istantanei dei pericoli imminenti che potrebbero incombere sul soggetto dell'incantesimo. Quindi se il soggetto dell'incantesimo è l'incantatore, questi verrà avvertito in anticipo se un ladro sta per tentare un attacco furtivo, o se una creatura sta per aggredirlo da una direzione improvvisa, o se un aggressore sta puntando contro di lui un incantesimo o un'arma a distanza. Non è mai sorpreso o colto alla sprovvista. Inoltre, l'incantesimo gli fornisce un'idea generale dell'azione da intraprendere per meglio proteggersi (chinarsi, saltare a destra, chiudere gli occhi e così via) e gli fornisce un bonus cognitivo di +2 alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Questo bonus di precognizione va perduto se gli capita di perdere il bonus di Destrezza alla CA.

Quando è un'altra creatura ad essere l'oggetto dell'incantesimo, gli avvertimenti che l'incantatore riceve riguardano quella creatura. Deve comunicare ciò che percepisce all'altra creatura affinché gli avvertimenti siano utili, e se l'avvertimento non viene trasmesso in tempo la creatura potrebbe trovarsi impreparata. Urlare un avvertimento, tirare via una persona e comunicare telepaticamente (grazie a un apposito incantesimo) sono tutte azioni che possono essere effettuate prima che il pericolo si abbatta sul soggetto dell'incantesimo, purché si agisca immediatamente. Il soggetto tuttavia non guadagna il bonus cognitivo alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi.

Componente materiale arcana: Una piuma di colibrì.

Produrre fiamma

Invocazione [Fuoco]
Livello: Drd 1, Fuoco 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Fiamma nel palmo della mano dell'incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Appaiono delle fiamme sul palmo della mano dell'incantatore. La fiamma non ferisce l'incantatore e non danneggia il suo equipaggiamento.

Oltre a fornire illuminazione, le fiamme possono essere scagliate o usate per toccare un avversario. L'incantatore può colpire i nemici con un attacco di contatto in mischia, infliggendo 1d6 danni +1 danno da fuoco per ogni livello dell'incantatore (massimo +5). In alternativa, può scagliare le fiamme fino a 36 metri di distanza come un'arma da lancio. Per fare ciò deve compiere un attacco di contatto a distanza (senza penalità per la gittata) infliggendo all'avversario gli stessi danni che con un attacco in mischia. Non appena lancia le fiamme, altre ne appaiono nella mano. Ogni attacco così effettuato riduce la durata dell'incantesimo di un minuto. Se un attacco riduce la durata rimanente dell'incantesimo a 0 minuti o meno, l'incantesimo ha termine una volta condotto quest'ultimo attacco.

Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

Profanare

Invocazione [Male]
Livello: Chr 5, Drd 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 24 ore
Raggio di azione: Contatto
Area: Emanazione del raggio di 12 m dal punto toccato
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

Profanare rende sacrilego un luogo, un edificio o una struttura in particolare. Questo produce tre effetti importanti.

Primo, il luogo o la struttura viene protetto dall'effetto di *cerchio magico contro il bene*.

Secondo, tutte le prove per scacciare i non morti subiscono una penalità di -4 e le prove per comandare i non morti ottengono un bonus profano di +4. La resistenza agli incantesimi non si applica a questo effetto. (Questo effetto non si applica alla versione da druido dell'incantesimo.)

Infine, l'incantatore può scegliere di collocare l'effetto di un singolo incantesimo sul luogo soggetto a *profanare*. L'effetto di questo incantesimo dura un anno e funziona in tutta l'area sconsacrata del sito, indipendentemente dalla sua normale durata e area o effetto. Egli può decidere se l'effetto si applica a tutte le creature, solo alle creature che condividono la propria fede o il proprio allineamento, o solo alle creature che osservano fedi e allineamenti diversi. Ad esempio, potrebbe scegliere di attivare un effetto di *benedizione* che aiuti tutte le creature del proprio allineamento o della propria fede che entrino nell'area, oppure un effetto di *anatema* che ostacoli le creature di allineamento opposto o di fede diversa. Alla fine dell'anno l'effetto scelto si esaurisce, ma può essere rinnovato o cambiato lanciando di nuovo *profanare*.

Gli effetti di incantesimi che possono essere legati a *profanare* includono *aiuto, anatema, ancora dimensionale, benedizione, contrastare elementi, dissolvi magie, epurare invisibilità, incuti paura, individuazione del bene, individuazione del magico, interdizione alla morte, libertà di movimento, linguaggi, luce diurna, oscurità, oscurità profonda, protezione dall'energia, resistere all'energia, rimuovi paura, rivela bugie, silenzio* e *zona di verità*. La resistenza agli incantesimi e i tiri salvezza possono ancora essere applicati ai rispettivi effetti (vedi la descrizione di ogni singolo incantesimo per i dettagli).

Un'area può ricevere un solo incantesimo *profanare* (e il suo effetto magico associato) alla volta.

Profanare contrasta ma non dissolve *santificare*.

Componente materiale: Erbe, oli e incenso del valore di almeno 1.000 mo, più 1.000 mo per livello dell'incantesimo da includere nell'area da profanare.

Proibizione

Abiurazione
Livello: Chr 6
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 6 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Cubo con spigolo di 18 m per livello (F)
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Proibizione impedisce alle creature il cui allineamento è diverso da quello dell'incantatore di entrare nell'area. Questo include anche tutti gli incantesimi di teletrasporto (come ad esempio *porta dimensionale* e *teletrasporto*), *spostamento planare*, ogni forma di viaggio astrale, viaggio etereo e gli incantesimi di evocazione. Tali effetti falliscono automaticamente.

Inoltre, l'incantesimo infligge danni alle creature che tentano di entrare nell'area e il cui allineamento è diverso da quello dell'incantatore. L'effetto su coloro che entrano nell'area dipende da come il loro allineamento si relaziona al suo (vedi sotto). Se una creatura si trova già all'interno dell'area nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato, non subisce alcun danno, a meno che non esca dall'area e non provi a rientrarvi, nel qual caso ne subisce gli effetti normalmente.

Allineamento identico: Nessun effetto. La creatura è in grado di entrare liberamente (ma non attraverso viaggi planari).

Allineamento diverso rispetto a legge/caos o a bene/male: La creatura subisce 6d6 danni. Un tiro salvezza sulla Volontà riuscito dimezza i danni, e si applica la resistenza agli incantesimi.

Allineamento diverso rispetto sia a legge/caos che a bene/male: La creatura subisce 12d6 danni. Un tiro salvezza sulla Volontà riuscito dimezza i danni, e si applica la resistenza agli incantesimi.

A opzione dell'incantatore, questa abiurazione può comprendere una parola d'ordine, nel qual caso le creature di allineamento diverso possono evitare i danni pronunciando la parola d'ordine quando entrano nell'area. L'incantatore deve specificare questa opzione (e la parola d'ordine) al momento del lancio.

Dissolvi magie non dissolve un effetto di *proibizione* a meno che il livello di colui che dissolve non sia almeno pari a quello dell'incantatore che ha lanciato *proibizione*.

È impossibile sovrapporre più effetti di *proibizione*. In tal caso, l'effetto più recente si sostituisce a quello più vecchio.

Componente materiale: Un'aspersione di acquasanta e incensi rari del valore di alme-

no 1.500 mo, più 1.500 mo per ogni cubo con spigolo di 18 metri. Se viene stabilita una parola di comando, è necessario bruciare incensi rari aggiuntivi del valore di almeno altre 1.000 mo, più 1.000 mo per ogni cubo con spigolo di 18 metri.

Proiezione astrale

Necromanzia
Livello: Chr 9, Mag/Str 9, Viaggio 9
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 30 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Incantatore più una creatura aggiuntiva toccata per ogni due livelli
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo, liberando lo spirito dal corpo fisico, permette di proiettare un corpo astrale su un altro piano. L'incantatore può portare le forme astrali di altre creature con sé, purché queste siano legate in circolo all'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo. Coloro che viaggiano con l'incantatore dipendono da lui in tutto e devono accompagnarlo tutto il tempo. Se nel corso del viaggio accade qualcosa all'incantatore, i suoi compagni rimangono senza guida là dove si trovano.

Proiettando il suo ego astrale nel Piano Astrale, l'incantatore lascia il suo corpo fisico sul Piano Materiale in uno stato di animazione sospesa. L'incantesimo proietta una copia astrale di sé, di tutto ciò che indossa e degli oggetti che porta nel Piano Astrale. Dal momento che il Piano Astrale tocca altri piani, egli può viaggiare anche attraverso questi se lo desidera. In questo caso lascia il Piano Astrale, con l'effetto di creare un nuovo corpo fisico (completo di equipaggiamento) sul piano di esistenza nel quale è deciso a entrare.

Sia che si trovi sul Piano Astrale che su un altro, il proprio corpo astrale è sempre collegato al corpo materiale da un cordone argentato. Se il cordone viene reciso, l'incantatore viene ucciso sia materialmente che astralmente. Fortunatamente esistono ben poche cose in grado di recidere un cordone argentato (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per ulteriori dettagli). Quando si forma un secondo corpo su un diverso piano di esistenza, il cordone argentato incorporeo diventa invisibile e rimane attaccato al nuovo corpo. Se il secondo corpo o la forma astrale vengono uccisi, il cordone fa semplicemente ritorno al corpo in attesa nel Piano Materiale, riscuotendolo dal suo stato di animazione sospesa. Anche se le proiezioni astrali sono in grado di funzionare sul Piano Astrale, le loro azioni possono influenzare solo altre creature esistenti sul piano astrale. È necessario un corpo fisico per potersi materializzare su altri piani.

L'incantatore e i suoi compagni possono viaggiare attraverso il Piano Astrale a tempo indeterminato. I loro corpi rimangono in attesa in uno stato di animazione sospesa finché non decidono di farvi ritorno con i loro spiriti. L'incantesimo dura fino a quando l'incantatore decide di farlo durare o finché non viene interrotto da fonti esterne come un *dissolvi magie* lanciato sulla forma fisica o su quella astrale, o dalla distruzione del corpo nel Piano Materiale (che uccide all'istante l'incantatore).

Componente materiale: Una pietra di giacinto del valore di almeno 1.000 mo più un lingotto d'argento del valore di 5 mo per ogni persona che l'incantatore desidera portare.

Protezione dal bene

Abiurazione [Male]
Livello: Chr 1, Mag/Str 1, Male 1

Funziona come *protezione dal male*, ma i bonus di deviazione e di resistenza si applicano agli attacchi di creature buone, e le creature buone evocate non possono toccare il soggetto.

Protezione dal caos

Abiurazione [Legale]
Livello: Chr 1, Legge 1, Mag/Str 1, Pal 1

Funziona come *protezione dal male*, ma i bonus di deviazione e di resistenza si applicano agli attacchi di creature caotiche, e le creature caotiche evocate non possono toccare il soggetto.

Protezione dalla legge

Abiurazione [Caotico]
Livello: Caos 1, Chr 1, Mag/Str 1

Funziona come *protezione dal male*, ma i bonus di deviazione e di resistenza si applicano agli attacchi di creature legali, e le creature legali evocate non possono toccare il bersaglio.

Protezione dal male

Abiurazione [Bene]
Livello: Bene 1, Chr 1, Mag/Str 1, Pal 1
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: No; vedi testo

L'incantesimo protegge una creatura dagli attacchi di creature malvagie, dal controllo mentale e dalle creature evocate. Crea una barriera magica attorno al bersaglio, alla distanza di 30 cm. La barriera si sposta con lui e ha tre effetti principali.

Primo, il bersaglio ottiene un bonus di deviazione +2 alla CA e un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza. Entrambi questi bonus si applicano contro gli attacchi compiuti da creature malvagie.

Secondo, la barriera blocca qualunque tentativo di possedere la creatura protetta (come con un attacco di *giara magica*) o di esercitare un controllo mentale su di essa (compresi gli effetti di ammaliamento [charme] e ammaliamento [compulsione], nonché gli effetti che conferiscono all'incantatore un controllo continuato sul soggetto, come ad esempio *dominare persone*). La protezione non impedisce la dominazione stessa da parte dell'incantatore, ma impedisce all'incantatore di controllare mentalmente la creatura protetta. Se l'effetto di *protezione dal male* termina prima dell'effetto della dominazione, allora l'incantatore sarebbe in grado di comandare mentalmente la creatura controllata. Allo stesso modo, la barriera respinge una forza vitale che tenta di possedere un corpo, ma non ne espelle una che vi si trovi da prima del lancio dell'incantesimo. Questo secondo effetto funziona a prescindere dall'allineamento.

Terzo, l'incantesimo impedisce qualunque contatto fisico con creature evocate. Questo provoca il fallimento degli attacchi da armi naturali di queste creature, e le fa ritrarre se questi attacchi richiedono di toccare la creatura protetta. Le creature buone evocate sono immuni a questo effetto. La protezione dal contatto con creature evocate termina se la creatura protetta compie un attacco o tenta di forzare la barriera contro le creature bloccate. La resistenza agli incantesimi può permettere a una creatura di superare questa protezione e toccare la creatura protetta.

Componente materiale arcana: Polvere d'argento con cui tracciare un cerchio del diametro di 90 cm sul pavimento (o a terra) attorno alla creatura da proteggere.

Protezione dall'energia

Abiurazione
Livello: Chr 3, Drd 3, Fortuna 3, Mag/Str 3, Protezione 3, Rgr 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Protezione dall'energia conferisce immunità temporanea al tipo di energia specificato al momento di lanciare l'incantesimo (acido, freddo, elettricità, fuoco o sonora). Quando l'incantesimo assorbe 12 danni da energia per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 120 danni al 10° livello), è scaricato.

Nota: Protezione dall'energia si sovrappone (senza sommarsi) a *resistere all'energia*. Se un personaggio è protetto da *protezione dall'energia* e da *resistere all'energia*, è l'incantesimo di *protezione* ad assorbire i danni fino a che non si è esaurito.

Protezione dalle frecce

Abiurazione
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora per livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura protetta guadagna una certa resistenza alle armi a distanza. Il soggetto guadagna una riduzione del danno di 10/magica contro le armi a distanza. (Questo incantesimo non conferisce all'incantatore la capacità di danneggiare creature con una riduzione del danno analoga). Una volta che l'incantesimo ha impedito un totale di 10 danni per livello dell'incantatore (massimo 100 danni), è scaricato.

Focus: Un pezzo di guscio di tartaruga o testuggine.

Protezione dagli incantesimi

Abiurazione
Livello: Mag/Str 8, Magia 8
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Fino a una creatura toccata per ogni quattro livelli
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto guadagna un bonus di resistenza +8 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche (ma non contro capacità soprannaturali e straordinarie).

Componente materiale: Un diamante del valore di almeno 500 mo che deve essere ridotto in polvere e la sua polvere sparsa sul bersaglio dell'incantesimo.

Focus: Un diamante del valore di 1.000 mo per ogni creatura soggetta alla protezione. Ognuno dei soggetti deve portare con sé una di queste gemme per tutta la durata dell'incantesimo. Se perde la gemma, l'incantesimo smette di avere effetto su di lui.

Pugno serrato di Bigby

Invocazione [Forza]
Livello: Forza 8, Mag/Str 8
Componenti: V, S, F/FD

Funziona come la *mano interposta di Bigby*, ma la mano è in grado di frapporsi, spingere o colpire un avversario selezionato dall'incantatore. La mano fluttuante può muoversi fino a 18 metri e attaccare nello stesso round. Dal momento che viene comandata dall'incantatore, la sua capacità di notare o attaccare creature nascoste o invisibili non è superiore a quella dell'incantatore.

La mano attacca una volta per round e il suo bonus di attacco è pari al livello dell'incantatore + il suo modificatore di Intelligenza, Saggezza o Carisma (rispettivamente per un mago, un chierico o uno stregone), +11 per la Forza della mano (33), -1 per essere di taglia Grande. Il danno che la mano infligge è di 1d8+11 ad ogni attacco, e ogni creatura colpita deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (contro la CD del tiro salvezza di questo incantesimo) oppure rimanere stordita per 1 round. Dirigere l'incantesimo verso un nuovo bersaglio conta come azione di movimento.

Il *pugno serrato* può anche interporsi come fa una *mano interposta di Bigby*, ma con un bonus di +15 alla prova di Forza.

I chierici che fanno uso di questo incantesimo gli danno il nome della propria divinità (*pugno serrato di Pelor*, ad esempio).

Focus arcano: Un guanto di pelle.

Punizione sacra

Invocazione [Bene]
Livello: Bene 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Esplosione del raggio di 6 m
Durata: Istantanea (1 round); vedi testo
Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il potere divino invocato permette di punire i nemici. Solo le creature malvagie o neutrali subiscono gli effetti di questo incantesimo, mentre quelle buone ne ignorano gli effetti.

L'incantesimo infligge 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8) alle creature malvagie (o 1d6 danni per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 10d6, a un esterno malvagio) e le acceca per 1 round. Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo dimezza i danni e nega la cecità.

L'incantesimo infligge solo danni dimezzati alle creature che non sono né buone né malvagie, le quali non rimangono neanche accecate. Quest'ultime possono inoltre dimezzare i danni (portandoli complessivamente a un quarto del tiro del dado) se superano un tiro salvezza sui Riflessi.

Purificare cibo e bevande

Trasmutazione
Livello: Chr 0, Drd 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 3 m
Bersaglio: 27 dm³ per livello di acqua e cibo contaminati
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questo incantesimo purifica e rende commestibili il cibo e l'acqua avariati, marci, velenosi o contaminati in qualche modo. L'incantesimo non previene un eventuale deterioramento naturale in seguito. L'acqua sacrilega e simili cibi o bevande particolari vengono alterati da *purificare cibo e bevande*, ma l'incantesimo non ha alcun effetto su creature di qualunque tipo, né sulle pozioni magiche.

Nota: 3,7 litri d'acqua pesano circa 4 kg. 27 dm³ d'acqua contengono circa 30 litri e pesano circa 30 kg.



Jozan lancia punizione sacra contro una succube

Querciaviva
Trasmutazione
Livello: Drd 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: L'albero toccato
Durata: 1 giorno per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo trasforma una quercia in un protettore o guardiano. Può essere lanciato solo su un albero alla volta; *querciaviva* non può essere lanciato su una quercia finché continua ad essere attivo su un'altra. L'albero sul quale l'incantesimo viene lanciato deve essere entro 3 metri dalla dimora dell'incantatore, da un posto a lui sacro, o entro 90 metri da qualcosa che desidera difendere o proteggere.

Querciaviva deve essere lanciato su una quercia Enorme in piena salute. Una frase di attivazione con fino a una parola per livello dell'incantatore viene posta sulla quercia bersaglio. Ad esempio, "Attacca ogni persona che si avvicina senza prima pronunciare: sacro vischio" è una frase di attivazione di 11 parole, che l'incantatore potrebbe usare all'11°livello o superiore. L'incantesimo *querciaviva* dà vita all'albero trasformandolo in un treant (vedi il *Manuale dei Mostri*). A discrezione del DM, si possono modificare le statistiche del treant adattandole ad un albero più piccolo, nel caso in cui *querciaviva* venga lanciato su una quercia di dimensioni ridotte.

Se *querciaviva* viene dissolto, l'albero mette radici immediatamente, ovunque si trovi. Se lasciato libero, prima di mettere radici cerca di tornare al suo luogo di origine.

Raggio di esaurimento
Necromanzia
Livello: Mag/Str 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)
Effetto: Raggio
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un raggio nero viene proiettato dal dito puntato dell'incantatore, che deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza con il raggio per colpire il bersaglio. Il soggetto risulta immediatamente esausto per tutta la durata dell'incantesimo. Un tiro salvezza sulla Tempra riuscito significa che la creatura è solo affaticata. Una creatura già affaticata diventa esausta.

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature già esauste. A differenza del normale affaticamento o esaurimento, l'effetto ha fine al termine della durata dell'incantesimo.

Componente materiale: Una goccia di sudore.

Raggio di gelo
Invocazione [Freddo]
Livello: Mag/Str 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Raggio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un raggio di aria gelida scaturisce dal dito puntato dell'incantatore, che deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per infliggere danni al bersaglio. Il raggio infligge 1d3 danni da freddo.

Raggio di indebolimento
Necromanzia
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Raggio
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un raggio di energia brillante scaturisce dalla mano dell'incantatore, che deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. Il soggetto subisce una penalità alla Forza pari a 1d6+1 per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 1d6+5). Il punteggio di Forza del soggetto non può scendere sotto 1.

Raggio polare
Invocazione [Freddo]
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Raggio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un raggio azzurrognolo di aria gelida e ghiaccio scaturisce dalla mano dell'incantatore, che deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza con il raggio per infliggere danni al bersaglio. Il raggio infligge 1d6 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 25d6).

Focus: Un piccolo cono o prisma di ceramica bianca.

Raggio rovente
Invocazione [Fuoco]
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Uno o più raggi
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore colpisce i suoi nemici con raggi incandescenti. Può scagliare un raggio, più un raggio aggiuntivo per ogni quattro livelli oltre il 3° (fino a un massimo di tre raggi all'11° livello). Ogni raggio necessita di un attacco di contatto a distanza per colpire e infligge 4d6 danni da fuoco. I raggi possono essere scagliati contro lo stesso bersaglio o contro bersagli differenti, ma tutti devono essere mirati contro bersagli che siano entro 9 metri l'uno dall'altro e scagliati simultaneamente.

Ragnatela
Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Ragnatele in una propagazione del raggio di 6 m
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Riflessi nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Ragnatela crea numerosi strati di filamenti resistenti e appiccicosi, che intrappolano le creature che vi rimangono invischiate. I filamenti sono simili a quelli delle ragnatele tessute da un ragno, ma sono molto più grossi e resistenti. Devono essere ancorati a due o più punti solidi diametralmente opposti (soffitto e pavimento, pareti opposte ecc.) altrimenti la ragnatela si affloscia su se stessa e scompare. Le creature che rimangono intrappolate all'interno di una *ragnatela* sono intralciate tra i filamenti viscosi. Se si attacca una creatura in una ragnatela, non si rimane necessariamente intralciati.

Chiunque si trovi all'interno dell'area di effetto nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi. Se lo supera, la creatura è intralciata ma libera di agire, anche se è più difficile muoversi rispetto al normale poiché è intralciata (vedi sotto). Se il tiro salvezza fallisce, la creatura è intralciata e non può muoversi dal suo spazio, può liberarsi a forza impiegando 1 round ed effettuando una prova di Forza con CD 20 o una prova di Artista della Fuga con CD 25. Una volta libera (sia che abbia superato il tiro salvezza sui Riflessi iniziale o che abbia superato la prova di Forza o di Artista della Fuga in seguito), la creatura rimane intralciata, ma può avanzare all'interno della ragnatela molto lentamente. Ogni round impiegato a muoversi permette alla creatura di effettuare una nuova prova di Forza o di Artista della Fuga. La creatura si muove di 1,5 metri per ogni 5 punti con cui il risultato della prova supera 10.

La ragnatela fornisce copertura per ogni 1,5 metri di sostanza tra sé e un avversario; quindi fornisce copertura totale per 6 metri o più (vedi "Copertura", pagina 150).

I filamenti di una *ragnatela* sono infiammabili. Una *spada infuocata* magica può farsi strada tra i filamenti proprio come una mano fa con una ragnatela normale. Qualsiasi fuoco (una torcia, olio incendiato, una spada infuocata ecc.) può incendiare e bruciare 0,45 m² di ragnatela in 1 round. Tutte le creature intrappolate in una ragnatela in fiamme subiscono 2d4 danni da fuoco.

Ragnatela può essere reso permanente

con un incantesimo *permanenza*. Una *ragnatela* permanente che viene danneggiata (ma non distrutta) si riforma in 10 minuti.

Componente materiale: Un pezzo di tela di ragno.

Randello incantato

Trasmutazione
Livello: Drd 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un randello o un bastone ferrato di quercia non magico toccato
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Un randello o bastone ferrato non magico diventa un'arma con bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni. (Un bastone ferrato ottiene questo potenziamento per entrambe le estremità dell'arma). Infligge danni come se fosse di due categorie di taglia più grande (un randello o bastone ferrato Piccolo così trasformato infligge 1d8 danni, uno Medio 2d6 e uno Grande 3d6), +1 per il bonus di potenziamento. Questi effetti si verificano solo quando l'incantatore impugna l'arma. Quando non la tiene in mano, l'arma si comporta come se non fosse soggetta all'incantesimo.

Reggia meravigliosa di Mordenkainen

Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Dimora extradimensionale fino a 3 cubi con spigolo di 3 m per livello (F)
Durata: 2 ore per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca una dimora extradimensionale che ha una singola entrata nel piano in cui l'incantesimo è stato lanciato. Il punto di ingresso appare come una debole luminescenza nell'aria, largo circa 1,2 metri e alto 2,4 metri. Solo quanti sono stati designati dall'incantatore possono entrare nella dimora, e il portale viene chiuso e reso invisibile una volta che l'incantatore è entrato. Egli può poi aprirlo di nuovo dalla parte in cui si trova, a piacimento. Una volta che i visitatori sono passati attraverso l'ingresso, si trovano a contemplare un magnifico atrio che conduce a numerose stanze. L'atmosfera è pulita, fresca e riscaldata.

L'incantatore può creare quanti piani desidera nel limite dell'effetto dell'incantesimo. Il luogo è ammobiliato e contiene cibo a sufficienza per fornire un pasto di nove portate per dodici persone per livello dell'incantatore. C'è anche uno stuolo di servitori semitrasparenti (in numero di due per livello dell'incantatore), obbedienti e in livrea che attendono eventuali visitatori. I servitori funzionano come nell'incantesimo *servitore inosservato*, a parte il fatto che sono visibili e che possono spostarsi liberamente all'interno della casa.

Visto che questa dimora è accessibile solo tramite il suo portale magico, le condizioni ambientali esterne non hanno alcun effetto su quelle interne e viceversa.

Focus: Un portale in miniatura intagliato nell'avorio, un blocchetto di marmo levigato e un minuscolo cucchiaio d'argento (ogni oggetto del valore di 5 mo).

Regressione mentale

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Se la creatura bersaglio fallisce un tiro salvezza sulla Volontà, i suoi punteggi di Intelligenza e Carisma scendono a 1, cioè a malapena l'intelletto di una lucertola. La creatura non è più in grado di lanciare incantesimi, usare le sue abilità basate sull'Intelligenza o sul Carisma, comprendere un linguaggio o comunicare coerentemente. Riconosce tuttavia chi sono i suoi amici e riesce a seguirli e forse anche a proteggerli. La creatura rimane in questo stato finché non viene usato un incantesimo *desiderio, desiderio limitato, guarigione* o *miracolo* per annullarne gli effetti. Le creature in grado di lanciare incantesimi arcani come i maghi e gli stregoni, subiscono una penalità di -4 ai loro tiri salvezza.

Componente materiale: Una manciata d'argilla, vetro, cristallo o sfere minerali.

Reincarnazione

Trasmutazione
Livello: Drd 4
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura morta toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Con questo incantesimo, l'incantatore riporta in vita una creatura morta mettendola in un altro corpo, sempre che al momento del lancio dell'incantesimo la morte non sia avvenuta da più di una settimana, e che l'anima del soggetto sia libera e disposta a tornare (vedi "Riportare in vita i morti", pagina 171). Se l'anima del soggetto non è disposta a tornare, l'incantesimo non funziona; quindi, i soggetti che desiderano tornare in vita non hanno tiri salvezza.

Visto che la creatura morta torna in vita all'interno di un nuovo corpo, tutte le malattie e i difetti fisici vengono curati. La condizione dei resti non è un fattore determinante. Finché esiste ancora qualche piccola porzione del corpo della creatura, può essere reincarnata, ma la porzione che riceve l'incantesimo deve esser stata parte del corpo della creatura al momento della morte. L'effetto magico di questo incantesimo crea dagli elementi naturali a disposizione un corpo adulto giovane interamente nuovo che la sua anima possa abitare. Questo processo richiede 1 ora per essere completato. Quando il corpo è pronto, il soggetto vi si reincarna.

Una creatura reincarnata ricorda la maggior parte delle informazioni riguardo alla sua vita e alla sua forma passata. Mantiene tutte le capacità di classe, i talenti e i gradi di abilità che già possedeva. La sua classe, il suo bonus di attacco base, i suoi bonus ai tiri salvezza base e i suoi punti ferita sono immutati. I punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione dipendono parzialmente dal suo nuovo corpo. Innanzitutto si eliminano i modificatori razziali del soggetto (visto che non appartiene più alla sua razza precedente) e si applicano i modificatori indicati nella tabella sottostante ai punteggi di caratteristica rimanenti. Il livello (o Dadi Vita) del soggetto è ridotto di 1. Se il personaggio era di 1° livello, il suo nuovo punteggio di Costituzione è ridotto di 2. (Se questa riduzione dovesse far scendere la sua Cos a 0 o meno, non può essere reincarnato). Questa perdita di livello/DV o di Costituzione non può essere ripristinata in nessun modo.

È possibile che il cambiamento delle sue caratteristiche gli impedisca di continuare a portare avanti la sua precedente classe di personaggio, nel qual caso, il soggetto farebbe bene a diventare multiclasse. Per una creatura umanoide, la nuova incarnazione viene determinata tirando sulla tabella che segue. Per le creature non umanoidi, il DM dovrebbe creare una tabella simile delle creature dello stesso tipo o semplicemente scegliere la nuova forma.

Una creatura che è stata trasformata in una creatura non morta o uccisa con un effetto di morte non può ritornare in vita tramite questo incantesimo. I costrutti, gli elementali, gli esterni e le creature non morte non possono essere reincarnate. L'incantesimo non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia.

d%	Incarnazione	Forza	Destrezza	Costituzione
01	Bugbear	+4	+2	+2
02-05	Coboldo	-4	+2	-2
06-17	Elfo	+0	+2	-2
18	Gnoll	+4	+0	+2
19-30	Gnomo	-2	+0	+2
31-34	Goblin	-2	+2	+0
35-46	Halfling	-2	+2	+0
47	Lucertoloide	+2	+0	+2
48-57	Mezzelfo	+0	+0	+0
58-67	Mezzorco	+2	+0	+0
68-79	Nano	+0	+0	+2
80-83	Orco	+4	+0	+0
84	Troglodita	+0	-2	+4
85-99	Umano	+0	+0	+0
100	Altro (a scelta del DM)	?	?	?

La creatura reincarnata guadagna tutte le capacità associate alla sua nuova forma, in-

cluse le forme di movimento e la velocità, l'armatura naturale, gli attacchi naturali, le capacità straordinarie e così via, ma non parla automaticamente il linguaggio della nuova forma. Fare riferimento al *Manuale dei Mostri* per eventuali dettagli.

Un incantesimo *desiderio* o *miracolo* può riportare un personaggio reincarnato alla sua forma originale.

Componente materiale: Oli e unguenti rari del valore totale di almeno 1.000 mo, da spargere sui resti.

Rendere integro

Trasmutazione
Livello: Chr 2
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un oggetto fino a 270 dm^3 per livello

Funziona come *riparare*, ma ripara completamente un oggetto fatto di qualunque materiale anche se rotto in più pezzi e lo rimette insieme come nuovo. L'incantesimo non restituisce a un oggetto magico rotto le sue capacità magiche, né aggiusta verghe, bacchette e bastoni magici spezzati. Non ripara oggetti che sono stati deformati, bruciati, disintegrati, ridotti in polvere, sciolti o vaporizzati, né ha effetto sulle creature (inclusi i costrutti).

Repulsione

Abiurazione
Livello: Chr 7, Mag/Str 6, Protezione 7
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Fino a 3 m per livello
Area: Emanazione fino a un raggio di 3 m per livello, centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un campo di forza invisibile che può essere spostato a piacimento circonda l'incantatore impedendo a qualunque creatura di avvicinarglisi. L'incantatore definisce le dimensioni di questo campo al momento del lancio dell'incantesimo (fino al limite che il suo livello gli permette). Le creature all'interno o che tentano di entrare nel campo devono tentare un tiro salvezza. Se falliscono, non sono in grado di avvicinarglisi per la durata dell'incantesimo. A parte questo, le azioni che le creature respinte possono compiere non vengono limitate in alcun senso. Possono combattere con altre creature, lanciare incantesimi e attaccare l'incantatore con armi a distanza. Se l'incantatore si avvicina a una delle creature soggette all'incantesimo, non accade nulla (la creatura non viene respinta indietro). Se l'incantatore si avvicina abbastanza da arrivare alla sua portata, la creatura è libera di compiere attacchi in mischia contro di lui. Se una creatura respinta prova ad allontanarsi per poi tornare di nuovo verso l'incantatore, non può più avvicinarsi se si trova ancora all'interno dell'area dell'incantesimo.

Focus arcano: Un paio di piccole sbarre di ferro applicate a due statuette a forma di cane, una bianca e una nera, per un valore totale di 50 mo.

Resistenza

Abiurazione
Livello: Brd 0, Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0, Pal 1
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore infonde nel soggetto un'energia magica che lo protegge dall'essere ferito, garantendogli un bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza.

Resistenza può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale arcana: Un mantello in miniatura.

Resistenza agli incantesimi

Abiurazione
Livello: Chr 5, Magia 5, Protezione 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura guadagna una resistenza agli incantesimi di 12 + il livello dell'incantatore.

Resistenza dell'orso

Trasmutazione
Livello: Chr 2, Drd 2, Mag/Str 2, Rgr 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura che subisce l'effetto ottiene una vitalità e una resistenza fisica maggiori. L'incantesimo conferisce al soggetto un bonus di potenziamento +4 alla Costituzione, assieme a tutti i benefici che questo comporta per i punti ferita, tiri salvezza sulla Tempra, prove di Costituzione e così via.

I punti ferita ottenuti attraverso un temporaneo aumento della Costituzione non sono punti ferita temporanei, scompaiono quando la Costituzione del soggetto torna al livello normale, ma non devono essere perduti per primi come accade coi punti ferita temporanei (vedi pagina 146).

Resistenza dell'orso di massa

Trasmutazione
Livello: Chr 6, Drd 6, Mag/Str 6
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *resistenza dell'orso*, ma ha effetto su più creature.

Resistere all'energia

Abiurazione
Livello: Chr 2, Drd 2, Fuoco 3, Mag/Str 2, Pal 2, Rgr 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questa abiurazione fornisce ad una creatura una protezione limitata dai danni di uno qualunque dei cinque tipi di energia selezionato dall'incantatore: acido, elettricità, freddo, fuoco o sonora. Il soggetto ottiene resistenza all'energia 10 contro il tipo di energia scelto, il che significa che ogni volta che la creatura è soggetta a quel tipo di danni (sia da una fonte naturale che da una fonte magica), quei danni sono ridotti di 10 prima di essere applicati ai punti ferita della creatura. Il valore della resistenza all'energia fornita aumenta a 20 al 7° livello e a un massimo di 30 all'11° livello. L'incantesimo protegge allo stesso modo anche l'equipaggiamento del soggetto.

Resistere all'energia assorbe solo i danni. Il soggetto potrebbe comunque subire effetti collaterali nocivi, come annegare nell'acido (dal momento che i danni da annegamento derivano dalla mancanza di ossigeno) o essere intrappolato nel ghiaccio.

Nota: Resistere all'energia sostituisce (senza sommarsi) *protezione dall'energia*. Se un personaggio è sotto l'effetto di *protezione dall'energia* e di *resistere all'energia*, è l'incantesimo *protezione dall'energia* ad assorbire i danni finché non si esaurisce il suo potere.

Respingere legno

Trasmutazione
Livello: Drd 6, Vegetale 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Emanazione in forma lineare di 18 m che parte dall'incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Dall'incantatore hanno origine ondate di energia che si muovono nella direzione da lui determinata, spingendo lontano tutti gli oggetti di legno che si trovano sul percorso dell'incantesimo, fino ai limiti del suo raggio di azione. Gli oggetti di legno con un diametro superiore a 7,5 cm e che sono stati fissati saldamente non ne subiscono l'effetto, al contrario degli oggetti liberi. Gli oggetti di legno fissi con diametro di 7,5 cm o meno, si piegano e si spezzano e i loro pezzi si muovono con l'onda di energia. Gli oggetti che subiscono l'effetto dell'incantesimo vengono respinti alla velocità di 12 metri per round.

Gli scudi di legno, le lance, i foderi e le impugnature delle armi, i dardi e le frecce

saranno tutti respinti indietro, portando con sé i loro possessori. (Una creatura trascinata da un oggetto che sta portando può lasciarlo andare. Una creatura trascinata da uno scudo può sganciarlo con un'azione di movimento e lasciarlo cadere come azione gratuita.) Se una lancia è piantata a terra per prevenire questo movimento forzato, si spacca. Anche gli oggetti magici con parti in legno vengono respinti, anche se un *campo anti-magia* è sufficiente a bloccare gli effetti dell'incantesimo.

Le ondate di energia continuano a percorrere la direzione specificata per tutta la durata dell'incantesimo. Dopo avere lanciato questo incantesimo e una volta che la direzione è stata decisa, l'incantatore può fare altre cose o andarsene senza che questo modifichi il potere dell'incantesimo.

Respingere metallo o pietra

Abiurazione [Terra]
Livello: Drd 8
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Linea di 18 m che parte dall'incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Come *respingere legno*, questo incantesimo crea ondate di energia invisibili e intangibili che hanno origine dall'incantatore. Tutti gli oggetti di metallo o di pietra che si trovano sul percorso dell'incantesimo vengono respinti lontano, fino ai limiti del raggio di azione dell'incantesimo. Gli oggetti fissi di metallo o di pietra con diametro superiore a 7,5 cm e quelli liberi più pesanti di 250 kg non ne subiscono l'effetto. Tutto il resto, inclusi oggetti animati, piccoli macigni e creature in armatura di metallo vengono respinti. Gli oggetti fissi con diametro di 7,5 cm o meno si piegano e si spezzano e i loro pezzi si muovono con l'onda di energia. Gli oggetti che subiscono l'effetto dell'incantesimo vengono respinti alla velocità di 12 metri per round.

Gli oggetti come le armature di metallo, le spade e simili vengono respinti trascinando i loro possessori con sé. Anche gli oggetti magici con parti di metallo vengono respinti, anche se un *campo anti-magia* è sufficiente a bloccare gli effetti dell'incantesimo.

Le ondate di energia continuano a percorrere la direzione specificata per tutta la durata dell'incantesimo. Dopo avere lanciato questo incantesimo e una volta che la direzione è stata decisa, l'incantatore può fare altre cose o andarsene senza che questo modifichi il potere dell'incantesimo.

Respingere parassiti

Abiurazione
Livello: Brd 4, Chr 4, Drd 4, Rgr 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 3 m
Bersaglio: Emanazione del raggio di 3 m, centrata sull'incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una barriera invisibile respinge i parassiti. Un parassita con meno di un terzo del livello dell'incantatore in Dadi Vita non può oltrepassarla. Se invece ha almeno un terzo del livello dell'incantatore in Dadi Vita può oltrepassare la barriera superando un tiro salvezza sulla Volontà. Anche così, oltrepassare la barriera infligge al parassita 2d6 danni, e premere contro di essa gli provoca dolore, il che è sufficiente a far desistere la maggior parte dei parassiti.

Respirare sott'acqua

Trasmutazione
Livello: Acqua 3, Chr 3, Drd 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creature viventi toccate
Durata: 2 ore per livello; vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Le creature trasmutate possono respirare liberamente sott'acqua. Si divide la durata dell'incantesimo in parti uguali tra tutte le creature toccate.

L'incantesimo non impedisce alle creature di respirare normalmente l'aria.

Componente materiale arcana: Una piccola canna o un filo di paglia.

Restringere oggetto

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un oggetto toccato fino a 54 dm^3 per livello
Durata: 1 giorno per livello; vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore è in grado di rimpicciolire un oggetto non magico (se rientra nei limiti di taglia) fino a 1/16 delle sua normale grandezza, in tutte e tre le dimensioni (fino a renderlo 1/4.000 del suo volume e della sua massa originale). Questo cambiamento riduce efficacemente la taglia dell'oggetto di quattro categorie (ad esempio, da Grande a Minuta). A propria discrezione, si può anche modificare la sua composizione ormai ridotta in un materiale simile a stoffa. Gli oggetti modificati dall'incantesimo *restringere oggetto* possono essere riportati alla loro naturale composizione e taglia gettandoli semplicemente contro una qualunque superficie solida o per mezzo di una parola di comando pronunciata dall'incantatore originario. Perfino un fuoco acceso e il suo combustibile possono essere ridotti in grandezza da questo incantesimo. Riportare l'oggetto ristretto alle sue dimensioni e alla sua composizione originale mette fine all'incantesimo.

Restringere oggetto può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*, nel qual caso l'oggetto sotto l'effetto dell'incantesimo può essere ridotto e ingrandito un numero indefinito di volte, ma solo dall'incantatore originario.

Resurrezione

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 7
Tempo di lancio: 10 minuti

Funziona come *rianimare morti*, ma l'incantatore è in grado di riportare in vita e completamente in forze qualsiasi creatura morta. Lo stato dei suoi resti non è un fattore determinante. Finché esiste ancora una piccola porzione del corpo, la creatura può essere riportata in vita, ma la porzione del corpo che riceve l'incantesimo deve essere stata parte del corpo della creatura al momento della morte. (I resti di una creatura colpita da *disintegrazione* contano come una porzione del corpo). La creatura deve essere morta da non più di 10 anni per livello dell'incantatore.

Una volta che questo incantesimo è stato completato, la creatura viene immediatamente riportata al massimo dei punti ferita, della salute e della forza fisica, senza alcuna perdita di eventuali incantesimi preparati. Il soggetto perde comunque un livello o 2 punti di Costituzione se era di 1° livello (se questa riduzione dovesse portare la sua Cos a 0 o meno, non può essere resuscitato). Questa perdita di livello o di Costituzione non può essere in alcun modo ripristinata.

È possibile resuscitare qualcuno ucciso da un effetto di morte o che sia stato trasformato in una creatura non morta e poi distrutto. Non si può resuscitare qualcuno che sia morto di vecchiaia. I costrutti, gli elementali, gli esterni e le creature non morte non possono essere resuscitate.

Componente materiale: Uno spruzzo di acquasanta e diamanti del valore totale di almeno 10.000 mo.

Resurrezione pura

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 9
Tempo di lancio: 10 minuti

Funziona come *rianimare morti*, ma l'incantatore è in grado di far risorgere una creatura morta da un tempo fino a 10 anni per livello di incantatore. Questo incantesimo è in grado di far risorgere perfino le creature il cui corpo è stato distrutto, purché si sia in grado di identificare il morto senza alcun ombra di dubbio in qualche modo (recitare il momento e il luogo della nascita o della morte del soggetto è il metodo più comune).

Una volta completato l'incantesimo, la creatura viene immediatamente riportata in vita al massimo dei punti ferita, della salute e della forza fisica senza alcuna perdita di livello (o di punti di Costituzione) o di incantesimi preparati.

È possibile resuscitare qualcuno che è stato ucciso da un effetto di morte o che è stato trasformato in un non morto e poi distrutto. Questo incantesimo può anche riportare in vita elementali o esterni, ma non costrutti o creature non morte.

Nemmeno *resurrezione pura* può riportare

in vita una creatura morta di vecchiaia.

Componente materiale: Uno spruzzo di acquasanta e diamanti del valore totale di almeno 25.000 mo.

Rianimare morti

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 5
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura morta toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore tramite questo incantesimo è in grado di far tornare in vita una creatura morta. Può riportare in vita creature che siano morte solo da un giorno per livello dell'incantatore. Inoltre, l'anima del bersaglio deve essere libera e disposta a tornare (vedi "Riportare in vita i morti", pagina 171). Se l'anima del soggetto non è disposta a tornare, l'incantesimo non funziona; nel caso in cui invece il soggetto desideri tornare alla vita, non deve effettuare tiri salvezza.

Ritornare in vita dalla morte è una vera ordalia. Il soggetto dell'incantesimo perde un livello (o 1 Dado Vita) quando viene rianimato, proprio come se avesse perso un livello o un Dado Vita a causa di una creatura che risucchia energia. Se il soggetto è di 1° livello, perde invece 2 punti di Costituzione (se questa riduzione dovesse portare la sua Cos a 0 o meno, non può essere rianimato). Questa perdita di livello/DV o di Costituzione non può essere in alcun modo ripristinata. Un personaggio che è morto mentre aveva alcuni incantesimi preparati ha una probabilità del 50% di perdere qualsiasi incantesimo quando viene riportato in vita, oltre a perdere gli incantesimi per aver perso un livello. Un personaggio che non prepara incantesimi (come uno stregone) ha una probabilità del 50% di perdere qualsiasi slot incantesimo inutilizzato come se l'avesse utilizzato per lanciare un incantesimo, oltre a perdere gli slot incantesimi a causa della perdita di un livello.

Una creatura riportata in vita ha un numero di punti ferita pari ai suoi attuali Dadi Vita. Qualunque punteggio di caratteristica che fosse stato danneggiato fino a 0 è riportato a 1. Il veleno e le malattie normali vengono curate durante il processo di resurrezione del soggetto, ma le malattie magiche e le maledizioni non vengono annullate. Anche se l'incantesimo chiude le ferite mortali e ripara danni letali di molti tipi, il corpo deve essere integro per poter essere riportato alla vita. Altrimenti, le parti mancanti sono ancora tali quando la creatura viene riportata in vita. L'incantesimo non ha effetto in alcun modo su nessuno degli oggetti posseduti dal bersaglio o dell'equipaggiamento che aveva con sé.

Una creatura che sia stata trasformata in un non morto o uccisa da un effetto di morte non può essere riportata in vita da questo incantesimo. I costrutti, gli elementali, gli esterni e le creature non morte non possono essere rianimate. Questo incantesimo non può neanche riportare in vita una creatura morta di vecchiaia.

Componente materiale: Diamanti del valore totale di almeno 5.000 mo.

Ridurre animali

Trasmutazione
Livello: Drd 2, Rgr 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un animale consenziente di taglia Piccola, Media, Grande o Enorme
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Funziona come *ridurre persone*, ma influenza un singolo animale consenziente (non uno con cui l'incantatore è impegnato in combattimento, ad esempio). Questa diminuzione di taglia permette all'animale di stare più comodamente in spazi ristretti, come la tipica stanza da dungeon o un passaggio sotterraneo. Si devono anche ridurre i danni inflitti dagli attacchi naturali dell'animale come indicato nella *Guida del* DUNGEON MASTER.

Ridurre persone

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura umanoide
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo provoca un immediato rimpicciolimento in una creatura umanoide, dimezzando la sua altezza, la sua lunghezza e la sua larghezza e dividendo per 8 il suo peso. Questa diminuzione modifica la categoria di taglia della creatura alla successiva più piccola. Il bersaglio ottiene un bonus di taglia +2 alla Destrezza, una penalità di taglia -2 alla Forza (fino a un minimo di 1) e un bonus di +1 ai tiri per colpire e alla CA grazie alla sua taglia ridotta.

Una creatura umanoide Piccola la cui taglia diminuisca a Minuscola ha uno spazio di 75 cm e una portata naturale di 0 cm (che significa che deve entrare nel quadretto di un avversario per attaccare). Una creatura umanoide Grande la cui taglia diminuisca a Media ha uno spazio di 1,5 metri e una portata naturale di 1,5 metri. Questo incantesimo non modifica la velocità del bersaglio.

Tutto l'equipaggiamento indossato o portato da una creatura viene similmente rimpicciolito da questo incantesimo. Le armi da mischia e da tiro infliggono meno danni (vedi nella *Guida del* DUNGEON MASTER). Altre proprietà magiche non sono influenzate da questo incantesimo. Qualsiasi oggetto *ridotto* che non sia più in possesso della creatura *ridotta* (compreso un proiettile o un'arma da lancio) ritorna immediatamente alla sua taglia normale. Questo significa che le armi da lancio infliggono danni normali (i proiettili infliggono danni in base alla taglia dell'arma che li tira).

Molteplici effetti magici che riducono la taglia non sono cumulativi, che significa (tra le altre cose) che non è possibile utilizzare un secondo lancio di questo incantesimo per ridurre ulteriormente la taglia di un umanoide che è ancora sotto l'effetto del primo incantesimo lanciato.

Ridurre persone contrasta e dissolve *ingrandire persone*.

Ridurre persone può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale: Un pizzico di limatura di ferro.

Ridurre persone di massa

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 4
Bersaglio: Una creatura umanoide per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *ridurre persone*, ma influenza molteplici creature.

Riflettere incantesimo

Abiurazione
Livello: Fortuna 7, Magia 7, Mag/Str 7
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Fino a esaurimento o 10 minuti per livello

Gli incantesimi e gli effetti magici lanciati sull'incantatore rimbalzano verso colui che li ha lanciati. Questa abiurazione respinge solo gli incantesimi che hanno l'incantatore come bersaglio. Gli incantesimi ad area e a effetto non sono soggetti all'abiurazione. *Riflettere incantesimo* non riesce nemmeno a fermare gli incantesimi a contatto a distanza. Quindi, un incantesimo *charme su persone* lanciato sull'incantatore potrebbe essere respinto e metterlo potenzialmente in grado di ammaliare chi lo ha lanciato, mentre *palla di fuoco* o *infliggi ferite critiche* non possono essere respinti.

L'incantesimo influenza da sette a dieci livelli di incantesimo (1d4+6). Il DM tira questo numero in segreto. Per ogni incantesimo respinto, il DM sottrae il suo livello dal numero di livelli da riflettere rimasti.

Quando sull'incantatore viene lanciato un incantesimo di livello più alto del numero di livelli da riflettere rimasti, quell'incantesimo torna indietro solo in parte. Il DM sottrae il numero di livelli da riflettere rimasti al livello dell'incantesimo che sta arrivando, poi divide il risultato per il livello dell'incantesimo in arrivo, per determinare quale frazione dell'incantesimo riesce a passare. Nel caso di incantesimi che infliggono danni, l'incantatore e chi ha lanciato l'incantesimo ne subiscono entrambi una parte. Nel caso di incantesimi che non infliggono danni, entrambi hanno una probabilità in proporzione di essere colpiti.

Ad esempio, se l'incantatore avesse tre livelli da riflettere rimasti e fosse il bersaglio di un incantesimo *infliggi ferite critiche* (un

incantesimo di 4° livello), respingerebbe tre quarti dell'incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo. L'incantatore subirebbe un quarto dei danni, mentre chi ha lanciato l'incantesimo subirebbe tre quarti dei danni. Se l'incantatore fosse il bersaglio di un incantesimo da mago *paura* (anch'esso di 4° livello) nella stessa situazione, l'incantatore avrebbe una probabilità su quattro (25%) di subire l'effetto dell'incantesimo, mentre chi ha lanciato l'incantesimo avrebbe tre probabilità su quattro (75%) di subirne l'effetto.

Se sia l'incantatore che chi lancia l'incantesimo da riflettere sono protetti da effetti di *riflettere incantesimo*, si crea un campo di risonanza. Determinare i suoi effetti casualmente tirando su questa tabella:

d%	Effetto
01-70	L'incantesimo svanisce senza alcun effetto.
71-80	L'incantesimo colpisce entrambi ugualmente a pieno effetto.
81-97	Entrambi gli effetti di repulsione non funzionano per 1d4 minuti.
98-100	Entrambi gli incantatori spariscono in un varco verso un altro piano.

Componente materiale arcana: Un piccolo specchio d'argento.

Rifugio

Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Chr 7, Mag/Str 9
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto toccato
Durata: Permanente finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea una potente magia all'interno di un oggetto appositamente preparato: una statuetta, una verga impreziosita, una gemma ecc. Questo oggetto contiene il potere di trasportare all'istante il suo possessore da qualunque distanza nello stesso piano alla dimora dell'incantatore. Una volta che l'oggetto è trasmutato, l'incantatore deve darlo volontariamente a un individuo informandolo nel frattempo di quale sia la parola di comando da pronunciare quando l'oggetto viene usato. Per usare l'oggetto, il soggetto deve pronunciare questa parola nello stesso momento in cui l'oggetto viene spezzato o rotto (un'azione standard); quando ciò viene fatto, l'individuo e tutto ciò che sta indossando o portando (fino a un massimo di carico pesante del personaggio) vengono trasportati magicamente alla dimora dell'incantatore. Nessun'altra creatura ne subisce l'effetto (a parte un famiglio che si trovi a contatto del bersaglio).

È possibile modificare questo incantesimo al momento del lancio, facendo in modo che quando l'oggetto viene rotto e la parola di comando viene pronunciata, l'incantatore venga trasportato entro 3 metri dal possessore dell'oggetto. L'incantatore avrà un'idea generale della posizione e della situazione del possessore dell'oggetto nel momento in cui l'incantesimo *rifugio* viene scaricato, ma una volta deciso di alterare l'incantesimo in questo modo l'incantatore non ha più possibilità di scelta se essere trasportato o meno.

Componente materiale: L'oggetto preparato appositamente, la cui costruzione include l'uso di gemme per un valore di 1.500 mo.

Rigenerazione

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 7, Drd 9, Guarigione 7
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 3 round completi
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Le parti del corpo del bersaglio che sono state tagliate (dita, braccia, mani , piedi, code o anche teste di creature a più teste), le ossa rotte e gli organi danneggiati ricrescono. Dopo il lancio dell'incantesimo, la rigenerazione fisica si completa in 1 round, se le parti del corpo danneggiate sono presenti e a contatto della creatura. In caso contrario, sono necessari 2d10 round.

Rigenerazione cura anche 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +35), elimina dal soggetto qualsiasi esaurimento e/o affaticamento, ed elimina tutti i danni non letali subiti dal soggetto. Non ha alcun effetto sulle creature non viventi (compresi i non morti).

Rimpicciolire vegetali

Trasmutazione
Livello: Drd 3, Rgr 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio o Area: Vedi testo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo ha due versioni:

Potare la crescita: La prima versione fa sì che la normale vegetazione (erba, arbusti, roveti, rampicanti, cardi, alberi, liane e così via) entro un raggio di azione lungo (120 metri + 12 metri per livello) si rimpicciolisca a circa un terzo delle sue normali dimensioni, districandosi e diventando più diradata. La vegetazione risultante appare attentamente potata e livellata.

A discrezione dell'incantatore, l'area interessata può essere un cerchio con il raggio di 30 metri, un semicerchio con un raggio di 45 metri o un quarto di cerchio del raggio di 60 metri. L'incantatore può anche designare quali zone all'interno dell'area non vengono colpite.

Rallentamento: Questa seconda versione agisce sulle normali piante nel raggio di 750 metri, riducendo la loro potenziale produttività nel corso dell'anno seguente a un terzo della media normale.

Rimpicciolire vegetali contrasta *crescita vegetale.*

Questo incantesimo non ha alcun effetto sulle creature vegetali.

Rimuovi cecità/sordità

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 3, Pal 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Rimuovi cecità/sordità guarisce dalla cecità o dalla sordità (a scelta dell'incantatore), a prescindere che l'effetto sia naturale o magico. L'incantesimo non ripristina occhi od orecchie mancanti, ma li cura se sono stati danneggiati.

Rimuovi cecità/sordità contrasta e dissolve *cecità/sordità.*

Rimuovi malattia

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 3, Drd 3, Rgr 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Rimuovi malattia cura tutte le malattie di cui soffre un soggetto. L'incantesimo uccide anche gli elementi parassitari, compresi la fanghiglia verde e altri. Certe malattie particolari non possono essere contrastate da questo incantesimo oppure possono essere contrastate solo da un incantatore di un certo livello o superiore.

Nota: Visto che la durata dell'incantesimo è istantanea, non impedisce ulteriori infezioni dopo una successiva esposizione alla stessa malattia.

Rimuovi maledizione

Abiurazione
Livello: Brd 3, Chr 3, Mag/Str 4, Pal 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura od oggetto toccato
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Rimuovi maledizione rimuove immediatamente tutte le maledizioni presenti su un oggetto o su una creatura. *Rimuovi maledizione* non rimuove la maledizione presente su uno scudo, un'arma o un'armatura maledetti, ma generalmente permette alla creatura afflitta da questo oggetto maledetto di rimuoverlo e liberarsene. Certe maledizioni particolari non possono essere contrastate da questo incantesimo o possono essere contrastate solo da un incantatore di un certo livello o superiore.

Rimuovi maledizione contrasta e dissolve *scagliare maledizione.*

Rimuovi paralisi

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 2, Pal 2

Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Fino a quattro creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore può liberare una o più creature dagli effetti di qualunque paralisi temporanea o da effetti magici simili, come il tocco di un ghoul o un incantesimo *lentezza*. Quando l'incantesimo viene lanciato su una creatura, la paralisi viene negata. Se invece viene lanciato su due creature, entrambe possono ripetere il loro tiro salvezza con un bonus di resistenza +4 contro l'effetto che le affligge. Se lanciato su tre o quattro creature, invece, ognuna di esse può ripetere il proprio tiro salvezza con un bonus di resistenza +2.

Questo incantesimo non ripristina punteggi di caratteristica ridotti da penalità, danni o risucchi.

Rimuovi paura

Abiurazione
Livello: Brd 1, Chr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Una creatura più una addizionale per ogni quattro livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 10 minuti; vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore infonde coraggio nel bersaglio, garantendogli un bonus morale di +4 contro ogni effetto di *paura* per 10 minuti. Se il soggetto è già sotto l'influenza di un effetto di *paura* quando riceve l'incantesimo, quell'effetto viene soppresso per la durata dell'incantesimo.

Rimuovi paura contrasta e dissolve *incuti paura*.

Rintocco di morte

Necromanzia [Male, Morte]
Livello: Chr 2, Morte 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: Istantanea / 10 minuti per ogni DV del soggetto; vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Con questo incantesimo l'incantatore può risucchiare la forza vitale pulsante di una creatura e usarla per alimentare il proprio potere. Quando l'incantatore lancia l'incantesimo deve essere in contatto con una creatura vivente con un numero di punti ferita pari o inferiore a –1. Se il soggetto fallisce il suo tiro salvezza, muore e l'incantatore guadagna 1d8 punti ferita temporanei e un bonus di +2 alla Forza. Inoltre, l'effettivo livello dell'incantatore aumenta di +1, migliorando gli effetti degli incantesimi basati sul livello dell'incantatore. (Questo aumento dell'effettivo livello dell'incantatore non conferisce però nessun accesso a un maggior numero di incantesimi). Questo effetto ha una durata di 10 minuti per ogni DV della creatura bersaglio.

Riparare

Transmutazione
Livello: Brd 0, Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 3 m
Bersaglio: Un oggetto fino a 0,5 kg
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Riparare aggiusta piccole rotture o scalfiture sulla superficie di un oggetto (non deformazioni, come quelle provocate da un incantesimo *deformare legno*). Nel caso di oggetti metallici, può aggiustare un anello rotto, una catena, un medaglione o un pugnale sottile, ammesso che vi sia una sola frattura. Oggetti di ceramica o di legno con rotture multiple possono essere rinsaldati come nuovi, e *riparare* è anche in grado di riparare completamente un buco all'interno di una sacca o di una borraccia di pelle. L'incantesimo può riparare oggetti magici, ma non ripristinarne le proprietà magiche. (Per ripristinare le proprietà di un oggetto magico rotto, vedi i talenti di creazione oggetto nel Capitolo 5: "Talenti"). Questo incantesimo non può riparare bastoni, verghe e bacchette magiche rotte, e non ha alcun effetto sulle creature (compresi i costrutti).

Riparo sicuro di Leomund

Evocazione (Creazione)
Livello: Brd 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M, F; vedi testo
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Struttura quadrata con lato di 6 m
Durata: 2 ore per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Con questo incantesimo l'incantatore evoca una solida costruzione o casetta composta di materiali reperibili nell'area in cui si trova: roccia, legno, o (nel peggiore dei casi) fango. Il pavimento è regolare, pulito e asciutto. Questo rifugio somiglia in tutto e per tutto a una normale abitazione, e include una solida porta, due finestre con le imposte e un piccolo camino.

Il riparo in questione non ha al suo interno materiale per riscaldarlo o raffreddarlo (a parte il proprio naturale isolamento termico). Deve quindi essere riscaldato come una normale abitazione, e il caldo estremo ha effetto normalmente sia sulla costruzione che sui suoi occupanti. La struttura, in ogni caso, garantisce una certa sicurezza al suo interno: è resistente come un normale edificio in pietra, a prescindere dai materiali che la compongono. Resiste quindi al fuoco e alle fiamme come se si trattasse di pietra, e garantisce una protezione completa contro i proiettili normali (ma non da quelli scagliati da macchine d'assedio o giganti).

La porta, le finestre e il comignolo sono relativamente sicuri contro le intrusioni, le prime bloccate dall'incantesimo *serratura arcana*, l'altro chiuso da una grata di ferro in cima e da una stretta canna fumaria. Inoltre, queste tre aree sono protette dall'incantesimo *allarme*. Infine, l'incantesimo evoca anche un *servitore inosservato* che provvede alle necessità dell'incantatore per tutta la durata del riparo.

Il *riparo sicuro* contiene anche un minimo di arredamento: otto brande, un tavolo su cavalletti, otto sgabelli e una scrivania.

Componente materiale: Un blocchetto di roccia quadrato, calce triturata, alcuni granelli di sabbia, una spruzzata d'acqua e alcune fascine di legno. A questi dovranno essere aggiunte le componenti dell'incantesimo *servitore inosservato* (dello spago e un po' di legno), se se ne vogliono ottenere i benefici.

Focus: Il focus dell'incantesimo *allarme* (un sottile filo d'argento e un campanello), se se ne vogliono ottenere i benefici.

Riposo inviolato

Necromanzia
Livello: Chr 2, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Cadavere toccato
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore è in grado di conservare i resti di una creatura morta in modo che non si decompongano. Il che prolunga il termine di tempo entro il quale la creatura può essere risvegliata dalla morte (vedi *rianimare morti*). I giorni passati sotto l'influenza di questo incantesimo non vanno calcolati nel limite di tempo. L'incantesimo, inoltre, rende il trasporto del compagno caduto assai meno gravoso.

L'incantesimo funziona anche su parti del corpo recise e simili.

Componente materiale arcana: Un pizzico di sale e una moneta di rame per ogni occhio di cui il cadavere è (o era) dotato.

Risata incontenibile di Tasha

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 1, Mag/Str 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)
Bersaglio: Una creatura; vedi testo
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo provoca nel soggetto una risata incontrollabile, costringendolo a crollare a terra prono in preda a un riso con-

vulso. Finché ride, il soggetto non può compiere azioni, ma non è considerato indifeso. Non appena l'incantesimo si esaurisce, può tornare ad agire normalmente.

Creature con un punteggio di Intelligenza pari a 2 o meno non ne subiscono l'effetto. Una creatura il cui tipo (come umanoide o drago) sia diverso da quello dell'incantatore riceve un bonus di +4 al suo tiro salvezza, poiché l'umorismo non viene "tradotto" molto bene.

Componente materiale: Minuscole torte che vengono lanciate al soggetto e una piuma da agitare nell'aria.

Riscaldare il metallo

Trasmutazione [Fuoco]
Livello: Drd 2, Sole 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Equipaggiamento in metallo di una creatura per ogni due livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra; oppure 12,5 kg di metallo per livello che deve trovarsi entro un cerchio di 9 m
Durata: 7 round
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Riscaldare il metallo rende il metallo estremamente caldo. I metalli incustoditi non magici non ottengono tiri salvezza, mentre quelli magici hanno diritto a un tiro salvezza contro l'incantesimo. (I tiri salvezza degli oggetti magici sono riportati nella *Guida del* DUNGEON MASTER). Un oggetto impugnato da una creatura usa il bonus al tiro salvezza di quella creatura a meno che il proprio non sia più alto.

Una creatura subisce danni da fuoco se il suo equipaggiamento viene riscaldato. Subisce danni pieni se è colpita la sua armatura o se porta, impugna, indossa o tocca del metallo pari almeno a un quinto del suo peso. Subisce invece danni minimi (1 o 2 danni; vedi tabella) se non indossa armatura di metallo e se il metallo che porta addosso non raggiunge un quinto del suo peso.

Nel primo round di effetto dell'incantesimo, il metallo diventa caldo e sgradevole da toccare, ma non infligge danni: effetto che si ripete anche nell'ultimo round di durata dell'incantesimo. Nel secondo (e nel penultimo) round, il calore intenso infligge danni e dolore. Nel terzo, quarto e quinto round, il metallo è incandescente e infligge danni superiori, secondo la tabella sotto riportata.

Round	Temperatura del metallo	Danni
1	Caldo	Nessuno
2	Molto caldo	1d4 danni
3-5	Incandescente	2d4 danni
6	Molto caldo	1d4 danni
7	Caldo	Nessuno

Qualunque freddo intenso a sufficienza da danneggiare la creatura nega i danni da fuoco generati dall'incantesimo su una base punto per punto e viceversa. Ad esempio, se il tiro per i danni di *riscaldare il metallo* infligge 2 danni da fuoco e la creatura è colpita da un *raggio di gelo* nello stesso round e subisce 3 danni da freddo, la creatura in questione finirebbe per non subire alcun danno da fuoco e solo 1 danno da freddo. Se lanciato sott'acqua, *riscaldare il metallo* infligge danni dimezzati e fa ribollire l'acqua circostante.

Riscaldare il metallo contrasta e dissolve *gelare il metallo*.

Ristorare

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 4, Pal 4
Componenti: V, S, M

Funziona come *ristorare inferiore*, ma dissolve anche livelli negativi, restituendo un livello di esperienza a una creatura a cui sia stato risucchiato. Il livello risucchiato è ripristinato solo se il tempo passato da quando è stato perso è uguale o minore a un giorno per livello dell'incantatore. Quindi, se un personaggio di 10° livello è stato colpito da un wight e portato al 9° livello, *ristorare* lo porta esattamente al minimo di punti esperienza necessari per ripristinare il 10° livello (45.000 PE), fornendogli un Dado Vita addizionale e funzioni di livello appropriate.

Ristorare cura tutti i danni temporanei alle caratteristiche, e restituisce tutti i punti risucchiati permanentemente da un singolo punteggio di caratteristica (scelto dall'incantatore nel caso in cui ve ne sia più di uno). Inoltre, elimina qualsiasi traccia di affaticamento o esaurimento sofferti dal soggetto.

Ristorare non ripristina livelli o punti di Costituzione persi in caso di morte.

Componente materiale: Polvere di diamante del valore di 100 mo che deve essere cosparsa sul bersaglio.

Ristorare inferiore

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 2, Drd 2, Pal 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 3 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Ristorare inferiore dissolve qualunque effetto magico riduca uno dei punteggi di caratteristica del bersaglio (come *raggio di indebolimento*) oppure cura 1d4 danni temporanei a uno dei punteggi di caratteristica del bersaglio (come nel caso dei veleni, o del tocco di un'ombra). Inoltre, elimina qualsiasi affaticamento sofferto dal soggetto, e migliora una condizione da esausto ad affaticato. Non può ripristinare un risucchio di caratteristiche permanentemente.

Ristorare superiore

Evocazione (Guarigione)
Livello: Chr 7
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 10 minuti

Funziona come *ristorare inferiore*, ma dissolve tutti i livelli negativi che affliggono il soggetto curato. Questo effetto inverte il risucchio di livello operato da una forza o da una creatura, riportando il soggetto al più alto livello che aveva raggiunto in precedenza. I livelli risucchiati vengono ripristinati solo se il tempo trascorso dalla perdita del livello non è superiore a una settimana per livello dell'incantatore.

Ristorare superiore dissolve anche tutti gli effetti magici che penalizzano le caratteristiche del soggetto, cura ogni danno temporaneo alle caratteristiche e reintegra tutti i punti risucchiati permanentemente da tutti i punteggi di caratteristica. Inoltre, elimina l'affaticamento e l'esaurimento, e rimuove tutte le forme di demenza, *confusione* e simili effetti mentali. *Ristorare superiore* non ripristina livelli o punti di Costituzione persi in caso di morte.

Costo in PE: 500 PE.

Risucchio di energia

Necromanzia
Livello: Chr 9, Mag/Str 9
Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo di *debilitazione*

Funziona come *debilitazione*, ma alla creatura colpita vengono inflitti 2d4 livelli negativi, che durano più a lungo.

Non è consentito alcun tiro salvezza per evitare i livelli negativi, ma 24 ore dopo averli subiti, il soggetto deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD = CD del tiro salvezza dell'incantesimo *risucchio di energia*) per ogni livello negativo. Se il tiro salvezza ha successo, quel livello negativo viene rimosso. Se fallisce, il livello negativo se ne va, ma uno dei livelli di personaggio del soggetto viene risucchiato permanentemente.

Se il raggio colpisce una creatura non morta, questa guadagna 2d4x5 punti ferita temporanei per 1 ora.

Risveglio

Trasmutazione
Livello: Drd 5
Componenti: V, S, FD, PE
Tempo di lancio: 24 ore
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Animale o albero toccato
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore risveglia un albero o un animale portandolo a un grado di consapevolezza umano. Per riuscire, l'incantatore deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + i DV attuali dell'animale o i DV che l'albero avrà una volta *risvegliato*).

L'albero o l'animale *risvegliato* è amichevole nei confronti dell'incantatore, ma questi non ha alcuna connessione o empatia speciale con lui; lo servirà comunque in compiti specifici o negli incarichi da svolgere, se gli comunicherà le sue intenzioni.

Un albero *risvegliato* ottiene le sue caratteristiche come se fosse un oggetto animato (vedi il *Manuale dei Mostri*), tranne per il fatto che acquisisce il tipo vegetale e che i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma sono ognuno 3d6. I vegetali *risvegliati* ottengono la capacità di muovere i loro ra-

mi, radici, liane, viticci ecc. e hanno sensi simili a quelli umani.

Un animale *risvegliato* ottiene 3d6 di Intelligenza, +1d3 al Carisma e +2 DV. Il suo tipo diventa bestia magica (animale aumentato). Un animale *risvegliato* non può servire come compagno animale, famiglio o cavalcatura speciale.

Un albero o un animale risvegliato è in grado di parlare uno dei linguaggi conosciuti dall'incantatore, più un altro di quelli che conosce per ogni punto bonus di Intelligenza (se ve ne sono).

Costo in PE: 250 PE.

Ritarda veleno

Evocazione (Guarigione)
Livello: Brd 2, Chr 2, Drd 2, Pal 2, Rgr 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto diventa temporaneamente immune ai veleni. Qualsiasi veleno che si trovi nel suo sistema o a cui venga esposto nel corso della durata dell'incantesimo non ha effetto su di lui finché la durata dell'incantesimo non si è esaurita. *Ritarda veleno* non cura eventuali danni che il veleno abbia già inflitto in precedenza.

Ritirata rapida

Trasmutazione
Livello: Brd 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

Ritirata rapida aumenta la velocità base sul terreno dell'incantatore di 9 metri. (Questa modifica viene considerata un bonus di potenziamento). Non ha alcun effetto su altre forme di movimento, come scavare, scalare, volare o nuotare. Come qualsiasi altro effetto che aumenta la velocità, questo incantesimo influenza la distanza di salto (vedi l'abilità "Saltare", pagina 81).

Questo incantesimo non deve necessariamente essere parte di una ritirata; il nome indica soltanto il tipico comportamento di un mago in caso di combattimento.

Rivela bugie

Divinazione
Livello: Chr 4, Pal 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: No

Ad ogni round, l'incantatore deve concentrarsi su un soggetto, che deve trovarsi entro il raggio di azione dell'incantesimo. Egli scopre subito se il soggetto pronuncia deliberatamente e consapevolmente una bugia avvertendo nella sua aura i disturbi che la menzogna genera. L'incantesimo tuttavia non rivela la verità, non scopre eventuali inesattezze e non rivela eventuali omissioni. Ad ogni round, è possibile concentrarsi su un nuovo soggetto.

Rivela locazioni

Divinazione
Livello: Chr 8, Conoscenza 8, Mag/Str 8
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Illimitato
Bersaglio: Una creatura od oggetto
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantesimo *rivela locazioni* è uno dei più potenti mezzi esistenti per localizzare creature od oggetti. Non esiste nulla, al di fuori dell'incantesimo *vuoto mentale* o dell'intervento diretto di una divinità, che impedisca di apprendere l'esatta ubicazione di un singolo individuo o di un oggetto attraverso di esso. *Rivela locazioni* aggira ogni normale protezione dallo scrutamento o dalla localizzazione, e rivela il nome del luogo della creatura o dell'oggetto (il nome dell'edificio, della compagnia, del palazzo e così via), della comunità o del paese (o della ripartizione politica in questione), della nazione, del continente e del piano in cui si trova il soggetto.

Per trovare una creatura attraverso questo incantesimo, l'incantatore deve averla vista o avere un oggetto che un tempo era di sua proprietà. Per trovare un oggetto, deve averlo toccato almeno una volta.

Rocce aguzze

Trasmutazione [Terra]
Livello: Drd 4, Terra 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Un quadrato con lato di 6 m per livello
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Riflessi parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il terreno roccioso, i pavimenti di pietra e le superfici simili modificano la loro forma fino a coprirsi di lunghe punte affilate che spuntano dalla roccia. Questi spuntoni di pietra impediscono i movimenti attraverso un'area e infliggono danni. Qualunque creatura si sposti a piedi all'interno o attraverso l'area dell'incantesimo si muove a velocità dimezzata.

Inoltre, qualunque creatura si sposti attraverso l'area subisce 1d8 danni perforanti per ogni 1,5 metri di movimento in quell'area.

Qualunque creatura subisca danni da questo incantesimo deve anche superare un tiro salvezza sui Riflessi per evitare ferite ai piedi e alle gambe. Un tiro salvezza fallito riduce la velocità della creatura alla metà rispetto al normale per 24 ore oppure finché la creatura ferita non riceve un incantesimo *curare* (che restituisce anche i punti ferita persi). Un altro personaggio può rimuovere questa penalità impiegando dieci minuti a medicare le ferite e superando una prova di Guarire contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

Rocce aguzze è una trappola magica che non può essere disattivata con l'abilità Disattivare Congegni.

Nota: Le trappole magiche come *rocce aguzze* sono difficili da individuare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare le *rocce aguzze*. La CD è 25 + il livello dell'incantesimo, o CD 29 per *rocce aguzze*.

Rune esplosive

Abiurazione [Forza]
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un oggetto toccato che non pesi più di 5 kg
Durata: Permanente finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può tracciare queste rune mistiche su un libro, una mappa, una pergamena o un simile oggetto che abbia su di sé informazioni scritte. Le *rune* esplodono quando vengono lette, infliggendo 6d6 danni da forza. Chiunque si trovi vicino alle *rune* (abbastanza vicino da leggerle) subisce danni pieni senza possibilità di tiro salvezza; eventuali altre creature nel raggio di 3 metri dalle *rune* subiscono danni dimezzati se effettuano un tiro salvezza sui Riflessi. Anche l'oggetto su cui erano scritte le rune subisce danni pieni (senza tiro salvezza).

L'incantatore e altri personaggi da lui appositamente istruiti sono in grado di leggere lo scritto protetto senza attivare le *rune*. Analogamente, l'incantatore è in grado di rimuoverle quando vuole. Altri possono riuscirci lanciando con successo *dissolvi magie* o *cancellare*. Tuttavia se il tentativo fallisce, l'esplosione viene attivata.

Nota: Le trappole magiche come *rune esplosive* sono difficili da individuare e da disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare le rune e Disattivare Congegni per neutralizzarle. La CD è di 25 + il livello dell'incantesimo, o di 28 per *rune esplosive*.

Saggezza del gufo

Trasmutazione
Livello: Chr 2, Drd 2, Mag/Str 2, Pal 2, Rgr 2
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura trasmutata diventa più saggia. L'incantesimo conferisce al soggetto un bonus di potenziamento +4 alla Saggezza, aggiungendo i normali benefici alle abilità basate sulla Saggezza. Chierici, druidi, paladini e ranger (e altri incantatori che si affidano alla Saggezza) che ricevono *saggezza del gufo* non guadagnano ulteriori incantesimi bonus per l'incremento alla Saggezza, ma le CD dei tiri salvezza per i loro incantesimi aumentano.

Componente materiale arcana: Qualche piuma di gufo oppure un pizzico del suo sterco.

Saggezza del gufo di massa

Trasmutazione
Livello: Chr 6, Drd 6, Mag/Str 6
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *saggezza del gufo*, ma influenza molteplici creature.

Saltare

Trasmutazione
Livello: Drd 1, Mag/Str 1, Rgr 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il bersaglio ottiene un bonus di potenziamento +10 alle prove di Saltare. Il bonus di potenziamento aumenta a +20 al 5° livello dell'incantatore, e a +30 (il massimo) al 9° livello dell'incantatore.

Componente materiale: Una zampa posteriore di cavalletta, che viene spezzata al momento del lancio dell'incantesimo.

Santificare

Invocazione [Bene]
Livello: Chr 5, Drd 5
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 24 ore
Raggio di azione: Contatto
Area: Emanazione del raggio di 12 m dal punto toccato
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

Santificare rende sacro un luogo, un edificio o una struttura in particolare. Questo produce quattro effetti importanti.

Primo, il luogo o la struttura viene protetto da un effetto di *cerchio magico contro il male*.

Secondo, tutte le prove di Carisma per scacciare i non morti ottengono un bonus sacro di +4 e le prove di Carisma per comandare i non morti subiscono una penalità di -4. La resistenza agli incantesimi non si applica a questo effetto. (Quest'ultima annotazione non si applica alla versione druidica dell'incantesimo).

Terzo, qualsiasi cadavere seppellito in un luogo soggetto a *santificare* non può essere trasformato in un non morto.

Infine, è possibile scegliere di collocare l'effetto di un singolo incantesimo sul luogo protetto da *santificare*. L'effetto di questo incantesimo dura un anno e funziona in tutta l'area, indipendentemente dalla sua normale durata o area di effetto. L'incantatore può decidere se avrà effetto su tutte le creature, solo sulle creature che condividono la propria fede o il proprio allineamento, o solo sulle creature che aderiscono a fedi o allineamenti diversi. Ad esempio, l'incantatore potrebbe scegliere di attivare un effetto di *benedizione* che aiuti tutte le creature del proprio allineamento o della propria fede nell'area, oppure un effetto di *anatema* che ostacoli le creature di allineamento opposto o di fede diversa. Alla fine dell'anno l'effetto scelto si esaurisce, ma può essere rinnovato o cambiato lanciando di nuovo *santificare*.

Gli effetti di incantesimi che possono essere legati a *santificare* includono *aiuto, anatema, ancora dimensionale, benedizione, contrastare elementi, dissolvi magie, epurare invisibilità, incuti paura, individuazione del magico, individuazione del male, interdizione alla morte, libertà di movimento, linguaggi, luce diurna, oscurità, oscurità profonda, protezione dall'energia, resistere all'energia, rimuovi paura, rivela bugie, silenzio* e *zona di verità*. I tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi potrebbro essere applicati ai rispettivi effetti (vedi la descrizione di ogni singolo incantesimo per i dettagli).

Un'area può ricevere un solo incantesimo *santificare* (e il suo effetto di incantesimo associato) alla volta.

Santificare contrasta ma non dissolve *profanare*.

Componente materiale: Erbe, oli e incenso del valore di almeno 1.000 mo, più 1.000 mo per livello dell'incantesimo da includere nell'area sacra.

Santuario

Abiurazione
Livello: Chr 1, Protezione 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: No

Un avversario che tenti di colpire o di attaccare direttamente in qualche modo la creatura protetta, anche con un incantesimo a bersaglio, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà. Se il tiro salvezza riesce, l'avversario è in grado di attaccare normalmente e non subisce l'effetto dell'incantesimo. Se il tiro salvezza invece fallisce, l'avversario non può proseguire con l'attacco e perde la parte di azione già fatta, non essendo più in grado di attaccare direttamente il bersaglio per la durata dell'incantesimo. Coloro che non tentano di attaccare il bersaglio non ne subiscono l'effetto. L'incantesimo non impedisce che la creatura protetta venga attaccata o influenzata da incantesimi ad area o ad effetto. Mentre è protetto da questo incantesimo, il soggetto non può attaccare senza interromperne gli effetti, ma può fare uso di incantesimi non di attacco o agire diversamente. Questo permette ad un chierico protetto di curare ferite, ad esempio, o di lanciare un incantesimo *benedizione*, di compiere un *presagio*, di evocare una creatura e così via.

Santuario privato di Mordenkainen

Abiurazione
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Un cubo con spigolo di 9 m per livello (F)
Durata: 24 ore (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo assicura la riservatezza. Chiunque guardi all'interno dell'area di effetto dall'esterno vede solamente una scura massa nebbiosa, che non può essere penetrata nemmeno con la scurovisione. Nessun suono, non importa quanto forte, può fuoriuscire dall'area, perciò nessuno può origliare dall'esterno. Quanti si trovano invece all'interno dell'area vedono normalmente quanto accade fuori.

Gli incantesimi di divinazione (scrutamento) non riescono a percepire nulla nella zona protetta, e inoltre chi si trova all'interno è immune all'*individuazione dei pensieri*. L'incantesimo impedisce la comunicazione tra quanti si trovano all'interno e quanti si trovano invece al suo esterno (dal momento che blocca i suoni), ma non impedisce altri tipi di comunicazione, quali *inviare* oppure *messaggio*, oppure la comunicazione telepatica, come quella tra un mago e il suo famiglio.

Non impedisce neppure gli spostamenti delle creature o degli oggetti dall'interno all'esterno dell'area, e viceversa.

Il *santuario privato di Mordenkainen* può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale: Una sottile lamina di piombo, un pezzo di vetro opaco, un batuffolo di cotone o tessuto e un crisolito ridotto in polvere.

Scagliare maledizione

Necromanzia
Livello: Chr 3, Mag/Str 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore pone sul soggetto una maledizione, che può scegliere tra le tre seguenti:

- Diminuzione di -6 a un punteggio di caratteristica (minimo 1).
- Penalità di -4 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica e di abilità.
- Ad ogni turno, il soggetto ha una proba-

bilità del 50% di agire normalmente; altrimenti non compie alcuna azione.

È anche possibile inventarsi una maledizione personale, che non deve però essere più potente di quelle sopra descritte; il DM ha comunque l'ultima parola sull'effetto della maledizione.

La *maledizione* non può essere dissolta, ma può essere rimossa con *desiderio, desiderio limitato, miracolo, rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*.

Scagliare maledizione contrasta *rimuovi maledizione*.

Scassinare

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una porta, una scatola o una cassa con un'area fino a 0,9 m² per livello
Durata: Istantanea; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantesimo *scassinare* è in grado di aprire porte incastrate, sbarrate, chiuse a chiave o soggette a *blocca porte* o *serratura arcana*. Può anche aprire porte segrete, scatole o forzieri, sia chiusi a chiave che dotati di trappole a scatto. È anche in grado di allentare nodi e aprire catenacci (ammesso che servano a tenere chiuse delle porte). Se viene usato per aprire una porta soggetta a *serratura arcana*, l'incantesimo in questione non viene rimosso, ma semplicemente sospeso per 10 minuti. In qualunque altro caso, le porte non si richiuderanno né si bloccheranno di nuovo allo scadere dell'incantesimo. *Scassinare* non è in grado di sollevare cancelli sbarrati o simili impedimenti (come una saracinesca) e non ha effetto su corde, piante rampicanti e così via. L'effetto è limitato dalla sua area. Un incantatore di 3° livello è in grado di lanciare l'incantesimo *scassinare* su una porta di 2,7 m² o meno, (ad esempio, una classica porta di 1,2 metri per 2 metri). Ogni utilizzo di questa magia è in grado di eliminare due degli eventuali ostacoli che la tengono chiusa. Quindi, se una porta è chiusa a chiave, sbarrata e *bloccata*, o serrata da quattro chiavistelli, per aprirla saranno necessari due incantesimi *scassinare*.

Schermo

Illusione (Mascheramento)
Livello: Inganno 7, Mag/Str 8
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Un cubo con spigolo di 9 m per livello (F)
Durata: 24 ore
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà dubita (se si interagisce); vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo combina diversi elementi per creare una potente protezione dallo scrutamento e dall'osservazione diretta. Quando viene lanciato l'incantesimo, l'incantatore deve definire ciò che sarà possibile o meno vedere all'interno dell'area dell'incantesimo. L'illusione così creata deve essere definita a grandi linee. L'incantatore può quindi scegliere di mostrare una scena in cui lui e un altro personaggio giocano a scacchi per tutta la durata dell'incantesimo, ma non può far prendere ai giocatori illusori una pausa per mangiare e poi far ricominciare la partita. Può far apparire un crocevia vuoto e silenzioso mentre in realtà un esercito vi sta passando attraverso. Può specificare che nessuno sia visibile (inclusi gli stranieri di passaggio), che solo le truppe debbano rimanere invisibili, o che solo ogni quinta persona o unità possa essere individuata. Una volta che le condizioni sono state fissate, non possono essere modificate.

Eventuali tentativi di scrutare l'area individuano automaticamente l'immagine specificata, senza alcun tiro salvezza. Gli elementi visivi e uditivi sono adeguati all'illusione creata. Un gruppo di persone in mezzo a un prato potrebbe apparire come un campo vuoto con il canto degli uccelli in sottofondo, ad esempio.

In caso di osservazione diretta è invece concesso un tiro salvezza (come nel caso di una normale illusione), se ci sono ragioni di dubitare di ciò che si vede. Di sicuro eventuali osservatori si insospettirebbero se un esercito in marcia svanisse improvvisamente in un punto per riapparire in un altro. Entrare all'interno dell'area non cancella l'illusione, né permette necessariamente un tiro salvezza, sempre che le creature nascoste stiano bene attente a stare lontane dalle vittime dell'illusione.

Sciame elementale

Evocazione (Convocazione) [vedi testo]
Livello: Acqua 9, Aria 9, Drd 9, Fuoco 9, Terra 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Due o più creature convocate, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo apre un portale su un Piano Elementale e da lì può evocare degli elementali di quel piano. Un druido può scegliere quale piano (Acqua, Aria, Fuoco o Terra), mentre un chierico apre il portale del piano corrispondente al suo dominio.

Quando l'incantesimo viene completato, appaiono 2d4 elementali Grandi. Dieci minuti dopo, compaiono 1d4 elementali Enormi. Dieci minuti dopo, appare un elementale maggiore. Ogni elementale ha il massimo di punti ferita per DV. Una volta che gli elementali appaiono, rimangono al servizio dell'incantatore per tutta la durata dell'incantesimo.

Gli elementali gli obbediscono esplicitamente e non lo attaccano mai, nemmeno se qualcuno riesce ad ottenere il controllo su di loro. Non ha bisogno di mantenere la concentrazione sugli elementali, e può congedarli singolarmente o in gruppo in qualsiasi momento.

Quando si usa un incantesimo di convocazione per evocare una creatura di aria, di acqua, di terra o di fuoco, l'incantesimo va considerato un incantesimo di quel tipo. Ad esempio, *sciame elementale* è un incantesimo del fuoco quando lo si usa per evocare elementali del fuoco e un incantesimo dell'acqua quando lo si usa per evocare elementali dell'acqua.

Sciame di meteore

Invocazione [Fuoco]
Livello: Mag/Str 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Quattro propagazioni con raggio di 12 m; vedi testo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno o Riflessi dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Sciame di meteore è un incantesimo estremamente potente e spettacolare, simile a *palla di fuoco* sotto molti aspetti. Quando viene lanciato, quattro sfere con diametro di 60 cm scaturiscono dal palmo della mano dell'incantatore e puntano in linea retta verso i punti da lui designati. Le meteore lasciano dietro di sé una scia di scintille infuocate.

Se l'incantatore tenta di dirigere una sfera verso una creatura specifica, deve compiere un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio con la meteora. Qualunque creatura colpita da una queste sfere subisce 2d6 danni contundenti (senza tiro salvezza) e non riceve alcun tiro salvezza contro i danni da fuoco della sfera (vedi sotto). Se una sfera intesa per un bersaglio lo manca, esplode semplicemente al più vicino angolo dello spazio del bersaglio. L'incantatore può dirigere più di una meteora contro lo stesso bersaglio.

Se le sfere arrivano a destinazione, ognuna esplode in una propagazione del raggio di 12 metri, infliggendo 6d6 danni da fuoco ad ogni creatura presente nell'area. Se una creatura si trova all'interno dell'area di più di una sfera, deve effettuare un tiro salvezza diverso contro ognuna (la resistenza al fuoco si applica individualmente ai danni di ogni sfera).

Scolpire legno

Trasmutazione
Livello: Drd 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un pezzo di legno toccato, non più grande di 270 dm³ + 27 dm³ per livello
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Scolpire legno permette all'incantatore di plasmare un pezzo di legno già esistente in qualsiasi forma che si adatti ai suoi scopi. È possibile, ad esempio, creare un'arma di legno, una botola particolare o scolpire un idolo grezzo. L'incantesimo permette anche di trasformare una porta di legno in modo da aprire un'uscita là dove non c'è o di sigillare una porta esistente. Sebbene sia possibile realizzare bauli, porte e altri oggetti in maniera grezza, i dettagli non sono realizzabili, e c'è una probabilità del 30% che una forma che necessiti di parti mobili finisca per non funzionare.

Scolpire pietra

Trasmutazione [Terra]
Livello: Chr 3, Drd 3, Mag/Str 5, Terra 3
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Pietra od oggetto di pietra toccato, fino a 270 dm^3 + 27 dm^3 per livello
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di modellare un qualunque pezzo di roccia già esistente dandogli una forma adeguata ai suoi scopi. Ad esempio, può creare un'arma di pietra, una botola speciale o un rozzo idolo. *Scolpire pietra* permette anche di cambiare la forma di una porta di pietra per creare un'uscita dove non ce n'è una, o di sigillare una porta esistente. Sebbene sia possibile realizzare bauli, porte e altri oggetti in maniera grezza, i dettagli non sono realizzabili, e c'è una probabilità del 30% che una forma che necessiti di parti mobili finisca per non funzionare.

Componente materiale arcana: Argilla morbida, che deve essere lavorata in modo da riprodurre la forma dell'oggetto di pietra e con la quale bisogna toccare la pietra mentre si pronuncia la componente verbale.

Scopri il percorso

Divinazione
Livello: Brd 6, Chr 6, Conoscenza 6, Drd 6, Viaggio 6
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 3 round
Raggio di azione: Personale o contatto
Bersaglio: Incantatore o creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: No o Sì (innocuo)

Il soggetto di questo incantesimo è in grado di individuare la strada fisica più corta e più diretta verso una destinazione specifica, che si tratti della strada per entrare o per uscire da un certo luogo. Il luogo può essere all'esterno, sottoterra o perfino all'interno di un incantesimo *labirinto*. L'incantesimo funziona basandosi sul luogo, non sugli oggetti o sulle creature contenuti in esso. Quindi, non potrebbe trovare la strada per "la foresta dove vive un drago verde" o la locazione di "un tesoro di monete di platino", ma potrebbe indicare l'uscita da un labirinto. La locazione deve trovarsi sullo stesso piano su cui l'incantatore si trova nel momento in cui lancia l'incantesimo.

L'incantesimo permette al soggetto di percepire la direzione esatta che lo condurrà a destinazione, indicando di volta in volta la strada giusta da seguire o le azioni fisiche da compiere. Ad esempio, l'incantesimo permette al soggetto di percepire i fili che fanno scattare una trappola o di conoscere la parola esatta per oltrepassare un *glifo di interdizione*. L'incantesimo ha termine quando la destinazione viene raggiunta o quando si esaurisce la sua durata, a seconda di ciò che si verifica prima. L'incantesimo può essere usato per rimuovere il soggetto e coloro che si trovano assieme a lui dall'effetto di un incantesimo *labirinto* nel giro di un singolo round.

Questa divinazione opera in funzione del suo soggetto principale, non dei suoi compagni, e quindi non prevede e non si adatta alle azioni di altre creature (compresi eventuali guardiani).

Focus: Una serie di oggetti di divinazione del tipo preferito dall'incantatore: ossa, gettono d'avorio, bastoncini, rune scolpite od oggetti simili.

Scopri trappole

Divinazione
Livello: Chr 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore ottiene una conoscenza intuitiva del funzionamento delle trappole. Può usare la propria abilità di Cercare per individuare trappole proprio come un ladro. Inoltre, mentre l'incantesimo è attivo, ottiene un bonus cognitivo pari alla metà del livello dell'incantatore (massimo +10) alle prove di Cercare effettuate per trovare trappole.

Da notare che *scopri trappole* non garantisce alcuna capacità di disattivare le trappole che vengano scoperte.

Scrigno segreto di Leomund

Evocazione (Convocazione)
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio: Un forziere e fino a 27 dm^3 di merci per livello dell'incantatore
Durata: 60 giorni o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Grazie a questo incantesimo è possibile per l'incantatore nascondere un forziere sul Piano Etereo per un massimo di 60 giorni, e recuperarlo in qualsiasi momento. Il forziere può contenere fino a 27 dm^3 di materiale per livello dell'incantatore (a prescindere dalla taglia attuale del forziere, che è di circa 90 x 60 x 60 cm). Se al suo interno si trova un essere vivente, c'è una probabilità del 75% che l'incantesimo fallisca. Una volta nascosto il forziere, è possibile recuperarlo concentrandosi (un'azione standard), e questo appare al fianco dell'incantatore.

Il forziere deve essere di eccezionale fattura ed estremamente costoso, creato dai migliori artigiani. Se fatto principalmente di legno, deve trattarsi di ebano, legno di rosa, sandalo, tek e così via, e le placcature agli angoli, i chiodi e la struttura di rinforzo devono essere in platino. Nel caso venga costruito in avorio, le placcature devono essere d'oro. Se invece viene usato bronzo, rame o argento, per le placcature è necessario l'argento o l'electrum (un metallo di grande valore). Il costo di un tale forziere non è comunque mai inferiore a 5.000 mo. Una volta costruito, se ne deve fare una piccola copia (dello stesso materiale e uguale in ogni particolare), in modo che la miniatura del forziere sembri una sua replica perfetta (la copia costa 50 mo). L'incantatore può avere a disposizione solo una coppia di questi forzieri alla volta; neanche un incantesimo *desiderio* consente eccezioni. I forzieri non sono magici e devono essere protetti con lucchetti, interdizioni e così via, come nel caso di un normale forziere.

Per nasconderlo, l'incantatore deve lanciare l'incantesimo mentre tocca sia il forziere che la sua replica. Il primo svanisce nel Piano Etereo. È quindi necessaria la copia per riportarlo indietro. Dopo 60 giorni, c'è una probabilità cumulativa del 5% per ogni giorno che il forziere sia perso irrimediabilmente. Se la sua miniatura viene distrutta o perduta, non c'è modo, neanche con un incantesimo *desiderio*, di riportarlo indietro, nonostante sia possibile organizzare una spedizione extraplanare per recuperarlo.

Eventuali creature viventi all'interno del forziere mangiano, dormono e invecchiano normalmente, e muoiono nel momento in cui finiscono l'acqua, il cibo, l'aria o qualunque altra cosa di cui abbiano bisogno per sopravvivere.

Focus: Il forziere e la sua copia in miniatura.

Scritto illusorio

Illusione (Allucinazione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 minuto o più; vedi testo
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un oggetto toccato del peso non superiore a 5 kg
Durata: 1 giorno per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette di scrivere istruzioni o altre informazioni su carta, pergamena o simili materiali da scrittura. Lo *scritto illusorio* sembra avere la forma di una qualche scrittura straniera o magica. Solo la persona (o le persone) designate al momento del lancio dell'incantesimo sono in grado di leggere le scritte; agli altri personaggi risultano completamente indecifrabili, anche se un illusionista capirà che si tratta di uno *scritto illusorio*.

Qualsiasi creatura non autorizzata che tenti di leggere le scritte attiva un potente effetto illusorio e deve effettuare un tiro salvezza. Se lo supera, la creatura può distogliere lo sguardo con solo un vago senso di disorientamento; se fallisce, la creatura subisce una *suggestione* nascosta nelle scritte al momento di lanciare *scritto illusorio*. La *suggestione* dura solo 30 minuti. *Suggestioni* tipiche comprendono "Chiudi il libro e vattene", "Dimentica l'esistenza del libro" e così via. Se dissolti con successo con *dissolvi magie*, lo *scritto illusorio* e il suo messaggio segreto scompaiono. Il messaggio nascosto può essere letto attraverso una combinazione dell'incantesimo *visione del vero* con *lettura del magico* o *comprensione dei linguaggi*.

Il tempo di lancio dipende dalla lunghezza del messaggio che l'incantatore intende scrivere, ma non è mai inferiore a 1 minuto.

Componente materiale: Un inchiostro ricco di piombo (del costo di almeno 50 mo).

Scrutare

Divinazione (Scrutamento)
Livello: Brd 3, Chr 5, Drd 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M/FD, F
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Vedi testo
Effetto: Sensore magico
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di vedere e sentire creature che possono trovarsi a qualunque distanza. Se il soggetto effettua con successo un tiro salvezza sulla Volontà, il tentativo di scrutamento semplicemente fallisce. La difficoltà del tiro salvezza cambia a seconda di quanto bene l'incantatore conosce il soggetto e del tipo di connessione fisica (se presente) con quella creatura. Inoltre, se il soggetto si trova su un altro piano, ottiene un bonus di +5 al tiro salvezza sulla Volontà.

Conoscenza	Modificatore al tiro salvezza sulla Volontà
Nessuna[1]	+10
Informazioni indirette (solo sentito parlare del soggetto)	+5
Informazioni dirette (si è incontrato il soggetto)	+0
Familiarità (si conosce bene il soggetto)	-5

1 L'incantatore deve avere un qualche tipo di connessione con una creatura che non conosce.

Connessione	Modificatore al tiro salvezza sulla Volontà
Descrizione o immagine	-2
Oggetto personale o abito	-4
Parte del corpo, ciocca di capelli, unghia tagliata ecc.	-10

Se il tiro salvezza fallisce, l'incantatore può vedere (ma non sentire) il soggetto e le immediate vicinanze del soggetto (approssimativamente 3 metri in tutte le direzioni dal soggetto). Se il soggetto si muove, il sensore lo segue ad una velocità fino a 45 metri.

Come con tutti gli incantesimi di divinazione (scrutamento), il sensore ha la completa capacità visiva dell'incantatore, inclusi tutti gli effetti magici. Inoltre, i seguenti incantesimi hanno una probabilità del 5% per livello dell'incantatore di funzionare attraverso il sensore: *individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del magico, individuazione del male* e *messaggio*.

Se il tiro salvezza ha successo, l'incantatore non può tentare di scrutare di nuovo quel soggetto per almeno 24 ore.

Componente materiale arcana: L'occhio di un falco, di un'aquila o anche di un roc, più acido nitrico, rame e zinco.

Focus per mago, stregone o bardo: Uno specchio d'argento finemente intarsiato e lucidato del valore di almeno 1.000 mo. Lo specchio deve essere almeno 60 cm x 120 cm.

Focus per chierico: Una fonte di acquasanta del valore di almeno 100 mo.

Focus per druido: Una polla d'acqua naturale.

Scrutare superiore

Divinazione (Scrutamento)
Livello: Brd 6, Chr 7, Drd 7, Mag/Str 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Durata: 1 ora per livello

Funziona come *scrutare*, tranne per le differenze sopra riportate. In aggiunta, attraverso il sensore magico funzionano in modo sicuro tutti i seguenti incantesimi: *individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del magico, individuazione del male, lettura del magico, linguaggi* e *messaggio*.

Scudo

Abiurazione [Forza]
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

Scudo crea un disco di forza invisibile delle dimensioni di uno scudo torre, che fluttua davanti all'incantatore. Nega gli attacchi di *dardo incantato* diretti contro di lui. Inoltre, gli fornisce un bonus di scudo +4 alla CA, che si applica anche agli attacchi di contatto incorporei, poiché è un effetto di forza. Lo *scudo* non ha penalità di armatura alla prova né probabilità di fallimento incantesimi arcani. A differenza di un normale scudo torre, non è possibile usare questo incantesimo per avere copertura.

Scudo su altri

Abiurazione
Livello: Chr 2, Pal 2, Protezione 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 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo protegge il soggetto creando un legame mistico con l'incantatore, in modo tale che alcune delle ferite subite dal soggetto vengano trasferite all'incantatore. Il soggetto guadagna un bonus di deviazione +1 alla CA e un bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza. Inoltre, il soggetto subisce solo danni dimezzati da qualunque attacco o ferita (incluse quelle inflitte dalle capacità speciali) che infligga danni ai punti ferita. La quantità di danni che la creatura protetta non subisce viene inflitta all'incantatore. Le forme di ferimento che non comprendono punti ferita, come gli effetti di *charme*, i danni temporanei alle caratteristiche, il risucchio di livelli e gli effetti di morte, non sono soggette a questo incantesimo. Se il soggetto subisce una riduzione di punti ferita a causa dell'abbassamento del suo punteggio di Costituzione, la riduzione non viene condivisa dall'incantatore poiché non sono danni ai punti ferita. Quando l'incantesimo ha termine, eventuali danni successivi non vengono più divisi fra il soggetto e l'incantatore, ma quelli già subiti non vengono riassegnati al soggetto.

Se l'incantatore e il bersaglio dell'incantesimo si allontanano fino ad uscire dal raggio di azione dell'incantesimo, l'incantesimo finisce.

Focus: Una coppia di anelli di platino (del valore di almeno 50 mo ognuno) che devono essere indossati dall'incantatore e dalla creatura protetta.

Scudo entropico

Abiurazione
Livello: Chr 1, Fortuna 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

Si materializza attorno all'incantatore un campo di energia magica risplendente di un'aura caotica dai molti colori. Il campo deflette ogni freccia, raggio o altro attacco a distanza in arrivo. Ogni attacco a distanza diretto verso l'incantatore per il quale chi attacca deve effettuare un tiro per colpire (compresi frecce, frecce magiche, *freccia acida di Melf*, *raggio di indebolimento* e così via) ha una probabilità del 20% di mancare il bersaglio (un effetto simile all'occultamento). Non ha effetto sugli altri attacchi che semplicemente operano soltanto a distanza, come l'arma a soffio di un drago.

Scudo della fede

Abiurazione
Livello: Chr 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo crea un campo magico luminescente attorno alla creatura toccata, in grado di deflettere gli attacchi. Garanti-

sce quindi al bersaglio un bonus di deviazione +2 alla CA, con un +1 addizionale per ogni sei livelli dell'incantatore (bonus di deviazione massimo +5 al 18° livello).

Componente materiale: Una piccola pergamena con un brano preso da un testo sacro.

Scudo di fuoco

Invocazione [Fuoco o Freddo]
Livello: Fuoco 5, Mag/Str 4, Sole 4
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

Questo incantesimo avvolge l'incantatore in uno scudo di fiamme che infliggono danni a ogni creatura che tenti di attaccarlo in mischia. Le fiamme inoltre lo proteggono dagli attacchi basati sul fuoco o sul freddo (a sua scelta).

Qualsiasi creatura che lo colpisca col suo corpo o con un'arma impugnata infligge i suoi danni normalmente, ma allo stesso tempo subisce 1d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15). Questi danni possono essere da freddo (se lo *scudo* serve a proteggere dagli attacchi basati sul fuoco) o da fuoco (se lo *scudo* serve a proteggere dagli attacchi basati sul freddo). Se la creatura che attacca è dotata di resistenza agli incantesimi, si applica a questo effetto. Le creature che impugnano armi con portata eccezionale, come una lancia lunga, non sono soggette a questi danni se attaccano l'incantatore.

Quando lancia questo incantesimo, sembra che l'incantatore prenda fuoco, ma le fiamme sono sottili e allungate, ed emanano luce pari soltanto a metà dell'illuminazione di una torcia normale (3 metri). Il colore delle fiamme viene determinato casualmente (50% per ogni colore): blu o verde se viene lanciato lo *scudo gelido*, viola o blu se viene lanciato lo *scudo ardente*. I poteri speciali di ogni versione sono i seguenti:

Scudo ardente: Le fiamme risultano calde al contatto. L'incantatore subisce solo danni dimezzati da attacchi basati sul freddo. Se l'attacco permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza l'incantatore non ne subirà alcuno.

Scudo gelido: Le fiamme risultano fredde al contatto. L'incantatore subisce solo danni dimezzati da attacchi basati sul fuoco. Se l'attacco permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza l'incantatore non ne subirà alcuno.

Componente materiale arcana: Un pizzico di fosforo per lo *scudo ardente*; una lucciola o una lampiride viva oppure quattro code di queste per lo *scudo gelido*.

Scudo della legge

Abiurazione [Legale]
Livello: Chr 8, Legge 8
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 6 m
Bersaglio: Una creatura per livello in una esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Una debole luminescenza bluastra circonda i bersagli proteggendoli dagli attacchi, garantendo loro resistenza agli incantesimi lanciati da creature caotiche, e *rallentando* le creature caotiche che li colpiscono. Questa abiurazione ha quattro effetti:

Primo, ogni creatura protetta ottiene un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. A differenza di *protezione dal caos*, questi benefici vengono applicati a tutti gli attacchi, non solo a quelli compiuti da creature caotiche.

Secondo, le creature protette ottengono resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi del caos e incantesimi lanciati da creature caotiche.

Terzo, l'abiurazione blocca eventuali possessioni o influenze mentali, proprio come *protezione dal caos*.

Infine, se una creatura caotica riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, la creatura che attacca è *rallentata*. (Un tiro salvezza sulla Volontà nega l'effetto, come per *lentezza*, però contro la CD del tiro salvezza di *scudo della legge*).

Focus: Un piccolo reliquiario contenente una reliquia sacra di qualche tipo, come un frammento di testo legale. Il reliquiario deve costare almeno 500 mo.

Scurovisione

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 2, Rgr 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto ottiene la capacità di vedere per 18 metri anche nell'oscurità più totale. Scurovisione mostra le cose solo in bianco e nero, ma per il resto è pari a una vista normale. Non conferisce la possibilità di vedere nell'oscurità di natura magica.

Scurovisione può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale: Un frammento di carota essiccata o un'agata.

Segugio fedele di Mordenkainen

Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Cane da guardia fantomatico
Durata: 1 ora per livello dell'incantatore o finché non viene scaricato; poi 1 round per livello dell'incantatore; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca un cane da guardia fantomatico invisibile agli occhi di tutti tranne che ai suoi. L'animale fa la guardia nel luogo in cui è stato evocato (non si muove). Comincia ad abbaiare forte nel momento in cui una creatura di taglia Piccola o più grande si avvicina a meno di 9 metri da lui. (Quanti sono già entro 9 metri da lui al momento dell'evocazione possono muoversi nell'area, ma se si allontanano, al loro ritorno attivano comunque l'abbaiare). Il cane è in grado di vedere le creature invisibili ed eteree. Non reagisce alle finzioni, ma lo fa con le illusioni ombra.

Se un intruso si avvicina entro 1,5 metri dal cane da guardia, quest'ultimo smette di abbaiare e colpisce con un morso terribile (bonus di attacco +10, 2d6+3 danni perforanti) una volta per round. Il cane ottiene anche i bonus appropriati alle creature invisibili. Il cane è sempre considerato preparato a mordere, per cui colpisce con il suo primo morso nel turno dell'intruso. Il suo morso è equivalente a un'arma magica in termini di riduzione del danno. Il cane non può essere attaccato, ma può invece essere dissolto.

L'incantesimo dura 1 ora per livello dell'incantatore, ma una volta che il cane comincia ad abbaiare dura solo 1 round per livello dell'incantatore. Se l'incantatore si allontana a più di 30 metri dal cane da guardia, l'incantesimo ha termine.

Componente materiale: Un fischietto d'argento, una scheggia d'osso e del filo.

Sembrare

Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 5, Mag/Str 5
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 per ogni 2 livelli, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 12 ore (I)
Tiro salvezza: Volontà nega o Volontà dubita (se si interagisce)
Resistenza agli incantesimi: Sì o No; vedi testo

Funziona come *camuffare se stesso*, con la differenza che l'incantatore può cambiare anche l'aspetto di altre persone. Le creature soggette all'incantesimo ritornano alle loro normali fattezze una volta uccise.

I bersagli non consenzienti possono negare gli effetti dell'incantesimo effettuando tiri salvezza sulla Volontà o con la resistenza agli incantesimi.

Semi di fuoco

Evocazione (Creazione) [Fuoco]
Livello: Drd 6, Fuoco 6, Sole 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersagli: Fino a quattro ghiande toccate o fino a otto bacche di agrifoglio toccate
Durata: 10 minuti per livello o finché non vengono usate
Tiro salvezza: Nessuno o Riflessi dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

In base alla versione scelta, l'incantatore può trasformare delle ghiande in armi a

spargimento che lui o un altro personaggio possono lanciare, o delle bacche di agrifoglio in bombe da far detonare a comando.

Ghiande deflagranti: Fino a quattro ghiande vengono trasformate in speciali armi a spargimento che possono essere scagliate fino a 30 metri di distanza. È richiesto un tiro per colpire di contatto a distanza per raggiungere il bersaglio scelto. Insieme, le ghiande possono infliggere 1d6 danni da fuoco per ogni livello dell'incantatore (massimo 20d6) ripartito tra le varie ghiande nella maniera prescelta. Per esempio, un druido di 20° livello potrebbe creare un proiettile da 20d6, due da 10d6, uno da 11d6 e tre da 3d6, o qualsiasi altra combinazione che totalizzi fino a quattro ghiande e 20d6 danni.

Ogni ghianda esplode nel momento in cui tocca una superficie dura. In aggiunta ai normali danni da fuoco, ognuna infligge 1 danno da spargimento per dado e incendia qualsiasi materiale combustibile nel raggio di 3 metri. Se una creatura all'interno dell'area effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi, subisce solo danni dimezzati; una creatura colpita in pieno non ha diritto al tiro salvezza.

Bacche di agrifoglio in bombe: L'incantatore può trasformare fino a otto bacche di agrifoglio in bombe speciali. Le bacche vengono normalmente piazzate a mano, essendo troppo leggere per funzionare come armi da lancio efficaci (possono essere lanciate a un massimo di 1,5 metri). Se l'incantatore si trova entro 60 metri nel momento in cui pronuncia una parola di comando, le bacche esplodono istantaneamente in una fiammata e infliggono 1d8 danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore a ogni creatura in un'esplosione con raggio di 1,5 metri, e incendiano qualsiasi materiale combustibile nel raggio di 1,5 metri. Le creature nell'area che effettuano con successo un tiro salvezza sui Riflessi subiscono solo danni dimezzati.

Componente materiale: Le ghiande o le bacche di agrifoglio.

Serratura arcana

Abiurazione
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: La porta, il forziere o il portale toccato, fino a una taglia di 2,7 m² per livello
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Un incantesimo *serratura arcana* lanciato su una porta, un forziere o un portale ne provoca la chiusura magica. L'incantatore è in grado di oltrepassare la propria chiusura magica senza influenzarla, ma chiunque altro voglia aprire una porta o un oggetto bloccato con *serratura arcana* deve sfondarlo o usare con successo un incantesimo *dissolvi magie* o *scassinare*. Si aggiunge 10 alla CD normale per sfondare una porta o un portale protetto da questo incantesimo. (Un incantesimo *scassinare* non rimuove una *serratura arcana*, ne sopprime solamente l'effetto per 10 minuti.)

Componente materiale: Polvere d'oro del valore di 25 mo.

Serratura dimensionale

Abiurazione
Livello: Chr 8, Mag/Str 8
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 per ogni livello)
Area: Emanazione del raggio di 6 m centrata in un punto nello spazio
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una scintillante barriera smeraldina che impedisce completamente il viaggio extradimensionale. Le forme di movimento bloccate includono *camminare nelle ombre, forma eterea, intermittenza, labirinto, porta dimensionale, portale, proiezione astrale, spostamento planare, teletrasporto, transizione eterea* e altre simili capacità magiche o psioniche. Una volta che la *serratura dimensionale* è stata piazzata, il viaggio extradimensionale verso l'esterno e verso l'interno dell'area non è più possibile.

Serratura dimensionale non interferisce con il movimento di creature che, al momento del lancio dell'incantesimo, si trovavano già in forma eterea o astrale, né blocca la percezione extradimensionale o forme di attacco quali lo sguardo del basilisco. Inoltre, l'incantesimo non impedisce la scomparsa delle creature evocate quando termina l'incantesimo di evocazione.

Servitore inosservato

Evocazione (Creazione)
Livello: Brd 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un servitore invisibile, senza forma e senza volontà
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Il *servitore inosservato* è una forza invisibile, priva di forma e di volontà propria che esegue alcuni semplici compiti assegnatigli dall'incantatore. Può correre, riportare degli oggetti, aprire porte che non siano bloccate, tenere una sedia, pulire o fare piccole riparazioni. Il servitore è in grado di eseguire solo un compito alla volta, ma può ripetere la stessa attività in continuazione, se così gli viene ordinato. L'incantatore può quindi ordinare al proprio servitore di pulire il pavimento e poi dedicarsi ad altre attività, purché egli rimanga entro il raggio di azione. Il servitore è in grado di aprire porte, cassetti, coperchi normali e ha un punteggio effettivo di Forza pari a 2 (è quindi in grado di sollevare fino a 10 kg o di trascinare 50 kg). Può far scattare trappole e meccanismi simili, ma può esercitare sempre solo 10 kg di forza, che potrebbero non essere sufficienti a far scattare alcuni meccanismi a pressione. Non può svolgere alcun incarico che richieda una prova di abilità con una CD superiore a 10 né che richieda una prova che sfrutta un'abilità che non può essere usata senza addestramento. La sua velocità è 4,5 metri.

Il servitore non è in grado di attaccare in alcun modo; non effettua mai tiri per colpire. Non può essere ucciso, ma si dissolve se subisce almeno 6 danni da un attacco ad area (non ha diritto ad alcun tiro salvezza contro gli attacchi). Se l'incantatore tenta di inviarlo oltre il raggio di azione dell'incantesimo (misurato dalla sua attuale posizione), il servitore sparisce.

Componente materiale: Un pezzo di spago e un po' di legno.

Sfera congelante di Otiluke

Invocazione [Freddo]
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m +12 m per livello)
Bersaglio, Effetto o Area: Vedi testo
Durata: Istantanea o 1 round per livello; vedi testo
Tiro salvezza: Riflessi dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

La *sfera congelante di Otiluke* crea una sfera gelida di energia fredda che saetta dalle dita dell'incantatore fino al punto selezionato, dove deflagra in un'esplosione del raggio di 3 metri, infliggendo 1d6 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 15d6) ad ogni creatura nell'area. Una creatura elementale (acqua) invece subisce 1d8 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 15d8).

Se la *sfera congelante* colpisce un corpo d'acqua o un liquido che contenga una grossa percentuale di acqua (escluse le creature a base d'acqua), congela il liquido fino a una profondità di 15 cm in un'area di circa 9 m² (un quadrato con il lato di 3 metri) per livello dell'incantatore (massimo 135 m²). Questo ghiaccio dura per 1 round per livello dell'incantatore. Le creature che stavano nuotando sulla superficie dell'acqua gelata rimangono intrappolate nel ghiaccio. Tentare di liberarsi è un'azione di round completo. Per riuscirvi, una creatura intrappolata deve effettuare una prova di Forza con CD 25 o una prova di Artista della Fuga con CD 25.

L'incantatore, se lo desidera, può aspettare a scagliare la sfera dopo aver completato l'incantesimo. Infatti, può considerare questo incantesimo come un incantesimo a contatto per il quale sta conservando la carica (vedi pagina 177). Può mantenere la carica per un tempo pari a 1 round per livello, alla fine del quale la *sfera congelante* provoca un'esplosione centrata sull'incantatore (che non riceve alcun tiro salvezza per resistere al suo effetto). Scagliare la sfera in un round successivo è un'azione standard.

Focus: Una piccola sfera di cristallo.

Sfera elastica di Otiluke

Invocazione [Forza]
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Una sfera del diametro di 30 cm per livello, centrata attorno a una creatura
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Riflessi nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una sfera di energia brillante avvolge una creatura, purché quest'ultima sia abbastanza piccola da poter essere contenuta. La sfera contiene il bersaglio per la durata dell'incantesimo. Non può essere danneggiata in alcun modo, se non da una *verga della cancellazione*, da una *verga della negazione*, da un incantesimo *disintegrazione* o da un incantesimo *dissolvi magie* mirato su di essa. Questi effetti distruggono la sfera senza danneggiare il soggetto al suo interno. La sfera non può essere attraversata da niente in entrambi i sensi, anche se il soggetto è in grado di respirare normalmente. Il soggetto può sforzarsi quanto vuole, ma la sfera non può essere spostata fisicamente da persone all'esterno né dagli sforzi di chi si trova al suo interno.

Componente materiale: Una piccola calotta semisferica di cristallo trasparente e una simile calotta semisferica in gomma arabica.

Sfera infuocata

Invocazione [Fuoco]
Livello: Drd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Sfera del raggio di 1,5 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un globo di fuoco bruciante rotola in qualsiasi direzione indicata dall'incantatore e brucia coloro che colpisce. Si muove a una velocità di 9 metri per round e, come parte del suo movimento, può salire o saltare fino a 9 metri per colpire un bersaglio. Se entra in uno spazio occupato da una creatura, smette di avanzare per il resto del round e le infligge 2d6 danni da fuoco, sebbene il soggetto possa negare i danni superando un tiro salvezza sui Riflessi. La *sfera infuocata* è in grado di rotolare oltre le barriere più basse di 120 cm, come mobili e muriccioli. Incendia eventuali sostanze infiammabili che tocca e illumina l'area in cui si trova con la stessa intensità di una torcia.

La *sfera* si muove fino a quando l'incantatore continua a dirigerla (un'azione di movimento per lui); altrimenti rimane immobile e continua a bruciare; può essere spenta con qualsiasi metodo che spegnerebbe un normale fuoco delle sue dimensioni, la sua superficie ha una consistenza spugnosa e morbida che non causa altri danni che quelli da fuoco, e non è in grado di spingere via creature che le si oppongono o di abbattere grossi ostacoli. La *sfera* svanisce se esce dal raggio di azione dell'incantesimo.

Componente materiale arcana: Un frammento di sego di candela, un pizzico di zolfo e un pizzico di polvere di ferro.

Sfera di invisibilità

Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Area: Emanazione del raggio di 3 m attorno alla creatura o all'oggetto toccati

Funziona come *invisibilità*, con la differenza che questo incantesimo rende invisibili tutte le creature entro 3 metri dal beneficiario e che il centro dell'effetto si muove con lui.

I soggetti sotto l'effetto di questo incantesimo possono vedersi l'un l'altro, e sono in grado di vedere se stessi come se non fossero influenzati dall'incantesimo. Qualunque creatura influenzata esca dall'area di effetto torna visibile, ma quelle che vi entrano dopo il lancio dell'incantesimo non diventano invisibili a loro volta. A parte il beneficiario, le creature influenzate che compiono un attacco negano l'invisibilità limitatamente a se stessi. Nel momento in cui il beneficiario dell'incantesimo compie un attacco, la *sfera di invisibilità* termina immediatamente.

Sfera prismatica

Abiurazione
Livello: Mag/Str 9, Protezione 9, Sole 9
Componenti: V
Raggio di azione: 3 m
Effetto: Sfera del raggio di 3 m centrata sull'incantatore

Funziona come *muro prismatico*, ad eccezione che l'incantatore evoca un globo immobile e opaco di luce dai colori cangianti che lo circonda proteggendolo da ogni tipo di attacco. La sfera brilla di tutti i colori dello spettro visivo.

L'effetto di *cecità* causato dalla sfera su tutte le creature con meno di 8 DV dura 2d4 x 10 minuti.

L'incantatore può uscire ed entrare nella sfera liberamente, e rimanervi vicino senza alcuna conseguenza. Tuttavia, quando è al suo interno essa blocca qualunque cosa tenti di attraversarla (inclusi gli incantesimi). Le altre creature che tentano di attaccare o di attraversarla subiscono invece gli effetti di ognuno dei colori della sfera, uno alla volta.

Normalmente è visibile solo la metà superiore della sfera, visto che l'altra metà si trova al di sotto del livello del terreno su cui l'incantatore poggia i piedi.

I colori della sfera hanno gli stessi effetti dei colori di un *muro prismatico*.

Sfera prismatica può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Sfera telecinetica di Otiluke

Invocazione [Forza]
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Sfera del diametro di 30 cm per livello, centrata attorno a creature od oggetti
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Riflessi nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Funziona come la *sfera elastica di Otiluke*, solo che in aggiunta le creature o gli oggetti all'interno del globo sono virtualmente privi di peso. Qualunque cosa venga racchiusa all'interno di una *sfera telecinetica di Otiluke* pesa un sedicesimo del suo peso normale. È possibile sollevare con la telecinesi qualsiasi cosa nella sfera che normalmente pesa fino a 2.500 kg. La portata del controllo telecinetico si estende dall'incantatore fino a una distanza massima del raggio di azione medio (30 metri + 3 metri per livello dell'incantatore) dopo che la sfera è riuscita a incapsulare il suo contenuto.

L'incantatore può spostare oggetti o creature in essa rinchiusi che abbiano un peso totale fino a 2.500 kg concentrandosi sulla sfera. Può cominciare a spostare la sfera nel round immediatamente seguente a quello in cui è stato lanciato l'incantesimo. Concentrandosi per farlo (una azione standard), può spostare la sfera fino a 9 metri di distanza in un round. Se smette di concentrarsi, essa rimane immobile per quel round (su una superficie piana) oppure scende alla sua velocità di caduta (se sospesa) fino a quando non raggiunge una superficie piana, o la durata dell'incantesimo non ha termine o l'incantatore non riprende la concentrazione. Se l'incantatore interrompe la concentrazione (volontariamente o per aver fallito una prova di Concentrazione), può ricominciare nel turno seguente o in qualunque altro turno entro la durata dell'incantesimo.

La sfera cade a una velocità di 18 metri per round, non abbastanza da causare danni al suo contenuto.

È possibile muoverla con la telecinesi anche se ci si trova al suo interno.

Componente materiale: Una piccola calotta semisferica di cristallo trasparente, una simile calotta semisferica in gomma arabica e due piccoli magneti.

Sfocatura

Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 2, Mag/Str 2
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La sagoma del soggetto diventa sfocata, oscillante e mutevole. Questa distorsione garantisce al soggetto occultamento (probabilità del 20% di essere mancato).

Un incantesimo *vedere invisibilità* non contrasta l'effetto di *sfocatura*, a differenza di *visione del vero*, che lo contrasta con successo.



Il soggetto di un incantesimo sfocatura.

Gli avversari che non riescono a vedere il soggetto possono ignorare gli effetti di questo incantesimo (anche se combattere un avversario che non si riesce a vedere comporta altre penalità; vedi pagina 151).

Sguardo penetrante

Necromanzia [Male]
Livello: Brd 6, Mag/Str 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 round per ogni tre livelli; vedi testo
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Ad ogni round, l'incantatore può scegliere come bersaglio una creatura vivente, colpendola con ondate di potere malvagio. In base ai DV del bersaglio, questo attacco può avere tre effetti.

DV	Effetto
10 o più	Infermità
5-9	Panico, infermità
4 o meno	Coma, panico, infermità

Gli effetti sono cumulativi e simultanei.

Infermità: Un dolore improvviso e febbre assalgono il corpo del soggetto. Una creatura inferma subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, tiri per i danni da arma, tiri salvezza, prove di abilità e prove di caratteristica. La creatura colpita rimane inferma per 10 minuti per ogni livello dell'incantatore. Gli effetti non possono essere negati da *rimuovi malattia* o da *guarigione*, mentre *rimuovi maledizione* è efficace.

Panico: Il soggetto cade in preda al panico per 1d4 round. Anche una volta cessato il panico, la creatura rimane scossa per 10 minuti per livello dell'incantatore, e ricade automaticamente in preda al panico, se durante quel lasso di tempo l'incantatore entra nella sua linea di visuale. Questo è un effetto di paura.

Coma: Il soggetto cade in un coma catatonico per 10 minuti per livello dell'incantatore. Durante questo periodo di tempo, non può essere risvegliato in alcun modo se non dissolvendo l'effetto, che non è un effetto di *sonno* e quindi gli elfi non ne sono immuni.

L'incantesimo dura 1 round per ogni tre livelli dell'incantatore, che deve impiegare un'azione di movimento ad ogni round dopo il primo per scegliere un bersaglio.

Sigillo arcano

Universale
Livello: Mag/Str 0
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Una runa o un sigillo personale, compreso in uno spazio di 0,09 m²
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo permette di scrivere la runa o il sigillo personale, purché non sia composto da più di sei caratteri. La scritta può essere visibile o invisibile. *Sigillo arcano* permette di imprimere la runa su qualsiasi sostanza (perfino pietra o metallo) senza danneggiare il materiale in questione. Se viene posto un sigillo invisibile, un incantesimo *individuazione del magico* lo rende visibile e luminoso (ma non necessariamente comprensibile). Incantesimi od oggetti come *vedere invisibilità*, *visione del vero*, una *gemma della visione* o una *tunica degli occhi* sono analogamente in grado di rendere il *sigillo arcano* visibile a chi ne fa uso. Un incantesimo *lettura del magico* rivela le parole, se ve ne sono. Il sigillo non può essere dissolto, ma può essere rimosso da colui che l'ha lanciato o con un incantesimo *cancellare*. Se viene lanciato su un essere vivente, la normale usura del tempo fa scomparire il sigillo nel giro di un mese.

Sigillo arcano deve essere lanciato su un oggetto prima che questo riceva l'incantesimo *evocazioni istantanee di Drawmij* (vedi la descrizione di quell'incantesimo per i dettagli).

Sigillo di giustizia

Necromanzia
Livello: Chr 5, Pal 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Permanente; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando la persuasione sul piano morale non è sufficiente a riportare un criminale sulla retta via, si può usare *sigillo di giustizia* per incoraggiarlo a rigare dritto.

L'incantatore traccia un sigillo indelebile sul soggetto e pronuncia quale comportamento da parte del soggetto attiverà il sigillo. Una volta attivato, il sigillo maledice il suo portatore. In genere, viene usato specificando qualche tipo di comportamento criminale, ma l'incantatore può scegliere qualunque atto desideri. L'effetto del sigillo è identico a quello dell'incantesimo *scagliare maledizione*.

Visto che sono necessari 10 minuti per lanciare questo incantesimo e che bisogna poter tracciare il sigillo sul bersaglio, è possibile usarlo solo su una vittima consenziente o immobilizzata.

Come *scagliare maledizione*, questo incantesimo non può essere dissolto. Ma può essere rimosso con *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo*, *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*. *Rimuovi maledizione* funziona solo se chi lo lancia è almeno dello stesso livello di chi ha lanciato *sigillo di giustizia*. Queste restrizioni si applicano comunque, che il sigillo sia stato o meno attivato.

Sigillo del serpente

Evocazione (Creazione) [Forza]
Livello: Brd 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un libro o uno scritto toccato
Durata: Permanente o finché non viene scaricato; finché non viene liberato o 1d4 giorni + 1 giorno per livello; vedi testo
Tiro salvezza: Riflessi nega
Resistenza agli incantesimi: No

Quando l'incantatore lancia *sigillo del serpente*, appare un piccolo simbolo su uno scritto, come ad esempio un libro, una pergamena o una mappa. Il testo contenente il simbolo deve essere di almeno venticinque parole. Quando questo simbolo viene letto, il serpente si anima e colpisce il lettore, se vi è una linea di effetto tra il simbolo e il lettore. La semplice visione del testo non è sufficiente per attivare l'incantesimo; il soggetto deve deliberatamente leggerlo. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza per evitare il morso del serpente. Se ha successo, il serpente si dissolve in un lampo di luce marrone accompagnato da uno sbuffo di fumo giallastro e da un forte rumore. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, viene avvolto da un campo di forza che risplende di luce ambrata e che lo immobilizza fino a che non viene liberato, per ordine dell'incantatore o quando sono passati 1d4 giorni + 1 giorno per livello dell'incantatore.

All'interno del campo di forza ambrato il soggetto non invecchia, non ha bisogno di respirare, non ha fame né sonno e non può riguadagnare incantesimi. Viene conservato in uno stato di animazione sospesa, incosciente di ciò che accade attorno a lui. Può essere danneggiato da forze esterne (e forse anche ucciso), visto che il campo di forza non gli fornisce alcuna protezione contro

gli attacchi fisici. Tuttavia, un soggetto morente non perde punti ferita e si stabilizza fino alla fine dell'incantesimo.

Il simbolo nascosto non può essere individuato tramite una normale ricerca, e *individuazione del magico* si limita a rivelare solo che l'intero testo è magico. Un *dissolvi magie* può invece rimuovere il sigillo. Un incantesimo *cancellare* distrugge l'intera pagina di testo. *Sigillo del serpente* può essere lanciato in combinazione con altri incantesimi che nascondono o alterano i testi, come *pagina segreta*.

Componente materiale: Polvere d'ambra del valore di 500 mo, una scaglia di serpente e una manciata di spore di fungo.

Silenzio

Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 2, Chr 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m +12 m per livello)
Area: Un'emanazione del raggio di 6 m centrata su una creatura, un oggetto o un punto nello spazio
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo o nessuno (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì; vedi testo o No (oggetto)

Una volta lanciato questo incantesimo, nell'area regna il silenzio più totale. Tutti i suoni vengono fermati: la conversazione è impossibile, gli incantesimi con componente verbale non possono essere lanciati, e nessun rumore, non importa da cosa sia stato originato, può entrare o attraversare l'area. L'incantesimo può essere lanciato in un punto qualunque dello spazio, ma l'effetto è stazionario, a meno che non venga lanciato su un oggetto che può essere spostato. L'incantesimo può anche essere centrato su una creatura, facendo sì che ne sia il centro e che l'effetto si sposti seguendo i suoi movimenti. Una creatura non consenziente può tentare un tiro salvezza sulla Volontà per negare l'incantesimo e usare la resistenza agli incantesimi, se ne ha una. Gli oggetti in possesso di una creatura o gli oggetti magici che emettono suoni hanno diritto a un tiro salvezza e uno di resistenza agli incantesimi, al contrario di quelli incustoditi e dei punti nello spazio. Questo incantesimo fornisce una difesa contro gli attacchi sonori o basati sul linguaggio, come *comando*, il canto delle arpie, un *corno della distruzione* e simili.

Simbolo di debolezza

Necromanzia
Livello: Chr 7, Mag/Str 7

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature in un raggio di 18 metri dal *simbolo di debolezza* soffrono invece per una debolezza menomante che infligge 3d6 danni alla Forza.

A differenza di *simbolo di morte*, *simbolo di debolezza* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, un *simbolo di debolezza* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di debolezza* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un *simbolo di debolezza* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 32 per il *simbolo di debolezza*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo.

Simbolo di demenza

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Chr 8, Mag/Str 8
Tiro salvezza: Volontà nega

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature entro il raggio di *simbolo di demenza* diventano invece dementi in modo permanente (come per l'incantesimo *demenza*).

A differenza di *simbolo di morte*, *simbolo di demenza* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, un *simbolo di demenza* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di demenza* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un *simbolo di demenza* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 33 per il *simbolo di demenza*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo.

Simbolo di dolore

Necromanzia [Male]
Livello: Chr 5, Mag/Str 5

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature entro il raggio di *simbolo di dolore* soffrono invece per dolori devastanti che impongono una penalità di -4 ai tiri per colpire, prove di abilità e prove di caratteristica. Questi effeti durano per 1 ora dopo che la creatura si è allontanata a più di 18 metri dal simbolo.

A differenza di *simbolo di morte*, *simbolo di dolore* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, un *simbolo di dolore* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di dolore* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo



Jozan lancia un simbolo di dolore.

un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un *simbolo di dolore* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 30 per il *simbolo di dolore*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 1.000 mo.

Simbolo di morte

Necromanzia [Morte]
Livello: Chr 8, Mag/Str 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: 0 m; vedi testo
Effetto: Un simbolo
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette di tracciare una potente runa su una superficie. Una volta attivato, un *simbolo di morte* uccide una o più creature in un raggio di 18 metri dal simbolo (da considerare come un'esplosione), il cui totale combinato di punti ferita attuali non superi 150. Il *simbolo di morte* ha effetto prima sulle creature più vicine, ignorando quelle con troppi punti ferita. Una volta attivato, il *simbolo* diventa attivo e risplende, e dura 10 minuti per livello dell'incantatore o fino a quando non ha colpito un totale di 150 punti ferita di creature, quale dei due si verifichi prima. Qualsiasi creatura che entri nell'area mentre il *simbolo di morte* è attivo ne subisce l'effetto, indipendentemente dalla sua presenza nell'area quando è stato attivato. Una creatura deve effettuare il tiro salvezza contro il *simbolo* solo una volta per tutto il tempo in cui rimane all'interno dell'area, ma se si allontana e rientra nell'area mentre il *simbolo* è ancora attivo, deve effettuare un altro tiro salvezza.

Fino a che non viene attivato, il *simbolo di morte* è inattivo (anche se visibile e leggibile fino a una distanza di 18 metri). Per essere efficace, un *simbolo di morte* deve essere posto in modo da essere visibile e in una posizione evidente. Coprire o nascondere la runa rende il *simbolo di morte* inefficace, a meno che una creatura non rimuova la copertura, nel qual caso il *simbolo di morte* funziona normalmente.

Come regola di base, un *simbolo di morte* viene attivato da una creatura con una o più delle seguenti azioni, a scelta dell'incantatore: guarda, legge, tocca la runa, vi passa sopra, o attraversa un portale sul quale la runa è stata iscritta. Indipendentemente dal metodo o dai metodi di attivazione scelti, una creatura a più di 18 metri da un *simbolo di morte* non può attivarlo (neanche se soddisfa una o più delle condizioni di attivazione, come leggere la runa). Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, le condizioni di attivazione del simbolo non possono essere modificate.

In questo caso, "leggere" la runa significa qualunque tentativo di studiarla, di identificarla o di interpretarne il significato. Coprire un *simbolo di morte* per renderlo inefficace lo attiva nel caso in cui reagisca al contatto. Le condizioni di attivazione di un *simbolo* devono essere sempre di natura difensiva; ad esempio, un *simbolo di morte* che si attivi con il contatto rimane inefficace se l'oggetto su cui si trova viene usato per toccare una creatura. Allo stesso modo, un *simbolo di morte* non può essere posto su un'arma in modo da attivarsi quando colpisce un nemico.

L'incantatore può definire eventuali condizioni di attivazione a sua scelta, che possono essere semplici o complesse. Speciali condizioni di attivazione di un *simbolo di morte* possono essere basate sul nome di una creatura, sulla sua identità o sul suo allineamento, ma altrimenti devono basarsi su azioni o qualità visibili. Fattori come il livello, la classe, i Dadi Vita e i punti ferita non sono applicabili. Ad esempio, un *simbolo di morte* può essere creato in modo che si attivi quando si avvicina una creatura di allineamento legale buono, ma non un paladino.

Quando un *simbolo di morte* viene creato, è possibile specificare una parola d'ordine o una frase che impedisca a una creatura di attivarlo. Chiunque la usi diventa immune agli effetti di quella runa in particolare, fino a quando rimane entro 18 metri da essa. Se la creatura lascia l'area per tornare in seguito, deve usarla di nuovo.

È comunque possibile definire un numero di creature che siano immuni ai suoi effetti, ma fare questo allunga il tempo di lancio. Nel caso di una o due creature il tempo necessario è irrisorio, ma nel caso di un piccolo gruppo (fino a 10 creature) è necessaria 1 ora. Nel caso di un gruppo numeroso (fino a 25 creature) ci vogliono 24 ore. Infine, se fosse necessario rendere immuni gruppi di persone più grandi, il tempo aumenta in proporzione, a discrezione del DM.

Qualsiasi creatura per cui sia stato definito il *simbolo di morte* non può attivarlo ed è immune ai suoi effetti, anche se si trova all'interno del suo raggio quando viene attivato. L'incantatore viene considerato automaticamente immune ai propri *simboli di morte* e quindi ne ignora sempre gli effetti e non può attivarli inavvertitamente.

Lettura del magico permette di identificare un *simbolo* con una prova riuscita di Sapienza Magica CD 19. Naturalmente, se il *simbolo di morte* è stato regolato per attivarsi quando viene letto, questo lo attiverà.

Con un *dissolvi magie* lanciato specificatamente sulla runa è possibile rimuovere un *simbolo di morte*. L'incantesimo *cancellare* non ha effetto su un *simbolo di morte*. Distruggere la superficie sulla quale il *simbolo di morte* è stato inscritto lo distrugge ma attiva anche i suoi effetti.

Un *simbolo di morte* può essere reso permanente con l'incantesimo *permanenza*. Un *simbolo di morte* permanente che viene disattivato o che ha influenzato il suo numero massimo di punti ferita diventa inattivo per 10 minuti, poi può essere riattivato normalmente.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di morte* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un *simbolo di morte* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 33 per il *simbolo di morte*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo ognuno.

Simbolo di paura

Necromanzia [Influenza mentale, Paura]
Livello: Chr 6, Mag/Str 6
Tiro salvezza: Volontà nega

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature entro un raggio di 18 metri dal *simbolo di paura* cadono invece in preda al panico per 1 round per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di paura* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un *simbolo di paura* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 31 per il *simbolo di paura*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 1.000 mo.

Simbolo di persuasione

Ammaliamento (Charme) [Influenza mentale]
Livello: Chr 6, Mag/Str 6
Tiro salvezza: Volontà nega

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature entro il raggio di *simbolo di persuasione* diventano invece soggette a *charme* dall'incantatore (come per l'incantesimo *charme sui mostri*) per 1 ora per livello dell'incantatore.

A differenza di *simbolo di morte*, *simbolo di persuasione* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, un *simbolo di persuasione* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di persuasione* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un *simbolo di persuasione* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 31 per il *simbolo di persuasione*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo.

Simbolo di sonno

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Chr 5, Mag/Str 5
Tiro salvezza: Volontà nega

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature con 10 o meno DV entro 18 metri da *simbolo di sonno* cadono invece in un sonno catatonico per 3d6x10 minuti. A differenza dell'incantesimo *sonno*, le creature addormentate non possono essere svegliate da mezzi non magici prima della fine della durata.

A differenza di *simbolo di morte*, *simbolo di sonno* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, un *simbolo di sonno* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di sonno* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un *simbolo di sonno* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 30 per il *simbolo di sonno*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 1.000 mo.

Simbolo di stordimento

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Chr 7, Mag/Str 7
Tiro salvezza: Volontà nega

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature entro 18 metri dal *simbolo di stordimento* diventano invece stordite per 1d6 round.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di stordimento* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Cercare per trovare un *simbolo di stordimento* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 32 per il *simbolo di stordimento*.

Componente materiale: Mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo.

Simpatia

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Drd 9, Mag/Str 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una locazione (fino a un cubo con spigolo di 3 m per livello) o un oggetto
Durata: 2 ore per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di far scaturire da un oggetto o da una locazione delle vibrazioni magiche che attraggano un particolare tipo di creature intelligenti o di un particolare allineamento, a scelta dell'incantatore. Il tipo di creatura che si intende attrarre deve essere nominato specificatamente (ad esempio draghi rossi, giganti delle colline, topi mannari, lammasu o vampiri). Il sottotipo di una creatura (come ad esempio goblinoide) non è sufficientemente specifico. Analogamente, anche l'allineamento specifico deve essere nominato (ad esempio caotico malvagio, caotico buono, legale neutrale o neutrale puro).

Le creature del tipo o dell'allineamento scelto sentono un bisogno irrefrenabile di rimanere nell'area, o provano il desiderio di toccare o possedere l'oggetto. Il desiderio di rimanere nell'area o di toccare l'oggetto è talmente forte che non può essere contrastato. Se il tiro salvezza riesce, la creatura è libera dall'ammaliamento, ma deve ripetere un secondo tiro salvezza dopo 1d6x10 minuti. Se questo tiro salvezza fallisce, la creatura soggetta all'incantesimo tenta di tornare nell'area o vicino all'oggetto.

Simpatia contrasta e dissolve *antipatia*.

Componente materiale: Polvere di perle del valore di 1.500 mo e una goccia di miele.

Simulacro

Illusione (Ombra)
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, M, PE
Tempo di lancio: 12 ore
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Una creatura duplicata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Simulacro crea un duplicato illusorio di qualsiasi creatura. Il duplicato è parzialmente reale, fatto di neve o ghiaccio. Ha esattamente le stesse sembianze dell'originale, ma ha solo la metà dei livelli o Dadi Vita della creatura reale (e gli appropriati punti ferita, talenti, gradi di abilità e capacità speciali per una creatura di quel livello o DV). Non è possibile creare un simulacro di una creatura i cui Dadi Vita o livelli superino del doppio il livello dell'incantatore. Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore deve effettuare una prova di Camuffare per determinare quanto sia precisa la somiglianza fra i due. Le creature che hanno una certa familiarità con l'originale possono accorgersi dell'inganno con una prova riuscita di Osservare (contrapposta alla prova di Camuffare dell'incantatore) o con una prova di Percepire Intenzioni con CD 20.

In qualunque momento il simulacro rimane sotto il controllo assoluto dell'incantatore. Non esistono legami telepatici di alcun tipo con lui, e quindi il controllo deve essere esercitato in qualche altro modo. Il simulacro non ha modo di diventare più potente. Non può aumentare il suo livello o le sue caratteristiche. Se ridotto a 0 punti ferita o in altro modo distrutto, torna ad essere neve e si scioglie istantaneamente fino a sparire. Per riparare eventuali danni al simulacro, è necessario un procedimento complesso che dura almeno 24 ore, 100 mo per punto ferita, e un laboratorio magico completamente attrezzato.

Componente materiale: L'incantesimo viene lanciato su una rozza sagoma di neve o ghiaccio, e all'interno devono essere posti alcuni pezzi della creatura da duplicare (capelli, unghie ecc.). Inoltre, è necessaria anche della polvere di rubino del valore di 100 mo per ogni DV del simulacro da creare.

Costo in PE: 100 PE per ogni DV del simulacro da creare (minimo 1.000 PE).

Sogno

Illusione (Allucinazione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 5, Mag/Str 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Illimitato
Bersaglio: Una creatura vivente toccata
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore, o un messaggero da lui toccato, invia un messaggio spettrale ad un altro soggetto sotto forma di un sogno. All'inizio dell'incantesimo, l'incantatore deve pronunciare il nome del destinatario o specificarlo facendo uso di un titolo che non lasci dubbi sulla sua identità. Il messaggero entra così in trance, appare in sogno al destinatario e riferisce il messaggio. Il messaggio può essere di qualsiasi lunghezza, e il destinatario lo ricorderà perfettamente al suo risveglio. La comunicazione avviene solo in questo senso: il destinatario non può fare domande o fornire informazioni e il messaggero non può ottenere alcun tipo di informazione osservando i sogni del destinatario.

Una volta riferito il messaggio, la mente del messaggero fa ritorno immediatamente al suo corpo. La durata dell'incantesimo è pari al tempo impiegato per entrare nei sogni del destinatario e riferire il messaggio.

Se il destinatario è sveglio al momento in cui l'incantesimo viene lanciato, il messaggero può decidere se risvegliarsi (ponendo fine all'incantesimo) oppure rimanere in trance finché il destinatario non si addormenta, per poi entrare nei suoi sogni e riferire il messaggio normalmente. Se il messaggero viene disturbato in qualche modo durante la trance, si risveglia immediatamente e l'incantesimo ha fine.

Le creature che non dormono (come gli elfi, ma non i mezzelfi) o che non sognano non possono essere contattate tramite questo incantesimo.

Il messaggero è inconsapevole di ciò che lo circonda e delle attività attorno a lui finché resta in trance, ed è indifeso sia fisicamente che mentalmente (fallisce qualsiasi tiro salvezza, ad esempio).

Sonno

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Una o più creature viventi entro un'esplosione del raggio di 3 m
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantesimo *sonno* fa cadere in un sonno magico 4 Dadi Vita di creature. Le creature con meno DV vengono colpite per prime. Tra creature con lo stesso numero di DV, vengono colpite per prime quelle più vicine al punto di origine dell'incantesimo. I DV che non sono sufficienti ad influenzare una creatura venno sprecati.

Ad esempio, Mialee lancia *sonno* su un topo (1/4 DV), un coboldo (1 DV), due gnoll (2 DV) e un ogre (4 DV). Sono soggetti all'incantesimo il topo, il coboldo e uno degli gnoll (1/4+1+2 = 3 e 1/4 DV). Il rimanente 3/4 DV non è sufficiente a influenzare l'ultimo gnoll o l'ogre. Mialee non può scegliere che *sonno* abbia effetto sull'ogre o sugli gnoll.

Le creature addormentate sono indifese. Se vengono ferite o schiaffeggiate si risvegliano, ma i normali rumori non sono sufficienti. Svegliare una creatura è un'azione standard (un'applicazione dell'azione di aiutare un altro).

Sonno non ha effetto sulle creature prive di sensi, i costrutti o i non morti.

Componente materiale arcana: Un pizzico di sabbia fine, petali di rosa o un grillo vivo.

Sonno profondo

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 3, Mag/Str 3
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 per 2 ogni livelli)

Funziona come *sonno*, ma influenza 10 DV di creature.

Spada di Mordenkainen

Invocazione [Forza]
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Una spada
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea dal nulla un piano di forza brillante a forma di spada. La spada colpisce qualsiasi avversario entro il raggio di azione, come desidera l'incantatore, a partire dal round in cui lancia l'incantesimo. La spada attacca il bersaglio designato una volta in ogni round nel turno dell'incantatore. Il suo bonus di attacco è pari al livello dell'incantatore + il suo bonus di Intelligenza o di Carisma (per maghi o stregoni, rispettivamente) con un addizionale bonus di potenziamento +3. In quanto effetto di forza, può colpire creature eteree e incorporee. Infligge 4d6+3 danni di forza, con un intervallo di minaccia di 19-20 e un moltiplicatore al critico x2.

La spada colpisce sempre dalla direzione dell'incantatore. Non ha bonus di fiancheggiamento, e non può essere utile a un combattente per ottenerlo. Se la spada oltrepassa il raggio di azione rispetto all'incantatore, se esce dalla sua visuale, o se questi non la sta guidando mentalmente, la spada ritorna al suo fianco e lì rimane fluttuando.

Ogni round dopo il primo, l'incantatore può usare un'azione standard per spostare la spada da un avversario ad un altro. Se non lo fa, la spada continua ad attaccare il bersaglio del round precedente. La spada non può essere attaccata o danneggiata da attacchi fisici, ma *dissolvi magie*, *disintegrazione*, una *sfera annientatrice* o una *verga della cancellazione* hanno effetto su di essa. La CA della spada è 13 (10, bonus di taglia +0 per un oggetto Medio, bonus di deviazione +3).

Se una creatura attaccata ha una resistenza agli incantesimi, la prova di resistenza viene effettuata la prima volta che viene colpita dalla spada. Se ha successo, l'incantesimo viene dissolto. Altrimenti, la spada ha i suoi effetti normali su quella creatura per tutta la durata dell'incantesimo.

Focus: Una spada in miniatura di platino, con l'impugnatura e il pomello di rame e zinco. Farla costruire costa 250 mo.

Spada sacra

Invocazione [Bene]
Livello: Pal 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma da mischia toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo permette di incanalare un flusso di potere sacro nella propria spada o in qualsiasi altra arma da mischia a scelta. L'arma funziona come un'*arma sacra+5* (bonus di potenziamento +5 ai tiri per colpire e per i danni, 2d6 danni extra contro gli avversari malvagi). Inoltre, emana un effetto di *cerchio magico contro il male* (come l'omonimo incantesimo). Se il *cerchio magico* ha termine, la spada ne crea uno nuovo al turno dell'incantatore come azione gratuita. L'incantesimo viene cancellato automaticamente dopo 1 round se l'arma lascia la mano dell'incantatore per qualsiasi motivo. Non si può impugnare più di una *spada sacra* alla volta.

Se l'incantesimo viene lanciato su un'arma magica, i poteri dell'incantesimo hanno la precedenza su quelli di cui l'arma è normalmente dotata, sospendendo i suoi normali poteri e bonus di potenziamento per la durata dell'incantesimo. Questo incantesimo non è cumulabile con *benedire un'arma* o qualsiasi altro incantesimo che potrebbe modificare l'arma in qualsiasi modo.

Questo incantesimo non ha effetto sugli artefatti.

Nota: Il bonus di attacco di un'arma perfetta non si somma a un bonus di potenziamento agli attacchi.

Spaventare

Necromanzia [Influenza mentale, Paura]
Livello: Brd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente per ogni tre livelli, che non possono trovarsi a più di 9 l'una dall'altra
Durata: 1 round per livello o 1 round; vedi testo di *incuti paura*
Tiro salvezza: Volontà parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Funziona come *incuti paura*, con la differenza che fa diventare spaventate tutte le creature con meno di 6 DV.

Componente materiale: Una scheggia d'osso che apparteneva a uno scheletro, uno zombi, un ghoul, un ghast o una mummia.

Spezzare incantamento

Abiurazione
Livello: Brd 4, Chr 5, Fortuna 5, Pal 4, Mag/Str 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio o Bersagli: Fino a una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo libera le creature da ammaliamenti, trasmutazioni e maledizioni. *Spezzare incantamento* può invertire anche un effetto istantaneo, come *carne in pietra*. Per ogni effetto di questo tipo, l'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore, massimo +15) con una CD di 11 + il livello dell'incantatore dell'effetto. Se la prova è superata, la creatura è libera dall'incantesimo, dalla maledizione o dall'effetto. Per gli oggetti magici maledetti la CD è 25.

Se l'incantesimo è di un particolare tipo che *dissolvi magie* non è in grado di dissolvere, *spezzare incantamento* funziona solo se l'incantesimo è di 5° livello o inferiore. Ad esempio, *scagliare maledizione* non può essere dissolto da *dissolvi magie*, ma *spezzare incantamento* può riuscirci.

Se l'effetto proviene da qualche oggetto magico permanente come una spada maledetta, *spezzare incantamento* non rimuove la maledizione dall'oggetto ma si limita a liberare la vittima dagli effetti dell'oggetto. Ad esempio, se un oggetto maledetto può cambiare l'allineamento di chi lo utilizza, *spezzare incantamento* permette alla vittima di liberarsi dell'oggetto e annulla il cambio di allineamento, ma la maledizione dell'oggetto rimane intatta e funzionerà normalmente sulla prossima persona che ne farà di nuovo uso (anche se si tratta di colui che ha appena usufruito di *spezzare incantamento*).

Splendore dell'aquila

Trasmutazione
Livello: Brd 2, Chr 2, Mag/Str 2, Pal 2
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura trasmutata diventa più equilibrata, articolata e personalmente energica. L'incantesimo conferisce al soggetto un bonus di potenziamento +4 al Carisma, aggiungendo gli abituali benefici alle prove di abilità basate sul Carisma e ad altri utilizzi del modificatore di Carisma. Gli stregoni e i bardi (e gli altri incantatori che fanno affidamento sul Carisma) soggetti a questo incantesimo non guadagnano ulteriori incantesimi bonus per il Carisma incrementato, ma aumentano le CD dei tiri salvezza per gli incantesimi che lanciano mentre sono sotto

l'effetto di questo incantesimo.

Componente materiale arcana: Alcune piume o un pizzico di escrementi di aquila.

Splendore dell'aquila di massa

Trasmutazione
Livello: Brd 6, Chr 6, Mag/Str 6
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *splendore dell'aquila*, ma ha effetto su più creature.

Spostamento planare

Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Chr 5, Mag/Str 7
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata o fino a otto creature consenzienti che si tengono per mano
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può trasportare se stesso o qualche altra creatura in un altro piano di esistenza o in una dimensione alternativa. Questo incantesimo può avere effetto allo stesso tempo su un massimo di otto persone se sono tutte consenzienti e se si tengono per mano in cerchio. Arrivare in un luogo preciso su di un altro piano è praticamente impossibile. Dal Piano Materiale l'incantatore può raggiungere qualsiasi altro piano, ma compare a una distanza variabile tra i 7,5 e i 750 km (5d% x 1,5 km) dalla destinazione prescelta.

Nota: Spostamento planare trasporta le creature istantaneamente e poi termina. Se desiderano tornare indietro devono trovare altri mezzi per farlo.

Focus: Una piccola verga di metallo biforcuta. Le dimensioni e il tipo di metallo utilizzati nella sua costruzione determinano il piano di esistenza o la dimensione alternativa in cui l'incantesimo trasporta le creature. Verghe biforcute legate a certi piani particolari potrebbero essere difficili da trovare, a discrezione del DM.

Spruzzo colorato

Illusione (Trama) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 4,5 m
Area: Esplosione a forma di cono
Durata: Istantanea; vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un cono rilucente composto di ondate di colori contrastanti scaturisce dalla mano dell'incantatore stordendo le creature, forse anche accecandole e possibilmente abbattendole prive di sensi. Ogni creatura all'interno del cono è soggetta all'incantesimo in base ai suoi Dadi Vita.

Fino a 2 DV: Priva di sensi, accecata e stordita per 2d4 round, poi accecata e stordita per 1d4 round, quindi stordita per 1 round. (Solo le creature viventi vengono rese prive di sensi).

3 o 4 DV: Accecata e stordita per 1d4 round, poi stordita per 1 round.

5 o più DV: Stordita per 1 round.

Sulle creature prive di vista *spruzzo colorato* non ha alcun effetto.

Componente materiale: Un pizzico di polvere o sabbia colorata per ognuno dei seguenti colori: rosso, giallo e blu.

Spruzzo prismatico

Invocazione
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Esplosione a forma di cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo fa scaturire sette raggi luminescenti e multicolori dalla mano dell'incantatore. Ogni raggio ha un potere differente. Le creature con 8 DV o meno all'interno dell'area vengono accecate automaticamente per 2d4 round. Tutte le creature all'interno di quest'area vengono invece colpite a caso da uno o più raggi, che hanno effetti addizionali.

1d8	Colore del raggio	Effetto
1	Rosso	20 danni da fuoco (Riflessi dimezza)
2	Arancione	40 danni da acido (Riflessi dimezza)
3	Giallo	80 danni da elettricità (Riflessi dimezza)
4	Verde	Veleno (Uccide; Tempra parziale, per subire invece 1d6 danni alla Cos)
5	Blu	Trasformato in pietra (Tempra nega)
6	Indaco	Demenza, come per l'incantesimo *demenza* (Volontà nega)
7	Viola	Mandato su un altro piano (Volontà nega)
8		Colpito da due raggi; tirare altre due volte, ignorando qualunque risultato di "8".

Stasi temporale

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore deve compiere con successo un attacco di contatto in mischia per mettere il soggetto in uno stato di animazione sospesa. Per la creatura il tempo cessa di scorrere e la sua condizione rimane bloccata. La creatura non invecchia, le sue funzioni vitali cessano virtualmente e nessuna forza o effetto è in grado di ferirla. Questo stato persiste finché la magia non viene rimossa (da un incantesimo *dissolvi magie* effettuato con successo o da un incantesimo *libertà*).

Componente materiale: Una mistura di polvere di diamante, smeraldo, rubino e zaffiro per un valore totale di almeno 5.000 mo.

Statua

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantesimo *statua* trasforma il bersaglio in solida roccia, assieme ai suoi vestiti e all'equipaggiamento che indossa o porta con sé. Nella sua forma di statua, il soggetto guadagna una durezza di 8. Mantiene però i suoi punti ferita.

Il bersaglio è in grado di vedere, sentire e percepire gli odori normalmente, ma non ha bisogno di mangiare o respirare. Le sue sensazioni sono limitate a quelle che possono influenzare la materia dura come granito che costituisce il suo corpo. Una scheggiatura è un graffio, ma rompere un braccio della statua è un danno grave.

Il soggetto sotto l'effetto dell'incantesimo *statua* è in grado di tornare al suo stato normale, di agire, e poi trasformarsi di nuovo in una statua (un'azione gratuita) a piacimento, fino al termine della durata dell'incantesimo.

Componente materiale: Calce, sabbia e una goccia d'acqua caduta da un pezzo di metallo, come da un chiodo o da uno spuntone.

Status

Divinazione
Livello: Chr 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura vivente toccata per ogni 3 livelli
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Quando l'incantatore ha bisogno di avere notizie di eventuali compagni da cui si era separato, *status* gli permette di tenere sotto controllo mentalmente la loro relativa posizione e condizione generale. Egli viene a conoscenza della direzione e della distanza delle creature, oltre che della loro situazione contingente: illesi, feriti, disabili, barcollanti, privi di sensi, morenti, nauseati, in preda al panico, storditi, avvelenati, ammalati, *confusi* e così via. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato sui bersagli, la distanza fra loro e l'incantatore non è in grado di modificarlo, finché rimangono sullo stesso piano di esistenza. Se un soggetto lascia il piano, o

se muore, l'incantesimo smette di funzionare per lui.

Stretta corrosiva

Trasmutazione
Livello: Drd 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un oggetto di ferro non magico (o il volume equivalente di quell'oggetto, entro 90 cm dal punto toccato) o una creatura di ferro
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Qualunque oggetto di ferro o di lega di ferro che venga toccato dall'incantatore si arrugginisce istantaneamente, diventando incrostato e senza valore, a tutti gli effetti inservibile. Se l'oggetto è così grande da non entrare in un volume del raggio di 90 cm (una grande porta di ferro o un *muro di ferro*), un volume del raggio di 90 cm del metallo si arrugginisce ed è distrutto. Gli oggetti magici di metallo sono immuni a questo incantesimo.

Per mezzo di un attacco di contatto in mischia compiuto con successo è possibile usare *stretta corrosiva* in combattimento. Se usato in questo modo, distrugge istantaneamente 1d6 punti di Classe Armatura ottenuti da un'armatura di metallo (fino al massimo grado di protezione che offre l'armatura) tramite corrosione. Ad esempio, un'armatura completa (CA +8) può essere ridotta a +7 o perfino a +2 come protezione, a seconda del tiro del dado.

Le armi usate da un avversario fatto bersaglio dell'incantesimo sono più difficili da afferrare. L'incantatore deve compiere con successo un attacco di contatto in mischia contro l'arma. Un'arma di metallo che venga colpita viene istantaneamente distrutta.

Nota: Colpire l'arma di un avversario provoca un attacco di opportunità. Inoltre, è l'incantatore a dover toccare l'arma e non viceversa.

Contro le creature di ferro, *stretta corrosiva* infligge istantaneamente 3d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15) per ogni attacco compiuto con successo. L'incantesimo dura 1 round per livello, e si può compiere un attacco di contatto in mischia ogni round.

Stretta folgorante

Invocazione [Elettricità]
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura od oggetto toccati
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un attacco di contatto in mischia compiuto con successo dall'incantatore infligge 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 5d6). Quando scarica l'energia, ottiene un bonus di +3 al tiro per colpire se l'avversario sta indossando un'armatura di metallo (o se è fatto di metallo, sta trasportando una grande quantità di metallo ecc.)

Suggestione

Ammaliamento (Compulsione) [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]
Livello: Brd 2, Mag/Str 3
Componenti: V, M
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: 1 ora per livello o finché non viene completata
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore influenza le azioni della creatura ammaliata suggerendole una serie di azioni da compiere (con al massimo una frase o due). Il suggerimento deve essere pronunciato in modo da far sembrare ragionevoli le azioni richieste. Chiedere a una creatura di pugnalarsi, di trafiggersi con una lancia, di immolarsi o di compiere altri atti palesemente nocivi nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo. Invece suggestionare il bersaglio facendogli credere che una pozza d'acido è in realtà piena di acqua fresca e che un rapido tuffo sarebbe molto rinfrescante è diverso. Un altro utilizzo efficace di questo incantesimo potrebbe essere convincere un drago rosso a smettere di attaccare il gruppo in modo che il drago e il gruppo possano andare a saccheggiare insieme qualche altro luogo.

L'azione suggerita può continuare per l'intera durata dell'incantesimo, come nel caso del drago rosso di cui sopra. Se l'azione suggerita può invece essere portata a termine in tempo minore, l'incantesimo ha termine quando il soggetto ha completato ciò che gli era stato chiesto di fare. L'incantatore può anche specificare alcune condizioni particolari che attivano una certa azione durante la durata. Ad esempio, potrebbe suggestionare un nobile cavaliere e convincerlo a donare il suo cavallo da guerra al primo mendicante che incontra. Se la condizione specificata non si verifica prima dello scadere della durata dell'incantesimo, la richiesta non viene esaudita.

Un suggerimento decisamente ragionevole costringe il bersaglio a effettuare il suo tiro salvezza con una penalità (ad esempio -1, -2 ecc.) a discrezione del DM.

Componente materiale: Una lingua di serpente e un pezzo di alveare, o una goccia di olio aromatico.

Suggestione di massa

Ammaliamento (Compulsione) [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]
Livello: Brd 5, Mag/Str 6
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersagli: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *suggestione*, solo che può avere effetto su più creature. La stessa *suggestione* si applica a tutte queste creature.

Suono dirompente

Invocazione [Sonoro]
Livello: Brd 2, Chr 2
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Propagazione del raggio di 3 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore riempie l'area di effetto di una terribile cacofonia. Le creature all'interno dell'area subiscono 1d8 danni sonori e devono superare un tiro salvezza sulla Tempra per evitare di rimanere stordite per 1 round.

Le creature che non possono sentire non vengono stordite ma subiscono comunque i danni.

Focus arcano: Uno strumento musicale.

Suono fantasma

Illusione (Finzione)
Livello: Brd 0, Mag/Str 0
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Suoni illusori
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)
Resistenza agli incantesimi: No

Suono fantasma permette di creare un suono continuato che può salire di tono, scendere, allontanarsi, avvicinarsi o rimanere fisso sul posto. L'incantatore può scegliere che tipo di suono l'incantesimo creerà al momento di lanciarlo, e non potrà cambiare le sue caratteristiche di base in seguito.

Il volume del suono creato dipende dal livello dell'incantatore. L'incantatore è in grado di produrre un rumore pari a quello generato da quattro umani normali per ogni suo livello (fino a un massimo di venti umani). Egli può quindi ricreare suoni che simulino il parlare, il cantare, il gridare, il camminare, il marciare e il correre. Il rumore generato da *suono fantasma* può produrre praticamente qualsiasi tipo di suono entro i limiti di volume definiti. Il rumore di un'orda di topi che corrono e squittiscono è pari più o meno al volume di otto umani che corrono e gridano. Il ruggito di un leone è pari al rumore prodotto da sedici umani, e quello di una tigre crudele è pari al rumore prodotto da venti.

Suono fantasma può potenziare l'efficacia di un incantesimo *immagine silenziosa*.

Suono fantasma può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale: Un pezzo di lana o una pallina di cera.

Telecinesi

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersaglio: Vedi testo
Durata: Concentrazione (fino a 1 round per livello) o istantanea; vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto) o nessuno; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto); vedi testo

L'incantatore muove gli oggetti o le creature concentrandosi su di loro. A seconda della versione selezionata, l'incantesimo può fornire una forza discreta e continuata, una manovra di combattimento o un singolo strattone violento.

Forza sostenuta: Una forza sostenuta muove una creatura o un oggetto di un peso non superiore a 12,5 kg per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 187,5 kg al 15° livello) fino a 6 metri per round. Una creatura può negare gli effetti su se stessa o un oggetto che possiede superando un tiro salvezza sulla Volontà o con la sua resistenza agli incantesimi.

Questa versione dell'incantesimo dura fino a 1 round per livello dell'incantatore, ma può terminare prima se si interrompe la concentrazione. Il peso può essere spostato orizzontalmente, verticalmente o in entrambe le direzioni. Un oggetto non può essere spostato oltre il raggio di azione. L'incantesimo ha termine se l'oggetto viene spinto oltre il raggio di azione. Se si interrompe la concentrazione per qualsiasi motivo, l'oggetto si ferma o cade a terra.

La telecinesi può manipolare qualsiasi oggetto per il quale basterebbe una mano. Ad esempio, una leva o una corda possono essere tirati, una chiave può essere girata, un oggetto può essere ruotato e così via. Se è necessario applicare una forza, usare le limitazioni di peso sopra specificate. L'incantatore potrebbe perfino essere in grado di sciogliere i nodi più semplici, ma per attività delicate come questa è necessaria una prova di Intelligenza con una CD determinata dal DM.

Manovra di combattimento: In alternativa, una volta per round, l'incantatore può usare *telecinesi* per effettuare una spinta, un attacco per disarmare, per sbilanciare o per entrare in lotta (anche per immobilizzare). Questi attacchi vengono compiuti normalmente, ma non provocano attacchi di opportunità, si usa il proprio livello dell'incantatore invece dell'attacco base (per disarmare e lottare), si usa il proprio modificatore di Intelligenza (se è un mago) o di Carisma (se è uno stregone) al posto del modificatore di Forza o di Destrezza, e un tentativo fallito non consente un tentativo di reazione al bersaglio (come nel caso di disarmare o sbilanciare). Non è consentito alcun tiro salvezza contro questi tentativi, ma la resistenza agli incantesimi viene applicata normalmente. Questa versione dell'incantesimo dura 1 round per livello dell'incantatore, ma si interrompe se l'incantatore abbandona la concentrazione.

Strattone violento: In alternativa l'energia dell'incantesimo può essere spesa in un singolo round. È possibile scagliare uno o più oggetti o creature che si trovino entro il raggio di azione e tutti entro 3 metri gli uni dagli altri contro un qualsiasi bersaglio che si trovi entro il raggio di 3 metri per livello dagli oggetti mossi. L'incantatore può lanciare un peso totale fino a 12,5 kg per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 187,5 kg al 15° livello).

L'incantatore deve effettuare con successo tiri per colpire (uno per creatura od oggetto lanciato) per colpire il bersaglio con gli oggetti, usando il suo bonus di attacco base + il suo modificatore di Intelligenza (se è un mago) o di Carisma (se è uno stregone). Le armi infliggono danni standard (senza alcun bonus di Forza); gli altri oggetti infliggono danni variabili da 1 danno per ogni 12,5 kg (per gli oggetti meno pericolosi, come un barile) a 1d6 danni per ogni 12,5 kg (per oggetti duri e pesanti come un macigno).

Le creature comprese entro i limiti di peso dell'incantesimo possono essere lanciate a loro volta, ma hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (e alla resistenza agli incantesimi) per negare l'effetto, come anche i proprietari di eventuali oggetti colpiti dall'incantesimo. Se una creatura soggetta alla telecinesi viene lanciata contro una superficie solida, subisce danni come se fosse caduta per 3 metri (1d6 danni).

Teletrasporto

Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Mag/Str 5, Viaggio 5
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale e contatto
Bersaglio: Incantatore e oggetti toccati, oppure altre creature consenzienti toccate
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno e Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: No e Sì (oggetto)

Questo incantesimo trasporta l'incantatore istantaneamente fino a una destinazione specificata, la cui distanza può essere pari a un massimo di 150 km per livello dell'incantatore. Il viaggio interplanare non è possibile. Oltre all'incantatore, anche gli oggetti che porta con sé vengono trasportati, purché l'incantatore non superi il suo carico massimo. È possibile anche trasportare un'altra creatura consenziente di taglia Media o inferiore (che a sua volta può trasportare oggetti o equipaggiamento fino al suo carico massimo) o il suo equivalente per ogni tre livelli dell'incantatore. Per determinare il numero di creature che è possibile portare, si usano i seguenti valori: una creatura Grande conta come due creature Medie, una creatura Enorme conta come due creature Grandi e così via. Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e almeno una delle creature deve essere in contatto con l'incantatore. Come in tutti gli incantesimi in cui il raggio di azione è personale e l'incantatore è il bersaglio, non è necessario alcun tiro salvezza e non va applicata la resistenza agli incantesimi. Solo gli oggetti usati o posseduti da un'altra persona hanno diritto a tiri salvezza e alla resistenza agli incantesimi.

L'incantatore deve avere un'idea precisa dell'ubicazione e della disposizione del posto che vuole raggiungere. Non può semplicemente teletrasportarsi nella tenda del signore della guerra se non sa dov'è la tenda, com'è fatta o cosa c'è dentro. Più la sua immagine mentale è chiara, più ci sono possibilità che il teletrasporto funzioni. Aree di forte energia fisica o magica possono rendere il teletrasporto più difficile o perfino impossibile.

Per vedere quanto il teletrasporto funzioni bene, tirare un d% e consultare la Tabella: "Teletrasporto". Fare riferimento alle informazioni che seguono per definire i termini della tabella.

Familiarità: "Molto familiare" è un posto dove l'incantatore è stato molto spesso e dove si sente come a casa. "Studiato attentamente" è un posto che conosce bene, perché lo può vedere attualmente, perché c'è stato spesso o perché ha usato altri mezzi (come *scrutamento*) per studiarlo per almeno 1 ora. "Visto per caso" è un posto che ha visto più di una volta ma che non gli è molto familiare. "Visto una volta" è un posto che ha visto una volta sola, possibilmente usando la magia.

"Falsa destinazione" è un posto che non esiste, come se avesse scrutato il rifugio di un nemico vedendo invece una *visione falsa*, o come se si fosse teletrasportato in una locazione altrimenti familiare che non esiste più o che è stata completamente modificata tanto da non essergli più familiare (ad esempio, una casa bruciata e rasa al suolo). Quando si viaggia verso una falsa destinazione, tirare 1d20+80 per ottenere un risultato sulla tabella invece di tirare un d%, dal momento che non si ha speranza di arrivare a una vera destinazione o anche di essere fuori bersaglio.

Sul bersaglio: L'incantatore appare esattamente dove voleva.

Fuori bersaglio: L'incantatore appare incolume a una distanza e in una direzione casuale dalla destinazione. La distanza fuori bersaglio è di 1d10 x 1d10% della distanza che voleva percorrere. Ad esempio, se voleva viaggiare per 180 km, è atterrato fuori bersaglio e ha tirato 5 e 3 coi due d10, allora arriva a una distanza fuori bersaglio del 15%, che in questo caso è di 27 km. Il DM determina la direzione fuori bersaglio casual-

TELETRASPORTO

Familiarità	Sul bersaglio	Fuori bersaglio	Area simile	Errore
Molto familiare	01-97	98-99	100	-
Studiato attentamente	01-94	95-97	98-99	100
Visto per caso	01-88	89-94	95-98	99-100
Visto una volta	01-76	77-88	89-96	97-100
Falsa destinazione (1d20+80)	-	-	81-92	93-100

mente, tirando 1d8 e attribuendo a 1 la direzione nord, a 2 nord est e così via. Se l'incantatore si stava teletrasportando ad una città costiera e finisce 27 km al largo in mare, potrebbe essere nei guai.

Area simile: L'incantatore finisce in un'area che è visivamente o concettualmente simile all'area bersaglio. Un mago che si sta dirigendo verso il suo laboratorio potrebbe finire per sbaglio nel laboratorio di un altro mago, o in un negozio di alchimia che abbia molti ingredienti e strumenti simili a quelli del suo laboratorio. Generalmente ricompare nel posto simile più vicino. Se il DM decide che non esiste nessun'area simile entro il raggio d'azione dell'incantesimo, l'incantesimo si limita a non funzionare.

Errore: L'incantatore e tutti coloro che si teletrasportavano assieme a lui sono stati "rimescolati". Ognuno subisce 1d10 danni e tira di nuovo sulla tabella per vedere dove finisce. Per questo secondo tiro, tirare 1d20+80. Ogni volta che esce un "Errore", i personaggi subiscono ulteriori danni e devono ritirare.

Teletrasporto degli oggetti

Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Mag/Str 7
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un oggetto toccato fino a 25 kg per livello e 81 dm³ per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Funziona come *teletrasporto*, ma permette di teletrasportare un oggetto, non l'incantatore. Le creature e le forze magiche (come una sfera di *palla di fuoco ritardata*) non possono essere teletrasportate.

Se lo si desidera, l'oggetto bersaglio può essere inviato in un luogo sperduto del Piano Etereo. In questo caso, il punto da cui l'oggetto è stato teletrasportato rimane debolmente magico finché l'oggetto non viene recuperato. Un *dissolvi magie* mirato lanciato in quel punto riporta indietro l'oggetto svanito dal Piano Etereo.

Teletrasporto superiore

Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Mag/Str 7, Viaggio 7

Funziona come *teletrasporto*, ma non ha limiti di raggio di azione e non esiste possibilità di arrivare fuori bersaglio. Inoltre, non c'è bisogno di aver visto la destinazione, ma in questo caso bisogna possedere perlomeno un'affidabile descrizione del luogo in cui ci si sta teletrasportando (come una descrizione dettagliata fornita da qualcun altro o una mappa particolarmente precisa). Se si prova a teletrasportarsi senza informazioni sufficienti (o con informazioni fuorvianti) si scompare e si riappare semplicemente nel posto originale. Il viaggio tra piani non è possibile.

Tempesta di fuoco

Invocazione [Fuoco]
Livello: Chr 8, Drd 7, Fuoco 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: 2 cubi con spigolo di 3 m per livello (F)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando viene lanciato *tempesta di fuoco* l'intera area viene investita da una pioggia infuocata tonante. Le fiamme non danneggiano la vegetazione naturale, i ripari terreni e le creature vegetali nell'area, se lo si desidera. Qualsiasi altra creatura all'interno dell'area subisce 1d6 danni da fuoco per livello dell'incantatore (massimo 20d6).

Tempesta di ghiaccio

Invocazione [Freddo]
Livello: Acqua 5, Drd 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)
Durata: 1 round completo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una violenta grandine comincia a cadere per un round completo, infliggendo 3d6 danni contundenti e 2d6 danni da freddo ad ogni creatura nell'area. Viene applicata una penalità di –4 ad ogni prova di Ascoltare effettuata all'interno dell'effetto di *tempesta di ghiaccio*, e tutto il movimento sul terreno all'interno dell'area viene effettuato a velocità dimezzata. Alla fine della durata, la grandine scompare, non lasciando dietro di sé nessun effetto permanente (se non i danni inferti).

Componente materiale arcana: Un pizzico di polvere e alcune gocce d'acqua.

Tempesta di nevischio

Evocazione (Creazione) [Freddo]
Livello: Drd 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: Un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Il nevischio portato da questo incantesimo blocca qualunque tipo di vista (anche la scurovisione) al suo interno e ghiaccia la superficie del terreno, rallentando il movimento e riducendolo alla metà del normale. Una creatura può camminare all'interno dell'area o attraversarla soltanto a metà della velocità normale con una prova di Equilibrio con CD 10. Se fallisce, non può muoversi per quel round, e se fallisce di 5 o più, cade a terra (vedi la descrizione dell'abilità Equilibrio per i dettagli).

Componente materiale arcana: Un pizzico di polvere e alcune gocce d'acqua.

Tempesta di vendetta

Evocazione (Convocazione)
Livello: Drd 9, Chr 9
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: Una nube tempestosa con raggio di 108 m
Durata: Concentrazione (massimo 10 round) (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea un'enorme nube nera tempestosa. Nell'area della tempesta ci sono fulmini e tuoni fragorosi. Le creature nell'area interessata dalla tempesta devono superare un tiro salvezza sulla Tempra o essere assordate per 1d4 x 10 minuti.

Se dopo aver lanciato l'incantesimo l'incantatore non mantiene la concentrazione, l'incantesimo termina. Se invece continua a concentrarsi, in ognuno dei round seguenti l'incantesimo continua a creare effetti addizionali, come descritti in seguito. Tutti gli effetti si verificano nel corso del suo turno.

2° round: Piove acido nell'area, infliggendo 1d6 danni da acido. Non è concesso alcun tiro salvezza.

3° round: L'incantatore invoca sei fulmini dalla nube tempestosa e decide dove colpiscono. Possono essere tutti diretti allo stesso bersaglio, o a sei bersagli differenti. Ogni fulmine infligge 10d6 danni da elettricità. Le creature colpite possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni.

4° round: Cadono chicchi di grandine all'interno dell'area, infliggendo 5d6 danni (nessun tiro salvezza).

Dal 5° al 10° round: Vento e pioggia violenti riducono notevolmente la visibilità. La pioggia oscura qualunque tipo di vista oltre 1,5 metri, inclusa la scurovisione. Una creatura a 1,5 metri di distanza dispone di occultamento (gli attacchi subiscono una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature ancora più distanti hanno occultamento totale (probabilità del 50% di essere mancati e l'attaccante non può usare la vista per individuarla). La velocità è ridotta di tre quarti. Gli attacchi a distanza all'interno della tempesta sono impossibili. Il lancio degli incantesimi all'interno dell'area viene interrotto a meno che l'incantatore non superi una prova di Concentrazione con una CD pari alla CD del tiro salvezza della *tempesta di vendetta* + il livello dell'incantesimo che sta provando a lanciare.

Tentacoli neri di Evard

Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Propagazione del raggio di 6 m
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca alcuni tentacoli neri gommosi, ciascuno della lunghezza di 3 metri. Queste grosse membra brulicanti sembrano spuntare dalla terra, dal pavimento o da qualsiasi superficie si trovi sotto i piedi dell'incantatore (compresa l'acqua). Si stringono e si attorcigliano attorno a qualsiasi creatura che entri nell'area, stringendola con forza e stritolandola.

Ogni creatura all'interno dell'area dell'incantesimo deve effettuare una prova di lottare, contrapposta alla prova di lottare dei tentacoli. I tentacoli che attaccano una specifica creatura vengono considerati una creatura Grande con un bonus di attacco base pari al livello dell'incantatore di chi ha lanciato l'incantesimo e un punteggio di Forza pari a 19. Quindi il modificatore della prova di lottare è pari al livello dell'incantatore +8. I tentacoli sono immuni a qualsiasi tipo di danno.

Quando un tentacolo afferra un avversario, può effettuare una prova di lottare ad ogni round nel turno dell'incantatore per infliggere 1d6+4 danni contundenti. I tentacoli continuano a stritolare l'avversario finché l'incantesimo non ha termine o finché l'avversario non riesce a fuggire.

Qualsiasi creatura che entri nell'area dell'incantesimo viene immediatamente attaccata dai tentacoli. Anche quelle creature che non sono impegnate in lotta coi tentacoli possono attraversare l'area soltanto a metà della velocità normale.

Componente materiale: Un frammento di tentacolo di una piovra gigante o di una seppia gigante.

Terremoto

Invocazione (Terra)
Livello: Chr 8, Distruzione 8, Drd 8, Terra 7
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Propagazione del raggio di 24 m (F)
Durata: 1 round
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Quando l'incantatore lancia *terremoto*, il terreno viene scosso da un tremito localizzato molto intenso che butta a terra le creature, fa crollare le strutture, apre crepacci nel terreno e ha altri effetti. La scossa dura 1 round, nel corso del quale le creature sul terreno non sono in grado di muoversi o attaccare. Gli incantatori sul terreno devono superare un prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo) o perdere gli incantesimi che tentano di lanciare. Il terremoto agisce su tutti i tipi di terreno, vegetazione, strutture e creature presenti all'interno dell'area. Gli effetti esatti dipendono dal terreno e dalle sue caratteristiche:

Caverna, grotta o tunnel: L'incantesimo fa crollare il soffitto, infliggendo 8d6 danni contundenti a qualsiasi creatura che rimanga sotto la frana (Riflessi dimezza CD 15), immobilizzando la creatura sotto i detriti (vedi sotto). Un terremoto lanciato sul soffitto di una caverna molto ampia potrebbe mettere in pericolo coloro che si trovano al di fuori dell'area ma sotto le macerie in caduta.

Rupe: Le pareti delle rupi franano, provocando uno smottamento che si sposta orizzontalmente della stessa distanza di cui cade verticalmente. Un terremoto lanciato in cima a una rupe alta 30 metri provocherebbe, ad esempio, una frana che cadendo si estenderebbe fino a 30 metri dalla base della rupe. Qualsiasi creatura coinvolta nella frana subisce 8d6 danni contundenti (Riflessi dimezza CD 15) e rimane immobilizzata sotto le macerie.

Terreno aperto: Tutte le creature in piedi all'interno dell'area devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15, altrimenti cadono a terra. Nel terreno si aprono dei crepacci e ogni creatura a terra ha una probabilità del 25% di caderci dentro (tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 per evitare la spaccatura). Alla fine dell'incantesimo tutte le spaccature si richiudono, stritolando a morte chi è rimasto intrappolato all'interno.

Struttura: Gran parte delle strutture su terreno aperto subiscono 100 danni, di solito sufficienti a far crollare un tipico edificio in legno o in mattoni, ma non una struttura costruita in pietra o in pietra rinforzata. La durezza non riduce questo danno, e non viene dimezzato come solitamente accade ai danni agli oggetti (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER per informazioni sui punti ferita delle pareti e delle altre strutture). Qualsiasi creatura intrappolata in una struttura che crolla subisce 8d6 danni contundenti (Riflessi dimezza CD 15) e rimane immobilizzato sotto o tra le macerie (vedi sotto).

Fiume, lago o palude: Sotto il livello dell'acqua si aprono delle spaccature che prosciugano l'acqua da quell'area formando una zona di terreno fangoso. Il terreno sabbioso degli stagni e delle paludi diventa una zona di sabbie mobili per la durata dell'incantesimo, e le creature devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 altrimenti affondano nella melma e nel banco di sabbie mobili che si viene a creare. Alla fine dell'incantesimo il resto del corpo d'acqua dilaga nella zona riempiendo di nuovo l'area prosciugata, con buone possibilità di affogare coloro che sono rimasti intrappolati nel fango.

Immobilizzato sotto le macerie: Qualsiasi creatura intrappolata sotto le macerie subisce 1d6 danni non letali al minuto finché rimane immobilizzata. Se un personaggio immobilizzato perde i sensi, deve superare una prova di Costituzione con CD 15, altrimenti subirà 1d6 danni letali ad ogni minuto successivo finché non viene liberato o muore.

Terreno illusorio

Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Un cubo con spigolo di 9 m per livello (F)
Durata: 2 ore per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può far sì che un terreno naturale sembri, risuoni e abbia l'odore di un altro tipo di terreno naturale. Un campo aperto o una strada, ad esempio, possono apparire come uno stagno, una collina, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno insormontabile o difficile da attraversare. Uno stagno può assumere l'apparenza di una radura erbosa, un precipizio può sembrare un dolce pendio e una gola di rocce acuminate una strada ampia e scorrevole. Le strutture, l'equipaggiamento e le creature all'interno dell'area non vengono nascoste e il loro aspetto non viene alterato.

Componente materiale: Una pietra, un rametto e un frammento di una pianta verde.

Tocco di affaticamento

Necromanzia
Livello: Mag/Str 0
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore incanala energia negativa tramite il suo tocco, affaticando il bersaglio. L'incantatore deve superare un attacco di contatto per colpire il bersaglio, che rimane immediatamente affaticato per la durata dell'incantesimo.

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature già affaticate. A differenza del normale affaticamento, i suoi effetti hanno fine non appena termina la durata dell'incantesimo.

Componente materiale: Una goccia di sudore.

Tocco gelido

Necromanzia
Livello: Mag/Str 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersagli: Creatura o creature toccate (fino a una per livello)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale o Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il tocco della mano dell'incantatore, che risplende di energia bluastra, devasta l'energia vitale delle creature viventi. Ogni tocco infonde energia negativa che infligge 1d6 danni. La creatura toccata subisce anche 1 danno temporaneo alla Forza, a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra. L'incantatore può usare questo attacco di contatto in mischia una quantità di volte pari al suo livello.

I non morti toccati non subiscono danni, ma devono superare un tiro salvezza sulla

Volontà, altrimenti fuggono in preda al panico per 1d4 round + 1 round per livello dell'incantatore.

Tocco del ghoul

Necromanzia
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Umanoide vivente toccato
Durata: 1d6+2 round
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo infonde nell'incantatore un flusso di energia negativa che gli permette di paralizzare un unico umanoide per la durata dell'incantesimo, se effettua con successo un attacco di contatto in mischia.

Inoltre, il soggetto paralizzato inizia a emanare il fetore di una carogna, il che rende tutte le creature viventi entro una propagazione del raggio di 3 metri (eccettuato l'incantatore) inferme (un tiro salvezza sulla Tempra nega questo effetto). Un incantesimo *neutralizza veleno* rimuove l'effetto da una creatura inferma; inoltre, le creature immuni ai veleni non vengono influenzate dal fetore.

Componente materiale: Un frammento di tessuto preso dal vestito di un ghoul o una manciata di terra presa dalla tana di un ghoul.

Tocco di idiozia

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: No
Resistenza agli incantesimi: Sì

Con un tocco, l'incantatore riduce le facoltà mentali del bersaglio. Un attacco di contatto in mischia riuscito infligge una penalità di 1d6 ai punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma del bersaglio. Questa penalità non può ridurre alcuno di questi punteggi sotto l'1.

L'effetto di questo incantesimo rende impossibile al bersaglio lanciare alcuni o tutti i suoi incantesimi, se i punteggi di caratteristica requisiti scendono sotto il minimo richiesto per lanciare incantesimi di quel livello.

Tocco del vampiro

Necromanzia
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: Istantanea/1 ora; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore deve superare un attacco di contatto in mischia. Così facendo il suo tocco infligge 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 10d6). Ottiene in questo modo tanti punti ferita temporanei quanti sono i danni che ha inflitto. Tuttavia, non può ottenere più dei punti ferita attuali del soggetto +10, vale a dire la quantità necessaria ad ucciderlo. I punti ferita temporanei scompaiono 1 ora dopo.

Trama ipnotica

Illusione (Trama) [Influenza mentale]
Livello: Brd 2, Mag/Str 2
Componenti: V (solo Brd), S, M; vedi testo
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Luci colorate in una propagazione del raggio di 3 m
Durata: Concentrazione + 2 round
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Un tessuto ondulante di sottili filamenti di colore fluttua nell'aria, affascinando le creature che si trovano al suo interno. Tirare 2d4 e aggiungere il proprio livello dell'incantatore (massimo +10) per determinare il numero totale di Dadi Vita di creature soggette all'incantesimo. Le creature con meno DV vengono assoggettate per prime, e tra coloro che hanno pari DV vengono assoggettate per prime quelle che sono più vicine al punto di origine dell'incantesimo. Quei Dadi Vita che non sono sufficienti ad assoggettare una creatura vanno sprecati. Le creature che subiscono l'effetto vengono affascinate, iniziano a fissare le luci e dimenticano tutto il resto. Le creature prive di vista non ne subiscono l'effetto.

Un mago o uno stregone non hanno bisogno di pronunciare suoni per lanciare l'incantesimo, ma un bardo deve cantare, suonare o recitare una poesia come componente verbale.

Componente materiale: Un bastone d'incenso scintillante o una bacchetta di cristallo piena di materiale fosforescente.

Trama iridescente

Illusione (Trama) [Influenza mentale]
Livello: Brd 4, Mag/Str 4
Componenti: V (solo Brd), S, M, F; vedi testo
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Luci colorate in una propagazione del raggio di 6 m
Durata: Concentrazione + 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una trama risplendente di colori iridescenti affascina tutti coloro che si trovano al suo interno. *Trama iridescente* affascina un massimo di 24 Dadi Vita di creature. Le creature con meno DV vengono assoggettate all'incantesimo per prime. Tra due creature con lo stesso numero di DV viene assoggettato per primo il soggetto più vicino al punto di origine dell'incantesimo. Le creature che falliscono i propri tiri salvezza vengono affascinate dalla trama.

Con un semplice gesto (un'azione gratuita) l'incantatore può spostare la *trama iridescente* fino a 9 metri per round (spostando il suo effettivo punto di origine). Tutte le creature affascinate seguono i movimenti dell'arcobaleno di luce, provando a raggiungere o a rimanere all'interno dell'area di effetto. Le creature affascinate ma trattenute che vengono lasciate fuori dall'area di effetto tentano ugualmente di seguirla. Se la trama di luce li conduce in una zona pericolosa (attraverso le fiamme, ad un burrone ecc.) ogni creatura affascinata può tentare un secondo tiro salvezza. Se la vista delle luci viene ostruita completamente (da un incantesimo *foschia occultante*, ad esempio), le creature non in grado di vederle non sono più sotto l'effetto dell'incantesimo.

L'incantesimo non ha effetto sulle creature prive di vista.

Componente verbale: Un mago o uno stregone non hanno bisogno di produrre alcun suono per lanciare questo incantesimo, ma un bardo deve cantare, suonare musica o recitare una rima come componente verbale.

Componente materiale: Un pezzo di fosforo.

Focus: Un prisma di cristallo.

Trama scintillante

Illusione (Trama) [Influenza mentale]
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Luci colorate in una propagazione del raggio di 6 m
Durata: Concentrazione + 2 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una trama contorta di colori discordanti e brillanti si agita nell'aria, influenzando tutte le creature al suo interno. L'incantesimo influenza un numero totale di Dadi Vita di creature pari al livello dell'incantatore (massimo 20). Le creature con meno DV vengono influenzate per prime e tra le creature con uguali DV, vengono influenzate prima quelle più vicine al punto di origine dell'incantesimo. I Dadi Vita insufficienti ad influenzare una creatura sono sprecati. L'incantesimo ha effetto su ogni soggetto in base ai suoi Dadi Vita.

6 o meno: Privo di sensi per 1d4 round, poi stordito per 1d4 round e poi *confuso* per 1d4 round. (Trattare il risultato "privo di sensi" come stordito per le creature non viventi).

Da 7 a 12: Stordito per 1d4 round, poi *confuso* per 1d4 round.

13 o più: Confuso per 1d4 round.

Le creature prive di vista non subiscono gli effetti della *trama scintillante*.

Componente materiale: Un piccolo prisma di cristallo.

Trance animale

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale, Sonoro]
Livello: Brd 2, Drd 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Animali, bestie o bestie magiche con Intelligenza 1 o 2
Durata: Concentrazione
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

I gesti suadenti e la musica (o il canto, o la litania) dell'incantatore costringono animali, bestie e bestie magiche a rimanere immobili a fissarlo. Questo incantesimo funziona solo su creature dotate di Intelligenza 1 o 2. Bisogna tirare 2d6 per determinare il numero totale di DV di creature che si riescono ad affascinare. Vengono colpiti per primi i bersagli più vicini e si procede progressivamente finché non ci sono altri soggetti nel raggio di azione. Ad esempio, se l'incantesimo di Vadania ha effetto su 7 DV di animali e sono presenti numerosi lupi con 2 DV ciascuno, solo i tre più vicini vengono colpiti dall'incantesimo.

Una bestia magica, un animale crudele o un animale addestrato per attaccare o proteggere hanno diritto a un tiro salvezza, ma non un animale che non è addestrato per attaccare o proteggere.

Transizione eterea

Trasmutazione
Livello: Chr 7, Mag/Str 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

L'incantatore diventa etereo assieme al suo equipaggiamento. Per la durata dell'incantesimo, si ritrova in un luogo chiamato Piano Etereo, che si sovrappone al normale Piano Materiale fisico. Quando questo incantesimo ha fine, egli fa ritorno alla sua normale esistenza.

Una creatura eterea è invisibile, incorporea e in grado di muoversi in qualsiasi direzione, perfino in alto o in basso, anche se a metà della sua normale velocità. Come creatura incorporea può muoversi attraverso gli oggetti solidi, comprese le creature viventi, e come creatura eterea è in grado di vedere e sentire ciò che accade sul Piano Materiale, ma tutto gli appare grigio e inconsistente. La vista e l'udito di ciò che accade sul Piano Materiale hanno una portata di 18 metri. Gli effetti di forze magiche (come *dardo incantato* e *muro di forza*) e le abiurazioni funzionano normalmente su di lui. I loro effetti si estendono sul Piano Etereo fin dal Piano Materiale, ma non viceversa. Una creatura eterea non può attaccare una creatura materiale e gli incantesimi lanciati in forma eterea hanno effetto solo su altre creature eteree. Alcuni oggetti o creature materiali sono dotate di attacchi o effetti che funzionano anche sul Piano Etereo (come il basilisco e il suo attacco con lo sguardo). D'altra parte, bisogna trattare altre creature e oggetti eterei come se fossero diventati materiali.

Se l'incantatore pone fine all'incantesimo e torna materiale mentre si trova all'interno di un oggetto materiale (come una parete solida), viene spinto via verso il più vicino spazio libero e subisce 1d6 danni per ogni 1,5 metri così attraversati.

Trappola di fuoco

Abiurazione [Fuoco]
Livello: Drd 2, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto toccato
Durata: Permanente finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza: Riflessi dimezza; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Trappola di fuoco crea un'esplosione infuocata nel momento in cui un intruso apre un oggetto protetto dalle interdizioni della trappola. *Trappola di fuoco* può proteggere qualsiasi oggetto chiudibile (un libro, una scatola, una bottiglia, un baule, una cassa, una bara, una porta, un cassetto e così via).

Quando lancia *trappola di fuoco* l'incantatore sceglie un punto dell'oggetto che diventa il centro dell'incantesimo. Quando qualcuno che non sia l'incantatore tenta di aprire l'oggetto, un'esplosione infuocata si propaga nell'area per un raggio di 1,5 metri calcolato a partire dal centro dell'incantesimo. Le fiamme infliggono 1d4 danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20). L'oggetto protetto dalle interdizioni non viene danneggiato dall'esplosione.

L'oggetto su cui è stata piazzata *trappola di fuoco* non può avere una seconda chiusura o un altro incantesimo di protezione su di sé.

Un incantesimo *scassinare* non ha effetto in alcun modo su una *trappola di fuoco*, in quanto *scassinare* serve ad aprire un oggetto e *trappola di fuoco* non impedisce in alcun modo l'apertura dell'oggetto incantato. Un *dissolvi magie* fallito non fa scattare la detonazione.

Sott'acqua, questa interdizione infligge danni dimezzati e crea una grossa nuvola di vapore.

L'incantatore è in grado di usare l'oggetto incantato senza far scattare la trappola, cosa possibile anche a qualunque individuo su cui l'incantesimo sia stato specificamente regolato al momento del lancio. "Regolare" significa normalmente scegliere una parola di comando che si può condividere con i propri amici.

Nota: Le trappole magiche come *trappola di fuoco* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare la sua abilità Cercare per trovare la trappola e l'abilità Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo (CD 27 per una *trappola di fuoco* di un druido o CD 29 per la versione arcana).

Componente materiale: 250 gr di polvere d'oro (del costo di 25 mo) sparsa sull'oggetto da proteggere.

Trappola di Leomund

Illusione (Mascheramento)
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto toccato
Durata: Permanente (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo simula la presenza di una trappola in una serratura o in un qualunque altro piccolo meccanismo, ingannando così chi è in grado di individuarle. L'incantatore può usare questo incantesimo su un qualunque piccolo meccanismo, come ad esempio un lucchetto, un cardine, una serratura, un tappo, un coperchio a vite o un ingranaggio dentato. Qualunque personaggio in grado di individuare trappole o che utilizzi un incantesimo in grado di individuarle è sicuro al 100% che contenga una vera trappola. Naturalmente, questo effetto è del tutto illusorio, e non accade nulla se la trappola viene fatta "scattare"; lo scopo principale di questo incantesimo è spaventare i ladri, o far loro sprecare tempo prezioso.

Se al momento del lancio, in un raggio di 15 metri c'è un'altra *trappola di Leomund* attiva, il lancio fallisce automaticamente.

Componente materiale: Un pezzo di pirite di ferro con cui toccare l'oggetto da intrappolare, mentre gli viene sparsa sopra una polvere speciale che richiede 50 mo per essere preparata.

Trasforma bastone

Trasmutazione
Livello: Drd 7
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Bastone dell'incantatore toccato
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore trasforma un bastone ferrato appositamente preparato in una creatura di taglia Enorme simile a un treant alta circa 7,2 metri. Quando l'incantatore pianta una punta del bastone nel terreno e pronuncia una parola di comando speciale per concludere l'incantesimo, il bastone si trasforma in una creatura che ha l'aspetto e combatte come un treant (vedi il *Manuale dei Mostri*). Il bastone-treant difende l'incantatore ed esegue qualsiasi comando parlato. Tuttavia non è in realtà un vero treant, e non è quindi in grado di conversare con altri treant o di comandare gli alberi. Se il bastone-treant raggiunge 0 punti ferita o meno, il treant si dissolve in polvere e il bastone viene distrutto. Diversamente, il bastone ritorna alla sua forma normale quando l'incantesimo si esaurisce (o quando viene interrotto) e può essere utilizzato di nuovo come focus per un altro lancio dell'incantesimo. Il bastone-treant viene sempre creato al pieno delle forze, indipendentemente dal numero di ferite che aveva subito nel corso dell'ultima creazione.

Focus: Il bastone ferrato, che deve essere appositamente preparato. Il bastone deve essere un ramo robusto di frassino, quercia o tasso, scortecciato, formato, scolpito e levi-

gato (un procedimento che richiede 28 giorni). Non è possibile andare all'avventura o compiere altra attività faticosa durante il lavoro di preparazione del bastone.

Trasformazione

Trasmutazione
Livello: Animale 9, Drd 9, Mag/Str 9
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)

Funziona come *metamorfosi*, con la differenza che questo incantesimo permette all'incantatore di assumere la forma di una qualunque creatura che non sia unica (appartenente a qualsiasi tipo), e di qualsiasi taglia (da Minuscola a Colossale). La forma assunta non può avere un numero di Dadi Vita superiore al doppio del livello dell'incantatore (fino a un massimo di 50 DV). A differenza di *metamorfosi*, questo incantesimo permette di assumere forme incorporee o gassose.

L'incantatore ottiene tutte le capacità straordinarie e soprannaturali della nuova forma (sia gli attacchi che le qualità), ma perde le proprie capacità soprannaturali. Inoltre, guadagna anche il tipo della nuova forma (ad esempio drago o bestia magica) al posto del suo. La nuova forma assunta non lo disorienta. Eventuali parti del corpo o pezzi di equipaggiamento che vengono separati dall'incantatore non ritornano alla loro forma originale.

L'incantatore può trasformarsi in qualunque cosa con cui abbia un minimo di familiarità. Può cambiare forma una volta per round come azione gratuita. La trasformazione avviene immediatamente prima dell'azione regolare oppure immediatamente dopo, ma non durante l'azione. Ad esempio, l'incantatore è nel bel mezzo di un combattimento e si trasforma in un fuoco fatuo. Una volta che questa forma non gli è più di alcuna utilità, può assumere quella di un golem di pietra e andarsene. Se viene inseguito, può trasformarsi in una pulce e nascondersi su un cavallo fino al momento in cui salta via. Da quel momento, può diventare un drago, una formica o qualunque altra cosa con cui abbia una certa familiarità.

Se utilizza questo incantesimo per creare un camuffamento, l'incantatore ottiene un bonus di +10 alla prova di Camuffare.

Focus: Un diadema di giada del valore di almeno 1.500 mo, che deve essere posto sulla propria testa al momento del lancio dell'incantesimo. (Il focus si fonde nella nuova forma quando l'incantatore si trasforma.)

Trasformazione di Tenser

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

L'incantatore diventa una potente macchina da combattimento virtuale: è più forte, più resistente, più veloce e più abile in combattimento. Anche la sua mente cambia analogamente; prova piacere nel combattere e non è più in grado di lanciare incantesimi, nemmeno dagli oggetti magici.

Ottiene un bonus di potenziamento +4 alla Forza, alla Destrezza e alla Costituzione, un bonus di armatura naturale +4 alla CA, un bonus di competenza +5 ai tiri salvezza sulla Tempra e competenza in tutte le armi, semplici e da guerra. Il suo bonus di attacco base è pari al suo livello di personaggio (e quindi può fornire attacchi multipli).

L'incantatore perde la sua capacità di lanciare incantesimi, compresa la sua capacità di usare oggetti magici ad attivazione o a completamento di incantesimo, come se gli incantesimi non fossero più sulla sua lista di classe.

Componente materiale: Una *pozione di forza del toro*, che deve bere (e i cui effetti sono sostituiti da quelli dell'incantesimo).

Traslazione arborea

Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Drd 5, Rgr 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 ora per livello o finché non termina (vedi testo)

L'incantatore ottiene la capacità di entrare negli alberi e di muoversi dall'interno di un albero all'interno di un altro albero. Il primo albero in cui entra e tutti gli altri in cui si sposta devono essere tutti della stessa specie, devono essere vivi e devono avere un tronco grosso almeno quanto lui. Muovendosi all'interno di una quercia, ad esempio, apprende istantaneamente dove si trovano tutte le altre querce entro la portata di trasporto consentita (vedi sotto) e può scegliere se passare ad una di quelle o semplicemente riemergere dall'albero nel quale è entrato. Può scegliere di passare ad ogni albero della specie appropriata entro la portata di trasporto consentita secondo la tabella seguente.

Tipo di albero	Portata di trasporto
Quercia, frassino, tasso	900 m
Olmo, tiglio	600 m
Altri a foglia caduca	450 m
Qualsiasi conifera	300 m
Tutti gli altri alberi	150 m

L'incantatore può spostarsi di un albero una volta per livello dell'incantatore (passare da un albero a un altro conta solo come muoversi in un albero). L'incantesimo dura finché la durata non termina o finché l'incantatore non esce da un albero. In una fitta foresta di querce questo significa che un druido di 10° livello potrebbe effettuare dieci spostamenti nel corso di 10 round, viaggiando per 9 km in questa maniera. Ogni trasporto è un'azione di round completo.

A scelta può rimanere all'interno di un albero senza spostarsi, ma è costretto ad uscirne quando l'incantesimo ha termine. Se l'albero in cui si trova viene abbattuto o bruciato, l'incantatore è ucciso a meno che non riesca ad uscire prima che il procedimento sia completo.

Trasmutare fango in roccia

Trasmutazione [Terra]
Livello: Drd 5, Mag/Str 5
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Fino a due cubi con spigolo di 3 m per livello (F)
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo trasforma del fango normale o delle sabbie mobili in pietra friabile (arenaria o materiali simili) in modo permanente. Le creature nel fango hanno diritto a un tiro salvezza sui Riflessi per scappare prima che la pietra si solidifichi attorno a loro.

Trasmutare fango in roccia contrasta e dissolve *trasmutare roccia in fango*.

Componente materiale arcana: Sabbia, calce e acqua.

Trasmutare metallo in legno

Trasmutazione
Livello: Drd 7
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Tutti gli oggetti di metallo entro un'esplosione del raggio di 12 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto; vedi testo)

Questo incantesimo permette di trasformare tutti gli oggetti in metallo all'interno dell'area in oggetti di legno. Anche le armi, le armature e gli altri oggetti di metallo trasportati dalle creature vengono trasformati. Gli oggetti magici di metallo hanno una resistenza agli incantesimi effettiva di 20 + il livello dell'incantatore contro questo incantesimo. Gli artefatti non possono essere trasmutati. Le armi convertite da metallo in legno subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e per i danni. Le armature convertite da metallo a legno perdono 2 punti di bonus di armatura. Le armi trasformate da questo incantesimo si scheggiano e si rompono ad ogni tiro per colpire naturale di 1 o 2 e le armature trasformate perdono un ulteriore punto di bonus di armatura ogni volta che vengono colpite da un tiro per colpire naturale di 19 o 20.

Solo *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo* o magie simili possono ripristinare un oggetto trasmutato al suo stato metallico. Altrimenti, ad esempio, una porta metallica trasformata in legno rimane per sempre una porta di legno.

Trasmutare roccia in fango

Trasmutazione [Terra]
Livello: Drd 5, Mag/Str 5

Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Fino a due cubi con spigolo di 3 m per livello (F)
Durata: Permanente; vedi testo
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo trasforma qualsiasi tipo di roccia naturale, non scolpita e non lavorata in un eguale volume di fango. Se l'incantesimo viene lanciato su un macigno, ad esempio, il macigno diventa una massa di fango che si disperde al suolo. La pietra magica non viene influenzata dall'incantesimo. La profondità del fango creato non può superare i 3 metri. Le creature incapaci di volare, levitare o allontanarsi in qualche modo dal fango affondano fino alla vita o fino al petto; la loro velocità viene ridotta a 1,5 metri e subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e alla CA. Sterpaglie lanciate nel fango possono essere d'aiuto alle creature che riescono ad arrampicarvisi in cima. Le creature abbastanza grandi da camminare sul fondo della pozza di fango possono guadare l'area alla velocità di 1,5 metri.

Se *trasmutare roccia in fango* viene lanciato sul soffitto di una caverna o di un tunnel, il fango si riversa sul pavimento e si espande fino a formare una pozza della profondità di 1,5 metri. Ad esempio, un incantatore di 10° livello può trasformare venti cubi con spigolo di 3 metri di roccia in fango. Riversatosi sul pavimento, questa massa verrebbe a coprire un'area di quaranta quadrati con lato di 3 metri profondi 1,5 metri. Il fango in caduta e la frana che ne segue infliggono 8d6 danni contundenti a chiunque si trovi direttamente sotto l'area, o danni dimezzati a chi supera un tiro salvezza sui Riflessi.

I castelli e i grandi edifici in pietra sono generalmente immuni agli effetti dell'incantesimo, in quanto *trasmutare roccia in fango* non funziona sulla pietra lavorata e non arriva abbastanza in profondità da poter nuocere alle fondamenta. Tuttavia altri edifici più piccoli spesso poggiano su fondamenta abbastanza superficiali da poter essere danneggiate o perfino distrutte dagli effetti dell'incantesimo.

Il fango rimane finché non viene usato con successo un incantesimo *dissolvi magie* o *trasmutare fango in roccia*, che ripristina la sua sostanza, ma non necessariamente la sua forma. L'evaporazione naturale trasforma il fango in detriti nel giro di alcuni giorni. Il tempo preciso dipende dall'esposizione al sole, al vento e all'essiccazione naturale.

Componente materiale arcana: Argilla e acqua.

Trasporto vegetale

Trasmutazione
Livello: Drd 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Illimitato
Bersaglio: L'incantatore e la creatura o le creature toccate consenzienti
Durata: 1 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può entrare in qualsiasi pianta normale (di taglia Media o superiore) e attraversare ogni distanza fino a un'altra pianta della stessa specie in un singolo round, indipendentemente dalla distanza che separa i due vegetali. La pianta d'entrata deve essere viva. La pianta di destinazione non deve essergli familiare, ma deve essere viva a sua volta. In caso di dubbio sulla locazione di una particolare pianta di destinazione, è sufficiente che l'incantatore indichi la direzione e la distanza ("una quercia a 150 km a nord di qui") e l'incantesimo lo trasporta più vicino possibile alla destinazione indicata. Se desidera una particolare pianta di destinazione (la quercia fuori dal suo bosco druidico, ad esempio), ma la pianta non è più in vita, l'incantesimo fallisce e l'incantatore viene respinto fuori dalla pianta d'entrata.

Oltre all'incantatore, anche gli oggetti che porta con sé vengono trasportati, purché l'incantatore non superi il suo carico massimo. È possibile anche trasportare un'altra creatura consenziente di taglia Media o inferiore (che a sua volta può trasportare oggetti o equipaggiamento fino al suo carico massimo) o il suo equivalente per ogni tre livelli dell'incantatore. Per determinare il numero di creature che è possibile portare, si usano i seguenti valori: una creatura Grande conta come due creature Medie, una creatura Enorme conta come due creature Grandi e così via. Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e almeno una delle creature deve essere in contatto con l'incantatore.

Questo incantesimo non funziona per viaggiare attraverso le creature vegetali come cumuli striscianti e treant.

La distruzione della pianta occupata dall'incantatore uccide sia lui che le creature che porta con sé, espellendo tutti i corpi e gli oggetti trasportati fuori dall'albero.

Trucco della corda

Trasmutazione
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un pezzo di corda toccato lungo da 1,5 m a 9 m
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quando questo incantesimo viene lanciato su un pezzo di corda lungo da 1,5 metri a 9 metri, un capo della corda si leva in aria fino a che tutta la corda non è perpendicolare al terreno, come se il capo superiore fosse stato fissato. La sua parte superiore è infatti fissata ad uno spazio extradimensionale posizionato all'esterno rispetto al multiverso degli spazi extradimensionali ("piani"). Le creature nello spazio extradimensionale sono nascoste, oltre la portata degli incantesimi (divinazioni incluse), a meno che tali incantesimi non possano funzionare attraverso i piani. Lo spazio può contenere fino a otto creature (di qualsiasi taglia). La corda può essere recuperata all'interno dello spazio, facendola "sparire". In quel caso, la corda viene conteggiata come una delle otto creature che possono stare all'interno dello spazio. La corda può sostenere fino a 8.000 kg. Una forza superiore è in grado di staccare la corda.

Nessun incantesimo può essere lanciato attraverso l'interfaccia interdimensionale, e nemmeno gli effetti magici ad area possono attraversarla. Coloro che si trovano all'interno dello spazio extradimensionale possono vedere all'esterno come se ci fosse una finestra di 90 x 150 cm centrata sulla corda. La finestra è presente nel Piano Materiale, ma è invisibile, e anche le creature che sono in grado di vederla non riescono a guardare attraverso di essa. Qualunque cosa al suo interno cade fuori nel momento in cui l'incantesimo ha termine. La corda può essere scalata solo da una persona alla volta. L'incantesimo *trucco della corda* permette ad eventuali scalatori che non vogliano arrampicarsi fino in cima nello spazio extradimensionale di raggiungere una posizione più elevata.

Nota: Creare uno spazio extradimensionale all'interno di un altro o portarne uno all'interno di un altro già esistente è estremamente pericoloso.

Componente materiale: Estratto di grano in polvere e un cerchietto arrotolato di pergamena.

Turbine

Invocazione [Aria]
Livello: Aria 8, Drd 8
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: Un ciclone ampio 3 m alla base e 9 m al vertice, alto 9 m
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Riflessi nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea un possente ciclone che infuria nell'aria, lungo il terreno o sull'acqua a una velocità di 18 metri per round. L'incantatore può concentrarsi per controllare ogni movimento del ciclone o per specificare un semplice programma di movimento, come avanzare dritto, a zig-zag, in cerchio ecc. Dirigere il movimento del ciclone o cambiare il suo movimento programmato è un'azione standard. Il turbine si muove sempre nel turno dell'incantatore. Se il ciclone esce dal raggio di azione dell'incantesimo, si muove in modo incontrollato e casuale per 1d3 round (col rischio di danneggiare anche l'incantatore o i suoi alleati) e poi si dissolve (non è possibile riprendere il controllo del ciclone, nemmeno se rientra nel raggio di azione).

Qualsiasi creatura di taglia Grande o inferiore che entri in contatto col vortice deve superare un tiro salvezza sui Riflessi o subire 3d6 danni. Le creature di taglia Media o inferiore che falliscono il loro primo tiro salvezza devono superarne un secondo altrimenti verranno sollevate in aria dal

vortice e rimarranno sospese in balia del vento, subendo ad ogni round 1d8 danni senza possibilità di tiro salvezza. L'incantatore può ordinare al ciclone di espellere una qualsiasi creatura catturata in qualsiasi momento. Il ciclone deposita la sfortunata creatura nel punto in cui si trova il vortice quando viene liberata.

Unto

Evocazione (Creazione)
Livello: Brd 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio o Area: Un oggetto o una superficie di 3 m x 3 m
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

Un incantesimo *unto* ricopre una superficie solida con una patina di grasso scivoloso. Qualsiasi creatura che entri nell'area o che vi si ritrovi intrappolata deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi altrimenti scivola e cade. Questo tiro salvezza va ripetuto ad ogni round in cui la creatura rimane nell'area. Una creatura può entrare o attraversare l'area di unto a metà della sua velocità normale superando una prova di Equilibrio con CD 10. Se fallisce questa prova, non può muoversi in quel turno (e dovrà superare un tiro salvezza sui Riflessi per non cadere). Se fallisce la prova di Equilibrio di 5 o più, cadrà (vedi l'abilità Equilibrio per i dettagli).

Il DM dovrebbe regolare i tiri salvezza a seconda delle circostanze. Ad esempio, se una creatura scende in carica lungo un declivio ed entra all'improvviso in un'area ricoperta di *unto* avrà ben poche possibilità di evitarne gli effetti, ma le sue possibilità di uscire dall'area sono pressoché totali (che lei lo desideri o meno).

Questo incantesimo può anche essere usato per creare un rivestimento scivoloso su un oggetto (una corda, i pioli di una scala, l'impugnatura di un'arma). Quegli oggetti materiali che sono incustoditi subiscono automaticamente l'effetto di questo incantesimo, mentre quelli che sono impugnati o utilizzati da una creatura hanno diritto a un tiro salvezza sui Riflessi per evitare l'effetto. Se il tiro salvezza iniziale fallisce, la creatura lascia cadere l'oggetto immediatamente. Il tiro salvezza va di nuovo effettuato a ogni round in cui la creatura tenta di raccogliere o di usare l'oggetto reso viscido. Se una creatura indossa un'armatura o dei vestiti su cui è stato lanciato *unto* ottiene un bonus di circostanza +10 alle prove di Artista della Fuga e alle prove di lottare effettuate per resistere o sfuggire a una lotta o per non essere più immobilizzato.

Componente materiale: Un pezzo di grasso di maiale o di burro.

Vedere invisibilità

Divinazione
Livello: Brd 3, Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)

L'incantatore è in grado di vedere gli oggetti e le creature invisibili, come anche le creature eteree o astrali, come se fossero normalmente visibili. Tali creature appaiono come forme trasparenti, consentendo all'incantatore di distinguere con facilità la differenza tra creature visibili, invisibili ed eteree.

L'incantesimo non rivela il metodo usato per ottenere l'invisibilità, anche se un viaggiatore astrale è facilmente individuabile dal suo cordone argentato. Non è in grado di svelare le illusioni né fornisce la possibilità di vedere attraverso oggetti opachi. Non rivela creature che sono semplicemente nascoste, occultate o semplicemente difficili da individuare.

Vedere invisibilità può essere reso permanente da un incantesimo *permanenza*.

Componente materiale: Un pizzico di talco e uno di polvere d'argento.

Veleno

Necromanzia
Livello: Chr 4, Drd 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: Istantanea; vedi testo
Tiro salvezza: Tempra nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Invocando i poteri velenosi dei predatori naturali, l'incantatore trasmette al bersaglio gli effetti di un orribile veleno con un attacco di contatto in mischia riuscito. Il veleno infligge 1d10 danni temporanei alla Costituzione immediatamente e altri 1d10 danni temporanei alla Costituzione 1 minuto più tardi. Ogni volta il bersaglio può tentare di negare i danni con un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + la metà del livello dell'incantatore + il modificatore di Saggezza dell'incantatore).

Velo

Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 6, Mag/Str 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersaglio: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: Concentrazione + 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì; vedi testo

L'incantatore è in grado di cambiare istantaneamente l'aspetto dei soggetti e di mantenere il loro aspetto così alterato per tutta la durata dell'incantesimo. Può far sembrare i soggetti qualsiasi cosa desideri. Un gruppo potrebbe essere fatto passare per un gruppo misto di brownie, pixie e creature fatate guidati da un treant. I soggetti sembrano alla vista, al tatto e all'odore proprio come le creature che si vuole che sembrino. Le creature soggette all'incantesimo tornano al loro vero aspetto se vengono uccise. L'incantatore deve superare una prova di Camuffare se vuole replicare con precisione l'aspetto di un individuo specifico. L'incantesimo fornisce un bonus di +10 a questa prova.

I soggetti non consenzienti possono negare l'effetto dell'incantesimo su di loro superando un tiro salvezza sulla Volontà o con la loro resistenza agli incantesimi. Coloro che interagiscono con i soggetti possono tentare dei tiri salvezza sulla Volontà per vedere attraverso il mascheramento, ma la loro resistenza agli incantesimi non aiuta.

Velocità

Trasmutazione
Livello: Brd 3, Mag/Str 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)
Bersaglio: Una creatura per livello, che non può trovarsi a più di 9 metri l'una da un'altra
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura trasmutata si muove e agisce più velocemente del normale. Questa velocità aggiuntiva ha diversi effetti.

Quando compie un'azione di attacco completo, una creatura velocizzata può effettuare un attacco extra con l'arma che sta impugnando. L'attacco viene compiuto usando il bonus di attacco base completo della creatura, più eventuali modificatori appropriati alla situazione. (Questo effetto non si somma ad effetti analoghi come quelli concessi da un'arma della velocità, e non concede di fatto un'azione aggiuntiva, quindi non può essere usato per lanciare un secondo incantesimo o intraprendere un'altra azione extra all'interno del round).

Una creatura *velocizzata* ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di schivare +1 alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Qualsiasi condizione che provoca la perdita del bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se posseduto) provoca la perdita anche di questi bonus di schivare.

Tutti i movimenti delle creature *velocizzate* (compreso il movimento sul terreno, scalare, volare e nuotare) aumentano di 9 metri, fino a un massimo pari al doppio della velocità normale del soggetto. Questo incremento viene considerato un bonus di potenziamento, e influenza la distanza di salto della creatura come è normale in base all'incremento di velocità.

Molteplici effetti di *velocità* non sono cumulativi. *Velocità* contrasta e dissolve *lentezza*.

Componente materiale: Una buccia di radice di liquirizia.

Vento sussurrante

Trasmutazione [Aria]
Livello: Brd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 1,5 km per livello
Area: Propagazione del raggio di 3 m
Durata: Non più di 1 ora per livello oppure finché non viene scaricato (raggiunta la destinazione)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore affida un messaggio o un suono al vento affinché venga trasportato fino a un punto specifico. Il *vento sussurrante* viaggia fino a una specifica locazione a lui familiare entro il raggio di azione, purché possa trovare una strada per arrivarci (non può passare attraverso le pareti, ad esempio). Il *vento sussurrante* è gentile e discreto come uno zefiro finché non raggiunge la locazione di arrivo, dove riferisce in sussurro il messaggio o il suono a lui affidato. Da notare che il messaggio viene riferito che ci sia qualcuno ad ascoltarlo o meno. Una volta fatto ciò, il vento si dissolve. L'incantatore può preparare l'incantesimo in modo che riferisca un messaggio lungo fino a venticinque parole, far sì che l'incantesimo trasmetta altri suoni per 1 round o semplicemente far sì che il *vento sussurrante* sembri un normale spostamento d'aria. Può anche ordinare che il *vento sussurrante* si muova più lentamente, fino a un minimo di 1,5 km/h, o più velocemente, fino a un massimo di 1,5 km in 10 minuti. Quando l'incantesimo raggiunge il suo obiettivo, il vento turbina e rimane finché tutto il messaggio non viene riferito. Come nel caso di *bocca magica*, *vento sussurrante* non può pronunciare componenti verbali, usare parole di comando o attivare effetti magici.

Ventriloquio

Illusione (Finzione)
Livello: Brd 1, Mag/Str 1
Componenti: V, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un suono intelligibile, di solito un discorso
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può far sì che la sua voce (o un qualsiasi suono che sia in grado di riprodurre vocalmente) provenga da un'altra direzione, ad esempio da un'altra creatura, da una statua, da dietro una porta, dal fondo di un tunnel ecc. Egli può parlare in qualsiasi linguaggio conosca. Chiunque senta la voce o il suono e superi un tiro salvezza si accorge che il suono è illusorio, ma lo sente comunque.

Focus: Un pezzo di pergamena arrotolato in un piccolo cono.

Veste magica

Trasmutazione
Livello: Chr 3, Forza 3, Guerra 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Armatura o scudo toccati
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Con questo incantesimo si infonde nell'armatura o nello scudo toccato un bonus di potenziamento +1 per ogni quattro livelli dell'incantatore (massimo +5 al 20° livello). Ai fini di questo incantesimo, gli abiti normali contano come un'armatura che non dà alcun bonus alla CA.

Vibrazione armonica

Invocazione [Sonoro]
Livello: Brd 6
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una struttura isolata
Durata: Fino a 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Entrando in sintonia con una struttura isolata come un edificio, un ponte o una diga, l'incantatore può dare origine ad una vibrazione che la danneggi. Una volta cominciata, la vibrazione infligge 2d10 danni per round alla struttura bersaglio. (La durezza non ha effetto sui danni provocati dall'incantesimo). L'incantatore può scegliere al momento del lancio di limitare la durata dell'incantesimo, altrimenti dura 1 round per livello. Se lanciato su un bersaglio che non è isolato, come il fianco di una collina, la pietra circostante dissipa l'effetto e non si infligge alcun danno.

Vibrazione armonica non può aver effetto sulle creature (compresi i costrutti). Dato che una struttura è un oggetto incustodito, non riceve alcun tiro salvezza per resistere agli effetti di questo incantesimo.

Focus: Un diapason.

Vigilanza e interdizione

Abiurazione
Livello: Mag/Str 6
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: 30 minuti
Raggio di azione: Ovunque all'interno dell'area da proteggere
Area: Fino a 18 m² per livello (F)
Durata: 2 ore per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Vedi testo

Questo potente incantesimo viene usato principalmente per difendere una roccaforte. Protegge 18 m² per ogni livello dell'incantatore. L'area protetta può essere alta fino a 6 metri e della forma desiderata. Si possono coprire diversi piani di una fortezza suddividendo l'area su ognuno di loro, ma l'incantatore deve sempre essere da qualche parte all'interno dell'area che intende proteggere per lanciare l'incantesimo. L'incantesimo crea nell'area protetta i seguenti effetti magici:

Nebbia: Tutti i corridoi si riempiono di nebbia, che impedisce ogni visuale possibile (compresa la scurovisione) oltre 1,5 metri. Una creatura che si trovi entro un raggio di 1,5 metri gode di occultamento (gli attacchi hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature più lontane di 1,5 metri godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e chi attacca non è in grado di usare la vista per localizzare il bersaglio). Tiro salvezza: Nessuno. Resistenza agli incantesimi: No.

Serrature arcane: Tutte le porte nell'area protetta sono soggette a *serratura arcana*. Tiro salvezza: Nessuno. Resistenza agli incantesimi: No.

Ragnatele: Tutte le scale vengono riempite di ragnatele da cima a fondo. I filamenti sono simili a quelli creati dall'incantesimo *ragnatela*, con la differenza che ricrescono nel giro di 10 minuti se vengono bruciati o strappati finché permane l'incantesimo *vigilanza e interdizione*. Tiro salvezza: Riflessi nega; vedi testo di *ragnatela*. Resistenza agli incantesimi: No

Confusione: Quando si presentano scelte su che direzione prendere (all'incrocio di due corridoi o di un passaggio laterale, ad esempio), un effetto minore simile a *confusione* fa credere agli intrusi, con una probabilità del 50%, di dirigersi nella direzione totalmente opposta a quella che in realtà hanno scelto. Questo effetto è un ammaliamento di influenza mentale. Tiro salvezza: Nessuno. Resistenza agli incantesimi: Sì.

Porte scomparse: Una porta per ogni livello dell'incantatore viene ricoperta da un effetto di *immagine silenziosa* che la fa sembrare un semplice muro. Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce). Resistenza agli incantesimi: No.

L'incantatore può inoltre piazzare a scelta uno dei cinque effetti magici seguenti:

1. *Luci danzanti* in quattro corridoi. L'incantatore può definire un semplice programma che farà sì che le *luci* si ripetano fintanto che dura l'incantesimo *vigilanza e interdizione*. Tiro salvezza: Nessuno. Resistenza agli incantesimi: No.

2. Una *bocca magica* in due posti. Tiro salvezza: Nessuno. Resistenza agli incantesimi: No.

3. Una *nube maleodorante* in due posti. Il vapore appare alle locazioni scelte; ritorna dopo 10 minuti se viene disperso dal vento fintanto che dura *vigilanza e interdizione*. Tiro salvezza: Tempra nega; vedi testo di *nube maleodorante*. Resistenza agli incantesimi: No.

4. Una *folata di vento* in un corridoio o in una stanza. Tiro salvezza: Tempra nega. Resistenza agli incantesimi: Sì.

5. Una *suggestione* in un posto. L'incantatore può scegliere un'area ampia fino a un quadrato con lato di 1,5 metri e qualsiasi creatura che vi entri o la attraversi riceve la *suggestione* mentalmente. Tiro salvezza: Vo-

lontà nega. Resistenza agli incantesimi: Sì.

L'intera area protetta emana forti ondate di magia della scuola di abiurazione. Un *dissolvi magie* lanciato con successo su uno specifico effetto riuscirà a rimuovere soltanto quell'effetto. Una *disgiunzione di Mordenkainen* distrugge l'intero effetto di *vigilanza e interdizione*.

Componente materiale: Incenso da bruciare, un pezzo di zolfo, olio, una stringa annodata e una piccola dose di sangue di umber hulk.

Focus: Una piccola verga d'argento.

Virtù

Trasmutazione
Livello: Chr 0, Drd 0, Pal 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocua)

Il soggetto ottiene 1 punto ferita temporaneo.

Visione

Divinazione
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, M, PE
Tempo di lancio: 1 azione standard

Funziona come *conoscenza delle leggende*, ma agisce più velocemente e infonde nell'incantatore un velo di stanchezza. Questi può porre una domanda su un personaggio, un luogo o un oggetto e poi lanciare l'incantesimo. Se il personaggio o l'oggetto sono presenti, o se l'incantatore si trova nel luogo in questione, riceve una visione riguardo alla domanda posta superando una prova di livello dell'incantatore (1d20 + 1 per livello dell'incantatore; massimo +25) con CD 20. Se sono disponibili solo informazioni dettagliate sul luogo, sul personaggio o sull'oggetto, la CD è 25 e l'informazione ottenuta è incompleta. Se sono a disposizione solo delle voci, la CD è 30 e l'informazione ottenuta è vaga.

Costo in PE: 100 PE.

Visione falsa

Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 5, Inganno 5, Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Emanazione del raggio di 12 m
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Qualsiasi incantesimo di divinazione (scrutamento) usato per visualizzare qualcosa all'interno dell'area di questo incantesimo riceve invece un'immagine falsa (come per l'incantesimo *immagine maggiore*) definita dall'incantatore al momento del lancio. Fintanto che l'incantesimo perdura, l'incantatore può concentrarsi per cambiare l'immagine desiderata. Mentre l'incantatore non si concentra, l'immagine rimane statica.

Componente materiale arcana: La polvere fine di un pezzo di giada del valore di almeno 250 mo da spargere in aria quando l'incantesimo viene lanciato.

Visione della morte

Necromanzia [Male]
Livello: Chr 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 9 m
Area: Emanazione a forma di cono
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Usando la vista funesta conferita dai poteri della non vita, è possibile determinare le condizioni delle creature prossime alla morte che si trovano all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo. L'incantatore capisce subito se ogni creatura nell'area è morta, moribonda (viva e ferita, ma con 3 punti ferita o meno rimasti), in lotta con la morte (viva con 4 punti ferita o più), non morta, oppure né viva né morta (come un costrutto). Questo incantesimo vede attraverso qualsiasi incantesimo o potere che permetta a una creatura di simulare la morte.

Visione del vero

Divinazione
Livello: Chr 5, Conoscenza 5, Drd 7, Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore conferisce al soggetto la capacità di vedere tutte le cose per quello che sono veramente. Il soggetto vede attraverso l'oscurità naturale e quella magica, nota porte segrete celate dalla magia, vede le locazioni esatte delle creature o degli oggetti sotto l'effetto di *sfocatura* o di *distorsione*, vede le creature e gli oggetti invisibili normalmente, vede attraverso le illusioni e le vere forme degli esseri soggetti a metamorfosi, trasformati o trasmutati. Inoltre, il soggetto è in grado di concentrarsi e di osservare ciò che accade sul Piano Etereo (ma non negli spazi extradimensionali). Il raggio di azione accordato a *visione del vero* è di 36 metri.

Visione del vero, tuttavia, non permette di vedere attraverso oggetti solidi. Non conferisce in alcun modo vista a raggi X o un suo qualsiasi equivalente. Non nega l'occultamento, nemmeno quello causato da nebbia o effetti simili. *Visione del vero* non aiuta il soggetto a vedere attraverso camuffamenti normali, a individuare creature che sono semplicemente nascoste o a trovare porte segrete nascoste con mezzi normali. Inoltre, gli effetti di questo incantesimo non possono essere potenziati con magie conosciute, quindi non è possibile usare *visione del vero* attraverso una *sfera di cristallo* o in combinazione con *chiaroudienza/chiaroveggenza*.

Componente materiale: Un unguento per gli occhi del costo di 250 mo fatto di una rara mistura di grasso, polvere di funghi e zafferano.

Vista arcana

Divinazione
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

Questo incantesimo fa scintillare di blu gli occhi dell'incantatore e gli consente di vedere aure magiche entro un raggio di 36 metri. L'effetto è simile a quello dell'incantesimo *individuazione del magico*, ma non richiede concentrazione e permette di svelare la posizione e la potenza delle aure più rapidamente.

L'incantatore conosce la posizione e la potenza di tutte le aure magiche entro il suo raggio visivo. La potenza di un'aura dipende dal livello di funzionamento dell'incantesimo oppure dal livello dell'incantatore di un oggetto, come indicato nella descrizione dell'incantesimo *individuazione del magico*. Se gli oggetti o le creature dotate dell'aura sono nella linea di visuale, l'incantatore può effettuare prove di Sapienza Magica per determinare la scuola di magia coinvolta in ognuna. (Effettuare una prova per aura; CD 15 + livello dell'incantesimo, o 15 + metà del livello dell'incantatore per un effetto che non sia un incantesimo).

Se l'incantatore si concentra su una creatura specifica entro 36 metri con un'azione standard, è in grado di determinare se possiede la capacità di lanciare incantesimi o una qualche capacità magica, se si tratta di capacità arcane o divine (le capacità magiche sono considerate arcane), e la forza dell'incantesimo o capacità magica più potente attualmente a disposizione di quella creatura. In alcuni casi, l'incantesimo può dare risultati fuorvianti, ad esempio, se lo si usa su un incantatore che abbia quasi consumato gli incantesimi che ha a disposizione in un giorno.

Vista arcana può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Vista arcana superiore

Divinazione
Livello: Mag/Str 7

Funziona come *vista arcana*, ma l'incantatore apprende automaticamente quali incantesimi o effetti magici siano attivi sugli individui o sugli oggetti che vede.

Vista arcana superiore non permette però l'identificazione di oggetti magici.

A differenza di *vista arcana*, questo incantesimo non può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Vita falsata
Necromanzia
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 ora per livello o finché non viene scaricato; vedi testo

L'incantatore si assicura il potere della non vita per garantirsi la capacità di evitare la morte. Mentre l'incantesimo è attivo, ottiene punti ferita temporanei pari a 1d10 +1 per livello dell'incantatore (massimo +10).

Componente materiale: Una minima quantità di alcol o di liquore distillato, da usare per tracciare certi sigilli sul proprio corpo durante il lancio dell'incantesimo. Tali sigilli sono invisibili quando l'alcol o il liquore evaporano.

Volare
Trasmutazione
Livello: Mag/Str 3, Viaggio 3
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto di questo incantesimo è in grado di volare a una velocità di 18 metri (12 metri se indossa armatura media o pesante, o se porta un carico medio o pesante). Il soggetto è in grado di volare verso l'alto a velocità dimezzata e di scendere in picchiata al doppio della velocità, e la sua manovrabilità è buona. Usare l'incantesimo *volare* richiede tanta concentrazione quanta camminare, quindi il soggetto in volo può attaccare o lanciare incantesimi normalmente. Il soggetto di un incantesimo *volare* può caricare ma non può correre e non può portare su di sé un peso superiore al suo carico massimo consentito in aggiunta all'armatura che indossa.

Se la durata dell'incantesimo dovesse esaurirsi mentre il soggetto è ancora in aria, la magia svanisce gradualmente. Il soggetto scende di 18 metri per round per 1d6 round. Se tocca terra entro quel lasso di tempo, atterra incolume. In caso contrario, cade per la distanza rimanente, e il danno da caduta è pari a 1d6 per ogni 3 metri di caduta. Dal momento che dissolvere un incantesimo significa porgli fine, il soggetto cade in questo modo anche se *volare* viene dissolto.

Focus arcano: Una piuma d'ala di un uccello qualsiasi.

Volo giornaliero
Trasmutazione
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 ora per livello

Funziona come *volare*, ma permette di volare alla velocità di 12 metri (9 metri se si indossa un'armatura media o pesante, o se si porta un carico medio o pesante) con manovrabilità media. Quando si usa questo incantesimo per il movimento su lunghe distanze, si può andare veloci senza subire danni non letali (una marcia forzata richiede comunque prove di Costituzione). Ciò significa che si possono coprire 96 km in un periodo di volo di otto ore (o 72 km ad una velocità di 9 metri). Vedi pagina 163 per maggiori informazioni sul movimento via terra.

Vuoto mentale
Abiurazione
Livello: Mag/Str 8, Protezione 8
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: 24 ore
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il bersaglio dell'incantesimo è protetto contro qualunque oggetto o incantesimo che individui, influenzi o sia in grado di leggere pensieri o emozioni. Questo incantesimo protegge contro qualunque incantesimo o effetto di influenza mentale, così come dalla raccolta di informazioni tramite incantesimi o effetti di divinazione. *Vuoto mentale* inganna perfino *desiderio*, *desiderio limitato* e *miracolo*, se vengono usati per influenzare la mente o raccogliere informazioni sul soggetto. Nel caso di uno scrutamento dell'area in cui si trova la creatura bersaglio, come per *occhio arcano*, l'incantesimo funziona ma la creatura non viene individuata. Tentativi di scrutare diretti specificatamente al soggetto non funzionano minimamente.

Zanna magica
Trasmutazione
Livello: Drd 1, Rgr 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Zanna magica fornisce a un'arma naturale del soggetto un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni. L'incantesimo può avere effetto su un attacco di schianto, un pugno, un morso o qualunque altra arma naturale. (Questo incantesimo non cambia il danno di un colpo senz'armi da danno non letale a danno letale).

Zanna magica può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Zanna magica superiore
Trasmutazione
Livello: Drd 3, Rgr 3
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 ora per livello

Funziona come *zanna magica*, ma il bonus di potenziamento ai tiri per colpire e per i danni è di +1 per ogni tre livelli dell'incantatore (massimo +5).

In alternativa, l'incantatore può infondere in tutte le armi naturali della creatura un bonus di potenziamento +1 (indipendentemente dal proprio livello dell'incantatore).

Zanna magica superiore può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

Zona di silenzio
Illusione (Mascheramento)
Livello: Brd 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Personale
Area: Emanazione di raggio di 1,5 m centrata sull'incantatore
Durata: 1 ora per livello (I)

Lanciando *zona di silenzio*, l'incantatore manipola le onde sonore circostanti in modo da poter conversare normalmente con chi si trova all'interno dell'area, mentre nessuno al di fuori può udire le loro voci o qualunque altro rumore da loro emesso, compresi gli effetti dipendenti dal linguaggio e quelli sonori (come *comando* o *grido*). Questo effetto è centrato sull'incantatore e si muove con lui. Chiunque entri nell'area subisce immediatamente gli effetti dell'incantesimo, ma chi la lascia non ne è più influenzato. Da notare, comunque, che una prova riuscita di Osservare per leggere le labbra può rivelare ciò che si dice all'interno di una *zona di silenzio*.

Zona di verità
Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Chr 2, Pal 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Emanazione del raggio di 6 m
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Le creature che si trovano all'interno dell'area di emanazione (o che vi entrano) non sono in grado di pronunciare bugie deliberate e intenzionali. Le creature hanno diritto a un tiro salvezza per evitare gli effetti dell'incantesimo nel momento in cui questo viene lanciato, o nel momento in cui entrano nell'area. Le creature soggette all'incantesimo sono consapevoli di questo ammaliamento. Possono quindi evitare di rispondere alle domande che comporterebbero una bugia, oppure possono dare risposte evasive tentando di rimanere nei limiti della verità. Le creature che escono dall'area sono libere di parlare come credono.

Appendice: Linee guida generali e Glossario

Le regole generali sull'arrotondamento delle frazioni e sull'applicazione di diversi moltiplicatori a un tiro di dado (spesso incontrati quando occorre raddoppiare qualcosa che è già raddoppiato) sono riportate di seguito, seguite da un glossario dei termini di gioco.

ARROTONDARE FRAZIONI

In generale, quando si incontra una frazione, bisogna approssimare per difetto, anche se la divisione è metà o maggiore. Ad esempio, se una *palla di fuoco* infligge al personaggio 17 danni, ma il personaggio effettua con successo il suo tiro salvezza e subisce solo danni dimezzati, allora subisce 8 danni.

Eccezione: Certi tiri di dado, come i danni e i punti ferita, hanno un minimo di 1.

MOLTIPLICARE

Talvolta una regola speciale obbliga il giocatore a moltiplicare un numero o un tiro di dado. Se si applica un moltiplicatore singolo, si moltiplica il numero normalmente. Quando invece si applicano due o più moltiplicatori a un qualsiasi valore astratto (come un modificatore o un tiro di dado), si combinano in un moltiplicatore singolo, con ogni multiplo extra che somma 1 in meno del suo valore al primo multiplo. Quindi, un doppio (x2) e un doppio (x2) applicati allo stesso numero risultano in un triplo (x3, poiché 2+1=3).

Per esempio, Tordek, un nano guerriero di alto livello, infligge 1d8+6 danni con un martello da guerra. Con un colpo critico un martello da guerra infligge danni triplicati, che diventano 3d8+18 danni per Tordek. Un *martello da guerra nanico da lancio* infligge danni raddoppiati (2d8+12 per Tordek) quando viene lanciato. Se Tordek mette a segno un colpo critico mentre lancia il *martello da guerra nanico da lancio*, il suo giocatore tira danni quadruplicati (4d8+24) poiché 3+1=4.

Un altro modo di pensarlo è di convertire i multipli in addizioni. Il colpo critico di Tordek aumenta i suoi danni di 2d8+12, e il doppio del *martello da guerra nanico da lancio* aumenta i suoi danni di 1d8+6, quindi entrambi insieme aumentano i suoi danni di 3d8+18 per un totale complessivo di 4d8+24.

Quando si applicano i moltiplicatori ai valori del mondo reale (come, ad esempio, peso o distanza), bisogna invece utilizzare le normali regole matematiche. Una creatura la cui taglia raddoppia (moltiplicando quindi il suo peso per 8) e che viene poi trasformata in pietra (che potrebbe moltiplicare il suo peso per un fattore circa di 3) ora pesa approssimativamente 24 volte il normale, non 10 volte il normale. Allo stesso modo, una creatura accecata che tenta di superare un terreno piuttosto difficile dovrebbe contare ogni quadretto come 4 quadretti (raddoppiando il costo due volte, per un moltiplicatore totale di x4), invece che come 3 quadretti (aggiungendo il 100% due volte).

GLOSSARIO

abbagliato: Incapace di vedere bene a causa di un'eccessiva stimolazione degli occhi. Una creatura abbagliata subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire, alle prove di Osservare e alle prove di Cercare.

abilità: Una capacità che il personaggio acquisisce e migliora mediante l'addestramento.

abilità di classe: Un'abilità a cui i personaggi di una classe particolare hanno accesso più facilmente dei personaggi di altre classi. I personaggi possono acquisire abilità di classe a un ritmo di 1 grado per punto abilità, come contrapposto al mezzo grado per punto abilità delle abilità di classe incrociata. Il grado massimo per un'abilità di classe è 3 + il livello del personaggio.

abilità di classe incrociata (ci): Un'abilità che non è un'abilità di classe per un personaggio. I personaggi possono acquisire abilità di classe incrociata al ritmo di mezzo grado per punto abilità, come contrapposto ad 1 grado per punto abilità delle abilità di classe. Il grado massimo che un personaggio può raggiungere in un'abilità di classe incrociata è la metà del massimo per l'abilità di classe (3 + il livello del personaggio), arrotondato né per eccesso, né per difetto.

accecato: Incapace di vedere. Un personaggio accecato subisce una penalità di –2 alla Classe Armatura, perde il suo bonus di Destrezza alla CA (se posseduto), si muove a velocità dimezzata e subisce una penalità di –4 alle prove di Cercare e a molte prove di abilità basate sulla Forza e sulla Destrezza. Tutte le prove e le attività che richiedano la visione (come leggere e le prove di Osservare) falliscono automaticamente. Si considera che tutti gli avversari abbiano occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio) relativamente alla creatura accecata.

addestrato: Che ha almeno 1 grado in una abilità. Molte abilità possono essere usate senza addestramento, effettuando con successo una prova di abilità e usando 0 gradi di abilità. Altre abilità, come Sapienza Magica, possono essere utilizzate solo da personaggi che sono addestrati in quella abilità.

adiacente: In un quadretto che condivide un lato o un angolo con un determinato quadretto. Ogni quadretto è adiacente ad altri otto quadretti sulla scacchiera.

affascinato: Ipnotizzato da un effetto soprannaturale o magico. Una creatura affascinata sta in piedi o seduta in silenzio, senza compiere alcuna azione se non prestare attenzione all'effetto affascinante, per tutta la sua durata. Subisce una penalità di –4 alle prove di abilità effettuate come reazioni, come le prove di Ascoltare e Osservare. Qualsiasi potenziale minaccia, come una creatura ostile che si avvicini, permette alla creatura affascinata un nuovo tiro salvezza contro l'effetto affascinante. Qualsiasi minaccia palese, come qualcuno che estragga un'arma, lanci un incantesimo o miri con un'arma a distanza alla creatura affascinata, automaticamente interrompe l'effetto. Un alleato della creatura affascinata può scuoterla liberandola dall'effetto come azione standard.

affaticato: Stanco fino all'indebolimento. Un personaggio affaticato non può né correre né caricare e subisce una penalità di –2 a Forza e Destrezza. Fare qualsiasi cosa che normalmente provocherebbe affaticamento fa invece sì che il personaggio affaticato diventi esausto. Dopo 8 ore di riposo completo, i personaggi affaticati ritornano alla normalità.

afferrare: L'attacco iniziale richiesto per cominciare una lotta. Per afferrare un bersaglio, il personaggio deve effettuare con successo un attacco di contatto in mischia.

alleato: Una creatura amichevole con il personaggio. In molti casi, i riferimenti ad "alleati" includono anche il personaggio.

allineamento: Uno dei nove descrittori di moralità per creature intelligenti: legale buono (LB), neutrale buono (NB), caotico buono (CB), legale neutrale (LN), neutrale (N), caotico neutrale (CN), legale malvagio (LM), neutrale malvagio (NM) e caotico malvagio (CM).

animale: Un tipo di creatura che include tutti gli animali naturali, gli animali crudeli, gli animali giganti e qualche altra creatura vertebrata non magica (vedi il *Manuale dei Mostri*). Gli animali hanno sempre un punteggio di Intelligenza di 1 o 2.

arma a distanza: Un'arma da lancio o da tiro creata per gli attacchi a distanza.

arma doppia: Un'arma con due estremità, lame o teste che sono entrambe pensate per essere usate in combattimento. Qualsiasi arma per cui sono indicate due portate di danni è un'arma doppia. Le armi doppie possono essere usate per compiere un attacco extra come se chi le impugna stesse combattendo con due ar-



Lidda sorprende...

mi (l'arma leggera nella mano secondaria).

arma a due mani: Un'arma creata per l'uso con due mani, come uno spadone. Un'arma a due mani viene considerata un oggetto della stessa taglia del suo possessore designato (ad esempio, uno spadone Medio è un oggetto Medio).

arma da lancio: Arma a distanza che un personaggio scaglia contro un nemico, come una lancia. Contrapposta a un'arma da tiro.

arma leggera: Un'arma adatta ad essere utilizzata nella mano secondaria di chi la impugna, come un pugnale. Un'arma leggera viene considerata un oggetto di due categorie di taglia più piccole rispetto al suo possessore designato (ad esempio, un pugnale Medio è un oggetto Minuscolo).

arma da mischia: Un'arma impugnata pensata per il combattimento ravvicinato.

arma naturale: Una parte corporea della creatura che infligge danni in combattimento. Le armi naturali includono denti, artigli, corna, code e altre appendici.

arma con portata: Un'arma lunga da mischia o una che ha una lunga impugnatura. Le armi con portata permettono a chi le usa di minacciare o colpire avversari a 3 metri di distanza con un tiro per colpire in mischia. Molte di queste armi non possono essere usate per attaccare nemici adiacenti, tuttavia.

arma a spargimento: Un'arma a distanza che spruzza per l'impatto, infliggendo danni alle creature che sono entro un raggio di 1,5 metri dal punto in cui atterra così come ai bersagli che colpisce realmente. Gli attacchi con armi a spargimento sono attacchi di contatto a distanza.

arma da tiro: Un congegno, come un arco, che sfrutta la forza meccanica per tirare un proiettile verso un bersaglio.

arma a una mano: Un'arma creata per l'uso con una mano, come una spada lunga, spesso associata a uno scudo o a un'arma leggera nell'altra mano. Un'arma a una mano viene considerata un oggetto di una categoria taglia più piccola rispetto al suo possessore designato (ad esempio, una spada lunga Media è un oggetto Piccolo).

artefatto: Un oggetto magico di incredibile potere. Alcuni incantesimi non funzionano quando hanno come bersaglio un artefatto.



... e attacca furtivamente un troll.

assordato: Incapace di sentire. Un personaggio assordato subisce una penalità di -4 alle prove di iniziativa, fallisce automaticamente le prove di Ascoltare e ha una probabilità del 20% di fallimento degli incantesimi quando lancia incantesimi con componenti verbali.

attaccare ai fianchi: Essere direttamente sull'altro lato di un nemico che è minacciato da un altro personaggio. Un attaccante che attacca ai fianchi ottiene un bonus di fiancheggiamento +2 ai tiri per colpire contro il difensore. Un ladro può compiere un attacco furtivo contro un difensore mentre lo sta attaccando ai fianchi.

attacco: Una qualsiasi delle numerose azioni tese a ferire, inabilitare o neutralizzare un avversario. Il risultato di un attacco è determinato da un tiro per colpire.

attacco di contatto: Un attacco in cui l'attaccante deve avere una connessione diretta con un avversario, ma non ha bisogno di penetrare l'armatura. Gli attacchi di contatto possono essere in mischia o a distanza. Il bonus di armatura, il bonus di scudo e il bonus di armatura naturale del bersaglio (compreso qualsiasi bonus di potenziamento a questi valori) non vengono applicati alla CA contro un attacco di contatto.

attacco di contatto a distanza: Un attacco di contatto effettuato a distanza, come contrapposto a un attacco di contatto in mischia. Vedi attacco di contatto.

attacco di contatto in mischia: Un attacco di contatto effettuato in mischia, come contrapposto a un attacco di contatto a distanza. Vedi attacco di contatto.

attacco a distanza: Qualsiasi attacco effettuato da una certa distanza con un'arma a distanza, come contrapposto a un attacco in mischia.

attacco in mischia: Un attacco fisico adatto al combattimento ravvicinato.

attacco mortale: Un incantesimo o una capacità speciale che uccide istantaneamente il bersaglio, come *dito della morte*. Né *rianimare morti*, né *reincarnazione* possono ridare vita a una creatura uccisa con un attacco mortale, ma possono *resurrezione* ed effetti molto più potenti.

attacco di opportunità: Un singolo attacco in mischia extra per round che un combattente può compiere quando un avversario entro la portata compie un'azione che provoca attacchi di opportunità. La copertura impedisce gli attacchi di opportunità.

attacco senz'armi: Un attacco in mischia portato senza l'impiego di armi.

aumento effettivo dei punti ferita: I punti ferita guadagnati per mezzo di aumenti temporanei del punteggio di Costituzione. Diversamente dai punti ferita temporanei, i punti ferita guadagnati in questo modo non vengono persi per primi e devono essere sottratti dai punti ferita attuali del personaggio nel momento in cui termina l'aumento di Costituzione.

azione: L'attività di un personaggio. Le azioni sono suddivise nelle seguenti categorie in base al tempo necessario per compierle (dal tempo maggiore al minore): azioni di round completo, azioni standard, azioni di movimento e azioni gratuite.

azione gratuita: Le azioni gratuite consumano una trascurabile quantità di tempo, e una o più di queste azioni possono essere portate a termine insieme con azioni di altro tipo.

azione di movimento: Un'azione che è equivalente al personaggio che si muove a velocità normale. Le azioni di movimento comprendono alzarsi dall'essere prono, estrarre o impugnare un'arma, aprire una porta, caricare una balestra leggera e muoversi alla propria velocità. In un tipico round, un personaggio può compiere un'azione di movimento e un'azione standard, oppure una seconda azione di movimento invece della sua azione standard.

azione di round completo: Le azioni di round completo consumano tutto lo sforzo di un personaggio durante un round. Il solo movimento possibile insieme con un'azione di round completo è un passo di 1,5 metri, che può essere fatto prima, dopo o durante l'azione. Alcune azioni di round completo (come specificato nelle loro descrizioni) non permettono neanche questo movimento. Quando si sfrutta un'azione di round completo per lanciare un incantesimo il cui tempo di lancio è 1 round, l'incantesimo non è completato fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore.

azione standard: Il più semplice tipo di azione. Le azioni standard più comuni comprendono compiere un attacco in mischia o a distanza, lanciare un incantesimo e usare un oggetto magico. In un tipico round, un personaggio può compiere un'azione standard e un'azione di movimento, ma non può compiere una seconda azione standard invece della sua azione di movimento.

barbaro (Bbr): Una classe formata da feroci combattenti che sfruttano la furia e l'istinto innati per sconfiggere i nemici.

barcollante: Che ha un ammontare di danni non letali pari ai punti ferita attuali. I personaggi barcollanti possono compiere solo un'azione di movimento o un'azione standard ogni round (ma non entrambe, né possono compiere azioni di round completo).

bardo (Brd): Una classe formata da intrattenitori la cui musica e poesia producono effetti magici.

bersaglio: Il ricevente designato di un attacco, un incantesimo, una capacità soprannaturale, una capacità straordinaria o un effetto magico. Se un incantesimo avente un bersaglio è lanciato con successo, il ricevente è detto anche il soggetto dell'incantesimo.

bonus: Un modificatore positivo a un tiro di dado. In molti casi, molteplici bonus derivanti dalla stessa fonte o dello stesso tipo attivi sullo stesso personaggio od oggetto non sono cumulativi; si applica solo il bonus più alto di quel tipo. I bonus che non sono di un tipo specifico si sommano sempre a tutti i bonus.

bonus di armatura: Un bonus alla Classe Armatura conferito dall'armatura o da un incantesimo o effetto magico che simula l'armatura. I bonus di armatura si sommano a tutti gli altri bonus alla Classe Armatura (anche ai bonus di armatura naturale) tranne che ad altri bonus di armatura. Un'armatura magica solitamente garantisce un bonus di potenziamento al bonus di armatura dell'armatura, che ha l'effetto di aumentare il bonus totale dell'armatura. Un bonus di armatura garantito da un incantesimo o da un oggetto magico di solito prende la forma di un invisibile campo di forza tangibile attorno al ricevente. Un bonus di armatura non si applica contro gli attacchi di contatto, ad eccezione dei bonus di armatura conferiti dagli effetti di forza (come per l'incantesimo *armatura magica*) che si applicano contro gli attacchi di contatto incorporei, come quello di un'ombra.

bonus di armatura naturale: Un bonus alla Classe Armatura risultante dalla pelle naturalmente dura di una creatura. I bonus di armatura naturale si sommano a tutti gli altri bonus alla Classe Armatura (anche ai bonus di armatura) tranne che ad altri bonus di armatura naturale. Alcuni effetti magici (come l'incantesimo *pelle coriacea*) garantiscono un bonus di potenziamento al bonus di armatura naturale già esistente della creatura, che ha l'effetto di aumentare il bonus totale di armatura naturale alla Classe Armatura. Il bonus di armatura naturale non si applica contro gli attacchi di contatto.

bonus di attacco base: Un bonus al tiro per colpire derivato dalla classe e dal livello del personaggio. I bonus di attacco base aumentano a ritmi diversi per differenti classi del personaggio. Un personaggio guadagna un secondo attacco quando il suo bonus di attacco base raggiunge +6, un terzo con un bonus di attacco base di +11 o superiore e un quarto con un bonus di attacco base di +16 o superiore. I bonus di attacco base ottenuti da classi diverse, come quando un personaggio è multiclasse, sono cumulativi.

bonus di attacco in mischia: Un modificatore applicato al tiro per colpire in mischia.

bonus di circostanza: Un bonus garantito grazie a specifici fattori di situazione favorevoli al successo del compito che si deve svolgere. I bonus di circostanza si sommano a tutti gli altri bonus, inclusi altri bonus di circostanza, a meno che non derivino essenzialmente dallo stesso beneficio. Per esempio, una lente d'ingrandimento fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Valutare che riguardano qualsiasi oggetto piccolo o particolarmente dettagliato, come una gemma. Se il personaggio ha un secondo strumento che a sua volta fornisce un bonus di circostanza grazie al miglioramento dell'acutezza visiva (come degli occhialini da gioielliere), i bonus di circostanza non si sommano.

bonus cognitivo: Un bonus cognitivo migliora la prestazione di una certa attività garantendo al personaggio una conoscenza quasi di previsione di ciò che potrebbe accadere. Molteplici bonus cognitivi sullo stesso personaggio od oggetto non sono cumulativi. Si applica solo il bonus cognitivo più alto.

bonus di competenza: Un bonus che migliora la prestazione di un personaggio in un compito particolare, come quello derivante dalla capacità bardica di ispirare competenza. Un tale bonus si può applicare ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità, alle prove di livello dell'incantatore o a qualsiasi altra prova a cui normalmente si applicherebbe un bonus relativo al livello o ai gradi di abilità. Non si applica alle prove di caratteristica, ai tiri per i danni, alle prove di iniziativa e agli altri tiri che non sono relativi al livello o ai gradi di abilità del personaggio. Molteplici bonus di competenza non sono cumulativi; si applica solo il bonus più alto.

bonus di deviazione: Un bonus alla CA garantito da un incantesimo o effetto magico che fa sì che gli attacchi vengano deviati in modo innocuo. I bonus di deviazione si sommano a tutti gli altri bonus alla CA tranne che agli altri bonus di deviazione. Un bonus di deviazione si applica anche contro gli attacchi di contatto.

bonus di fortuna: Un modificatore che rappresenta la buona sorte. Molteplici bonus di fortuna sullo stesso personaggio od oggetto non sono cumulativi. Si applica solo il bonus di fortuna più alto.

bonus intrinseco: Un bonus a un punteggio di caratteristica risultante da una potente magia, come un incantesimo *desiderio*. I bonus intrinseci non possono essere dissolti. Un personaggio è limitato a un bonus intrinseco totale di +5 a qualsiasi punteggio di caratteristica. Molteplici bonus intrinseci a un particolare punteggio di caratteristica non sono cumulativi, di conseguenza si applica solo il migliore.

bonus morale: Un bonus che rappresenta gli effetti di una maggiore speranza, coraggio e determinazione. Molteplici bonus morali sullo stesso personaggio non sono cumulativi. Si applica solo il bonus morale più alto. Le creature non intelligenti (le creature con un punteggio di Intelligenza di 0 o senza alcuna Intelligenza) non possono beneficiare dei bonus morali.

bonus di potenziamento: Un bonus che rappresenta un aumento della durezza e/o dell'efficacia di un'armatura o di un'armatura naturale, o l'efficacia di un'arma, oppure un bonus generico a un punteggio di caratteristica. Molteplici bonus di potenziamento sullo stesso oggetto (nel caso di armatura e armi), creatura (nel caso di armatura naturale) o punteggio di caratteristica non sono cumulativi. Si applica solo il bonus di potenziamento più alto. Dal momento che i bonus all'armatura o all'armatura naturale aumentano efficacemente il bonus dell'armatura o dell'armatura naturale alla CA, non si applicano contro gli attacchi di contatto.

bonus profano: Un bonus che deriva dal potere del male. Molteplici bonus profani sullo stesso personaggio od oggetto non sono cumulativi. Si applica solo il bonus profano più alto.

bonus razziale: Un bonus garantito dall'ambiente culturale in cui è stata cresciuta una creatura particolare o dalle peculiarità innate di quel tipo di creatura. Se la razza di una creatura cambia (per esempio, se muore e viene reincarnata), perde tutti i bonus razziali che aveva nella forma precedente.

bonus di resistenza: Un bonus ai tiri salvezza che fornisce una protezione extra contro le ferite. Molteplici bonus di resistenza sullo stesso personaggio od oggetto non sono cumulativi. Si applica solo il bonus di resistenza più alto.

bonus sacro: Un bonus derivante dal potere del bene. Molteplici bonus sacri sullo stesso personaggio od oggetto non sono cumulativi. Si applica solo il bonus sacro più alto.

bonus di schivare: Un bonus alla Classe Armatura (e talvolta ai tiri salvezza sui Riflessi) risultante dalla capacità fisica di evitare i colpi e altri effetti dannosi. I bonus di schivare non sono mai garantiti da incantesimi od oggetti magici. Qualsiasi situazione o effetto (tranne indossare un'armatura) che nega il bonus di Destrezza di un personaggio nega anche tutti i bonus di schivare che il personaggio potrebbe avere (ad esempio, il personaggio perde tutti i bonus di schivare alla CA quando è colto alla sprovvista). I bonus di schivare si sommano a tutti gli altri bonus alla CA, anche ad altri bonus di schivare. I bonus di schivare si applicano contro gli attacchi di contatto.

bonus di scudo: Un bonus alla Classe Armatura conferito da uno scudo o da un incantesimo o effetto magico che simula lo scudo. I bonus di scudo si sommano a tutti gli altri bonus alla CA tranne che ad altri bonus di scudo. Uno scudo magico solitamente garantisce un bonus di potenziamento al bonus di scudo dello scudo, che ha l'effetto di aumentare il bonus totale dello scudo. Un bonus di scudo garantito da un incantesimo o da un oggetto magico di solito prende la forma di un invisibile campo di forza tangibile che protegge il ricevente. Un bonus di scudo non si applica contro gli attacchi di contatto.

bonus ai tiri salvezza base: Un modificatore ai tiri salvezza derivato dalla classe e dal livello del personaggio. I bonus ai tiri salvezza base aumentano a ritmi diversi per differenti classi del personaggio. I bonus ai tiri salvezza base ottenuti da classi diverse, come quando un personaggio è multiclasse, sono cumulativi.

cambiare direzione a un incantesimo: Dirigere un effetto attivo di incantesimo verso un diverso bersaglio o bersagli. Cambiare direzione a un incantesimo è un'azione di movimento e non provoca un attacco di opportunità.

capacità magica (Mag): Una capacità speciale con effetti che assomigliano a quelli di un incantesimo. Nella maggior parte dei casi, una capacità magica funziona esattamente come l'incantesimo omonimo.

capacità naturale: Una capacità non magica, come cammina-

re, nuotare (per creature acquatiche) e volare (per creature dotate di ali).

capacità soprannaturale (Sop): Un potere magico che produce un effetto particolare, come contrapposta a una capacità naturale, straordinaria o magica. L'uso di una capacità soprannaturale generalmente non provoca attacchi di opportunità. Le capacità soprannaturali non sono soggette a dissoluzione, interruzione o resistenza agli incantesimi. Tuttavia, non funzionano in aree in cui la magia è soppressa o negata, come in un *campo anti-magia*.

capacità straordinaria (Str): Una capacità speciale non magica (come contrapposta a una capacità magica o soprannaturale).

caratteristica: Una delle sei qualità base del personaggio: Forza (For), Destrezza (Des), Costituzione (Cos), Intelligenza (Int), Saggezza (Sag) e Carisma (Car). Vedi punteggio di caratteristica.

Carisma (Car): La caratteristica che misura forza della personalità, capacità persuasiva, magnetismo personale, capacità di comandare e attrazione fisica di un personaggio.

chierico (Chr): Una classe formata da personaggi che lanciano incantesimi divini e dimostrano anche notevoli capacità in combattimento.

classe: Vedi classe del personaggio.

Classe Armatura (CA): Un numero che rappresenta la capacità di una creatura di evitare di essere colpita in combattimento. Il tiro per colpire di un avversario deve essere pari o superiore alla Classe Armatura della creatura bersaglio per colpirla. Classe Armatura = 10 + tutti i modificatori applicabili (generalmente bonus di armatura, bonus di scudo, modificatore di Destrezza e modificatore di taglia).

Classe Difficoltà (CD): Il numero che un giocatore deve raggiungere o superare perché una prova o un tiro salvezza siano effettuati con successo. Le Classi Difficoltà diverse da quelle date in descrizioni specifiche di incantesimi od oggetti sono determinate dal DM usando le regole delle abilità come linea guida.

classe del personaggio: Uno degli undici tipi di personaggi giocanti: barbaro, bardo, chierico, druido, guerriero, ladro, mago, monaco, paladino, ranger e stregone. La classe definisce le doti predominanti e la funzione generale di un personaggio all'interno di un gruppo di avventurieri. La classe del personaggio può anche riferirsi alla classe di un personaggio non giocante o a una classe di prestigio (vedi la *Guida del* DUNGEON MASTER).

Colossale: Una creatura Colossale di solito è alta o lunga 19,2 metri o più e pesa 125.000 kg o più.

colpire: Effettuare con successo un tiro per colpire.

colpo automatico: Un attacco che colpisce indipendentemente dalla CA del bersaglio. I colpi automatici si verificano con un tiro per colpire di 20 naturale o come risultato di certi incantesimi. Un tiro per colpire di 20 naturale è anche una minaccia (un possibile colpo critico).

colpo critico (crit): Un colpo che ferisce una zona vitale e di conseguenza infligge danni raddoppiati o più. Per mettere a segno un colpo critico, un attaccante deve prima mettere a segno una minaccia (di solito un 20 naturale su un tiro per colpire) e poi effettuare con successo un tiro per il critico (semplicemente un altro tiro per colpire). I danni da colpo critico sono generalmente danni raddoppiati, che significa tirare due volte per i danni, proprio come se l'attaccante avesse in realtà colpito il difensore due volte. (Qualsiasi dado extra per i danni, come da un attacco furtivo di un ladro, non viene tirato più volte, ma viene sommato al totale alla fine del calcolo).

colpo di grazia: Un'azione di round completo che permette a un attaccante di tentare un colpo mortale contro un avversario indifeso. Un colpo di grazia può essere inferto con un'arma da mischia, oppure con un arco o una balestra se l'attaccante è adiacente all'avversario. Un attaccante che infligge un colpo di grazia automaticamente mette a segno un colpo critico, dopodiché il difensore deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + danni inflitti) o morire. I ladri guadagnano anche i loro danni da attacco furtivo extra per questo attacco. Infliggere un colpo di grazia provoca attacchi di opportunità da parte di nemici che minacciano. Un colpo di grazia non è possibile contro una creatura immune ai colpi critici.

colpo senz'armi: Un colpo effettuato con successo, che solitamente infligge danni non letali, da un personaggio che attacca senz'armi. I monaci possono infliggere danni letali con un colpo senz'armi, ma gli altri infliggono danni non letali.

colto alla sprovvista: Particolarmente vulnerabile agli attacchi all'inizio di una battaglia. I personaggi sono colti alla sprovvista fino ai loro primi turni nel ciclo dell'iniziativa. Le creature colte alla sprovvista perdono il loro bonus di Destrezza alla CA (se posseduto) e non possono compiere attacchi di opportunità.

comandare non morti: La capacità soprannaturale dei chierici malvagi e di alcuni chierici neutrali di controllare creature non morte incanalando energia negativa.

comune: Normale, diffuso o quotidiano. Usato anche come sinonimo di "non magico".

concentrarsi su un incantesimo: Concentrarsi per mantenere attivo un effetto di incantesimo. Concentrarsi su un incantesimo è un'azione standard e provoca un attacco di opportunità.

***confuso*:** Disorientato e incapace di determinare una serie di azioni in conseguenza a un incantesimo o a un effetto magico. Le azioni di un personaggio *confuso* sono stabilite tirando un d% all'inizio del suo turno: 01-10, attacca l'incantatore con armi da mischia o a distanza (o si avvicina all'incantatore se non è possibile attaccarlo); 11-20, agisce normalmente; 21-50, non fa nulla se non mormorare in modo incoerente; 51-70, fugge lontano dall'incantatore alla massima velocità possibile; 71-100, attacca la creatura più vicina (a questo scopo, un famiglio viene considerato parte del soggetto stesso). Un personaggio *confuso* che non può compiere l'azione indicata non fa altro che mormorare in modo incoerente. Gli attaccanti non ottengono alcun vantaggio speciale quando attaccano un personaggio *confuso*. Qualsiasi creatura *confusa* che venga attaccata attacca automaticamente chi la sta attaccando nel suo turno successivo, qualora sia ancora *confusa* quando inizia il suo turno. Un personaggio *confuso* non compie attacchi di opportunità contro creature che non stiano già attaccando (sia a causa della loro azione più recente o perché sono state appena attaccate).

conteggio dell'iniziativa: Il risultato di una prova di iniziativa, espresso come un numero che indica quando arriva il turno del personaggio.

copertura: Qualsiasi barriera tra un attaccante e un difensore. Una tale barriera può essere un oggetto, una creatura o una forza magica. La copertura garantisce al difensore un bonus alla CA.

copertura totale: Gli attacchi contro un bersaglio con copertura totale falliscono automaticamente. La copertura totale blocca la linea di visuale e la linea di effetto. Vedi copertura.

Costituzione (Cos): La caratteristica che rappresenta la salute e la forza vitale di un personaggio.

creatura: Un essere vivente o altrimenti attivo, non un oggetto. I termini "creatura" e "personaggio" sono talvolta usati in modo intercambiabile.

Dado/Dadi Vita (DV): Al singolare è un dado tirato per generare i punti ferita di una creatura. Al plurale è una misura del potere relativo che è sinonimo del livello del personaggio per incantesimi, oggetti magici ed effetti magici che hanno effetto su un certo numero di Dadi Vita di creature.

danni: Una diminuzione dei punti ferita, di un punteggio di caratteristica o di un altro aspetto del personaggio causata da ferimento, infermità o effetto magico. Le tre principali categorie di danni sono danni letali, danni non letali e danni alle caratteristiche. Inoltre, dove è rilevante, il tipo di danni che un attacco infligge è specificato, dal momento che le capacità naturali, gli oggetti magici o gli effetti di incantesimo possono garantire immunità a certi tipi di danni. I tipi di danni comprendono i danni da arma (suddivisi in contundenti, taglienti e perforanti) e danni da energia (positiva, negativa, da acido, freddo, elettricità, fuoco e sonori). I modificatori ai tiri per i danni in mischia si applicano a entrambe le sottocategorie di danni da arma (da mischia e senz'armi). Alcuni modificatori si applicano sia ai danni da arma che ai danni da incantesimo, ma solo se specificato. I danni vengono sottratti da qualsiasi attributo del personaggio sia stato ferito: danni letali e non letali dai punti ferita attuali, e i danni alle caratteristiche dal punteggio di caratteristica relativo). I danni guariscono col tempo naturalmente, ma possono anche essere negati interamente o parzialmente con magia curativa.

danni alle caratteristiche: Una perdita temporanea di 1 o più punti ai punteggi delle caratteristiche. I punti persi si ripristinano a un ritmo di 1 punto al giorno, a meno che non sia indicato diversamente dalla condizione che infligge i danni. Un personaggio con Forza 0 cade a terra ed è indifeso. Un personaggio con Destrezza 0 è paralizzato. Un personaggio con Costituzione 0 è morto. Un personaggio con Intelligenza, Saggezza o Carisma 0 è privo di sensi.

danni continuati: I danni da un singolo attacco che continua ad infliggere danni ogni round senza il bisogno di tiri per colpire addizionali.

danni da energia: Danni causati da uno dei cinque tipi di energia (senza contare energia positiva e negativa): acido, elettricità, freddo, fuoco e sonoro.

danni da forza: Un tipo speciale di danni inflitti da effetti di forza, come un incantesimo *dardo incantato*. Un effetto di forza può colpire le creature incorporee senza la normale probabilità di mancare il bersaglio associata all'incorporeità.

danni letali: I danni che riducono i punti ferita di una creatura.

danni massicci: Almeno 50 danni risultanti da un singolo attacco.

danni non letali: Danni solitamente derivanti da un attacco senz'armi, da un attacco armato inflitto con l'intento di rendere debilitati, da una marcia forzata o da una condizione particolarmente debilitante come un intenso calore o l'inedia.

danni di scacciare: Il numero di Dadi Vita di non morti che vengono scacciati o intimoriti con una particolare prova di scacciare. Danni di scacciare = 2d6 + livello del chierico + modificatore di Carisma.

Destrezza (Des): La caratteristica che misura coordinazione occhio-mano, agilità, riflessi ed equilibrio di un personaggio.

diminuzione di caratteristica: Una diminuzione in un punteggio di caratteristica che finisce quando termina la condizione che la provoca.

dirigere un incantesimo: Dirigere l'effetto attivo di un incantesimo contro uno specifico bersaglio (o bersagli). Dirigere un incantesimo è un'azione di movimento e non provoca attacchi di opportunità.

dissolvere: Nega, sopprime o rimuove uno o più incantesimi o altri effetti presenti su una creatura, un oggetto o un'area. Dissolvere di solito si riferisce a un incantesimo *dissolvi magie*, anche se sono possibili altre forme di dissoluzione. Certi incantesimi non possono essere dissolti, come indicato nelle singole descrizioni degli incantesimi.

dissolvere scacciare: Incanalare energia negativa per negare un tentativo di scacciare non morti effettuato con successo da parte di un chierico buono o di un paladino.

dominio: Un potere concesso e un gruppo di nove incantesimi divini (ognuno dal 1° al 9° livello) accomunati da un particolare concetto e associati con una o più divinità. I domini a disposizione sono: Acqua, Animale, Aria, Bene, Caos, Conoscenza, Distruzione, Fortuna, Forza, Fuoco, Guarigione, Guerra, Inganno, Legge, Magia, Male, Morte, Protezione, Sole, Terra, Vegetale e Viaggio.

druido (Drd): Una classe formata da personaggi che traggono energia dal mondo naturale per lanciare incantesimi divini e ottenere poteri magici speciali.

Dungeon Master (DM): Il giocatore che dà vita ai personaggi non giocanti, crea l'ambientazione della storia per gli altri giocatori e serve come arbitro nelle discussioni.

durezza: Una misura della capacità di un oggetto di resistere ai danni. Solo i danni in eccesso rispetto alla durezza dell'oggetto sono realmente sottratti dai punti ferita dell'oggetto nel caso di un attacco riuscito.

effetto di paura: Qualsiasi incantesimo o effetto magico che fa sì che la vittima diventi scossa, spaventata o in preda al panico, oppure che subisca qualche altro effetto basato sulla paura definito nella descrizione dell'incantesimo specifico o dell'oggetto in questione.

electrum: Una lega di oro e argento ottenuta naturalmente.

energia negativa: Un'energia nera crepitante che ha origine sul Piano dell'Energia Negativa. In generale, l'energia negativa cura le creature non morte e ferisce i viventi.

energia positiva: Un'energia bianca luminosa che ha origine sul Piano dell'Energia Positiva. In generale, l'energia positiva cura gli esseri viventi e ferisce le creature non morte.

Enorme: Una creatura Enorme di solito è alta o lunga tra 4,8 metri e i 9,6 metri e pesa tra i 2.000 e i 16.000 kg.

esausto: Stanco al punto di un significativo indebolimento. Un personaggio esausto si muove alla metà della velocità normale e subisce una penalità di –6 a Forza e Destrezza. Dopo 1 ora di riposo completo, un personaggio esausto diventa affaticato. Un personaggio affaticato diventa esausto facendo qualcos'altro che normalmente causerebbe affaticamento.

etereo: Sul Piano Etereo. Una creatura eterea è invisibile e intangibile per le creature sul Piano Materiale, ma visibile e corporea per le creature sul Piano Etereo. Come tale, questa creatura è in grado di muoversi attraverso gli oggetti solidi sul Piano Materiale e in qualsiasi direzione (anche verso l'alto o il basso), sebbene il movimento sia a velocità dimezzata. Gli esseri eterei possono vedere e sentire cosa sta accadendo nella stessa area del Piano Materiale a una distanza di 18 metri, ma tutto appare grigiastro e incorporeo. Gli effetti di forza che hanno origine sul Piano Materiale possono avere effetto su oggetti e creature che sono eterei, ma non il contrario.

extraplanare: Nativo di un piano di esistenza diverso dal piano su cui si trova una creatura. Sul Piano Materiale, un esterno è una creatura extraplanare. Sul piano d'origine di un esterno, una creatura nativa del Piano Materiale è considerata extraplanare.

fallimento automatico: Un attacco che manca il bersaglio indipendentemente dalla sua CA. I fallimenti automatici si verificano con un tiro per colpire di 1 naturale.

fallimento incantesimi arcani: La probabilità che un incantesimo fallisca e sia lanciato senza effetto poiché la capacità dell'incantatore di usare una componente somatica è stata ostacolata dall'armatura. I bardi possono ignorare la probabilità di fallimento incantesimi arcani per l'armatura leggera quando lanciano incantesimi da bardo.

fallimento dell'incantesimo: La probabilità che un incantesimo fallisca e sia sprecato quando lanciato in condizioni meno che ideali; quando un incantesimo viene lanciato senza effetto.

fallire: Non ottenere un risultato di successo per una prova, un tiro salvezza o un'altra determinazione che prevede un tiro di dado.

fine del round: Il momento durante un round di combattimento in cui tutti i partecipanti hanno completato tutte le loro azioni consentite. La fine del round si verifica quando nessun altro di quanti sono coinvolti nel combattimento ha un'azione in sospeso per quel round.

Forza (For): La caratteristica che misura la capacità muscolare e la prestanza fisica di un personaggio.

frastornato: Incapace di agire normalmente. Un personaggio frastornato non può compiere azioni ma non ha penalità alla CA.

frenato: Impedito nel riuscire in un ulteriore movimento da una forza applicata, come il vento. Le creature frenate sul terreno semplicemente si fermano. Le creature volanti frenate tornano indietro a una distanza specificata nella descrizione dell'effetto in questione.

grado di abilità: Un numero che indica l'addestramento o l'esperienza di un personaggio in una certa abilità. Il grado di abilità è incorporato nel modificatore di abilità, che a sua volta migliora le probabilità di successo delle prove di abilità con quella abilità.

Grande: Una creatura Grande di solito è alta o lunga tra i 2,4 metri e i 4,8 metri e pesa tra i 250 e i 2.000 kg.

griglia di battaglia: Una superficie di gioco suddivisa in quadretti da 2,5 cm, che viene utilizzata per seguire gli spostamenti delle creature e dei personaggi (rappresentati da figurine in miniatura) durante il combattimento e in altre situazioni tattiche.

gruppo di avventurieri: Un gruppo di personaggi che vanno insieme all'avventura. Un gruppo di avventurieri è composto da personaggi giocanti più qualsiasi seguace, famiglio, compagno animale, associato, gregario e mercenario che possano avere.

guerriero (Grr): Una classe formata da personaggi che hanno eccezionali capacità in combattimento e impareggiabili doti con le armi.

immobilizzato: Tenuto immobile (ma non indifeso) in una lotta.

impegnato: Che minaccia o che è minacciato da un nemico. (I personaggi privi di sensi o altrimenti immobilizzati non sono considerati impegnati a meno che non siano realmente attaccati.)

in lotta: Impegnato a combattere in una lotta corpo a corpo con uno o più attaccanti. Un personaggio in lotta può compiere solo un numero limitato di azioni. I personaggi in lotta non minacciano alcun quadretto e perdono qualsiasi bonus di destrezza alla CA (se ne hanno) contro gli avversari con cui non stanno lottando. Per le creature, lottare può anche significare intrappolare gli avversari in molti altri modi (in una fauce dentata, sotto una zampa Enorme e così via).

in preda al panico: Una creatura in preda al panico deve lasciar cadere qualsiasi cosa tenga in mano e fuggire a massima velocità dalla fonte della sua paura, così come da qualsiasi altro pericolo incontri, lungo un percorso casuale. Non può compiere nessun'altra azione. In più, la creatura subisce una penalità di –2 ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica. Se messa con le spalle al muro, una creatura in preda al panico è tremante e non attacca, di solito sfruttando l'azione di difesa totale in combattimento. Una

creatura in preda al panico può usare le capacità speciali, compresi gli incantesimi, per fuggire; infatti, la creatura deve usare tali mezzi se rappresentano l'unico modo per fuggire,

inabile: Con esattamente 0 punti ferita, o con punti ferita negativi ma stabile e cosciente. Un personaggio inabile può compiere una singola azione di movimento o azione standard ogni round (ma non entrambe, né può compiere azioni di round completo). Si muove a velocità dimezzata. Compiendo azioni di movimento non rischia ulteriori ferimenti, ma compiere qualsiasi azione standard (o qualsiasi altra azione che il DM giudica estenuante, comprese alcune azioni gratuite come lanciare un incantesimo rapido) infligge 1 danno dopo il completamento dell'atto. A meno che l'azione non abbia aumentato i punti ferita del personaggio, questi ora ha punti ferita negativi ed è morente.

incantatore: Un personaggio in grado di lanciare incantesimi.

incantesimi arcani: Gli incantesimi arcani coinvolgono la manipolazione diretta di energie mistiche. Bardi, stregoni e maghi lanciano incantesimi arcani.

incantesimi *curare*: Qualsiasi incantesimo con la parola "cura" nel nome, come *cura ferite minori*, *cura ferite leggere* o *cura ferite critiche di massa*.

incantesimi divini: Incantesimi di origine religiosa resi potenti dalla fede o dalla divinità. Chierici, druidi, paladini e ranger lanciano incantesimi divini.

incantesimi *infliggere*: Qualsiasi incantesimo con la parola "infliggi" nel nome, come *infliggi ferite leggere*, *infliggi ferite moderate* o *infliggi ferite critiche di massa*.

incantesimo: Un effetto magico univoco. Le due principali categorie di incantesimi sono arcano e divino. Chierici, druidi, paladini e ranger lanciano incantesimi divini, mentre maghi, stregoni e bardi lanciano incantesimi arcani. Gli incantesimi sono ulteriormente raggruppati in otto scuole di magia.

incantesimo conosciuto: Un incantesimo che un incantatore arcano ha imparato e che può preparare. Per i maghi, conoscere un incantesimo significa averlo nel proprio libro degli incantesimi. Per stregoni e bardi, conoscere un incantesimo significa averlo selezionato al momento della acquisizione di nuovi incantesimi come beneficio dell'avanzamento di livello.

incantesimo a contatto: Un incantesimo che trasmette il suo effetto quando l'incantatore tocca una creatura o un oggetto bersaglio. Gli incantesimi a contatto sono trasmessi a bersagli non consenzienti con attacchi di contatto.

incantesimo di dominio: Un incantesimo divino appartenente a un dominio. Ogni dominio offre un incantesimo di ogni livello di incantesimo. In aggiunta al loro normale complemento di incantesimi quotidiano, i chierici possono lanciare un incantesimo di dominio al giorno per ogni livello di incantesimo che i loro livelli dell'incantatore permettono. Questo incantesimo può essere da entrambi i loro domini. Gli incantesimi di dominio non possono essere scambiati per incantesimi *curare* o *infliggere*.

incantesimo di livello 0: Un incantesimo del livello più basso possibile. Gli incantatori arcani spesso chiamano i loro incantesimi di livello 0 "trucchetti" e gli incantatori divini spesso li chiamano "orazioni".

incorporeo: Che non ha un corpo fisico. Le creature incorporee sono immuni a tutte le forme di attacco non magico. Possono essere ferite solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori, da incantesimi, da effetti magici o da effetti soprannaturali. Tuttavia, anche quando sono colpite da incantesimi, effetti magici o armi magiche, hanno una probabilità del 50% di ignorare i danni da una fonte corporea. In aggiunta, i ladri non possono usare gli attacchi furtivi contro gli esseri incorporei, dal momento che tali avversari non hanno zone vitali da colpire. Una creatura incorporea non ha bonus di armatura né di armatura naturale (o perde qualsiasi bonus di armatura o armatura naturale che potrebbe avere quando corporeo), ma ottiene un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma o a +1, quale dei due sia maggiore. Queste creature possono muoversi in qualsiasi direzione e anche passare attraverso oggetti solidi a piacimento, ma non attraverso gli effetti di forza. Quindi, i loro attacchi negano i bonus forniti dall'armatura naturale, dall'armatura e dagli scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza (come *armatura magica*) funzionano normalmente contro di loro. Le creature incorporee non hanno peso, non lasciano impronte, non hanno odore, e non fanno alcun rumore, quindi non possono essere sentite con una prova di Ascoltare a meno che non lo vogliano. Le creature incorporee non possono cadere né subire danni da caduta.

incremento di gittata: Ogni incremento di gittata pieno della distanza tra un attaccante che usa un'arma a distanza e un bersaglio fornisce all'attaccante una penalità cumulativa di –2 al tiro per colpire a distanza. Le armi da lancio hanno una gittata massima di cinque incrementi di gittata. Le armi da tiro hanno una gittata massima di dieci incrementi di gittata.

indifeso: Paralizzato, legato, *bloccato*, addormentato, privo di sensi o in altro modo completamente alla mercé di un avversario. Si considera che un bersaglio indifeso abbia Destrezza 0 (modificatore di –5). Gli attacchi in mischia contro un bersaglio indifeso ottengono un bonus di +4. Un attaccante può usare un colpo di grazia contro un bersaglio indifeso.

infermo: Leggermente malato. Un personaggio infermo subisce una penalità di –2 a tutti i tiri per colpire, tiri per i danni da arma, tiri salvezza, prove di abilità e di caratteristica.

infliggere danni: Provocare danni a un bersaglio con un attacco effettuato con successo. Quanti danni si infliggono sono solitamente espressi in termini di dadi (per esempio, 2d6+4) e possono avere anche un modificatore di circostanza. Ciò nonostante, i danni inflitti da un'arma o da un incantesimo non eguagliano necessariamente i danni subiti dal bersaglio, poiché questi può avere speciali difese che negano interamente o parzialmente i danni.

iniziativa: Un sistema per determinare l'ordine delle azioni in una battaglia. Prima del primo round di combattimento, ogni combattente effettua una singola prova di iniziativa. Ogni round, i partecipanti agiscono in ordine dal risultato dell'iniziativa più alto al più basso.

Intelligenza (Int): La caratteristica che determina quanto bene impari e ragioni un personaggio.

intervallo di minaccia: Tutti i risultati naturali di tiri di dado che costituiscono una minaccia quando effettuati per un tiro per colpire. Per molte armi, l'intervallo di minaccia è 20, ma alcune hanno un intervallo di minaccia di 19-20 o 18-20. Qualsiasi tiro per colpire che non risulti in un colpo non è una minaccia, che sia o meno compreso nell'intervallo di minaccia dell'arma.

intimorire non morti: Una capacità soprannaturale di rendere tremanti i non morti incanalando energia negativa.

intralciato: Intrappolato. L'essere intralciati ostacola il movimento, ma non lo impedisce completamente a meno che i legami non siano ancorati a un oggetto immobile o vincolati da una forza opposta. Una creatura intralciata si muove a velocità dimezzata, non può correre o caricare e subisce una penalità di –2 ai tiri per colpire e una penalità di –4 al suo effettivo punteggio di Destrezza. Un personaggio intralciato che tenti di lanciare un incantesimo deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo) o perdere l'incantesimo.

invisibile: Non individuabile visivamente. Le creature invisibili ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire contro gli avversari dotati di vista e ignorano i bonus di Destrezza alla CA dei loro avversari (se ne hanno). (L'invisibilità non ha alcun effetto contro le creature accecate o in altro modo prive di vista.) La posizione di una creatura invisibile non può essere determinata con metodi visivi. Essa ha occultamento totale; anche se intuisce correttamente la posizione della creatura invisibile, un attaccante ha una probabilità del 50% di mancare il bersaglio in combattimento.

Una creatura invisibile ottiene un bonus di +40 alle prove di Nascondersi se rimane immobile, o un bonus di +20 se si muove. Individuare il quadretto occupato da una creatura invisibile richiede una prova di Osservare (CD 40 se la creatura è immobile, CD 20 se la creatura si è mossa durante l'ultimo turno), modificata dai fattori appropriati (come una penalità di armatura alla prova o una penalità per il movimento).

lanciare un incantesimo: Attivare l'energia magica o divina di un incantesimo per mezzo di parole, gesti, focus e/o materiali speciali. Lanciare incantesimi richiede una concentrazione ininterrotta dell'incantatore durante il tempo di lancio richiesto. L'interruzione obbliga l'incantatore ad effettuare con successo una prova di Concentrazione o perdere l'incantesimo. Lanciare incantesimi con successo scatena l'effetto o gli effetti elencati dell'incantesimo.

lancio spontaneo: La capacità speciale di un chierico di rinun-

ciare a un incantesimo preparato (ma non di dominio) per guadagnarne un incantesimo *curare* o *infliggere* di livello uguale o inferiore, o la capacità di un druido di rinunciare a un incantesimo preparato per guadagnarne un incantesimo *evoca alleato naturale* di livello uguale o inferiore, Dal momento che la sostituzione degli incantesimi avviene sul momento, il chierico non ha bisogno di preparare in anticipo l'incantesimo *curare* o *infliggere*, né il druido di preparare in anticipo l'incantesimo *evoca alleato naturale*.

ladro (Ldr): Una classe formata da personaggi che principalmente fanno affidamento sulla furtività piuttosto che sulla forza bruta o sulle capacità magiche.

linea di effetto: La linea di effetto mostra se un effetto (come un'esplosione) può raggiungere una creatura. La linea di effetto è come la linea di visuale, ma la linea di effetto ignora le restrizioni sulle capacità visive. Ad esempio, per l'esplosione di una *palla di fuoco* non interessa se una creatura è invisibile o nascosta nell'oscurità.

linea di visuale: Due creature possono vedersi l'una con l'altra se hanno tra di loro una linea di visuale. Per determinare la linea di visuale, tracciare una linea immaginaria tra lo spazio del personaggio e quello del bersaglio. Se questa linea è continua (non bloccata), allora il personaggio ha una linea di visuale con il bersaglio (che a sua volta ha una linea di visuale con il personaggio). La linea è continua se non vi sono intersezioni né tocca quadretti che bloccano la linea di visuale. Se il personaggio non riesce a vedere il bersaglio (ad esempio, se il personaggio è accecato o il bersaglio è invisibile), non può avere una linea di visuale con il bersaglio anche se è possibile tracciare una linea continua tra lo spazio del personaggio e quello del bersaglio.

livello: Una misura dell'avanzamento o del potere applicata a numerose aree del gioco. Vedi livello dell'incantatore, livello del personaggio, livello di classe e livello dell'incantesimo.

livello di classe: Il livello di un personaggio in una singola classe. I privilegi di classe di solito dipendono dal livello di classe piuttosto che dal livello del personaggio.

livello dell'incantatore: Una misura del potere con cui un incantatore lancia un incantesimo. Solitamente, il livello dell'incantatore di un incantesimo è il livello di classe dell'incantatore.

livello dell'incantesimo: Un numero compreso tra 0 e 9 che indica il potere generale di un incantesimo.

livello negativo: Una perdita di energia vitale risultante da risucchio di energia, incantesimi, oggetti magici o effetti magici. Per ogni livello negativo guadagnato, una creatura subisce una penalità di -1 a tutte le prove di abilità, le prove di caratteristica, i tiri per colpire e i tiri salvezza, perde 5 punti ferita e subisce una penalità di –1 al livello effettivo. (Che significa che ogni volta che il livello della creatura viene usato in un tiro di dado o in un calcolo, bisogna ridurre il suo valore di 1 per ogni livello negativo.) Inoltre, un incantatore perde un incantesimo o uno slot incantesimo dal più alto livello di incantesimo lanciabile. Se due o più incantesimi soddisfano questo criterio, l'incantatore decide quale diventa inaccessibile. L'incantesimo perso diventa di nuovo disponibile non appena viene rimosso il livello negativo, purché l'incantatore sia in grado di usarlo in quel momento. I livelli negativi rimangono per 24 ore dopo l'acquisizione o fino a che non vengono rimossi. Dopo quel periodo, il livello negativo sparisce, ma la creatura soggetta deve tentare un tiro salvezza sulla Tempra (CD = 10 + 1/2 dei DV dell'attaccante + il modificatore di Carisma dell'attaccante) per determinare se c'è un effetto permanente. Se il tiro salvezza è effettuato con successo, non c'è danno per il personaggio. Diversamente, il livello del personaggio della creatura scende di uno e tutti i benefici acquisiti con quel livello vengono persi. La creatura soggetta deve effettuare un tiro salvezza separato per ogni livello negativo posseduto.

livello del personaggio: Il livello totale di un personaggio. Per un personaggio a classe singola, il livello di classe e il livello del personaggio sono la stessa cosa.

mago (Mag): Una classe formata da personaggi istruiti nelle arti arcane.

mano secondaria: La mano più debole o meno abile di un personaggio (di solito la sinistra). Un attacco effettuato con la mano secondaria subisce una penalità di –4 al tiro per colpire. In aggiunta, solo metà del bonus di Forza del personaggio può essere aggiunto ai danni inflitti con un'arma tenuta con la mano secondaria.

Mastodontico: Una creatura Mastodontica generalmente è alta o lunga tra i 9,6 metri e i 19,2 metri e pesa tra i 16.000 e i 125.000 kg.

Medio: Una creatura Media di solito è alta o lunga tra gli 1,2 metri e i 2,4 metri e pesa tra i 30 e i 250 kg.

minaccia: Un possibile colpo critico.

minacciare: Essere in grado di attaccare in mischia senza muoversi dal proprio spazio attuale. Le creature solitamente minacciano tutti i quadretti entro la loro portata naturale, anche quando non è il loro turno di compiere un'azione. Per una creatura Media o Piccola questo di solito include tutti i quadretti adiacenti al proprio spazio. Le creature più grandi minacciano più quadretti, mentre quelle più piccole possono minacciare solo il loro quadretto.

miniatura: La rappresentazione fisica di una creatura o di un personaggio sulla griglia di battaglia; una miniatura tridimensionale.

Minuscolo: Una creatura Minuscola solitamente è alta o lunga tra i 30 e i 60 cm e pesa tra gli 0,5 e i 4 kg.

Minuto: Una creatura Minuta generalmente è alta o lunga tra i 15 e i 30 cm e pesa tra i 62,5 e i 500 grammi .

mischia: Il combattimento in mischia consiste in colpi fisici scambiati tra avversari abbastanza vicini da minacciare lo spazio l'uno dell'altro, come contrapposto al combattimento a distanza.

modificatore: Qualsiasi bonus o penalità che si applica a un tiro di dado. Un modificatore positivo è un bonus e un modificatore negativo è una penalità. I modificatori derivanti dalla stessa fonte non si sommano, e i modificatori con specifici descrittori solitamente non si sommano con altri dello stesso tipo. Se è presente più di un modificatore di un certo tipo, si applica solo il bonus migliore o la penalità peggiore in quel raggruppamento. I bonus o le penalità che non hanno descrittori si sommano con quelli che ne hanno.

modificatore di abilità: Il bonus o la penalità associati a una particolare abilità. Modificatore di abilità = grado dell'abilità + modificatore di caratteristica + modificatori vari. (I modificatori vari includono i bonus razziali, la penalità di armatura alla prova, i modificatori di circostanza ecc.) I modificatori di abilità si applicano alle prove di abilità per le azioni del personaggio che fanno uso dell'abilità corrispondente.

modificatore di caratteristica: Il bonus o la penalità associati a un particolare punteggio di caratteristica. I modificatori di caratteristica si applicano ai tiri di dado per le azioni del personaggio che riguardano le caratteristiche corrispondenti.

modificatore di iniziativa: Un bonus o una penalità alle prove di iniziativa.

modificatore di taglia: Il bonus o la penalità derivante dalla categoria di taglia di una creatura. Modificatori di taglia di diversi tipi si applicano alla Classe Armatura, ai tiri per colpire, alle prove di Nascondersi, alle prove di lottare e a varie altre prove.

monaco (Mnc): Una classe formata da personaggi che sono maestri nelle arti marziali e hanno un certo numero di poteri esotici.

moneta d'argento (ma): La forma più diffusa di valuta tra i popolani. Dieci monete d'argento sono equivalenti a 1 moneta d'oro.

moneta d'oro (mo): La principale unità di valuta usata dagli avventurieri.

moneta di platino (mp): Una forma di valuta non comunemente in circolazione, ma che talvolta viene trovata come tesoro. Una moneta di platino equivale a 10 monete d'oro.

moneta di rame (mr): La forma di valuta più diffusa tra mendicanti e braccianti.

morente: Prossimo alla morte e privo di sensi. Un personaggio morente ha da –1 a –9 punti ferita attuali, non può compiere azioni ed è privo di sensi. Ad ogni round nel suo turno, un personaggio morente tira un d% per vedere se diventa stabile. Ha una probabilità del 10% di diventare stabile. Se non lo diventa, perde 1 punto ferita. Se un personaggio morente raggiunge i –10 punti ferita, è morto.

morto: Una creatura muore quando i suoi punti ferita scendono a -10 o meno. Un personaggio muore anche quando la sua Costituzione scende a 0, e certi incantesimi o effetti (come fallire un tiro salvezza sulla Tempra contro danni massicci) possono anche uccidere un personaggio sul colpo. La morte spinge l'anima della vittima a lasciare il corpo e a viaggiare verso un Piano Esterno. I personaggi morti non possono beneficiare di guarigione normale o magica, ma possono essere riportati in vita con la magia. Un corpo morto subisce un normale decadimento a meno che non sia conservato magicamente, ma la magia che riporta in vita un personaggio morto ripristina anche il suo corpo in piena salute oppure alle sue condizioni al momento della morte (a seconda dell'incantesimo o del congegno).

naturale: Un risultato naturale a un tiro o a una prova è il numero reale che appare sul dado, non il risultato modificato ottenuto sommando bonus o sottraendo penalità.

nauseato: Che soffre di disturbi allo stomaco. Le creature nauseate non sono in grado di attaccare, lanciare incantesimi, concentrarsi sugli incantesimi o fare qualsiasi altra cosa che richieda attenzione. La sola azione che un tale personaggio può compiere è una singola azione di movimento per turno, più le azioni gratuite (tranne che lanciare incantesimi rapidi).

negare: Invalidare, impedire o mettere fine a un effetto in relazione a una determinata area o bersaglio.

nemico: Una creatura ostile nei confronti del personaggio.

non addestrato: Che non dispone di alcun grado in una abilità. Molte abilità possono essere usate senza addestramento, effettuando con successo una prova di abilità con 0 gradi e includendo tutti gli altri modificatori come di norma. Altre abilità possono essere utilizzate solo da personaggi che sono addestrati in quella abilità.

non intelligente: Mancante di un punteggio di Intelligenza. Gli incantesimi di influenza mentale non hanno effetto sulle creature non intelligenti, né quest'ultime possono beneficiare di bonus morali.

occultamento: Qualcosa che impedisce a un attaccante di vedere chiaramente il suo bersaglio. L'occultamento crea una probabilità che un attacco altrimenti effettuato con successo fallisca (una probabilità di mancare il bersaglio).

occultamento totale: Gli attacchi contro un bersaglio con occultamento totale hanno una probabilità del 50% di mancare il bersaglio. L'occultamento totale blocca la linea di visuale. Vedi occultamento.

oggetto attivato ad uso: Un oggetto magico che si attiva con un uso tipico per un normale oggetto di questo tipo. Ad esempio, un personaggio può attivare una pozione semplicemente bevendola, una spada magica brandendola, una lente guardandoci attraverso o un mantello indossandolo. I personaggi non apprendono cosa faccia un oggetto attivato ad uso semplicemente indossandolo o utilizzandolo, a meno che il beneficio non si verifichi automaticamente con l'uso.

oggetto ad attivazione di incantesimo: Un oggetto magico (ad esempio una bacchetta) che produce un particolare effetto di incantesimo. Qualunque incantatore il cui elenco di incantesimi di classe includa un determinato incantesimo sa come usare un oggetto ad attivazione di incantesimo che ne duplichi gli effetti, a prescindere dal fatto che il personaggio conosca (o possa conoscere) l'incantesimo in quel momento. L'incantatore deve identificare l'incantesimo nell'oggetto prima di poterlo utilizzare. Per attivare l'oggetto, l'incantatore deve pronunciare una parola, ma non è necessario alcun gesto o terminazione dell'incantesimo. Attivare un oggetto ad attivazione di incantesimo è un'azione standard e non provoca attacchi di opportunità.

oggetto a completamento di incantesimo: Un oggetto magico (di solito una pergamena) che contiene un incantesimo lanciato parzialmente. Dal momento che la fase di preparazione dell'incantesimo è già stata completata, tutto ciò di cui l'incantatore ha bisogno per lanciare l'incantesimo consiste nel completare i gesti o le parole finali normalmente richiesti per attivarlo. Per utilizzare in tutta sicurezza un oggetto a completamento di incantesimo, l'incantatore deve essere già di un livello abbastanza alto nella classe appropriata per lanciare l'incantesimo, anche se non è necessario che sia un incantesimo conosciuto. Un incantatore che non soddisfa questo criterio ha una probabilità di fallimento dell'incantesimo. Attivare un oggetto a completamento di incantesimo è un'azione standard e provoca attacchi di opportunità proprio come lanciare un incantesimo.

oggetto con parola di comando: Un oggetto magico che si attiva quando l'utilizzatore pronuncia una parola o una frase particolare. Attivare un oggetto con parola di comando non richiede concentrazione e non provoca attacchi di opportunità.

orazione: Un incantesimo divino di livello 0.

paladino (Pal): Una classe formata da personaggi che sono campioni di giustizia e distruttori del male, con una vasta gamma di poteri divini.

paralizzato: Congelato sul posto e impossibilitato a muoversi o ad agire, come per l'incantesimo *blocca persone*. I personaggi paralizzati hanno punteggi effettivi di Destrezza e Forza di 0 e sono indifesi, ma possono compiere azioni puramente mentali. Una creatura alata che sta volando nel momento in cui diventa paralizzata non può sbattere le ali e quindi cade. Un nuotatore paralizzato non può nuotare e quindi potrebbe annegare. Una creatura può muoversi in uno spazio occupato da una creatura paralizzata (che sia o meno un alleato). Tuttavia, ogni quadretto occupato da una creatura paralizzata conta come 2 quadretti.

passo di 1,5 metri: Un piccolo modificatore di spostamento che non conta come azione. Di solito (ma non sempre), un passo di 1,5 metri è permesso in qualsiasi momento nel round (come prima o dopo un'azione di round completo, tra gli attacchi in un attacco completo, tra un'azione standard e un'azione di movimento, o tra due azioni di movimento). Non è possibile fare un passo di 1,5 metri nello stesso round in cui ci si muove per una qualsiasi distanza. Non è possibile fare un passo di 1,5 metri se il proprio movimento è ostacolato, come in un quadretto di terreno impervio, nell'oscurità o quando si è accecati. Fare un passo di 1,5 metri non provoca un attacco di opportunità, anche se si esce da un quadretto minacciato.

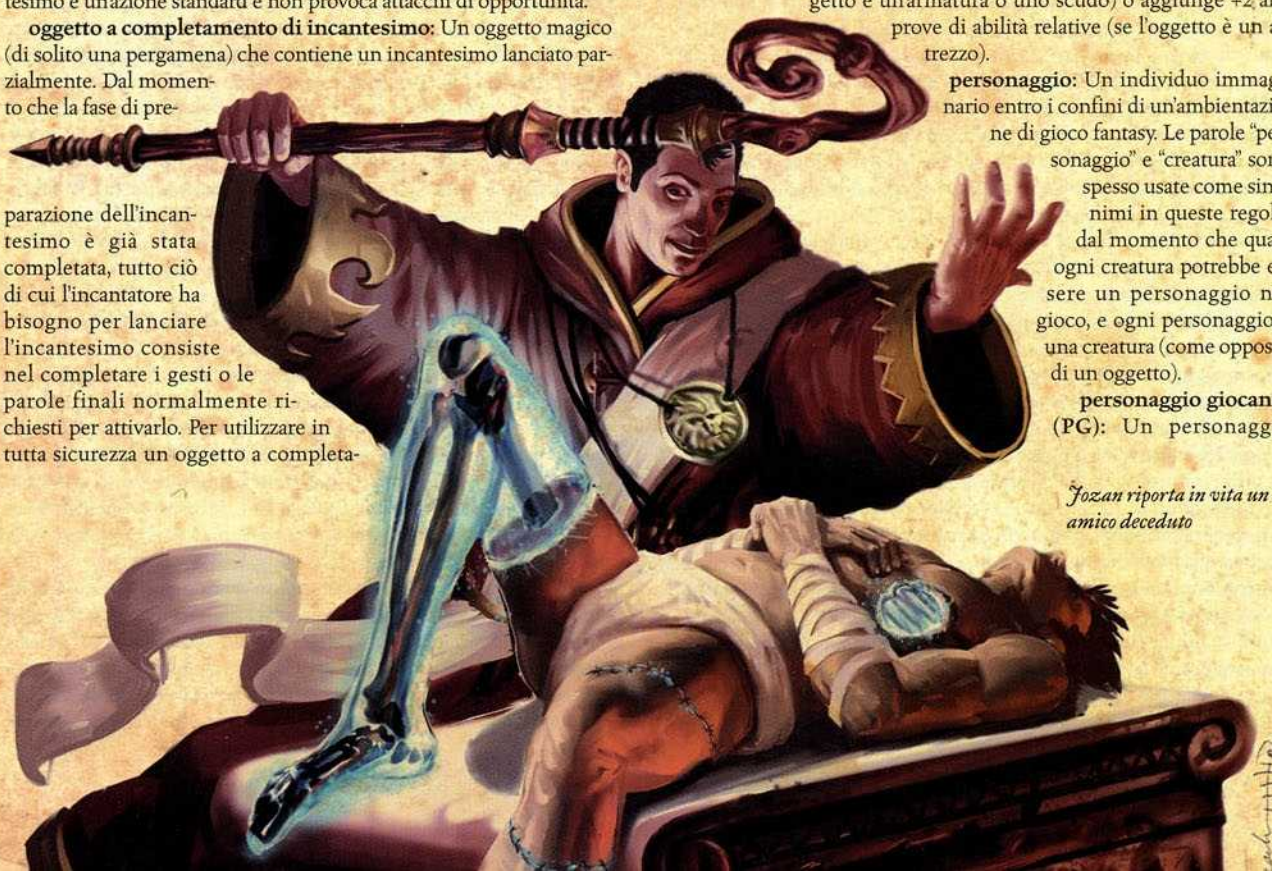
penalità: Un modificatore negativo a un tiro di dado. Le penalità di solito non hanno un tipo, e si sommano sempre con altre penalità (tranne che con quelle derivanti dalla stessa fonte) a meno che non sia indicato diversamente.

penalità di gittata: Una penalità applicata al tiro per colpire a distanza basata sulla distanza. Vedi incremento di gittata.

perfetto: Fatto eccezionalmente bene, che di solito fornisce un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire (se l'oggetto è un'arma o un proiettile), riduce la penalità di armatura alla prova di 1 (se l'oggetto è un'armatura o uno scudo) o aggiunge +2 alle prove di abilità relative (se l'oggetto è un attrezzo).

personaggio: Un individuo immaginario entro i confini di un'ambientazione di gioco fantasy. Le parole "personaggio" e "creatura" sono spesso usate come sinonimi in queste regole, dal momento che quasi ogni creatura potrebbe essere un personaggio nel gioco, e ogni personaggio è una creatura (come opposto di un oggetto).

personaggio giocante (PG): Un personaggio



Jozan riporta in vita un amico deceduto

controllato da un giocatore diverso dal Dungeon Master, come contrapposto a un personaggio non giocante.

personaggio non giocante (PNG): Un personaggio controllato dal Dungeon Master piuttosto che da uno degli altri giocatori in una sessione di gioco, come contrapposto a un personaggio giocante.

Piano Astrale: Un piano aperto e senza peso che connette tutti gli altri piani di esistenza ed è utilizzato per il trasporto tra essi (ed è quindi descritto come piano di transizione, come il Piano Etereo e il Piano delle Ombre). Certi incantesimi (come *proiezione astrale*) permettono l'accesso a questo piano.

Piano Elementale: Uno dei Piani Interni costituito quasi interamente da un unico tipo di elemento: acqua, aria, fuoco e terra.

Piano dell'Energia: Un Piano Interno, il Piano dell'Energia Positiva oppure il Piano dell'Energia Negativa.

Piano dell'Energia Negativa: Il Piano Interno da cui ha origine l'energia negativa.

Piano dell'Energia Positiva: Il Piano Interno da cui ha origine l'energia positiva.

piano di esistenza: Una delle molte dimensioni a cui si può accedere con incantesimi, capacità magiche, oggetti magici o creature specifiche. Questi piani includono (ma non si limitano a) il Piano Astrale, il Piano Etereo, i Piani Interni, i Piani Esterni, il Piano delle Ombre e varie altre realtà. Il mondo cosiddetto "normale" è parte del Piano Materiale.

Piano Esterno: Uno dei diversi piani di esistenza in cui gli spiriti degli esseri mortali vanno dopo la morte. Questi piani sono le dimore di esseri potenti, come demoni, diavoli e divinità. Piani Esterni individuali solitamente mostrano i tratti di uno o due specifici allineamenti associati agli esseri che li controllano.

Piano Etereo: Un grigio piano nebbioso parallelo al Piano Materiale sotto tutti gli aspetti. Le creature nel Piano Etereo possono vedere e sentire nel Piano Materiale a una distanza di 18 metri, anche se il contrario non è sempre vero. Gli effetti di forza che hanno origine sul Piano Materiale possono avere effetto su oggetti e creature sul Piano Etereo, ma non viceversa. Poiché il Piano Etereo è spesso utilizzato per viaggiare, viene anche considerato un piano di transizione (come il Piano Astrale e il Piano delle Ombre).

Piano Interno: Una delle varie porzioni di paesaggio planare che contengono le forze primarie: quelle energie e quegli elementi che compongono i blocchi di costruzione della realtà. I Piani Elementali e i Piani dell'Energia sono Piani Interni.

Piano Materiale: Il "normale" piano di esistenza.

Piano delle Ombre: Un piano di esistenza che pervade il Piano Materiale. Al Piano delle Ombre si può accedere e può essere manipolato dal Piano Materiale attraverso le ombre. Gli incantesimi dell'ombra fanno uso della sostanza di questo piano nei loro lanci. Dal momento che alcune creature usano il Piano delle Ombre per viaggiare da un posto all'altro, viene spesso descritto come piano di transizione (come il Piano Astrale e il Piano Etereo).

piano di transizione: Un piano di esistenza spesso usato per viaggiare da un posto (o piano) all'altro. Il Piano Astrale, il Piano Etereo e il Piano delle Ombre sono tutti piani di transizione.

Piccolissimo: Una creatura Piccolissima di solito è alta o lunga 15 cm o meno e pesa 62,5 grammi o meno.

Piccolo: Una creatura Piccola solitamente è alta o lunga tra i 60 e i 120 cm e pesa tra i 4 e i 30 kg.

pietrificato: Trasformato in pietra. I personaggi pietrificati sono considerati privi di sensi. Se un personaggio pietrificato si incrina o si rompe, ma i pezzi rotti sono uniti al corpo quando ritorna carne, il personaggio non viene ferito o danneggiato. Diversamente, il DM deve assegnare una certa perdita permanente di punti ferita e/o una debilitazione di qualche tipo.

portata naturale: La distanza da cui una creatura può compiere un attacco in mischia. La creatura minaccia tutti i quadretti entro quella distanza dal suo spazio.

potere concesso: La capacità speciale che un chierico ottiene da ognuno dei suoi domini selezionati.

prendere 10: Ridurre le probabilità di fallimento su certe prove di abilità presupponendo un risultato medio di un tiro di dado (10 su 1d20). Il personaggio non può prendere 10 se è distratto o minacciato, come durante un combattimento.

prendere 20: Supporre che il personaggio effettui un numero sufficiente di tentativi ad ottenere il massimo risultato possibile della prova (come se venisse tirato un 20 su 1d20). Prendere 20 richiede lo stesso tempo che effettuare venti prove di abilità separate (di solito almeno 2 minuti). Prendere 20 presuppone che il personaggio fallisca molte volte prima di avere successo, e quindi non può essere usato se il fallimento implica conseguenze negative.

preparazione degli incantesimi: Parte integrante della procedura per lanciare incantesimi di maghi, chierici, paladini, ranger e druidi. La preparazione consiste in uno studio accurato dal libro degli incantesimi (per i maghi) o in devote preghiere o meditazioni (per incantatori divini). Il personaggio in realtà lancia la prima e la più lunga parte dell'incantesimo durante la fase di preparazione, lasciando solo la parte finale per il completamento a un altro momento. Per usare un incantesimo preparato, il personaggio completa il lancio dell'incantesimo con le componenti appropriate: alcune parole particolari, certi gesti complessi, un oggetto specifico oppure una combinazione delle tre cose. Un incantesimo preparato è utilizzabile solo una volta e per essere nuovamente disponibile deve essere preparato ancora. Stregoni e bardi non hanno bisogno di preparare i loro incantesimi.

prerequisito: Un requisito che deve essere soddisfatto prima che possa essere acquisito un certo beneficio.

privilegio di classe: Qualsiasi peculiarità derivante dalla classe del personaggio.

privo di sensi: Abbattuto e indifeso. Tale condizione può risultare dall'avere i punti ferita attuali tra -1 e -9, oppure dall'avere danni non letali in eccesso rispetto ai punti ferita attuali. Nel primo caso un personaggio che diventa stabile ha una probabilità del 10% ogni ora di diventare cosciente. Nel secondo caso un personaggio ha una probabilità del 10% ogni minuto di svegliarsi ed essere barcollante.

probabilità di mancare il bersaglio: La possibilità che un tiro per colpire effettuato con successo manchi comunque il bersaglio a causa dell'incertezza dell'attaccante sulla posizione del bersaglio. Vedi occultamento.

prono: Che giace per terra. Un attaccante prono ha una penalità di –4 ai tiri per colpire in mischia e non può usare un'arma a distanza (tranne che una balestra). Un difensore prono ottiene un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi a distanza, ma subisce una penalità di –4 alla CA contro gli attacchi in mischia.

prova: Un metodo per decidere il risultato quando un personaggio tenta un'azione (diverso da un attacco o da un tiro salvezza) che ha una probabilità di fallimento. Le prove sono basate su una caratteristica, un'abilità o un'altra peculiarità rilevante del personaggio. La maggior parte delle prove sono prove di caratteristica o di abilità, anche se esistono anche tipi particolari come le prove di scacciare, le prove di livello dell'incantatore, le prove di dissoluzione e le prove di iniziativa. Il nome specifico della prova generalmente corrisponde all'abilità o alla caratteristica usate. Per effettuare una prova, tirare 1d20 e aggiungere tutti i modificatori relativi (più alti sono i risultati e meglio è). Se il risultato della prova è pari o superiore al numero della Classe Difficoltà assegnata dal DM (o alla prova dell'avversario, se l'azione è contrapposta), la prova è stata effettuata con successo.

prova di abilità: Una prova relativa per usare un'abilità. La prova di abilità base = 1d20 + grado dell'abilità + il relativo modificatore di caratteristica (o semplicemente 1d20 + il modificatore di abilità).

prova di caratteristica: Una prova di 1d20 + l'appropriato modificatore di caratteristica.

prova di dissoluzione: Un tiro di 1d20 + il livello dell'incantatore del personaggio che effettua il tentativo di dissolvere (di solito usata con *dissolvi magie*). La CD è 11 più il livello dell'incantatore che ha iniziato l'effetto che deve essere dissolto.

prova di iniziativa: Una prova usata per determinare la posizione di una creatura nell'ordine di iniziativa per un combattimento. Una prova di iniziativa è 1d20 + il modificatore di Des + altri modificatori.

prova di livello dell'incantatore: Un tiro di 1d20 + il livello dell'incantatore (nella classe relativa). Se il risultato è pari o superiore alla CD (o alla resistenza agli incantesimi, nel caso di prove di livello dell'incantatore fatte per la resistenza agli incantesimi), la prova è stata effettuata con successo.

prova di lotta: Una prova contrapposta che determina la capacità di un personaggio di combattere in una lotta corpo a corpo. Prova di lotta = 1d20 + modificatore di attacco base + modificatore di Forza + modificatore di taglia speciale (+4 per ogni categoria di taglia superiore alla Media o –4 per ogni categoria di taglia inferiore alla Media).

prova di scacciare: Un tiro di 1d20 + il modificatore di Carisma

per determinare quanta energia positiva o negativa si è in grado di incanalare nel tentativo di scacciare o intimorire i non morti.

punteggio di caratteristica: Il valore numerico di una delle sei caratteristiche del personaggio (vedi caratteristica). Alcune creature mancano di certi punteggi di caratteristiche; altre non possono essere valutate in caratteristiche particolari.

punti abilità: Una misura della capacità del personaggio di acquisire e migliorare le abilità. Ad ogni livello, un personaggio guadagna punti abilità e li spende per acquisire gradi di abilità. Ciascun punto abilità acquisisce 1 grado in un'abilità di classe o mezzo grado in un'abilità di classe incrociata.

punti esperienza (PE): Una misura numerica dello sviluppo personale e dell'avanzamento di un personaggio. I personaggi guadagnano punti esperienza sconfiggendo avversari e superando sfide. Alla fine di ogni avventura, il DM assegna l'esperienza ai personaggi in base a ciò che hanno portato a termine. I personaggi continuano ad accumulare punti esperienza per l'intera durata delle loro carriere di avventurieri, guadagnando nuovi livelli nelle loro classi del personaggio a certi totali di punti esperienza.

punti ferita (pf): Una misura della salute del personaggio o dell'integrità di un oggetto. I danni diminuiscono i punti ferita attuali e i punti ferita persi vengono ripristinati con la guarigione o il recupero naturale. Il totale dei punti ferita di un personaggio aumenta permanentemente con l'esperienza addizionale e/o con l'aumento permanente della Costituzione, oppure temporaneamente con l'uso di varie capacità speciali, incantesimi, oggetti magici o effetti magici (vedi punti ferita temporanei e aumento effettivo dei punti ferita).

punti ferita attuali: I punti ferita di un personaggio in un certo momento del gioco. I punti ferita attuali diminuiscono quando il personaggio subisce dei danni e aumentano con il recupero.

punti ferita temporanei: I punti ferita ottenuti per un limitato periodo di tempo mediante incantesimi (come *aiuto*) ed effetti magici. Quando a un personaggio con punti ferita temporanei vengono inflitti dei danni, per prima cosa dedurre i danni dai punti ferita temporanei, poi dedurre tutti i danni rimasti (se ve ne sono) dai punti ferita attuali (non temporanei) del personaggio. I punti ferita temporanei possono far sì che il totale punti ferita di un personaggio superi il suo massimo normale.

punto di origine: La posizione nello spazio in cui inizia un incantesimo o un effetto magico. L'incantatore designa il punto di origine per tutti quegli incantesimi in cui è variabile.

qualità speciali: Peculiarità possedute da certi mostri (e qualche volta personaggi) che sono in qualche modo distintive. Il *Manuale dei Mostri* fornisce informazioni dettagliate su tutte le qualità speciali.

quadretto: Un quadretto nella griglia di battaglia. Un quadretto ha il lato di 2,5 cm e rappresenta un'area di 1,5 metri per 1,5 metri. I termini "1 quadretto" e "1,5 metri" di solito sono interscambiabili.

quadretto minacciato: Un quadretto entro la portata di un avversario. Solitamente, i personaggi minacciano tutti i quadretti adiacenti, anche se le armi con portata possono alterare questa distanza. Certe azioni provocano attacchi di opportunità se comp' te all'interno di un quadretto minacciato.

rafforzare non morti: Una capacità soprannaturale dei chierici malvagi (e di alcuni neutrali). Rafforzare i non morti aumenta la resistenza delle creature non morte ai tentativi di scacciarle.

raggio: Un raggio creato da un incantesimo. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire con un raggio.

ranger (Rgr): Una classe composta di personaggi che sono particolarmente abili nell'andare all'avventura nei territori selvaggi.

reazione: Agire in risposta a una situazione o circostanza ben oltre il proprio controllo. Ad esempio, il DM potrebbe esigere una prova di Ascoltare come reazione per vedere se il personaggio sente qualcosa che non stava specificatamente tentando di sentire.

resistenza all'energia: Una creatura con resistenza a un tipo di energia ignora un certo numero di danni inflitti da quel tipo di energia ogni volta che vengono inflitti. Per esempio, una creatura con resistenza al fuoco 10 ignora i primi 10 danni da fuoco inflitti da ogni attacco. La resistenza all'energia non influenza il tiro salvezza effettuato contro l'attacco (se previsto). Molteplici fonti di resistenza a un certo tipo di energia (come un incantesimo e una qualità speciale di un mostro) non si sommano; si applica solo il valore più alto ad ogni attacco.

resistenza agli incantesimi (RI): Una speciale capacità difensiva che permette a una creatura o a un oggetto di resistere agli effetti di un incantesimo o di una capacità magica. Le capacità soprannaturali non sono soggette alla resistenza agli incantesimi. Per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura l'incantatore dell'incantesimo o della capacità magica deve ottenere con una prova di livello dell'incantatore un risultato pari o maggiore alla resistenza agli incantesimi della creatura.

riduzione del danno (RD): Una difesa speciale che permette a una creatura di ignorare una certa quantità di danni da molte armi, dagli attacchi senz'armi o dalle armi naturali, ma non da attacchi di energia, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. Il valore nella riduzione del danno di una creatura è la quantità di punti ferita di danni che la creatura ignora. L'informazione dopo la barra indica il tipo di arma (come magica, argento o malvagia) che supera la riduzione del danno. Alcuni tipi di riduzione del danno, come quella di un barbaro, non è superata da nessun tipo di arma.

rigenerazione: La capacità di alcune creature di far ricrescere parti del corpo mutilate e organi danneggiati, riparare ossa rotte e curare altri danni. Le parti amputate che non vengono ricongiunte al corpo muoiono, e la creatura che rigenera fa crescere dei sostituti a un ritmo specificato nell'incantesimo o nella descrizione del mostro. La maggior parte dei danni inflitti a una creatura che rigenera naturalmente sono considerati danni non letali, che guariscono ad una velocità fissa. Tuttavia, certe forme di attacco (di solito basate sul fuoco o sull'acido) infliggono danni che non sono convertiti in danni non letali. Tali danni non possono essere rigenerati. La rigenerazione non altera le condizioni che non infliggono danni in punti ferita, come l'avvelenamento o la disintegrazione.

risucchio di caratteristica: Una perdita permanente di 1 o più punti di punteggio di caratteristica. Il personaggio può solo riguadagnare i punti persi attraverso la magia. Un personaggio con Forza 0 cade a terra ed è indifeso. Un personaggio con Destrezza 0 è paralizzato. Un personaggio con Costituzione 0 è morto. Un personaggio con Intelligenza, Saggezza o Carisma 0 è privo di sensi.

risucchio di energia: Un attacco che prosciuga l'energia vitale di una creatura infliggendole livelli negativi, che potrebbe risucchiare permanentemente i livelli della creatura.

risultato: Il risultato numerico di una prova, un tiro per colpire, un tiro salvezza o un altro tiro di 1d20. Il risultato è la somma del tiro di dado naturale e di tutti i modificatori applicabili.

round: Unità di tempo di gioco di 6 secondi usata per gestire il combattimento. Ogni combattente può compiere almeno un'azione per round.

Saggezza (Sag): La caratteristica che descrive la forza di volontà, il buon senso, la percezione e l'intuizione di un personaggio.

scacciare non morti: La capacità soprannaturale di distruggere o mettere in fuga i non morti incanalando energia positiva.

scacciato: Soggetto a un tentativo di scacciare non morti. I non morti scacciati fuggono per 10 round (1 minuto) nel modo più rapido che hanno a disposizione. Se non possono scappare, diventano tremanti.

scosso: Leggermente impaurito. Un personaggio scosso subisce una penalità di –2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica.

scrivere: Trascrivere un incantesimo su una pergamena.

scrutare: Vedere e udire avvenimenti molto lontani mediante l'uso di un incantesimo o di un oggetto magico.

scuola di magia: Un insieme di incantesimi in relazione tra loro che funzionano secondo criteri simili. Le otto scuole di magia disponibili agli incantatori sono: abiurazione, ammaliamento, divinazione, evocazione, illusione, invocazione, necromanzia e trasmutazione.

scurovisione: Una capacità straordinaria posseduta da alcune creature che permette loro di vedere al buio.

slot incantesimo: Lo "spazio" nella mente di un incantatore dedicato a ricordare un incantesimo di un certo livello. Un incantatore ha sufficienti slot incantesimi per poter accomodare il limite giornaliero di incantesimi. Gli incantatori che devono preparare in anticipo i propri incantesimi di solito riempiono i propri slot durante la fase di preparazione, anche se qualche slot può essere lasciato libero per incantesimi preparati più tardi nella giornata. Un incantatore può sempre optare di riempire uno slot di livello superiore con un incantesimo di livello inferiore, se lo desidera.

soggetto: Una creatura che subisce l'effetto di un incantesimo.

sommare: Unire per un effetto cumulativo. In molti casi, i modificatori applicabili ad una certa prova o ad un tiro si sommano se derivano da fonti diverse e se hanno descrittori differenti (o nessun descrittore), ma non si sommano se hanno lo stesso descrittore o se derivano dalla stessa fonte (come lo stesso incantesimo lanciato due volte di seguito). Se i modificatori di un tiro particolare non si sommano, si applica solo il bonus migliore o la penalità peggiore. I bonus di schivare e i bonus di circostanza, tuttavia, si sommano tra di loro, a meno che non sia diversamente specificato. Gli effetti di più incantesimi che non si sommano possono sovrapporsi, coesistere indipendentemente o rendersi l'un l'altro irrilevanti, a seconda del loro effetto specifico.

sopprimere: Far sì che un effetto magico smetta di funzionare senza in realtà porvi termine. Nel momento stesso in cui la soppressione ha termine, l'effetto magico torna ad essere attivo, purché nel frattempo non sia terminato.

sorpresa: Una particolare situazione che si verifica all'inizio di una battaglia se alcuni (ma non tutti) combattenti non sono consapevoli della presenza dei loro avversari. In tal caso, si verifica un round di sorpresa prima che inizino i normali round di combattimento. In ordine di iniziativa (dal più alto al più basso), di quei combattenti che hanno cominciato la battaglia consapevoli della presenza dei nemici ognuno compie un'azione parziale durante il round di sorpresa. Le creature non consapevoli della presenza dei nemici sono colte alla sprovvista per tutto il round di sorpresa e non entrano nel ciclo di iniziativa fino al primo round di combattimento regolare.

sottoscuola: Una categoria di incantesimi all'interno di una scuola di magia. Ad esempio, charme e compulsione sono sottoscuole della scuola di ammaliamento.

sottotipo: Una suddivisione del tipo di creatura. Per esempio, umani ed elfi sono entrambi del tipo umanoide, ma ognuna di queste razze costituisce anche il proprio sottotipo di umanoide.

sovrapporsi: Coesistere con un altro effetto o modificatore nella stessa area o sullo stesso bersaglio. I bonus che non si sommano l'uno con l'altro invece si sovrappongono, in modo tale che solo il bonus maggiore fornisca il suo beneficio.

spaventato: Impaurito da una creatura, da una situazione o da un oggetto. Le creature spaventate scappano dalla fonte della loro paura il più velocemente possibile. Se non sono in grado di scappare, possono combattere. Una creatura spaventata subisce una penalità di –2 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza, prove di abilità e di caratteristica. Una creatura spaventata può usare le capacità speciali, compresi gli incantesimi, per scappare; infatti, la creatura deve usare qualsiasi mezzo se è la sua sola via di fuga.

spazio: La quantità di spazio a terra di cui necessita una creatura per combattere efficacemente, espressa come una dimensione di un'area quadrata (ad esempio, una creatura con uno spazio di 3 metri occupa un'area di 3 metri per 3 metri sulla griglia di battaglia). Lo spazio determina quante creature possono combattere le une accanto alle altre in un corridoio, così come quante creature possono attaccare tutte in una volta un singolo avversario. Lo spazio di una creatura dipende sia dalla sua taglia che dalla forma corporea. Talvolta viene anche chiamato spazio di combattimento.

specie: Una sottocategoria del tipo di creatura. Ad esempio, gigante è un tipo di creatura, e gigante delle colline è una specie di gigante.

stabile: Privo di sensi e con un totale di punti ferita attuali compreso tra -1 e -9, ma non morente. Un personaggio morente che viene reso stabile non recupera punti ferita, ma smette di perderne in ragione di 1 per round.

stato comatoso: In uno stato di animazione sospesa. Una creatura in stato comatoso è indifesa.

stordito: Una creatura stordita lascia cadere immediatamente qualsiasi cosa tenga in mano, non può compiere azioni, subisce una penalità di –2 alla CA e perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA (se posseduto).

stregone (Str): Una classe formata da personaggi che hanno capacità magiche innate.

subire danni: Essere soggetti a danni (letali o non letali) da un attacco effettuato con successo. I danni inflitti da un avversario non sono necessariamente uguali ai danni subiti, dal momento che varie difese speciali possono ridurre o negare i danni da certi tipi di attacchi.

taglia: La dimensione fisica e/o il peso di una creatura o di un oggetto. Le taglie, dalla più piccola alla più grande, sono Piccolissima, Minuta, Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme, Mastodontica e Colossale.

tempo di lancio: Il tempo richiesto per lanciare un incantesimo, di solito 1 azione standard, 1 round o 1 azione gratuita. Gli incantesimi con tempo di lancio superiore a 1 round richiedono azioni di round completo per tutti i round compresi nel tempo di lancio.

terreno impervio: Un'area che contiene una o più peculiarità (come macerie o sottobosco) che costano 2 quadretti invece di 1 quadretto per attraversarla.

tipo di creatura: Una delle diverse ampie categorie di creature. I tipi di creature sono aberrazione, animale, bestia magica, costrutto, drago, elementale, esterno, folletto, gigante, melma, non morto, parassita, umanoide, umanoide mostruoso e vegetale. (Vedi il *Manuale dei Mostri* per le descrizioni complete.)

tiro per colpire: Un tiro di dado per determinare se un attacco colpisce. Per effettuare un tiro per colpire, tirare 1d20 e sommare i modificatori appropriati per il tipo di attacco, come segue: tiro per colpire in mischia = 1d20 + bonus di attacco base + modificatore di Forza + modificatore di taglia; tiro per colpire a distanza = 1d20 + bonus di attacco base + modificatore di Destrezza + modificatore di taglia + penalità di gittata. In entrambi i casi, l'attacco colpisce se il risultato è almeno pari alla Classe Armatura del bersaglio.

tiro per colpire a distanza: Un tiro per colpire effettuato con un'arma a distanza. Vedi tiro per colpire.

tiro per colpire in mischia: Un tiro per colpire in combattimento in mischia, come contrapposto al tiro per colpire a distanza. Vedi tiro per colpire.

tiro per il critico: Un secondo tiro per colpire speciale effettuato nel caso di una minaccia per determinare se un colpo critico è stato messo a segno. Se il tiro per il critico è un colpo contro la CA della creatura bersaglio, allora l'attacco originario è un colpo critico. Diversamente, l'attacco originario è un colpo regolare.

tiro di probabilità di mancare il bersaglio: Un tiro di d% per determinare il successo di un tiro per colpire a cui si applica una probabilità di mancare il bersaglio.

tiro salvezza: Un tiro compiuto per evitare (almeno parzialmente) danni o ferite. I tre tipi di tiri salvezza sono: sulla Tempra, sulla Volontà e sui Riflessi.

tiro salvezza sui Riflessi: Un tipo di tiro salvezza, legato alla capacità del personaggio di sopportare i danni grazie alla sua agilità o alle sue reazioni rapide.

tiro salvezza sulla Tempra: Un tipo di tiro salvezza, legato alla capacità del personaggio di sopportare i danni grazie alla sua resistenza fisica.

tiro salvezza sulla Volontà: Un tipo di tiro salvezza, legato alla capacità del personaggio di sopportare i danni grazie alla propria forza mentale.

totale punti ferita: Il massimo di punti ferita di un personaggio individuale quando non danneggiato.

tremante: Congelato dalla paura e incapace di compiere azioni. Le creature tremanti subiscono una penalità di –2 alla Classe Armatura e perdono il bonus di Destrezza (se posseduto).

trucchetto: Un incantesimo arcano di livello 0.

turno: Il momento nel round in cui un personaggio compie la sua azione (o azioni). Nel proprio turno, il personaggio può compiere una o più azioni, come dettato dalle circostanze attuali.

velocità: Il numero di metri di cui una creatura si muove quando compie un'azione di movimento.

velocità base sul terreno: La velocità con cui un personaggio può muoversi mentre è senza armatura. La velocità base sul terreno deriva dalla razza del personaggio.

velocità dimezzata: Quando il movimento viene limitato a velocità dimezzata, contare ogni quadretto in cui ci si muove come 2 quadretti, e ogni quadretto di movimento in diagonale come 3 quadretti. Se il movimento è limitato a velocità dimezzata, non si può correre né caricare, né si può fare un passo di 1,5 metri.

versione dell'incantesimo: Una delle molte varianti di uno stesso incantesimo. L'incantatore deve sceglierne la versione nel momento in cui lo lancia. *Ristorare inferiore, dissolvi magie* e *creare non morti* sono esempi di incantesimi con molteplici versioni.

visione crepuscolare: La capacità di vedere in condizioni di illuminazione scarsa come se in realtà fosse illuminato dalla luce del giorno.

Indice analitico

abilità 61
  accesso 64
  combinate 65
  sinergia 66
abilità di classe 22, 23
Abilità Focalizzata 89
abiurazione (scuola di magia) 173
Acqua, dominio 188
Acrobatico 89
Acrobazia 67
Addestrare Animali 67
affascinare (bardo) 29
affaticato 25
Afferrare Frecce 89
Affinità Animale 89
Agile 89
aiutare un altro 153
Allerta 89
allineamento 103
  tipico 104
  di divinità 32
  domini 32, 188
  per classi 23
allucinazione (sottoscuola di illusione) 174
altezza e peso (dei personaggi) 109
ammaliamento (scuola di magia) 173
analfabetismo (barbaro) 25
andatura nel bosco (druido) 36
anima adamantina (monaco) 47
Animale, dominio 32, 188
animale, intelligenza 9
area (di un incantesimo) 176
area minacciata 137
Aria, dominio 188
Arma Accurata 89
Arma Focalizzata 89
Arma Focalizzata Superiore 89
Arma Specializzata 89
Arma Specializzata Superiore 89
armatura 122
  indossare e togliere 123
  ingombro 161
  per creature insolite 123
armi 112
  a distanza 112
  a due mani 113
  a una mano 113
  caratteristiche 114
  con portata 112
  da guerra 112
  da improvvisate 113
  da lancio 113
  da mischia 112
  da tiro 113
  doppie 113
  esotiche 112
  leggere 113
  semplici 112
  taglia 113
Artigianato 68
Artista della Fuga 70
Ascoltare 70
aspetto fisico (dei personaggi) 109
Atletico 92
attaccare ai fianchi 152
attacchi a distanza 139
  di contatto 141
  senz'armi 139
  di contatto in mischia 139
  di opportunità 137
attacco furtivo (ladro) 40
Attacco Poderoso 92
Attacco Rapido 92
Attacco in Sella 92
Attacco Turbinante 92
attacco 139
Attacco con lo Scudo Migliorato 92
attivare oggetto magico, azione 142
attività limitata 139
attrezzi di classe e di abilità 129
attutire il colpo (ladro) 41
Aumentare Evocazione 92
aura di coraggio (paladino) 49
Autorità 92
Autosufficiente 92
avanzamento di livello 58
  per personaggi multiclasse 60
azione gratuita 139
azione di movimento 138, 142
azione di round completo 139, 143
azione standard 138, 139
azioni in combattimento 138
azioni gratuite 144
azioni varie 144
background (dei personaggi) 110
barbaro 24
bardatura 130
bardo 26
  conoscenze bardiche 28
  incantesimi 28
  musica bardica 29
  preparare incantesimi 181
bene contro male 104
Bene, dominio 188
bonus al tiro salvezza base 22
bonus di armatura 122, 136
  e Classe Armatura 135
bonus di attacco 134
bonus di attacco base 22, 134
  per personaggi multiclasse 59
bonus di Destrezza massimo 122
bonus di scudo 122
caduta lenta (monaco) 47
Camuffare 70
Caos, dominio 189
caotico buono 105
caotico malvagio 106
caotico neutrale 105
capacità di trasporto 161
  di creature più grandi e più piccole 162
capacità magiche 182
capacità naturali 182
capacità soprannaturali 182
capacità straordinarie 182
Caratteristiche 8
caratteristiche e incantatori 7
Carica Devastante 92
caricare 154
Carisma 9, 10
Cavalcare 71
cavalcatura del paladino 50
cavalcature ed equipaggiamento relativo 131, 129
Cercare 72
charme (sottoscuola di ammaliamento) 173
chierici neutrali e non morti 159
chierico 30
  domini 32
  incantesimi 32
  lancio spontaneo 32
Classe Armatura 134
classe del personaggio 21
  personaggi multiclasse 21
Classe Difficoltà 63
classe preferita 11
codice di condotta (paladino) 51
colpi critici 140
colpire un oggetto 165
colpo ki (monaco) 47
colpo di grazia 153
colpo menomante (ladro) 41
colpo senz'armi (monaco) 46
Colpo Senz'Armi Migliorato 93
  monaco 46
Colpo Stordente (monaco) 46
colto alla sprovvista 137
comandare non morti 158
Combattere alla Cieca 93
Combattere con Due Armi 93
combattere con due armi 154
Combattere con Due Armi Migliorato 93
Combattere con Due Armi Superiore 93
Combattere in Sella 93
combattere in sella 154
combattere sulla difensiva 140
combinare effetti magici 172
compagno animale (druido) 36
Competenza nelle Armature (Leggere) 93
Competenza nelle Armature (Medie) 93
Competenza nelle Armature (Pesanti) 94
Competenza nelle Armi da Esotiche 94
Competenza nelle Armi da Guerra 94
Competenza nelle Armi Semplici 94
Competenza negli Scudi 94
Competenza negli Scudi Torre 94
componente focus 175
componente focus divina 175
componente materiale 175
componente verbale 175
componenti 175
componenti di incantesimo 175
compulsione (sottoscuola di ammaliamento) 173
Concentrazione 72
Condizioni favorevoli e sfavorevoli 150
concentrazione 170
Conoscenza, dominio 189
Conoscenze 73
consapevolezza e sorpresa 137
controcanto (bardo) 29
controincantesimi 170
Controincantesimo Migliorato 94
convocazione (sottoscuola di evocazione) 173
copertura 150
corpo adamantino (monaco) 47
corpo senza tempo (druido) 37
  (monaco) 47
corpo vuoto (monaco) 47

Correre (talento) 95
Costituzione 9
  incremento 145
costo in PE (componente di incantesimo) 175
Creare Armi e Armature Magiche 95
Creare Bacchette 95
Creare Bastoni 95
Creare Oggetti Meravigliosi 95
Creare Verghe 95
Creature grandi e piccole in combatimento 149
creazione (sottoscuola di evocazione) 173
Critico Migliorato 95
dadi 6
Dadi Vita 22
danni 134
  archi e Forza 114, 115
  massiccio 145
  moltiplicare 134
danni alle caratteristiche 10, 134
danni non letali 146
danno massiccio 145
danno normale 136
Decifrare Scritture 73
denaro iniziale 111
descrittori di incantesimo 174
Destrezza 8, 9
Deviare Frecce 95
Difendere con Due Armi 96
difensori indifesi 153
difesa totale 142
Diligente 96
Diplomazia 74
Disarmare Migliorato 96
disarmare 155
Disattivare Congegni 74
distrarre incantatori 160
distruggere non morti 158
Distruzione, dominio 189
Dita Sottili 96
divinazione (scuola di magia) 173
divinità 32, 106
domini 32
druido 33
  incantesimi 34
dubitare (tiro salvezza) 174
durata (di un incantesimo) 177
Duro a Morire 96
elfo 15
eludere (ladro) 40
  (monaco) 47
eludere migliorato (ladro) 41
  (monaco) 47
emanazione (area di incantesimo) 176
energia negativa 158
energia positiva 158
Equilibrio 75
equipaggiamento 111
equipaggiamento d'avventura 126
Escludere Materiali 96
esplorazione 164
esplosione (area di incantesimo) 176
Estrazione Rapida 96
età (dei personaggi) 109
evocazione (scuola di magia) 173
fallimento incantesimi arcani 43
Falsificare 75
famiglio 56
  (mago) 43
  (stregone) 57
ferite e morte 145
fintare 156
Fintare Migliorato 96
finzione (sottoscuola di illusione) 174
Forgiare Anelli 96
forma selvatica (druido) 37
formabile (effetto o area di incantesimo) 176
Fortuna, dominio 189
Forza 8
Forza, dominio 189
Fuoco, dominio 189
Furtivo 96
gnomo 16
gradi di abilità 61
grazia divina (paladino) 49
griglia di battaglia 133, 134
guarigione (sottoscuola di evocazione) 173
guarigione 146
  danni non letali 146
guarigione naturale 146
Guarigione, dominio 190
Guarire 76
Guerra, dominio 190
guerriero 37
halfling 19
illusione (scuola di magia) 174
immunità ai veleni (druido) 37
imposizione delle mani (paladino) 49
inabile 145
Incalzare 96
Incalzare Potenziato 97
Incantare in Combattimento 97
Incantesimi Ampliati 97
incantesimi curare 32
incantesimi infliggere 32
incantesimi arcani 178
  e armatura 43
  aggiungere 180
incantesimi bonus 8
incantesimi di dominio 32
libro di incantesimi 179
incantesimi divini 181
Incantesimi Estesi 97
Incantesimi Focalizzati 97
Incantesimi Focalizzati Superiore 97
Incantesimi Immobili 97
Incantesimi Inarrestabili 97
Incantesimi Inarrestabili Superiore 97
Incantesimi Ingranditi 97
Incantesimi Intensificati 97
Incantesimi Massimizzati 97
Incantesimi Naturali 98
Incantesimi Potenziati 98
Incantesimi Rapidi 98
Incantesimi Silenziosi 98
incremento di gittata 114
Indagatore 98
individuazione del male (paladino) 49
indossare e togliere l'armatura 123
infondere coraggio (bardo) 29
Influenzare l'atteggiamento dei PNG 74
Ingannevole 98
Inganno, dominio 190
iniziativa 134
  preparare azione 160
  ritardare azione 160
Iniziativa Migliorata 98
integrità del corpo (monaco) 47
Intelligenza 9
Intimidire 76
intimorire non morti 33, 158
Intrattenere 77
invocazione (scuola di magia) 174
ira (barbaro) 25
ispirare competenza (bardo) 29
ladro 39
lanciare armi a spargimento 156
lanciare incantesimi 169
  in sella 155
  prove di concentrazione 170
  sulla difensiva 170
lancio spontaneo 32, 35
legale buono 105
legale malvagio 105
legale neutrale 105
legge contro caos 104
Legge, dominio 190
libro degli incantesimi 43
linea di effetto 177
lingua del sole e della luna (monaco) 47
linguaggi 12
  bonus (chierico) 33
  bonus (druido) 35
  bonus (mago) 43
livello del personaggio 58
livello di classe 58
lottare 156
Lottare Migliorato 98
Maestria in Combattimento 98
Magia, dominio 190
mago 41
  incantesimi 43
Male, dominio 190
Manolesta 98
mantenere la carica 177
mascheramento (sottoscuola di illusione) 174
mente lucida (monaco) 47
mente sfuggente (ladro) 41
merci e servizi 126
Mescere Pozioni 98
mezzelfo 18
mezzorco 18
mille volti (druido) 37
misurare le distanze 147
Mobilità 99
modelli iniziali 24
modificatore di caratteristica 7
modificatori al combattimento 149
modificatore di taglia 134
  in lotta 156
monaco 44
moneta di argento 112
moneta di platino 112
moneta di rame 112
moneta d'oro 112
  denaro iniziale 111
Morte, dominio 191
morto 145
movimento 162
  locale 163
  tattico 147, 163
  tipi di 162
  veloce (barbaro) 25
  via terra 163
Muoversi Silenziosamente 77
nano 14
Nascondersi 77
necromanzia (scuola di magia) 174
Negoziatore 99
nemico prescelto (ranger) 52
neutrale 105
neutrale buono 104
neutrale malvagio 106
non un'azione 139
Nuotare 78
occultamento 151
oggetti

ad attivazione di incantesimo 142
a compimento d'incantesimo 142
attivati ad uso 142
con parola di comando 142
danni a 165
punti ferita 166
rompere 166
speciali 127
taglia e Classe Armatura 166
ordine di marcia 167
oltrepassare 157
Oltrepassare Migliorato 99
ombra (sottoscuola di illusione) 174
opportunismo (ladro) 41
Osservare 78
Padronanza degli Incantesimi 99
padronanza dell'abilità (ladro) 41
paladino 48
incantesimi 49
palmo tremante (monaco) 47
Parlare Linguaggi 79
passo abbondante (monaco) 47
passo di 1,5 metri 144
passo senza tracce (druido) 36
penalità di armatura alla prova 122
Percepire Intenzioni 79
perdita di punti ferita 145
perfezione interiore (monaco) 47
personaggi multiclasse 21, 59
personaggi di taglia Piccola 20
personaggi stabili e recupero 145
personalità (dei personaggi) 110
personalizzare il personaggio 110
Persuasivo 99
peso (dei personaggi) 109
(dell'equipaggiamento) 128
prendere 10 65
prendere 20 65
preparare incantesimi da mago 179
preparare incantesimi divini 181
preparare 160
privilegi di classe 24
Professione 79
propagazione (effetto o area di incantesimo) 176
Protezione, dominio 191
prove contrapposte 64
prove di abilità 63
prove di abilità senza addestramento 64
prove di caratteristica 66
prove di iniziativa 136
prove di lotta 156
prove di scacciare 158
Pugno Stordente 99
punire il male (paladino) 49
punteggi di caratteristica 7
cambiare 10, 22
generazione 10
modificatori razziali 11
tirare nuovamente 8
punti abilità 62
punti esperienza per personaggi multiclasse 60
punti ferita 134
punti ferita temporanei 146
purezza del corpo (monaco) 47
Raccogliere Informazioni 80
raffica di colpi (monaco) 46
rafforzare non morti 159
raggio (effetto di incantesimo) 176
raggio di azione (di un incantesimo) 175
Raggirare 80
ranger 51
incantesimi 53
stile di combattimento 53
Rapidità di mano 81
regole speciali di movimento 148
religione 106
resistenza agli incantesimi 178
resistenza al richiamo della natura (druido) 36
Resistenza Fisica 99
Ricarica Rapida 99
ricchezza e denaro 112
richiamo (sottoscuola di evocazione) 173
ricompense, altre 168
riduzione del danno (barbaro) 26
Riflessi in Combattimento 99
Riflessi Fulminei 100
Riflessi, tiro salvezza 136
bonus di copertura 150
rimuovere malattia (paladino) 51
risucchio di caratteristiche 10
ritardare 160
ritentare (prove di abilità) 64
Robustezza 100
rompere oggetti 167
round di combattimento 138
Saggezza 9
Saltare 81
salute divina (paladino) 49
Sapienza Magica 82
Sbilanciare Migliorato 100
sbilanciare 159
scacciare e intimorire non morti 158
(chierico) 33
(paladino) 49
Scacciare Extra 100
(chierico) 33
(paladino) 49
Scacciare Migliorato 100
Scalare 83
Scassinare Serrature 84
Schivare 100
Schivare prodigioso (barbaro) 26
(ladro) 40
scritti magici arcani 179
scritti magici divini 182
Scrivere Pergamene 100
scuole di magia 44, 173
scuole di magia proibite 44
scuole di specializzazione 44
scurovisione 14, 19
Seguire Tracce 53, 100
senso della natura (druido) 35
sequenza di combattimento 133
slot incantesimi 179
Sole, dominio 191
sollevare e trascinare 162
Sopravvivenza 84
sorpresa 137
spezzare 159
Spezzare Migliorato 101
Spingere Migliorato 101
spingere 159
statistiche di base 109
statistiche di combattimento 134
stregone 54
incantesimi 55
suggestione (bardo) 29
talenti 22
talenti bonus (umano) 13
(guerriero) 38
(mago) 43
talenti di creazione oggetto 88
talenti di metamagia 88
tempo di lancio 175
Tempra Possente 101
Tempra, tiro salvezza 136
Terra, dominio 191
terreni e ostacoli 148
tesoro 167
Tirare in Sella 101
tiri salvezza 134
per personaggi multiclasse 59
Tiro Lontano 101
Tiro in Movimento 101
Tiro Multiplo 101
tiro per colpire 134
Tiro Preciso 102
Tiro Preciso Migliorato 102
Tiro Rapido 102
Tiro Ravvicinato 102
trama (sottoscuola di illusione) 174
trasmutazione (scuola di magia) 174
Travolgere 102
umano 12
Utilizzare Corde 84
Utilizzare Oggetti Magici 85
Vegetale, dominio 191
velocità 134
vestiario 130, 129
Viaggio, dominio 192
visione crepuscolare 16, 17, 18
visibilità e luce 164
vitto e alloggio 131, 129
Vocazione Magica 102
Volontà di Ferro 102
Volontà, tiro salvezza 136

NOME DEL PERSONAGGIO | GIOCATORE

CLASSE E LIVELLO | RAZZA | ALLINEAMENTO | DIVINITÀ

TAGLIA | ETÀ | SESSO | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI | PELLE

DUNGEONS & DRAGONS®

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO TEMPORANEO	MODIFICATORE TEMPORANEO
FOR FORZA				
DES DESTREZZA				
COS COSTITUZIONE				
INT INTELLIGENZA				
SAG SAGGEZZA				
CAR CARISMA				

PF PUNTI FERITA — TOTALE | FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI | DANNI NON LETALI

VELOCITÀ

CA CLASSE ARMATURA — TOTALE = 10 + BONUS ARMATURA + BONUS SCUDO + MOD DES + MOD TAGLIA + ARMATURA NATURALE + MOD DEVIAZIONE + MOD VARI

RIDUZIONE DEL DANNO

CONTATTO CLASSE ARMATURA

COLTO ALLA SPROVVISTA CLASSE ARMATURA

INIZIATIVA MODIFICATORE — TOTALE = MOD DES + MOD VARI

TIRI SALVEZZA

	TOTALE	SALVEZZA BASE	MOD CARATTERISTICA	MOD MAGIA	MOD VARI	MOD TEMP.
TEMPRA (COSTITUZIONE)						
RIFLESSI (DESTREZZA)						
VOLONTÀ (SAGGEZZA)						

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

BONUS DI ATTACCO BASE

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

LOTTA MODIFICATORE — TOTALE = BONUS DI ATTACCO BASE + MOD FOR + MOD TAGLIA + MOD VARI

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO BASE	DANNI	CRITICO

GITTATA	TIPO	NOTE

MUNIZIONI _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO BASE	DANNI	CRITICO

GITTATA	TIPO	NOTE

MUNIZIONI _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO BASE	DANNI	CRITICO

GITTATA	TIPO	NOTE

MUNIZIONI _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO BASE	DANNI	CRITICO

GITTATA	TIPO	NOTE

MUNIZIONI _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ATTACCO	BONUS DI ATTACCO BASE	DANNI	CRITICO

GITTATA	TIPO	NOTE

MUNIZIONI _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ABILITÀ

GRADO MASSIMO (CLASSE/CLASSE INCROCIATA) /

ABILITÀ DI CLASSE	NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	MOD VARI
☐	Acrobazia	DES*	=	+	+	
☐	Addestrare Animali	CAR	=	+	+	
☐	Artigianato ■ (_____)	INT	=	+	+	
☐	Artigianato ■ (_____)	INT	=	+	+	
☐	Artigianato ■ (_____)	INT	=	+	+	
☐	Artista della Fuga ■	DES*	=	+	+	
☐	Ascoltare	SAG	=	+	+	
☐	Camuffare ■	CAR	=	+	+	
☐	Cavalcare ■	DES	=	+	+	
☐	Cercare ■	INT	=	+	+	
☐	Concentrazione ■	COS	=	+	+	
☐	Conoscenze (_____)	INT	=	+	+	
☐	Conoscenze (_____)	INT	=	+	+	
☐	Conoscenze (_____)	INT	=	+	+	
☐	Conoscenze (_____)	INT	=	+	+	
☐	Conoscenze (_____)	INT	=	+	+	
☐	Decifrare Scritture	INT	=	+	+	
☐	Diplomazia ■	CAR	=	+	+	
☐	Disattivare Congegni	INT	=	+	+	
☐	Equilibrio ■	DES*	=	+	+	
☐	Falsificare ■	INT	=	+	+	
☐	Guarire ■	SAG	=	+	+	
☐	Intimidire ■	CAR	=	+	+	
☐	Intrattenere (_____)	CAR	=	+	+	
☐	Intrattenere (_____)	CAR	=	+	+	
☐	Intrattenere (_____)	CAR	=	+	+	
☐	Muoversi Silenziosamente ■	DES*	=	+	+	
☐	Nascondersi ■	DES*	=	+	+	
☐	Nuotare ■	FOR*	=	+	+	
☐	Osservare	SAG	=	+	+	
☐	Percepire Intenzioni ■	SAG	=	+	+	
☐	Professione (_____)	SAG	=	+	+	
☐	Professione (_____)	SAG	=	+	+	
☐	Raccogliere Informazioni ■	CAR	=	+	+	
☐	Raggirare ■	CAR	=	+	+	
☐	Rapidità di Mano	DES*	=	+	+	
☐	Saltare ■	FOR*	=	+	+	
☐	Sapienza Magica	INT	=	+	+	
☐	Scalare ■	FOR*	=	+	+	
☐	Scassinare Serrature	DES	=	+	+	
☐	Sopravvivenza ■	SAG	=	+	+	
☐	Utilizzare Corde	DES	=	+	+	
☐	Utilizzare Oggetti Magici	CAR	=	+	+	
☐	Valutare ■	INT	=	+	+	
☐	_____	____	=	+	+	
☐	_____	____	=	+	+	
☐	_____	____	=	+	+	

■ *Denota un'abilità che può essere utilizzata senza addestramento.*
☐ *Segnare questo riquadro con una X se l'abilità è un'abilità di classe per il personaggio.*
* *La penalità di armatura alla prova, se presente, si applica. (Doppia penalità per Nuotare)*

©2003 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa scheda per uso personale

CAMPAGNA

PUNTI ESPERIENZA

EQUIPAGGIAMENTO

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO	TIPO	BONUS CA	DES MAX

PENALITÀ ALLA PROVA	FALLIMENTO INCANTESIMI	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PENALITÀ ALLA PROVA

FALLIMENTO INCANTESIMI	PROPRIETÀ SPECIALI

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

OGGETTO PROTETTIVO	BONUS CA	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

ALTRI OGGETTI

OGGETTO	PAG.	PESO	OGGETTO	PAG.	PESO
			PESO TOTALE TRASPORTATO		

CARICO LEGGERO	CARICO MEDIO	CARICO PESANTE	SOLLEVARE SOPRA LA TESTA (EQUIVALENTE AL CARICO MASSIMO)	SOLLEVARE DAL TERRENO (2X CARICO MASSIMO)	SPINGERE O TRASCINARE (5X CARICO MASSIMO)

DENARO

MR—

MA—

MO—

MP—

TALENTI

PAG.

CAPACITÀ SPECIALI

PAG.

LINGUAGGI

Linguaggi iniziali = Comune + linguaggi razziali + uno per punto di bonus Int

INCANTESIMI

DOMINI / SCUOLE DI SPECIALIZZAZIONE

0:

1°:

2°:

3°:

4°:

5°:

6°:

7°:

8°:

9°:

SALVEZZA INCANTESIMI ☐ MOD CD

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI ☐ %

MODIFICATORI DI CONDIZIONE

INCANTESIMI CONOSCIUTI	CD SALVEZZA INC.	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
☐	☐	0	☐	0
☐	☐	1°	☐	☐
☐	☐	2°	☐	☐
☐	☐	3°	☐	☐
☐	☐	4°	☐	☐
☐	☐	5°	☐	☐
☐	☐	6°	☐	☐
☐	☐	7°	☐	☐
☐	☐	8°	☐	☐
☐	☐	9°	☐	☐

©2003 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa scheda per uso personale


DUNGEONS & DRAGONS
MINIATURE

Infinite avventure e grandi emozioni ti attendono

di Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Williams

Preparati ad andare all'avventura assieme ai tuoi coraggiosi compagni in un mondo eroico e fantastico. In queste pagine troverai le opzioni e gli strumenti necessari per creare personaggi degni di canti e leggende per il gioco di ruolo di DUNGEONS & DRAGONS®.

ISBN 88-8288-067-2

9 788882 880675

Scan, Edit, OCR by
Dungeon Master

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: **www.25edition.it**

Visita il sito web **www.wizards.com/dnd**