

DUNGEONS & DRAGONS®

POTERI PRIMEVI™

Opzioni per Barbari, Druidi, Guardiani e Sciamani



GIOCO DI RUOLO - SUPPLEMENTO

Mike Mearls

INTRODUZIONE

Le origini di *Poteri Primevi* risalgono alla decisione di includere il druido nel capitolo sui mostri nel supplemento del 1976 *Greyhawk*®. All'epoca, il co-creatore di D&D Gary Gygax probabilmente non si rendeva conto che la sua descrizione avrebbe influenzato il gioco per i tre decenni successivi: "Questi uomini sono i sacerdoti di una religione di tipo neutrale... I druidi possono cambiare forma tre volte al giorno... assumendo dimensioni da minute come un corvo a grandi quanto un piccolo orso. Saranno generalmente (70%) accompagnati da un buon numero di seguaci barbarici (guerrieri)." È questa, in essenza, l'origine della fonte di potere primevo. Già nella primissima menzione della classe di personaggio primeva per eccellenza comparivano alcuni accenni alla metamorfosi e ai combattenti barbarici.

L'identità dei druidi in D&D è cambiata poco dal lontano 1976, e sotto molti aspetti la storia della creazione e dello sviluppo della fonte di potere primevo è anche la storia del rafforzamento delle radici della classe del druido, che rimangono il punto focale sia della classe che della fonte di potere che si sviluppò da esse.

Per molti anni, i druidi sono stati rappresentati come una sorta di chierici, incantatori divini che adoravano gli dèi della natura, gli elementi e le forze naturali. Se lo schema fosse stato mantenuto anche nella 4ª Edizione, i druidi avrebbero potuto essere semplicemente sacerdoti di Melora o di altre divinità analoghe. Ma questo approccio li avrebbe messi in secondo piano rispetto alle altre classi divine, creando inoltre una divisione inopportuna nella fonte di potere divino. I chierici e i paladini condividono determinate somiglianze estetiche e tematiche, mentre i druidi sono più simili ai barbari dal punto di vista tematico.

Durante lo studio simultaneo delle classi del barbaro e del druido, la fonte di potere primevo ha preso

forma: entrambe le classi hanno una forte connessione alla natura ed entrambe possiedono una qualità ferina. Era una buona affinità di base da cui partire, e fu l'inizio un lungo processo di progettazione e sviluppo culminato nel *Manuale del Giocatore 2* e in questo libro.

Il potere primevo è interamente incentrato sul mondo naturale, che comprende ben più delle semplici piante, animali, montagne e foreste. La magia primeva è una forza fondamentale del mondo naturale, che spesso tiene a bada le potenze dei piani, a volte tutt'altro che benevole. Perché gli dèi vivono nel Mare Australe, quando così tanti dei loro seguaci abitano nel mondo naturale? Cosa impedisce ai mostri di 25° livello di ridurre in polvere le città? Gli spiriti primevi sono i custodi dell'ordine della natura: garantiscono che il ciclo della vita e della morte, l'avvicinarsi delle stagioni e la trama della vita che collega tutti gli esseri viventi restino intatti a dispetto delle intenzioni di dèi, primordiali, demoni e diavoli. Gli spiriti primevi sono i difensori del mondo, non i suoi padroni. E in quanto fruitori delle magie primeve, i personaggi primevi sono gli eredi della loro nobile tradizione.

COME USARE QUESTO LIBRO

Come si evince dal sommario, *Poteri Primevi* è stato ripartito per classi. Sia chi interpreta un personaggio di una determinata classe che chi intende crearne uno nuovo devono semplicemente consultare il capitolo appropriato per trovare nuovi privilegi di classe, sviluppi, poteri e cammini leggendari. L'ultimo capitolo del libro contiene un'ampia descrizione della via degli spiriti, decine di nuovi talenti, otto destini epici a tema primevo, diversi nuovi rituali e informazioni sugli spiriti primevi e i background primevi che arricchiranno ulteriormente l'esperienza di gioco.

INDICE

1: BARBARO	4	Nuovi poteri	66	Talenti di rango eroico	136
Interpretare un barbaro	6	Nuovi cammini leggendari	81	Talenti di rango leggendario	143
Nuovi sviluppi	9			Talenti di rango epico	146
Nuovi poteri	11	4: SCIAMANO	88	Talenti multiclasse	148
Nuovi cammini leggendari	25	Interpretare uno sciamano	90	Destini epici	149
		Nuovi sviluppi	92	Antenato onorato	149
2: DRUIDO	32	Nuovi poteri	92	Bestia sovrana	150
Interpretare un druido	34	Nuovi cammini leggendari	107	Campione reincarnato	151
Nuovi sviluppi	36			Difensore dell'Albero del Mondo	152
Nuovi poteri	38	5: OPZIONI PRIMEVE	114	Protettore perfetto	153
Nuovi cammini leggendari	53	La via degli spiriti	116	Furia delle lande selvagge	154
		Spiriti primevi	121	Spirito mitico	155
3: GUARDIANO	60	Background primevi	130	Zanna del Serpente del Mondo	156
Interpretare un guardiano	62	Nuovi talenti	136	Nuovi rituali	157
Nuovi sviluppi	64	Talenti tribali	136		

BARBARO

“La mia ira è la mia arma. La mia ira è la mia armatura. La mia ira è la tua rovina.”

UN BARBARO può essere un combattente silenzioso che si scatena in un impeto di furia distruttiva, o un feroce selvaggio che vive solo per la violenza. Combatte per dovere e per onore, impugnando le sue armi con tetra determinazione, o trae piacere da ogni colpo che infligge? Quale che sia il suo scopo, egli rimane innanzi tutto un barbaro: una forza da temere.

A dispetto della sua reputazione di brutalità, un barbaro è ben più di una massa di muscoli e un carattere feroce. Il suo legame con gli spiriti primevi lo rende una fonte impetuosa di forza e vitalità. Sono gli spiriti a fare di lui un barbaro: incanalano il potere attraverso il suo corpo, infondono l'ira nel suo cuore e scatenano il massacro attraverso la sua arma.

I barbari sanguelfuriosi danno ispirazione agli alleati mediante la loro ferocia e tenacia; i barbari capiclan rafforzano se stessi e i loro compagni tramite il coraggio e la resistenza. Un barbaro tempestoso è circondato da un mantello di spiriti del tuono; un barbaro turbinante, munito di due armi, falcia i nemici come un ciclone inarrestabile. Qualsiasi tipo di barbaro troverà in questo capitolo opzioni a volontà per sviluppare il personaggio.

- ◆ **Interpretare un barbaro:** Una serie di idee che definiscono il posto del barbaro nel mondo e al tavolo da gioco, per aiutare il giocatore a infondere vita nel suo personaggio.
- ◆ **Nuovi sviluppi:** Il barbaro tempestoso lancia minacciose grida di guerra che fanno tremare i nemici dalla paura. Il barbaro turbinante è un derviscio di morte, che impugna un'arma in ciascuna mano.
- ◆ **Nuovi privilegi di classe:** Grazie alla sua collera tempestosa, la morte di ogni nemico permette al barbaro di disperdere gli altri avversari tramite la paura. Usando il suo privilegio di uccisore turbinante, il barbaro può attraversare il campo di battaglia come un tornado.
- ◆ **Nuovi poteri:** Il barbaro può scatenare una voce possente come il tuono, o combattere usando due armi come se fossero artigli gemelli. Questo capitolo amplia inoltre gli sviluppi già esistenti con poteri che ispirano gli alleati, infondono vigore e consentono di infliggere colpi brutali.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Un barbaro può imbrigliare la forza primeva nella forma di sette nuovi cammini leggendari.

Correndo a fianco delle bestie, un combattente solitario si aggira nella foresta come uno spettro, facendo la guardia contro gli intrusi. Sugli altopiani d'alta montagna, un tetro comandante guida la sua tribù devastata nella lotta contro l'inverno crudele e i predatori famelici. Ai margini della città, un eremita addestra un ragazzino a imbrigliare la bestia interiore e incanalare la sua arma. Il barbaro ha molte manifestazioni, e ognuna di esse trova il suo posto nel mondo.

RADICI PRIMEVE

Buona parte di ciò che definisce un barbaro è il suo legame con gli spiriti primevi, pertanto vale la pena di riflettere sulla natura di questo legame e sul modo in cui il personaggio l'ha forgiato. Molti barbari nascono e crescono in seno a culture che venerano gli spiriti primevi e si sottopongono a riti di passaggio concepiti per rafforzare i loro legami con quegli spiriti. Tramite l'ira, un barbaro può entrare in comunione con gli stessi spiriti ai quali i suoi antenati tribali si sono appellati per generazioni.

Oppure, i suoi legami agli spiriti primevi potrebbero essere strettamente personali. Potrebbe essere cresciuto in una fattoria e avere sviluppato un rapporto mistico con la natura e con gli spiriti che

abitano nelle zone selvagge. Potrebbe anche essere un abitante di città che ha sperimentato una profonda rivelazione di potere da parte degli spiriti primevi e ha imparato ad appellarsi a essi e incanalare la sua ira in combattimento che in altre occasioni.

Anche nelle terre civilizzate, alcuni ordini militanti addestrano i loro affiliati a imbrigliare il potere della bestia interiore, incanalando gli spiriti primevi in forme di ira e in altre suppliche. Alcuni di questi ordini venerano gli spiriti, mentre altri li considerano utensili da manipolare allo scopo di trasformare un combattente in uno sterminatore selvaggio.

Quale che sia la natura del rapporto che il personaggio intrattiene con gli spiriti, quella relazione definisce le sue capacità di barbaro, e in certa misura definisce anche la sua identità.

ANIMALI TOTEM

Sebbene i suoi poteri non lo richiedano, un barbaro può adottare una bestia totem, un animale la cui ferocia e i cui tratti fungano da adeguato modello per le sue gesta. Può adornare il proprio corpo di tatuaggi, pellicce, artigli e denti per aumentare la sua rassomiglianza alla bestia che ha scelto. Come i totem scolpiti a foggia di spiriti specifici che fungono da strumenti nelle mani di un druido o uno sciamano, il corpo decorato di un barbaro attrae lo spirito della bestia che ha scelto, colui che gli concede il suo potere.

Quasi tutti i barbari che possiedono delle bestie totem assumono un nome appropriato. Yoreth Votodelfalco scala le vette più alte e piomba sui nemici come un falcone in picchiata. Darva Orsotonante rugisce quando carica i suoi avversari, vibrando il suo maglio per frantumare le ossa con la forza di un orso.

CONVIVERE CON L'IRA

L'ira definisce la prestanza combattiva magica di un barbaro, e il suo rapporto con quell'ira dice molto della sua personalità. In qualità di barbaro, il personaggio deve fare una scelta: l'ira riassume il suo intero essere, o di solito vive serenamente, a parte quando deve scavare a fondo dentro di sé per evocare la tempesta interiore?

La rabbia può essere una corrente costante che scorre inquieta, sottolineando ogni parola e azione del personaggio. Il barbaro è in collera per qualche torto passato che vuole raddrizzare? È infuriato per la morte di una persona cara che intende vendicare? Oppure il continuo tambureggiare della sua ira assomiglia di più al battito cardiaco della Bestia Primeva, non tanto una corrente sotterranea di collera quanto la costante prontezza del predatore al combattimento feroce?

Oppure, il personaggio potrebbe essere un individuo calmo e allegro, in pace con il mondo... fino al momento in cui un nemico non compare all'orizzonte. Allora egli apre la mente alla furia primigenia che si annida nelle profondità della sua anima e scatena un'ira che appare persino più terrificante, essendo in così netto contrasto col suo comportamento normale.

TROFEI

Alcuni barbari portano dei trofei sulle loro armi e armature, sia per dimostrare la loro prestanza in battaglia, sia per ricordarsi dei nemici che hanno sconfitto. I barbari malvagi prediligono i trofei macabri e raccapriccianti (teste mozzate, mani avvizzite e frammenti d'ossa) per incutere terrore nei nemici; in generale, tuttavia, i barbari preferiscono scegliere simboli meno morbosi della loro abilità guerresca.

Molti barbari vanno orgogliosi soprattutto dei trofei che hanno tolto a quei nemici che avevano fatto loro perdere i sensi o che li avevano comunque portati a un soffio dalla sconfitta. I barbari usano anche i trofei come modo per affermare la propria vittoria contro un nemico di vecchia data, la cui sconfitta è un proclama delle loro capacità e ardimento marziale.

I trofei migliori sono quelli che simboleggiano la forza e l'abilità di un avversario. La zanna di un drago, la scheggia dell'armatura di un possente guerriero o il nodo del bastone di un necromante sono ottimi simboli del potere e delle capacità del nemico. Un barbaro attacca tipicamente questi trofei alla sua armatura o armamentario, lasciandoli penzolare come testimonianze della sua prestanza combattiva.

Se il personaggio decide di raccogliere trofei dai nemici uccisi, il giocatore deve compilare una lista degli oggetti tolti a ogni avversario. Questi trofei sono più di semplici marchi di vittoria: sono simboli importanti della storia del barbaro. Regalare uno dei suoi trofei a qualcuno è per un barbaro una dimostrazione di fiducia e rispetto. Quando un barbaro sconfigge un avversario particolarmente degno, può risparmiargli la vita in cambio della consegna di un particolare oggetto che testimoni la sua resa.

Fino a che punto il barbaro riesce a contenere la sua ira? Affiora in superficie solo quando la evoca, o qualche volta nel passato è sfuggita al suo controllo, forse con tragiche conseguenze? Quel singolo momento critico nel suo background in cui l'ira ha preso il sopravvento potrebbe essere un elemento fondamentale nel definire la sua storia e personalità. In quel momento di ira incontrollata ha forse ucciso una persona che amava? Forse ha disonorato se stesso e la sua famiglia uccidendo un nemico che implorava pietà. O magari si è scatenato imperversando nella piazza di un mercato e poi è fuggito dal suo villaggio in preda alla vergogna.

Cosa succede quando il barbaro usa un potere di ira? In quei momenti, egli incanala lo spirito di un potente animale o una forza naturale, che altera la natura dei suoi attacchi in modo talvolta fondamentale. La forma dello spirito diventa visibile sopra o intorno al barbaro in preda all'ira? Il barbaro subisce una vera e propria trasformazione fisica? Il suo corpo si altera e si deforma a causa della frenesia, oppure sviluppa corna, artigli, scaglie, uno strato di pelo, o altre fattezze bestiali?

Il potere primevo scorre attraverso il barbaro e lo rinvigorisce, rafforzando i suoi attacchi. Questo potere è esaltante oppure sfiancante? È un dolore o un bruciore che il personaggio ignora nella furia della sua collera, o una sensazione piacevole che allevia il dolore delle sue ferite? Il barbaro si concentra sul tumulto della battaglia che lo circonda, o ne risulta quasi distaccato, come se stesse osservando se stesso da qualche parte fuori dal proprio corpo?

Un barbaro in combattimento è sempre distruttivo e brutalmente efficace, ma può essere interessante esplorare l'idea che la sua personalità cambi in modo evidente quando scatena la propria furia primeva.

BARBARI CIVILIZZATI

In battaglia, i barbari sono guerrieri urlanti e quasi pronti al suicidio, capaci di sopraffare i loro nemici con forza bruta e magia selvaggia. Ma non tutti i barbari adottano il medesimo approccio quando sono lontani dai campi di battaglia. In quei momenti, un barbaro può deporre la sua ascia bipenne e agire come un astuto diplomatico, uno scaltro negoziatore o un artigiano di talento.

Questi barbari comprendono l'equilibrio che deve esistere tra le usanze civilizzate delle culture umanoidi e la natura ferina delle bestie. Quando questi individui vivono o viaggiano in mezzo ai simboli della civiltà, sanno che le parole sono assai più potenti delle spade. Un combattente può sconfiggere i nemici con la brutalità selvaggia, ma gli alleati si conquistano e si influenzano meglio con il fascino e la saggezza.

Questo tipo di comportamento da parte di un barbaro tende a sorprendere coloro che ignorano le usanze primeve, una reazione che molti capiclan hanno saputo sfruttare a loro vantaggio. Il mercante profumato e vestito di seta di una carovana potrebbe non sospettare minimamente che il capotribù seduto di fronte a lui ha studiato in quattro differenti accademie. Tutto ciò che il mercante vede sono la malconcia armatura di cuoio del barbaro e il suo mantello in pelliccia di girallon.

MINACCE E ALLEATI

Essendo un barbaro, il personaggio è consapevole del fatto che i suoi alleati confidano che colpisca duro e abbatta i nemici. Sa anche che subirà di certo più danni dei suoi compagni. Anche se combatte al fianco di difensori come guardiani e paladini, un barbaro attira gran parte dell'attenzione dei nemici proprio a causa della minaccia che rappresenta.

Il barbaro può sviluppare attitudini e poteri che traggono vantaggio da quella minaccia, ottenendo capacità che richiamano ancor di più l'attenzione dei nemici, continuando a curare nel contempo i suoi attacchi più micidiali. Per esempio, il *potere ringhio selvaggio* (pagina 12) marchia un nemico colpito dal barbaro, consentendo a quest'ultimo di infliggergli più danni... se egli accetta a sua volta di subire dei danni maggiorati. Questo approccio rende il barbaro una minaccia ancora più grande, creando una dinamica che si riscontra spesso nelle storie e nelle leggende: i barbari si pavoneggiano come se fossero i re di tutto ciò che vedono, ma viaggiano spesso in compagnia di uno sciamano o di un bardo che li aiuta a restare vivi.

Naturalmente, non è obbligatorio interpretare un barbaro come un combattente azzardato e amante del rischio. Anche se è così che ha iniziato la propria carriera di avventuriero, il ciclo vitale dei grandi predatori offre esempi che possono influenzare un barbaro mentre percorre il suo cammino attraverso i ranghi leggendari ed epici. Come recita un vecchio proverbio primevo, "Ogni vecchia tigre è una tigre prudente". Un barbaro potrà anche avere combattuto senza usare la minima cautela all'inizio della sua carriera, ma avrà



senz'altro imparato a impiegare un pizzico di strategia in più mano a mano che il suo potere aumentava. Sarà diventato più avveduto riguardo al momento opportuno in cui utilizzare i suoi poteri più letali e avrà imparato quando è meglio fare un rapido passo indietro per consentire a un alleato di risolvere un combattimento.

INTERPRETARE LO SVILUPPO

Se si sceglie uno specifico sviluppo per il proprio barbaro, è possibile lasciare che la scelta ne influenzi l'interpretazione sia dentro che fuori dal combattimento. Anche se il giocatore sceglie dei poteri più adatti ad altri sviluppi, il personaggio può comunque propendere verso una determinata tipologia di barbaro, il che a sua volta può suggerire alcune sfaccettature della sua personalità.

I barbari sanguelfuriosi sono forse quelli che hanno la maggiore probabilità di perdersi nella loro ira (vedi "Nati per la bestia", pagina 23). Questi personaggi non sentono alcun dolore quando vengono posseduti dagli spiriti primevi della battaglia e quando uccidono un nemico vengono pervasi da un vigore esuberante. Fuori dal combattimento, un sanguelfurioso può essere un cacciatore silenzioso, simile a una tigre che aspetta con pazienza la sua preda, o un avventuriero spaccone e chiassoso, più vicino a un cinghiale inferocito.

I barbari capiclan mantengono il loro portamento possente anche quando sono in preda all'ira, e tendono a conservare le loro capacità di giudizio in modo analogo. Possono urlare incoraggiamenti ai loro alleati mentre si impegnano nella battaglia, esortandoli a seguire il loro esempio. Fuori dal combattimento, il fatto che gli alleati seguano o meno le loro indicazioni dipende dalla saggezza che riescono a manifestare: se tendono a lanciarsi avventatamente in situazioni mortali, i compagni possono imparare a ignorare la loro personalità magnetica a favore di linee di azione più avvedute.

Se il personaggio è un barbaro tempestoso, la furia della tempesta lo circonda in ogni momento. Può avere un temperamento impulsivo che si scatena come il fulmine quando qualcuno lo fa arrabbiare, o la sua furia può montare lentamente, come il rombo lontano del tuono che si fa sempre più forte quando la tempesta si avvicina. In combattimento, può lasciare che il tuono sia la sua voce, oppure gridare urla di

CHI SONO I BARBARI?

Esattamente come i membri delle altre classi, i barbari non sono abitanti comuni del mondo. I personaggi della classe del barbaro sono individui eccezionali, e di solito sono eroi (o potenti antagonisti). Orde furibonde di berserker umani o orcheschi possono talvolta imperversare attraverso i rimasugli della civiltà, ma nelle loro fila combatterà al massimo una manciata di autentici barbari, che probabilmente occuperanno posizioni di comando. Un barbaro possiede un legame speciale con gli spiriti primevi, un rapporto che poche altre persone al mondo possono vantare.

STILE DI GIOCO: MANTENERE LE COSE SEMPLICI

Giocare con un barbaro può essere divertente in modo puro e semplice. Nessuno si aspetta davvero che il barbaro studi attentamente una situazione e scelga la linea di azione ottimale; il giocatore può sempre dire: "È vero, ci sono tante belle azioni tattiche che potrei fare, come dare da bere a qualcuno una pozione curativa o recuperare energie. Ma non sarebbe da me. Io voglio solo colpire quel tizio molto, molto forte." E tutti quanti intorno al tavolo annuiscono, perché, diavolo, lui è il barbaro! Se non colpisce lui il nemico con forza, chi mai lo farà?

battaglia ed esortazioni che riecheggiano nel fragore della tempesta. I barbari tempestosi sono quelli con la maggiore probabilità di indossare la propria ira come un mantello che li accompagna sempre, e trovano difficile sopire la loro rabbia quando non serve.

I barbari turbinanti tendono a essere allegri e spensierati a confronto degli altri barbari. Anche nel furore dell'ira, mentre si muovono con rapidità vertiginosa in mezzo agli avversari, possono stuzzicarli o scherzare sulla sventura che sta per abbattersi su di loro. L'ira di un barbaro turbinante può essere uno stato più fisico che emotivo, come una scarica di adrenalina che gli infonde maggiore forza e velocità senza però annebbiarli la mente. Se questo è il caso, probabilmente gli risulterà facile tenere l'ira sotto controllo quando non si trova in battaglia, e in quei momenti può incedere con la fierezza di un abile cacciatore o con la gioviale disinvoltura di un eroe sicuro di sé.

I BARBARI E LE ARMATURE PESANTI

Alcune persone credono che i barbari disdegnino le armature pesanti. Sebbene alcuni di essi siano effettivamente convinti che chiunque abbia bisogno di chiudersi in un guscio d'acciaio prima di entrare in battaglia farebbe meglio a restarsene a casa sua, alla maggior parte dei barbari non importa di come o perché i loro nemici e alleati si corazzano. Le cose più importanti sono il coraggio e l'abilità, non l'armamentario di un combattente.

I barbari non nutrono alcuna avversione innata per le armature pesanti, ma i loro ovvi benefici si ottengono solo dopo lunghe ore di addestramento e pratica. Un barbaro che impiega armature pesanti in genere le modifica decorandole con disegni, rune e trofei evocativi degli spiriti primevi. I nani incidono volti bestiali ghignanti su spallacci e ginocchiere, per tenere lontana la malasorte. I barbari umani

sostituiscono l'imbottitura delle loro corazze con pellicce tolte a leoni, orsigufi e altre bestie feroci da loro sconfitte in battaglia. I goliath dipingono le loro armature, disegnando immagini delle loro battaglie su ciascuna sezione di corazza di scaglie o sull'ampia superficie dei piastroni pettorali.

Alla fine, un barbaro in armatura pesante può non assomigliare affatto al classico berserker, ma anche in questo caso è impossibile scambiarlo per un normale guerriero. Se il giocatore decide che il suo barbaro indosserà un'armatura pesante, dovrebbe dedicare un po' di tempo a descrivere il modo in cui il personaggio l'ha modificata. Un barbaro dà al suo equipaggiamento un aspetto primevo, un marchio volto a mostrare che la sua armatura rappresenta un'estensione del suo stile di combattimento e delle sue convinzioni.

I due nuovi sviluppi presentati in questa sezione ampliano le possibilità di personalizzazione del barbaro. Il barbaro tempestoso, come sottintende il nome, utilizza il potere del tuono per danneggiare i nemici e farli ritrarre in preda alla paura. Il barbaro turbinante confida nella propria rapidità e accuratezza per sferrare attacchi a due armi particolarmente letali.

BARBARO TEMPESTOSO

Alcuni barbari possono essere scambiati per combattenti selvaggi privi di qualsiasi magia, almeno fino a quando non si abbandonano all'ira. Ma che sia in preda all'ira oppure no, nessuno può dubitare che un barbaro tempestoso possieda delle qualità magiche. La sua ferocia e potenza lo hanno reso caro agli spiriti primevi del tuono, che gli volteggiano intorno, aspettando il momento di potersi scatenare contro i suoi nemici.

Quando il barbaro tempestoso incede in battaglia, un lieve fragore di tuono gli rimbomba intorno. Anche sottoterra o nelle giornate limpide, il mormorio profondo di tempeste lontane lo accompagna sempre. Quando si lancia alla carica, il basso brontolio aumenta di intensità, e nelle vicinanze si sprigionano boati di tuono. Quando lancia il suo urlo di guerra, un ruggito fragoroso investe i nemici.

I deboli di cuore si fanno piccoli di fronte a un barbaro tempestoso; chi è abbastanza coraggioso o sciocco da rimanere saldo davanti al fragore della sua avanzata viene prontamente abbattuto dalle sue armi e dalla sua ira.

NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Quando sceglie la sua Possanza Ferale, un barbaro può selezionare Collera Tempestosa al posto di un'altra opzione, come quelle descritte nel *Manuale del Giocatore 2*.

Collera Tempestosa: Il barbaro ottiene il potere *grido di guerra*. Inoltre, una volta per round quando il suo attacco rende sanguinante un nemico, ogni nemico adiacente al barbaro subisce danni da tuono pari al suo modificatore di Costituzione.

Grido di Guerra

Privilegio del barbaro

Il potente urlo di vittoria del barbaro fa tremare di terrore i nemici vicini.

Incontro ♦ **Paura, Primevo**

Azione gratuita

Propagazione ravvicinata 3

Attivazione: L'attacco del personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Effetto: Il personaggio spinge ogni bersaglio di 1 quadretto.

OPZIONI SUGGERITE

I barbari tempestosi propendono verso il controllore come ruolo secondario. I poteri migliorati da Collera Tempestosa includono le propagazioni, che gli consentono di influenzare piccoli gruppi di nemici; pertanto, una tattica efficace è quella di avvicinarsi al maggior numero possibile di avversari. Questo barbaro dovrebbe prendere in considerazione quei talenti e poteri che gli consentono di muoversi più facilmente sul campo di battaglia.

Come gli altri barbari, anche il barbaro tempestoso dovrebbe scegliere Forza come punteggio di caratteristica più alto. Inoltre, il secondo punteggio di caratteristica dovrebbe essere Costituzione, perché i poteri di Collera Tempestosa dipendono sovente da essa.

Privilegio di classe suggerito: Collera Tempestosa*

Talento suggerito: Ira Tempestosa*

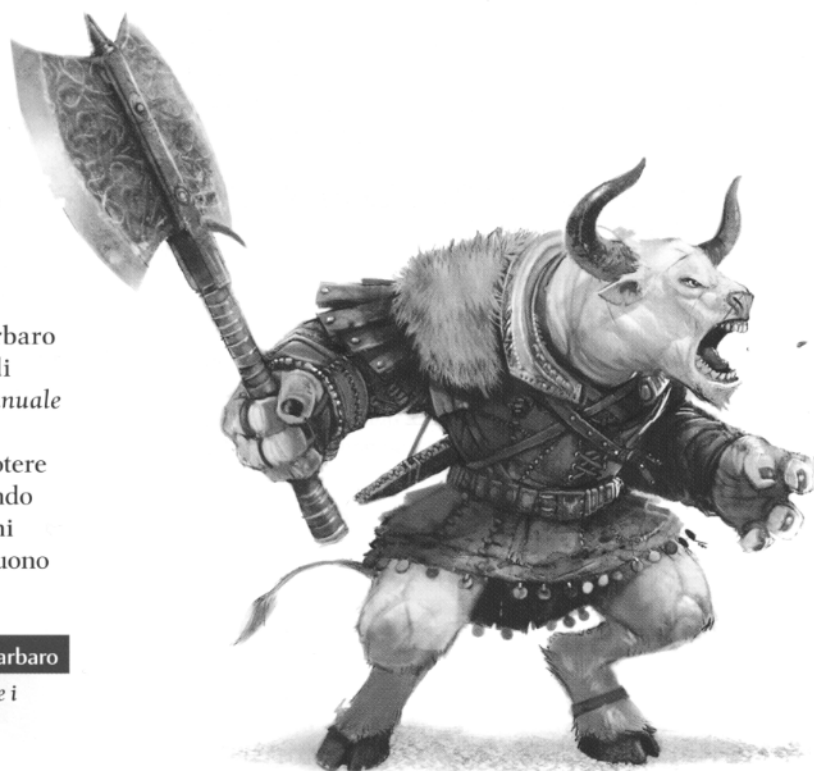
Abilità suggerite: Atletica, Intimidire, Natura

Poteri a volontà suggeriti: colpo ululante, ululato furioso*

Potere a incontro suggerito: grido del terrore*

Potere giornaliero suggerito: ira del tiranno*

*Nuova opzione presentata in questo libro



BARBARO TURBINANTE

Alcuni barbari, in particolare gli elfi e i mezzorchi, si affidano alla loro stupefacente velocità e forza per uccidere i nemici. La tradizione è piena di storie incentrate sulla perizia marziale di questi barbari, capaci di falciare un intero gruppo di banditi in un batter d'occhio. Il barbaro turbinante mescola una suprema rapidità e agilità a una grande forza.

I barbari turbinanti combattono con due armi, spesso una coppia d'asce o spade. I nani barbari turbinanti preferiscono le asce da battaglia e i picconi da guerra, mentre i mezzorchi mostrano una predilezione maggiore per mazze e randelli.

A paragone di altri barbari, i barbari turbinanti sono più mobili e più capaci di infliggere danni su diversi nemici nello stesso attacco: sfrecciano sul campo di battaglia, fanno roteare le loro armi e falciano qualsiasi nemico abbastanza imprudente da avvicinarsi.

NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Quando sceglie la sua Possanza Fera, un barbaro può selezionare Uccisore Turbinante al posto di un'altra opzione, come quelle descritte nel *Manuale del Giocatore 2*.

Uccisore Turbinante: Il barbaro ottiene il potere *stoccata turbinante* e può impugnare un'arma a una mano nella mano secondaria, considerandola un'arma secondaria. Inoltre, una volta per round quando il suo attacco rende un nemico sanguinante, il barbaro può scattare di 2 quadretti come azione gratuita e ogni nemico a lui adiacente alla fine dello scatto concede vantaggio in combattimento al barbaro turbinante fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Stoccata Turbinante

Privilegio del barbaro

Abbattendo un avversario, il barbaro si immerge roteando in profondità nelle file nemiche.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione gratuita Mischia 1

Attivazione: L'attacco del personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita

Effetto: Il personaggio scatta di 2 quadretti e poi infligge 1[A] danni (arma secondaria) a un nemico adiacente a lui e che sia in grado di vedere.

OPZIONI SUGGERITE

È possibile scegliere tra diversi metodi per migliorare un barbaro turbinante. I talenti che incrementano la sua perizia nel brandire due armi in mischia sono sempre un buon investimento, dato che tutti i poteri di Uccisore Turbinante richiedono che il personaggio impugni due armi. È anche contemplabile l'opzione di impugnare un'arma da lancio in una mano, ottenendo così la possibilità di attaccare a distanza. L'acquisizione di talenti multiclasse da ranger concede al barbaro la scelta di ulteriori poteri da utilizzare con due armi.

Il punteggio di caratteristica più alto dovrebbe essere Forza, in quanto amplifica tutti gli attacchi del barbaro. Il secondo punteggio di caratteristica dovrebbe invece essere Destrezza, perché viene spesso chiamata in causa dai poteri di Uccisore Turbinante.

Privilegio di classe suggerito: Uccisore Turbinante*

Talento suggerito: Combattere con Due Armi

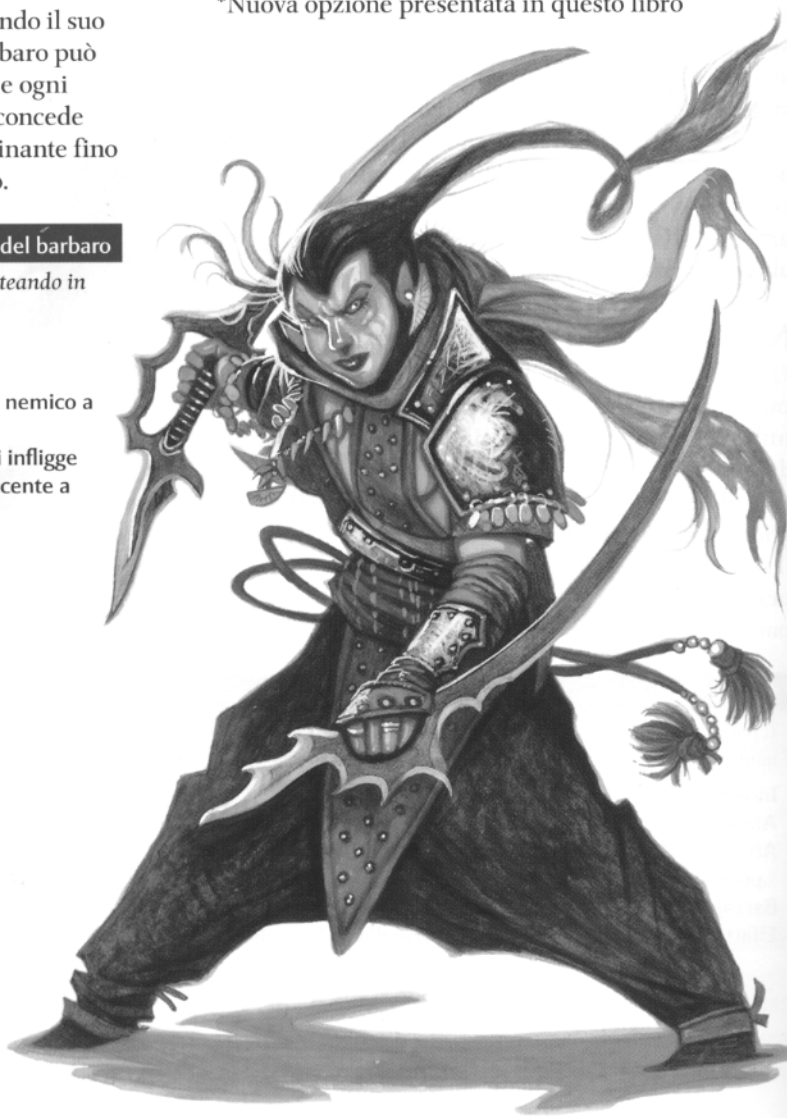
Abilità suggerite: Acrobazia, Atletica, Percezione

Poteri a volontà suggeriti: colpo pressante, lacerazione turbinante*

Potere a incontro suggerito: frenesia turbinante*

Potere giornaliero suggerito: ira degli zoccoli tonanti*

*Nuova opzione presentata in questo libro



WILLIAM O'CONNOR

I nuovi poteri presentati in questo capitolo vanno ad aggiungersi a quelli già disponibili per i barbari. Molti di essi risultano particolarmente vantaggiosi ai personaggi che possiedono i privilegi di classe Collera Tempestosa e Uccisore Turbinante, ma l'ampia gamma di poteri inclusi in questa sezione fornisce numerose opzioni utili a qualsiasi tipo di barbaro.

SUPPLICHE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Lacerazione Turbinante Barbaro Attacco 1

Il barbaro colpisce in due direzioni, versando il sangue di due nemici diversi.

A volontà ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (arma principale)

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni e un nemico adiacente al personaggio e diverso dal bersaglio subisce 1[A] danni (arma secondaria). Se il personaggio è in preda all'ira, il suo modificatore di Costituzione si somma a entrambi i tiri dei danni.

Livello 21: 2[A] + modificatore di Forza danni e 2[A] danni (arma secondaria).

Ululato Furioso Barbaro Attacco 1

Il barbaro sferra un colpo poderoso, poi lancia un assordante grido di battaglia.

A volontà ♦ Arma, Primevo, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Successivamente, il personaggio urla in una propagazione 3 che includa il bersaglio. Ogni nemico entro la propagazione e diverso dal bersaglio subisce danni da tuono pari al modificatore di Costituzione del personaggio. Se il personaggio è in preda all'ira, i danni da tuono aumentano a 3 + il suo modificatore di Costituzione.

Livello 21: 2[A] + modificatore di Forza danni e i danni da tuono aumentano di 5, a prescindere dal fatto che il personaggio sia in preda all'ira oppure no.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Colpo Risollevante Barbaro Attacco 1

Il barbaro sferra un fendente, viene rin vigorito, e il sangue del nemico zampilla a terra.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: Il personaggio ottiene 3 + modificatore di Costituzione punti ferita temporanei, oppure termina un effetto di frastornato o indebolito a cui è soggetto. Poi il bersaglio subisce danni pari a 2[A] + il modificatore di Forza del personaggio.

Frenesia Turbinante Barbaro Attacco 1

Dopo ogni attacco di questa frenesia, qualcuno deve sanguinare. Il barbaro preferisce vedere il sangue dei nemici, ma è preparato a versare anche il suo.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Forza contro CA (arma principale)

Uccisore Turbinante: L'attacco può bersagliare i Riflessi anziché la CA.

Colpito: 1[A] + 1[A] (arma secondaria) + modificatore di Forza danni.

Mancato: Il personaggio subisce 1d6 danni.

Furia Disperata Barbaro Attacco 1

Il barbaro non si accontenta di nulla meno di un colpo decisivo, anche se dovesse costargli la vita.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Vigore del Sanguefurioso: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Mancato: Il personaggio può accettare di subire 5 danni allo scopo di ripetere il tiro per colpire. Se il secondo tiro colpisce, si usano gli effetti descritti sopra. Se il secondo tiro manca, il personaggio subisce 5 danni.

Grido del Terrore Barbaro Attacco 1

La tempesta primeva che infuria nell'anima del barbaro si manifesta sotto forma di un terrificante urlo di battaglia che fa esitare i nemici.

Incontro ♦ Arma, Paura, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Inoltre, il personaggio urla in una propagazione 3 che includa il bersaglio. Ogni nemico entro la propagazione è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Collera Tempestosa: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus ai tiri dei danni pari al suo modificatore di Costituzione contro le creature rallentate.

Violenza Incontenibile Barbaro Attacco 1

Il barbaro colpisce freneticamente il nemico, sfidando lui e i suoi compagni a fronteggiare la sua furia superiore.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il personaggio subisce danni prima dell'inizio del suo turno successivo, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni del suo prossimo attacco.

Trionfo del Capoclan: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, un alleato entro 5 quadretti da lui ottiene un bonus ai tiri dei danni contro il bersaglio pari al modificatore di Carisma del personaggio.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Ira del Capoclan Vitale

Barbaro Attacco 1

Quando il barbaro colpisce, l'energia furiosa sgorga fuori dal suo corpo sotto forma di nebbiolina risanatrice, che lo guarisce e rinvigorisce i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Guarigione, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio può spendere un impulso curativo e abbandonarsi all'ira del capoclan vitale. Finché l'ira non termina, qualsiasi alleato che inizi il proprio turno entro 3 quadretti dal personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma di quest'ultimo.

Ira dell'Orso Sanguinario

Barbaro Attacco 1

Il barbaro colpisce, poi chiama a sé lo spirito dell'orso sanguinario, affidandosi alla sua grande forza e alla sua presa stritolatrice per distruggere i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio afferra il bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira dell'orso sanguinario. Finché l'ira non termina, ottiene un bonus di +4 agli attacchi per afferrare. Se un nemico inizia il proprio turno afferrato dal personaggio, subisce danni pari a 5 + il modificatore di Forza di quest'ultimo.

Ira del Tiranno

Barbaro Attacco 1

Il colpo del barbaro precede un grido furibondo. Il suo volto si deforma in una furia forsennata, che fa arretrare i nemici in preda al timore.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Paura, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Volontà

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

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

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del tiranno. Finché l'ira non termina e una volta per round, può spingere di 1 quadretto come azione minore ogni nemico adiacente a sé.

Ira degli Zoccoli Tonanti

Barbaro Attacco 1

Il barbaro martella il nemico con un colpo vigoroso e gli spiriti delle bestie imbestialite lo riempiono di forza.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira degli zoccoli tonanti. Finché l'ira non termina, può muoversi attraverso gli spazi di uno o due nemici durante ciascuno dei suoi turni. Quando si muove attraverso lo spazio di un nemico, il suo successivo attacco contro quel nemico infligge 1[A] danni extra.



SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Falcata Spedita

Barbaro Utilità 2

Il barbaro procede a salti attraverso il campo di battaglia, e le sue ferite non fanno che infondere maggior vigore alla sua falcata.

Incontro ♦ Primevo

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della propria velocità + 2, o della propria velocità + 6 se è sanguinante.

Ringhio Selvaggio

Barbaro Utilità 2

Se il colpo che il barbaro ha appena sferrato non è sufficiente a ottenere l'attenzione del suo avversario, il suo ringhio minaccioso non può essere ignorato.

Incontro ♦ Primevo

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico e non lo riduce a 0 punti ferita

Bersaglio: Il nemico colpito dal personaggio

Effetto: Il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo. Finché il marchio non termina, il personaggio e il bersaglio infliggono 1d8 danni extra con gli attacchi che sferrano l'uno contro l'altro.

Riscossa Selvaggia

Barbaro Utilità 2

Un nemico ha tentato di intralciare il barbaro, ma questi si libera ignorando il dolore delle ferite che subisce nel farlo.

Giornaliero ♦ Primevo

Nessuna azione Personale

Attivazione: Il personaggio è cosciente e fallisce un tiro salvezza

Effetto: Il personaggio subisce 2d6 danni e supera il tiro salvezza.

Riscuotersi Barbaro Utilità 2

Con una brutale scrollata di testa, il barbaro si libera di un impaccio prima che possa influenzarlo.

Incontro ♦ **Primevo**

Reazione immediata **Personale**

Attivazione: Il personaggio è soggetto a un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine

Effetto: Il personaggio effettua un tiro salvezza contro l'effetto che attiva il potere. Se supera il tiro salvezza, il personaggio può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Vigore Ferino Barbaro Utilità 2

Il barbaro si appella agli spiriti affinché rimarginino le sue ferite, mostrando con orgoglio il sangue che ha versato nel loro nome.

Giornaliero ♦ **Guarigione, Primevo**

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: L'attacco del personaggio provoca danni a un nemico

Effetto: Il personaggio spende un impulso curativo. Se l'attacco che attiva il potere riduce un nemico a 0 punti ferita, il personaggio recupera un numero aggiuntivo di punti ferita pari a metà del proprio livello + il suo modificatore di Carisma.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Furore Scatenato Barbaro Attacco 3

Mentre il barbaro avanza, gli attacchi dei nemici alimentano la sua collera e il barbaro la riversa con forza irresistibile sul bersaglio che ha scelto.

Incontro ♦ **Arma, Primevo**

Azione standard **Arma in mischia**

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si muove della propria velocità. Se un nemico effettua un attacco di opportunità contro di lui come risultato di questo movimento, il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio dell'attacco.

Vigore del Sanguefurioso: Il personaggio somma il proprio modificatore di Costituzione alla distanza di cui si può muovere.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Lame Vibranti Barbaro Attacco 3

Se l'avversario evita l'attacco del barbaro, questi accetta di subire un colpo di striscio per indirizzare quel nemico in una posizione di svantaggio, preparandolo per l'attacco di un suo alleato.

Incontro ♦ **Arma, Primevo**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Il personaggio può accettare di subire 5 danni per consentire a un alleato adiacente al bersaglio di effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita.

Trionfo del Capoclan: L'alleato ottiene un bonus al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Passo Turbinante Barbaro Attacco 3

Il barbaro colpisce e prosegue il suo movimento. Là dove passa, molti nemici sanguinano.

Incontro ♦ **Arma, Primevo**

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (arma principale)

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

Effetto: Il personaggio scatta di 2 quadretti. Se l'attacco colpisce, infligge 1[A] danni (arma secondaria) su uno o due nemici che gli sono adiacenti in qualche punto dello scatto.

Uccisore Turbinante: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza.

Schianto Brutale Barbaro Attacco 3

Il colpo poderoso del barbaro spinge l'avversario contro uno dei suoi compagni.

Incontro ♦ **Arma, Primevo**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempa

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti e lo butta a terra prono. Poi un nemico adiacente al bersaglio subisce danni pari a 1d8 + il modificatore di Forza del personaggio.

Ululato Tonante Barbaro Attacco 3

Il barbaro colpisce e lascia partire un fragoroso urlo di battaglia che respinge i nemici.

Incontro ♦ **Arma, Primevo, Tuono**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Successivamente, il personaggio urla in una propagazione 3 che includa il bersaglio. Ogni nemico entro la propagazione subisce 1d6 danni da tuono e viene spinto di 1 quadretto.

Collera Tempestosa: Ogni nemico viene spinto di un numero di quadretti pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

PREGIUDIZI E RICOMPENSE

Il pregiudizio più comune che un barbaro debba affrontare nelle terre civilizzate è venire considerato un selvaggio che provoca tanti danni ai suoi amici quanti ne infligge ai propri nemici. Il lato positivo è che coloro che credono a questa frottola tendono a sopravvalutare i servizi dei barbari come combattenti a pagamento: nelle aree in cui impera il pregiudizio, ogni nobile o mercante che assolda un barbaro conta sul fatto che nemici e rivali si terranno alla larga da lui (e dal suo datore di lavoro).

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Ira dell'Antico Berserker

Barbaro Attacco 5

Il barbaro sferza il suo attacco e gli spiriti dei berserker ancestrali ruggiscono la loro approvazione. Come sempre, sono bramosi di combattere al fianco di un membro del clan.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira dell'antico berserker. All'inizio di ogni suo turno, finché l'ira non termina, ottiene vantaggio in combattimento contro ogni nemico adiacente a sé e un bonus di potere ai tiri dei danni contro questi nemici pari al suo modificatore di Carisma. Questi benefici permangono fino alla fine del suo turno.

Ira dell'Artiglio di Tigre

Barbaro Attacco 5

L'attacco del barbaro risveglia lo spirito di tigre che alberga in lui. I suoi artigli laceranti puniscono qualsiasi nemico che riesca a evitare i suoi colpi.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira dell'artiglio di tigre. Finché l'ira non termina, quando manca qualsiasi creatura con un attacco in mischia a volontà, quella creatura subisce 1[A] danni.

L'IRA DELL'ANTICO BERSERKER

Kavaki ruggì mentre faceva roteare la sua ascia, e il mondo sembrò rallentare. Vide la lama baluginare alla luce delle torce, la vide fendere l'armatura dell'orco, osservò lo spruzzo di sangue che zampillava dal fianco della creatura. Sentì lo scricchiolio delle costole fratturate, e subito dopo il gorgogliante grido di morte dell'orco che tentava di vibrare la propria ascia per un ultimo colpo di rappresaglia. Il piede di Kavaki guizzò e fece saltare via l'arma dalla mano dell'orco.

La terra sotto ai piedi di Kavaki fremette per il ruggito di risposta dei suoi antenati guerrieri che gridavano la loro approvazione. Per un istante riuscì quasi a scorgersi, mentre si radunavano intorno a lui brandendo le loro armi sfavillanti. Sollevò l'ascia, grondante di sangue di orco, e gli antenati esultarono di nuovo.

Gli orchi non potevano udire gli antenati, Kavaki lo sapeva. Eppure le creature arretrarono, la loro ferocia cedette il passo alla paura quando il barbaro balzò in mezzo a loro, colpendo a destra e a manca. Voci lontane lo incitavano a non fermarsi, e lui lottò con la forza presa a prestito dalle generazioni dei combattenti che lo avevano preceduto.

Sentiva le mani di quei venerabili combattenti affibbiargli pacche sulle spalle e percuotere bonariamente la sua schiena, e quando l'ultimo degli orchi si accasciò, Kavaki si concesse un istante per crogiolarsi nella loro approvazione. Il suo clan lo aveva lasciato per morto molti anni prima. Forse questo significava che era davvero morto, ma se voleva dire poter combattere al fianco dei più grandi eroi del passato, a Kavaki non importava.

Ira dell'Uragano Cremisi

Barbaro Attacco 5

Il barbaro traccia archi mortali intorno a sé con la sua arma e l'ira lo trasforma in una vortice tempesta di morte, letale per qualsiasi nemico che si avvicini.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro CA

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

Effetto: Ogni bersaglio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Il personaggio si abbandona all'ira dell'uragano cremisi. Finché l'ira non termina, quando colpisce qualsiasi nemico con un potere primevo di attacco in mischia, ogni nemico a lui adiacente subisce danni pari al suo modificatore di Forza.

Ira del Vento Tagliente

Barbaro Attacco 5

Il colpo del barbaro martella i nemici ammassati, scatenando la sua ira. Da quel momento in avanti, dopo ogni colpo devastante, i venti primevi gli mettono le ali ai piedi.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del vento tagliente. Finché l'ira non termina, ogni volta che viene attivato il suo privilegio di classe di Furore, il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza e poi effettuare un attacco basilare in mischia contro ogni nemico a lui adiacente come azione gratuita, invece di effettuare un singolo attacco basilare in mischia.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Carica Primeva

Barbaro Utilità 6

Il barbaro attraversa con passo tonante il campo di battaglia, in un guizzo fulmineo di rapidità e acciaio.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere +4 alla velocità quando carica.

Incontenibile

Barbaro Utilità 6

Con potenza bestiale, il barbaro si libera e si fa avanti, bramoso di continuare la battaglia.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio effettua un tentativo di sfuggire o un tiro salvezza contro un effetto che lo immobilizza, lo trattiene o lo rallenta. Il tiro riceve un bonus pari al modificatore di Forza del personaggio.

Sfida Ringhiante

Barbaro Utilità 6

Quando il sangue del barbaro viene versato, la sua reazione è un ringhio feroce con cui egli si prepara a farla pagare a chi lo ha offeso.

Giornaliero ♦ Primevo

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio viene colpito e subisce danni da un attacco

Effetto: Il personaggio subisce danni dimezzati dall'attacco e ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro l'attaccante fino alla fine del suo turno successivo.

Slancio Implacabile

Barbaro Utilità 6

Traendo un profondo respiro, il barbaro si appella al suo vigore interiore.

Incontro ♦ Primevo
Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari a 5 + il suo modificatore di Costituzione.

Unghioni dello Scalatore

Barbaro Utilità 6

Dei robusti unghioni fuoriescono dalle dita del barbaro, consentendogli di scalare rapidamente qualsiasi superficie.

Incontro ♦ Primevo
Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene una velocità di scalata pari alla sua velocità sul terreno.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 7° LIVELLO
Araldo di Sventura

Barbaro Attacco 7

Il barbaro fende il corpo di un avversario e il suo grido di battaglia preannuncia la rovina per i nemici che gli stanno di fronte.

Incontro ♦ Arma, Paura, Primevo
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Inoltre, il personaggio urla in una propagazione 3 che includa il bersaglio. Ogni nemico entro la propagazione ottiene vulnerabilità 5 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Collera Tempestosa: La vulnerabilità è pari a 3 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Fendente su Fendente

Barbaro Attacco 7

Il barbaro colpisce con forza, poi si scatena su tutti i nemici che lo circondano.

Incontro ♦ Arma, Primevo
Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (arma principale)

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio può usare un'azione gratuita per infliggere 1[A] danni (arma secondaria) a qualsiasi nemico che inizi il proprio turno adiacente a lui.

Uccisore Turbinante: Il personaggio somma il suo modificatore di Destrezza ai danni provocati dall'arma secondaria.

Impatto Spaventoso

Barbaro Attacco 7

Schiantando con la propria arma le difese dell'avversario, il barbaro ne ferisce sia il corpo sia la mente.

Incontro ♦ Arma, Paura, Primevo
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Trionfo del Capoclan: La penalità ai tiri per colpire è pari a 1 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere contro un nemico adiacente come reazione immediata che si attiva quando quel nemico lo colpisce.

Minaccia Incombente

Barbaro Attacco 7

La collera del nemico può anche essere stata suscitata da un alleato, ma una volta che il barbaro colpisce, quel nemico deve concentrare su di lui tutta la propria attenzione.

Incontro ♦ Arma, Primevo
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio è marchiato da un alleato, l'attacco infligge 1[A] danni extra. Inoltre, il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Vigore del Sanguefurioso: Finché il marchio non termina, il personaggio ottiene un bonus di potere ai tiri dei danni contro il bersaglio pari al suo modificatore di Costituzione.

Sacrificio di Sangue

Barbaro Attacco 7

Il barbaro si provoca una ferita, offrendo il proprio dolore agli spiriti in cambio di un fendente più decisivo.

Incontro ♦ Arma, Primevo
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può accettare di subire 1d10 danni. In questo caso, ottiene un bonus al tiro dei danni pari ai danni che subisce + il suo modificatore di Costituzione.

Attacco: Forza contro Tempra

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


SUPPLICHE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

Ira della Banshee Primeva Barbaro Attacco 9

Quando colpisce il nemico, il barbaro manifesta una schiera di spiriti urlanti. Finché gli spiriti rimangono nei paraggi, gli avversari del barbaro non riescono a trovare il coraggio di lanciarsi contro i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Paura, Primevo
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della banshee primeva. Finché l'ira non termina, i nemici non possono caricare un alleato che si trovi entro un numero di quadretti dal personaggio pari al modificatore di Carisma di quest'ultimo.

Ira del Serpente Volante Barbaro Attacco 9

Raggomitolandosi, sputando e guizzando, il barbaro reagisce con brutale rapidità alla carica del nemico.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Reazione immediata Arma in mischia

Attivazione: Un nemico carica il personaggio o un suo alleato

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 6 quadretti.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del serpente volante. Finché l'ira non termina, può scattare di 2 quadretti come azione di movimento. Inoltre, dopo avere effettuato un attacco in carica durante il suo turno, il personaggio può compiere ulteriori azioni durante quel turno.

Ira dello Spirito della Morte Barbaro Attacco 9

Quando il barbaro colpisce, derubando l'avversario della sua forza, risveglia uno spirito che attira l'attenzione dei nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

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

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira dello spirito della morte. Finché l'ira non termina, come prima azione di ognuno dei suoi turni, può usare un'azione gratuita per marciare ogni nemico entro 2 quadretti da lui fino alla fine del suo turno successivo. Il personaggio ottiene inoltre un bonus di +2 ai tiri per colpire contro i nemici da lui marciati.

Ira del Tiranno da Battaglia Barbaro Attacco 9

Il colpo del barbaro risveglia in lui un'ira che incita i suoi alleati a muoversi impunemente attraverso il campo di battaglia ogni volta che colpisce un nemico.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del tiranno da battaglia. Finché l'ira non termina, quando colpisce qualsiasi nemico con un potere di attacco primevo, un alleato entro 2 quadretti da quel nemico può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Ira della Zanna del Serpente Barbaro Attacco 9

Dei tatuaggi a forma di scaglie si formano sulle braccia del barbaro, che colpisce il nemico con un'arma improvvisamente divenuta velenosa. Da quel momento in poi, i tatuaggi magici alimentati dalla sua ira distruggono gli avversari che vengono feriti.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo, Veleno

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da veleno e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della zanna del serpente. Finché l'ira non termina, qualsiasi nemico da lui colpito gli concede vantaggio in combattimento fino alla fine del suo turno successivo.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Cicatrice Totemica Barbaro Utilità 10

Mentre il barbaro mette da parte ogni cautela per sferrare un colpo avventato, dei simboli totemici luminosi iniziano a incidere nelle sue carni.

Giornaliero ♦ Primevo, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché l'effetto non termina, il personaggio subisce una penalità di -2 a tutte le difese, ma ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire.

Istinto Barbarico Barbaro Utilità 10

Scacciando dalla sua mente ogni pensiero cosciente, il barbaro penetra la nebbia che minaccia di avvolgere la sua mente.

Giornaliero ♦ Primevo

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio è soggetto a un effetto frastornante o stordente

Effetto: Se l'effetto avrebbe frastornato il personaggio, questi non resta frastornato. Se l'effetto avrebbe stordito il personaggio, questi resta invece frastornato.

Offerta Barbarica Barbaro Utilità 10

Il barbaro devasta il suo nemico e lo spirito del trionfo lo rafforza contro un effetto menomante.

Incontro ♦ Primevo

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio rende sanguinante un nemico o lo riduce a 0 punti ferita

Effetto: Il personaggio effettua un tiro salvezza contro un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine, con un bonus pari al suo modificatore di Carisma (minimo +1).

Slancio Adirato Barbaro Utilità 10

Il colpo mancato del barbaro alimenta la sua rabbia, potenziando per qualche istante i suoi attacchi.

Incontro ♦ Primevo

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Il personaggio manca con un attacco quando è in preda all'ira

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire in mischia e ai tiri dei danni in mischia fino alla fine del suo turno successivo.

Ululato del Lupo Alfa Barbaro Utilità 10

Il barbaro ringhia degli ordini quasi incomprensibili ai suoi alleati, che si affrettano a obbedirgli.

Incontro ♦ Primevo

Azione di movimento **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione, oppure ogni alleato entro l'emanazione se il personaggio ha ridotto un nemico a 0 punti ferita durante questo turno

Effetto: Il personaggio fa scorrere ogni bersaglio di 2 quadretti. Poi scatta di 3 quadretti.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Aiuto della Fortuna Barbaro Attacco 13

Il barbaro colpisce a un'angolazione insolita, scommettendo che il nemico reagirà mettendosi proprio sulla traiettoria del suo attacco.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio può ripetere il tiro per colpire. Se il secondo tiro colpisce, l'attacco infligge 1[A] danni extra. Se il secondo tiro manca, l'attacco infligge 1[A] danni in meno.

Colpo dell'Antico Clan Barbaro Attacco 13

I tatuaggi, le cicatrici e i marchi del barbaro ardono di energia primeva, guidando e potenziando un colpo mortale.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può accettare di subire 3d6 danni. In tal caso ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e non spende questo potere se manca il bersaglio.

Vigore del Sanguefurioso: Se il personaggio accetta i danni, ottiene anche un bonus al tiro dei danni pari al suo modificatore di Costituzione.

Attacco: Forza contro CA

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

Colpo della Frenesia Sanguinaria Barbaro Attacco 13

Il vigoroso colpo del barbaro dilania le carni e mina la risolutezza del nemico davanti alla prospettiva di danni più gravi.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Trionfo del Capoclan: La vulnerabilità del bersaglio è pari a 3 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Macigno Rotolante Barbaro Attacco 13

Il barbaro investe con vigore i ranghi dei nemici, gettandoli di lato mentre si dirige verso l'avversario che ha scelto.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio primario: Una creatura

Effetto: Il personaggio butta a terra prono il bersaglio primario. Poi scatta di 3 quadretti e può attraversare gli spazi dei nemici proni durante lo scatto. Quindi effettua un attacco secondario.

Uccisore Turbinante: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Destrezza.

Bersaglio secondario: Un nemico diverso dal bersaglio primario

Attacco secondario: Forza contro CA (arma principale)

Colpito: 2[A] + 1[A] (arma secondaria) + modificatore di Forza danni.

Urlo dello Spaccaferro Barbaro Attacco 13

Il barbaro assesta un colpo efficace, poi emette un urlo di battaglia talmente feroce da indebolire le difese dell'avversario.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Inoltre, il personaggio urla in una propagazione 3 che include il bersaglio. Ogni nemico entro la propagazione subisce una penalità a tutte le difese pari al modificatore di Costituzione del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Collera Tempestosa: La penalità a tutte le difese del nemico è pari a 1 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Ira dell'Artigliofalce Barbaro Attacco 15

Il barbaro martella un avversario gettandolo a terra, e incanala lo spirito di un draco artigliofalce. Anche mentre fa roteare la sua arma, scalcia e tira pugni per tenere i nemici a distanza.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del draco artigliofalce. Finché l'ira non termina, può spingere di 2 quadretti un nemico a lui adiacente come azione minore una volta per round.

Ira della Banda da Guerra Ancestrale

Barbaro Attacco 15

Il barbaro falcia il nemico e gli spiriti dei combattenti ancestrali sorgono per aiutarlo.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della banda da guerra ancestrale. Finché l'ira non termina, ottiene vantaggio in combattimento contro qualsiasi nemico contro il quale effettui attacchi primevi in mischia. Inoltre, ogni volta che ottiene un 1 al tiro di un dado dei danni per un attacco primevo, il risultato cambia nel valore massimo di quel dado.

Ira del Latore di Guerra

Barbaro Attacco 15

Il colpo del barbaro risuona nell'aria, e la sua collera ribolle, incitando gli alleati a colpire duramente.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del latore di guerra. Finché l'ira non termina, qualsiasi alleato che possieda linea di visuale verso di lui ottiene un bonus ai tiri dei danni in mischia pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Ira della Marea

Barbaro Attacco 15

Il barbaro traccia con la sua arma un arco letale, da cui si propagano ondate di furia. Poi la sua forza ha il sopravvento sui nemici, che si disperdono sul campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 4 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della marea. Finché l'ira non termina e una volta per round, quando il personaggio colpisce un nemico adiacente con un potere primevo, fa scorrere di 1 quadretto ogni nemico adiacente a sé.

Ira della Pelle di Ghiaccio

Barbaro Attacco 15

L'arma del barbaro diventa di ghiaccio quando colpisce il bersaglio. Subito dopo, il ghiaccio ricopre anche il suo corpo, proteggendolo dalle ferite.

Giornaliero ♦ Arma, Freddo, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni da freddo e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della pelle di ghiaccio. Finché l'ira non termina, ottiene un valore di resistenza a tutti i danni pari al suo modificatore di Costituzione.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Avanzata Spedita

Barbaro Utilità 16

Il barbaro balza oltre i suoi avversari.

Incontro ♦ Primevo

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio scatta di 5 quadretti e può muoversi attraverso gli spazi dei nemici durante lo scatto.

Brama Combattiva

Barbaro Utilità 16

La sete di sangue del barbaro lo fa allontanare dall'orlo della morte.

Giornaliero ♦ Guarigione, Primevo

Nessuna azione Personale

Attivazione: Il personaggio è morente all'inizio del suo turno

Effetto: Il personaggio spende un impulso curativo, e può rialzarsi come azione gratuita. Fino alla fine del suo turno successivo, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus di +4 ai tiri dei danni.

Forza del Dolore Sopportato

Barbaro Utilità 16

La ferita brucia, ma il dolore non fa che amplificare la devastazione provocata dai colpi del barbaro.

Incontro ♦ Primevo

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni continuati

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus ai tiri dei danni pari al valore di danni continuati che sta subendo (se sta subendo diversi tipi di danni continuati, il bonus equivale al valore più alto).

Malizia Esuberante

Barbaro Utilità 16

Mentre l'attenzione dei nemici è focalizzata sul suo compagno, il barbaro si mette in posizione per un colpo efficace.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno, il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro qualsiasi nemico che sia marchiato da uno dei suoi alleati.

Odore del Sangue

Barbaro Utilità 16

Quando la vita scorre via dal barbaro sanguinante, l'odore del sangue risveglia il potere primevo in lui, potenziando i suoi colpi e agevolando la sua ripresa.

Incontro ♦ Primevo

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico rende sanguinante il personaggio

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus pari al suo modificatore di Costituzione da applicare ai tiri dei danni e al valore di impulso curativo.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Colpo Terrorizzante

Barbaro Attacco 17

L'attacco feroce e lo sguardo folle del barbaro sgretolano la risolutezza dei nemici che lo circondano.

Incontro ♦ Arma, Paura, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e ogni nemico adiacente al personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Trionfo del Capoclan: La penalità ai tiri per colpire è pari a 1 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Frenesia Spruzzasangue

Barbaro Attacco 17

Il barbaro ruota su se stesso, spruzzando sui nemici il loro stesso sangue.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Forza contro CA (arma principale)

Uccisore Turbinante: L'attacco può bersagliare i Riflessi anziché la CA.

Colpito: 2[A] + 1[A] (arma secondaria) + modificatore di Forza danni.

Linee dell'Ira

Barbaro Attacco 17

Sforzando i propri muscoli fino al punto del dolore supremo, il barbaro incanala la sua sofferenza in un colpo devastante.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può accettare di subire 2d8 danni. In questo caso, l'attacco infligge 2d8 danni extra.

Vigore del Sanguefurioso: Il personaggio può subire 1d8 danni anziché 2d8.

Attacco: Forza contro CA

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

Ruggito Frantumapietre

Barbaro Attacco 17

Il colpo del barbaro attinge alla forza della terra e viene seguito da un fragoroso urlo di battaglia che innervosisce i nemici.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Inoltre, il personaggio urla in una propagazione 3 che include il bersaglio. Ogni nemico entro la propagazione subisce 2d6 danni da tuono e concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio

Collera Tempestosa: Il modificatore di Costituzione del personaggio si somma ai danni da tuono.

Schermaglia Turbinante

Barbaro Attacco 17

Sfruttando la forza d'inerzia del suo colpo, il barbaro attraversa come una furia il campo di battaglia, eludendo gli attacchi e mettendo in serio pericolo gli avversari.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (arma principale)

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Poi il personaggio scatta di 3 quadretti e infligge 2[A] danni (arma secondaria) a ogni nemico a lui adiacente.

Uccisore Turbinante: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Destrezza.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Ira dell'Albero di Roccia

Barbaro Attacco 19

Il colpo soverchiante del barbaro richiama lo spirito del grande albero di roccia, le cui radici lo ancorano a terra e gli consentono di sferzare i nemici che si avvicinano.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Reazione immediata Arma in mischia

Attivazione: Un nemico entra in un quadretto adiacente al personaggio

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira dell'albero di roccia. Finché l'ira non termina, quando qualsiasi nemico entra in un quadretto adiacente a lui, il personaggio può effettuare un attacco di opportunità contro quel nemico. Inoltre, se il personaggio viene tirato, spinto o fatto scorrere, può ridurre di 2 quadretti la distanza del movimento forzato.

Ira della Banda da Guerra

Barbaro Attacco 19

Primeva

Gli spiriti di un'antica banda da guerra volteggiano intorno al barbaro, distraendo i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della banda da guerra primeva. Finché l'ira non termina, ogni nemico entro 5 quadretti da lui concede vantaggio in combattimento.

UN GRANDE ANTENATO

Le ombre dei più potenti barbari si trattengono spesso nel mondo sotto forma di spiriti ancestrali. A volte la morte offre un punto di vista che risulta difficile da apprezzare quando si è vivi. In altri casi, i barbari che hanno vissuto duramente e sono morti giovani si sentono obbligati a imparare qualcosa di più della storia del loro popolo, che da vivi hanno potuto conoscere a malapena. In altri casi ancora, quando periscono prima di quanto avessero previsto, i barbari possono lasciare incompiute delle imprese importanti. Un potente spirito ancestrale barbarico potrebbe attendere con pazienza l'avvicinarsi delle generazioni e aspettare l'avvento di un nuovo eroe barbaro capace di portare a compimento l'impresa che lo spirito non è riuscito a portare a termine durante la propria vita. Separato da qualsiasi tribù o villaggio, al di fuori del potere benevolo degli spiriti primevi, un antenato del genere può trasformarsi in un fantasma triste o vendicativo. Se resta sulla via degli spiriti, però, può agire come una sorta di consigliere più o meno paziente, che aspetta il giorno in cui gli obblighi che non ha soddisfatto verranno finalmente compiuti ed egli troverà la pace.

Ira del Predatore Vorace

Barbaro Attacco 19

Il barbaro sferra un fendente poderoso e gli spiriti dei predatori si animano, potenziando i suoi colpi ogni volta che si lascia alle spalle il cadavere di un nemico.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio è già sanguinante, l'attacco infligge 1[A] danni extra.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del predatore vorace. Finché l'ira non termina, quando il personaggio riduce qualsiasi nemico a 0 punti ferita, ottiene un bonus di potere +2 al suo successivo tiro per colpire e tale attacco infligge 1[A] danni extra se colpisce l'avversario.



Ira del Vecchio Fratello di Zanna

Barbaro Attacco 19

Correndo verso il nemico, il barbaro sferra un attacco impossibile da schivare. Lo spirito del cinghiale fratello di zanna riempie di ispirazione il barbaro, aumentando la forza delle sue cariche.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Costituzione.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del vecchio fratello di zanna. Finché l'ira non termina, ogni volta che carica un nemico e lo colpisce, spinge quel nemico di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Costituzione.

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

Ira del Vento Desertico

Barbaro Attacco 19

Il vento del deserto si solleva sulla scia del colpo del barbaro, accecando l'avversario. Poi lo sciocco si allarga e infuria liberamente, ustionando anche i nemici distanti.

Giornaliero ♦ Arma, Fuoco, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del vento desertico. Finché l'ira non termina e all'inizio di ciascuno dei suoi turni, infligge danni da fuoco pari a 5 + il suo modificatore di Forza a ogni nemico entro 5 quadretti da lui.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Caccia del Cercatore di Sangue

Barbaro Utilità 22

Il barbaro è attratto dagli avversari vicini alla morte e le loro ferite lo fortificano.

Incontro ♦ Primevo

Azione di movimento Personale

Requisito: Nessun nemico deve essere adiacente al personaggio.

Effetto: Il personaggio scatta della propria velocità. Ottiene 1d8 + il suo modificatore di Costituzione punti ferita temporanei, più 1d8 punti ferita temporanei per ogni nemico sanguinante a lui adiacente alla fine dello scatto.

Chiarezza Inattesa

Barbaro Utilità 22

Un colpo stupefacente apre nuove opportunità per il barbaro.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere di attacco da barbaro e non ha utilizzato Furore durante questo round

Effetto: Invece di effettuare un attacco basilare in mischia come risultato di Furore, il personaggio può compiere un'azione standard aggiuntiva nel suo turno successivo.

**Coraggio Esaltante**

Barbaro Utilità 22

Gli alleati del barbaro sono rincuorati dal suo fervore implacabile e si muovono per assisterlo.

Incontro ♦ Primevo**Azione gratuita****Emanazione ravvicinata 3**

Attivazione: Il personaggio colpisce o manca un nemico con un attacco in carica

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Come azione gratuita, ogni bersaglio può scattare di 3 quadretti verso uno spazio che sia più vicino al nemico.

Riscatto Furibondo

Barbaro Utilità 22

Gli spiriti gioiscono quando il colpo del nemico va a vuoto e la loro esultanza rinvigorisce il barbaro.

Giornaliero ♦ Guarigione, Primevo**Interruzione immediata****Personale**

Attivazione: Un nemico manca il personaggio con un attacco

Effetto: Il personaggio spende un impulso curativo e recupera un numero di punti ferita aggiuntivi pari al suo modificatore di Costituzione.

Risposta Brutale

Barbaro Utilità 22

Assorbendo un colpo poderoso, il barbaro trasforma il suo dolore in potenza per un breve periodo.

Incontro ♦ Primevo**Reazione immediata****Personale**

Attivazione: Un nemico mette a segno un colpo critico contro il personaggio

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +4 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

**SUPPLICHE A INCONTRO
DI 23° LIVELLO****Bestia Rabbiosa**

Barbaro Attacco 23

Il barbaro insegue implacabilmente un nemico lontano e gli attacchi che subisce lungo la strada hanno soltanto l'effetto di incoraggiarlo.

Incontro ♦ Arma, Primevo**Azione standard****Arma in mischia**

Effetto: Il personaggio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del suo turno successivo. Poi si muove della propria velocità ed effettua il seguente attacco. Se un nemico compie un attacco di opportunità contro il personaggio come conseguenza del suo movimento, l'attacco del personaggio infligge 1[A] danni extra.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Creare Scorciatoia

Barbaro Attacco 23

Il barbaro spinge via i nemici vicini, poi corre attraverso il campo di battaglia per attaccare un singolo avversario.

Incontro ♦ Arma, Primevo**Azione standard****Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco primario: Forza contro Tempra

Colpito: Il personaggio spinge di 2 quadretti il bersaglio primario e lo butta a terra prono.

Effetto: Il personaggio si muove della propria velocità, poi effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura diversa dai bersagli primari

Attacco secondario: Forza contro CA

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

Come Foglie al Vento

Barbaro Attacco 23

*Il grido di battaglia che segue il colpo del barbaro disperde gli avversari.***Incontro** ♦ Arma, Primevo**Azione standard** Arma in mischia**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Forza contro CA**Colpito:** 3[A] + modificatore di Forza danni. Inoltre, il personaggio urla in una propagazione 3 che include il bersaglio e fa scorrere di 3 quadretti ogni nemico entro la propagazione.**Collera Tempestosa:** Il personaggio fa scorrere ogni nemico di un numero di quadretti pari a 2 + il suo modificatore di Costituzione.**Questo Qui È Mio!**

Barbaro Attacco 23

*Cogliendo alla sprovvista un nemico concentrato su uno dei suoi alleati, il barbaro sferra un colpo micidiale che obbliga il nemico a rivolgersi verso di lui.***Incontro** ♦ Arma, Primevo**Azione standard** Arma in mischia**Effetto:** Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro qualsiasi nemico marchiato da uno qualsiasi dei suoi alleati. Poi effettua il seguente attacco.**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Forza contro CA**Colpito:** 5[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio marchia il nemico fino alla fine del suo turno successivo.**Vigore del Sanguefurioso:** Finché il marchio non termina, il personaggio ottiene un bonus ai tiri dei danni contro il bersaglio pari al suo modificatore di Costituzione.**Raffica del Berserker**

Barbaro Attacco 23

*Il barbaro trafigge il nemico in profondità, poi allunga le sue armi in un turbine di collera, colpendo gli avversari che si avvicinano troppo.***Incontro** ♦ Arma, Primevo**Azione standard** Arma in mischia**Requisito:** Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Forza contro CA (arma principale)**Colpito:** 3[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio infligge 1[A] danni (arma secondaria) a qualsiasi nemico che inizi il proprio turno adiacente a lui.**Uccisore Turbinante:** Il personaggio somma il suo modificatore di Destrezza ai danni provocati dall'arma secondaria.**SUPPLICHE GIORNALIERE
DI 25° LIVELLO****Ira dell'Antenato Ungulato**

Barbaro Attacco 25

*Il barbaro sferra un colpo possente, poi attira il nemico più vicino a sé. La presenza evanescente del Grande Orso cresce dentro di lui, ruggendo in piena frenesia quando afferra l'avversario.***Giornaliero** ♦ Arma, Ira, Primevo**Azione standard** Mischia 1**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Forza contro CA**Colpito:** 4[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio afferra il bersaglio.**Mancato:** Danni dimezzati.**Effetto:** Il personaggio si abbandona all'ira dell'antenato ungulato. Finché l'ira non termina, può effettuare un tentativo di afferrare come azione minore una volta per round. Il bonus di potenziamento della sua arma si somma al tiro di questo tentativo. Inoltre, se un nemico inizia il proprio turno afferrato dal personaggio, subisce danni pari a 10 + il modificatore di Forza di quest'ultimo.**Ira della Bestia Scatenata**

Barbaro Attacco 25

*L'attacco del barbaro devasta le difese del suo avversario e scatena la sua bestia interiore, che velocizza i suoi riflessi e causa dolore a qualsiasi nemico che gli si avvicini.***Giornaliero** ♦ Arma, Ira, Primevo**Azione standard** Arma in mischia**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Forza contro CA**Colpito:** 4[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio subisce una penalità alla CA pari al modificatore di Costituzione del personaggio (tiro salvezza termina).**Mancato:** Danni dimezzati e la penalità alla CA è pari al modificatore di Costituzione del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.**Effetto:** Il personaggio si abbandona all'ira della bestia scatenata. Finché l'ira non termina, quando qualsiasi nemico entra in un quadretto adiacente a lui, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro quel nemico come azione di opportunità.**Ira del Cerchio di Sangue**

Barbaro Attacco 25

*Il barbaro gira su se stesso, menando fendenti contro i nemici. L'immagine del cerchio di sangue usato nei suoi riti di iniziazione gli invade la mente, potenziando i suoi attacchi successivi.***Giornaliero** ♦ Arma, Ira, Primevo**Azione standard** Emanazione ravvicinata 1**Bersaglio:** Ogni creatura entro l'emanazione**Attacco:** Forza contro CA**Colpito:** 4[A] + modificatore di Forza danni.**Mancato:** Danni dimezzati.**Effetto:** Il personaggio si abbandona all'ira del cerchio di sangue. Finché l'ira non termina, ottiene un bonus di potere ai tiri per colpire coi poteri di attacco a volontà da barbaro e con colpo dell'ira pari al numero di creature bersagliate da questo potere.**Ira dell'Occhio Rapace**

Barbaro Attacco 25

*Grazie alla vista acuta di un uccello da preda, il barbaro colpisce con precisione letale.***Giornaliero** ♦ Arma, Ira, Primevo**Azione standard** Arma in mischia**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Forza contro CA. Il personaggio effettua due attacchi e usa il risultato che preferisce.**Colpito:** 5[A] + modificatore di Forza danni.**Mancato:** Danni dimezzati.**Effetto:** Il personaggio si abbandona all'ira dell'occhio rapace. Finché l'ira non termina, può ripetere il tiro di un singolo dado dei danni ogni volta che effettua un tiro dei danni.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Assalto Menomante

Barbaro Attacco 27

Il colpo del barbaro demoralizza il nemico, lasciandolo più vulnerabile agli attacchi successivi.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Trionfo del Capoclan: Il valore di vulnerabilità è pari a 3 + il modificatore di Carisma del personaggio.

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

Colpo degli Antenati Selvaggi

Barbaro Attacco 27

Il barbaro percepisce il dolore della propria furia e il suo attacco diventa ancora più pericoloso per la vita del nemico.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può accettare di subire 5d6 danni per ottenere un bonus di +2 al tiro per colpire. Se lo fa, qualora manchi il bersaglio, non spende questo potere.

Vigore del Sanguefurioso: Il personaggio può subire 3d6 danni anziché 5d6.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

NATI PER LA BESTIA

Alcuni barbari ricordano a malapena le azioni che compiono quando sono in preda all'ira, e talvolta neppure gli sviluppi a grandi linee della battaglia. Quando inizia il combattimento, è come se diventassero letteralmente qualcuno o qualcos'altro. Successivamente rammentano solo pensieri scollegati, immagini sfocate e sensazioni di trionfo e potenza.

Alcune culture onorano questi combattenti chiamandoli "nati per la bestia". Questi barbari ricevono ben poco addestramento formale: è la bestia che si annida dentro di loro, o la Bestia Primeva stessa, a guidare la loro mano in battaglia. Si tramandano molte storie di combattenti nati per la bestia che hanno afferrato un'ascia da lancio ancora bambini e hanno salvato le loro famiglie falciando una dozzina di predoni nemici.

Data la loro relativa mancanza di addestramento formale, questi nati per la bestia preferiscono le armi semplici, come le mazze e i randelli. In battaglia, questi combattenti ululano e gridano come animali selvatici e i loro muscoli si gonfiano di magia primeva allo stato puro.

Questo dono, tuttavia, ha un prezzo. Se un barbaro nato per la bestia non riesce a stabilire un contatto con bestie o spiriti ancestrali più saggi o meno ferali, rischia di cedere completamente alla bestia e di diventare poco più di un berserker vagante, un animale pericoloso la cui brama di battaglia può avere fine solo con la morte. La Bestia Primeva è troppo selvaggia per ritenere questo potenziale destino un problema.

Colpo Minaccioso

Barbaro Attacco 27

Il feroce fendente del barbaro raggela l'avversario, lasciandolo esposto a ulteriori punizioni.

Incontro ♦ Arma, Paura, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tafferuglio Frenetico

Barbaro Attacco 27

Il barbaro schianta la sua arma contro il nemico, poi ruota rapidamente su se stesso per impartire anche agli altri avversari un assaggio di dolore.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (arma principale)

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio scatta di 3 quadretti e infligge 2[A] danni (arma secondaria) a ogni nemico a lui adiacente.

Uccisore Turbinante: Il personaggio somma il suo modificatore di Destrezza ai danni provocati dall'arma secondaria.

Ululato Terrificante

Barbaro Attacco 27

Il barbaro impegna il nemico e il suo fragoroso grido di battaglia investe gli avversari, terrorizzandoli a tal punto che non riescono a muoversi.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Tuono

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni da tuono.

Inoltre, il personaggio urla in una propagazione 3 che includa il bersaglio. Ogni nemico entro la propagazione resta immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Collera Tempestosa: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus ai tiri per colpire contro i nemici immobilizzati pari al proprio modificatore di Costituzione.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO

Ira degli Antichi Progenitori

Barbaro Attacco 29

Il barbaro assesta un colpo devastante e gli spiriti dei progenitori potenziano ulteriormente i suoi attacchi.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 6[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira degli antichi progenitori. Finché l'ira non termina, ogni volta che ottiene un 1 o un 2 su un dado dei danni di un attacco primevo, il risultato cambia nel valore massimo di quel dado.



Ira del Castigo

Barbaro Attacco 29

Ondate di forza si propagano dal colpo del barbaro, ferendo i nemici circostanti. L'ira del barbaro si sprigiona, punendo immediatamente gli avversari che lo feriscono.

Giornaliero ♦ Arma, Forza, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni e ogni nemico diverso dal bersaglio entro 5 quadretti dal personaggio subisce 2[A] danni da forza.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del castigo.

Finché l'ira non termina, ogni volta che un singolo attacco infligge al personaggio 20 danni o più, questi può infliggere 10 danni a ogni nemico entro 5 quadretti da lui come azione gratuita.

Ira del Rinoceronte Tonante

Barbaro Attacco 29

Il barbaro focalizza i propri attacchi per risvegliare la collera del rinoceronte tonante. Quando colpisce un avversario, lo scaraventa via.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si muove della propria velocità fino a un quadretto adiacente a un nemico.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Temptra

Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni da tuono e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Costituzione. Il bersaglio e ogni creatura adiacente a esso vengono poi butti a terra proni.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del rinoceronte tonante. Finché l'ira non termina, ogni volta che colpisce un nemico con un attacco basilare, quell'attacco infligge 1[A] danni da tuono extra e il personaggio spinge quel nemico di 1 quadretto.

Ira della Tempesta di Fulmini

Barbaro Attacco 29

Il barbaro colpisce l'avversario con un attacco folgorante, scatenando un'ira che fa rimbombare il tuono sopra i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Fulmine, Ira, Primevo, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

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

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira della tempesta di fulmini. Finché l'ira non termina e una volta per round quando effettua un tiro per colpire contro un nemico e lo colpisce, il personaggio può effettuare il tiro una seconda volta contro quel nemico. Se anche il secondo tiro va a segno, l'attacco infligge 2[A] danni da tuono extra.

ARMA ANCESTRALE

"Il meglio che ti offre la vita? Finire ogni battaglia con onore e vittoria."

Prerequisiti: Barbaro, privilegio di classe di Furore

Gli anziani narrano ai giovani le storie dei giorni in cui gli onorati antenati camminavano sulla terra. Secondo i racconti, questi progenitori erano una razza a parte: più forti, più saggi e in maggiore sintonia con le virtù della via degli spiriti rispetto alla gente di oggi. Gli spiriti ancestrali non si sforzano molto di scoraggiare questi racconti. È bello essere ricordati con affetto e rispettosamente, affinché i giovani possano imparare le lezioni degli antichi. Alla fine, anche i giovani crescono e imparano che nel corso della storia, le persone sono sempre rimaste più o meno le stesse.

Un'arma ancestrale, tuttavia, è davvero un individuo eccezionale. È un poderoso uccisore, un campione capace di tenere in vita una comunità anche nei momenti peggiori. Può ispirare il suo popolo a impegnarsi in battaglie che normalmente non potrebbe vincere, e grazie al suo coraggio può diventare un eroe ricordato da molte generazioni a venire.

Gli spiriti ancestrali hanno marchiato il personaggio come loro combattente prediletto e gli restano sempre vicini. Se possono aiutarlo a rimanere vivo, tutti ne trarranno beneficio. E se dovesse morire, saranno pronti ad accoglierlo nella loro banda da guerra ancestrale.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ARMA ANCESTRALE

Spirito Forte (11° livello): Un'arma ancestrale può sommare il suo modificatore di Carisma al valore del suo impulso curativo.

Tocco degli Spiriti della Battaglia (11° livello): Quando un'arma ancestrale spende un punto azione per effettuare un attacco e colpisce almeno un bersaglio, può spendere un impulso curativo.

Furore Letale (16° livello): Invece di compiere un attacco basilare in mischia come risultato del suo Furore, un'arma ancestrale può utilizzare un potere di attacco a volontà in mischia.

SUPPLICHE DELL'ARMA ANCESTRALE

Furia Sanguinaria Arma Ancestrale Attacco 11

L'arma ancestrale si abbandona alla violenza, colpendo selvaggiamente e attirando su di sé la collera dei nemici.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

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

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo. Finché il marchio non termina, il personaggio e il bersaglio infliggono 1[A] danni extra con gli attacchi che sferrano l'uno contro l'altro.

Presenza dell'Antenato Arma Ancestrale Utilità 12

Chiamando in suo aiuto lo spirito di un onorato antenato, l'arma ancestrale si focalizza sulla distruzione dell'avversario che ha scelto.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un nemico entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine dell'incontro. Ogni volta che il bersaglio effettua un attacco prima che questo marchio abbia termine, il personaggio ottiene un bonus di potere ai tiri dei danni contro di esso pari al suo modificatore di Carisma. Il bonus di potere permane fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Ira dell'Arma Ancestrale Arma Ancestrale Attacco 20

L'arma ancestrale colpisce duramente e l'incredibile potenza degli antenati scorre vigorosa attraverso di lui. Per proteggere i suoi alleati, l'arma attira su di sé la collera dei nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo, poi si abbandona all'ira dell'arma ancestrale. Finché l'ira non termina, il personaggio marchia ogni nemico che attacca, fino alla fine del suo turno successivo. Inoltre, il personaggio infligge 1[A] danni extra ai nemici da lui marchiati.



CAPOCLAN DELLA MORTE

"Fuggite dinanzi a me, sciocchi! Il mio grido di battaglia preannuncia l'incedere della morte stessa."

Prerequisiti: Barbaro, privilegio di classe di Colera Tempestosa

Fin dalla tenera età, il barbaro ha studiato l'avvicinarsi delle stagioni e l'avanzata implacabile del tempo. Alla fine, ogni cosa muore. Il capoclan della morte ha abbracciato questa verità e nell'accettare la certezza della morte ha scoperto che essa non gli incute più alcun timore. La morte è un evento comune come la pioggia sul volto o il vento tra i capelli. Perché dunque bisognerebbe rifuggirla come conigli spaventati?

Poiché è un barbaro, la morte è la sua compagna costante sul campo di battaglia. La sua profonda accettazione della mortalità e la sua padronanza della magia primeva si mescolano per trasformarlo nell'araldo della morte. Nel suo possente grido di guerra, un capoclan della morte incanala la fugacità della vita e l'inevitabilità del sepolcro. La sua mera presenza sul campo di battaglia è sufficiente a mettere in fuga i nemici più superstiziosi, mentre chi osa trattenersi viene tagliato come frumento sotto la falce del mietitore.

PRIVILEGI LEGGENDARI

DEL CAPOCLAN DELLA MORTE

Braccio Destro della Morte (11° livello):

Quando un capoclan della morte spende un punto azione per compiere un'azione extra nello stesso turno in cui ha ridotto un nemico a 0 punti ferita, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus ai tiri dei danni pari al proprio modificatore di Costituzione fino alla fine del suo turno successivo.

Urlo Mortale (11° livello): Ogni bersaglio spinto dal potere grido di guerra di un capoclan della morte subisce anche danni necrotici pari al modificatore di Costituzione di quest'ultimo.

Inevitabilità della Morte (16° livello): Un capoclan della morte effettua i tiri salvezza contro la morte all'inizio del proprio turno anziché alla fine. Ogni volta che fallisce un tiro salvezza contro la morte, ogni nemico entro 3 quadretti da lui subisce 5 danni necrotici.

SUPPLICHE DEL CAPOCLAN DELLA MORTE

Grido della Morte Capoclan della Morte Attacco 11

Il capoclan colpisce e lancia un macabro ululato, prosciugando la forza dei nemici che lo contrastano.

Incontro ♦ Arma, Necrotico, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni necrotici. Inoltre, il personaggio ulula in una propagazione 3 che include il bersaglio. Ogni nemico entro la propagazione è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Terreno di Sterminio Capoclan della Morte Utilità 12

Dopo avere spedito un avversario nell'aldilà, il capoclan lancia un urlo che pervade un'area con la possanza della morte primeva.

Giornaliero ♦ Primevo, Zona

Azione gratuita

Propagazione ravvicinata 5

Attivazione: L'attacco del personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita

Effetto: La propagazione crea una zona di morte che permane fino alla fine dell'incontro. Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +4 ai tiri dei danni contro qualsiasi nemico situato entro la zona.

Ira del Mietitore Capoclan della Morte Attacco 20

Il capoclan colpisce con intento letale e lancia un urlo simile a un mugugno, che semina la disperazione tra i nemici. Da quel momento in poi, diviene la personificazione stessa della morte inesorabile.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Necrotico, Primevo

Azione standard

Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni necrotici.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio ulula in una propagazione 3 che include il bersaglio. Ogni nemico entro la propagazione è immobilizzato (tiro salvezza termina). Inoltre, il personaggio si abbandona all'ira del mietitore. Finché l'ira non termina, qualsiasi nemico che termini il proprio turno entro 3 quadretti da lui consente al personaggio di scattare di 3 quadretti verso un quadretto adiacente a quel nemico come azione gratuita.



FURIA INVERNALE

"Il mondo si risveglierà in primavera. Tu no."

Prerequisiti: Barbaro

L'inverno e la morte fanno parte del ciclo naturale e sono un modo per sgombrare il campo dal vecchio in modo che una nuova vita possa prenderne il posto. Una furia invernale è uno sterminatore, un agente dell'inverno. Falcia i suoi nemici in modo che le nuove vite possano essere allevate al sicuro dai pericoli.

L'inverno è uno strumento della natura, una prova che sfoitisce i deboli. Una furia invernale è un barbaro che ha accettato l'abbraccio dell'inverno: è entrato in comunione con gli spiriti dell'oscurità che risiedono al di là delle montagne e dei ghiacciai, là dove il freddo regna sovrano. Porta con sé qualcosa, un frammento di furia gelida appartenente allo spirito di una landa ghiacciata e desolata. Armata della propria collera gelida, la furia invernale condanna i nemici a essere sbriciolati e sepolti sotto la valanga del suo assalto.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA FURIA INVERNALE

Flusso Gelido (11° livello): Quando una furia invernale spende un punto azione per effettuare un attacco, il primo bersaglio colpito da quell'attacco e ogni nemico adiacente a esso vengono immobilizzati fino alla fine del turno successivo della furia invernale.

Mietitore dal Cuore di Ghiaccio (11° livello): Una furia invernale ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +2 ai tiri dei danni contro i bersagli immobilizzati.

Predone del Gelo (16° livello): Una furia invernale ottiene resistenza 10 al freddo. Ogni volta che infligge dei danni senza tipo, può cambiarli in danni da freddo.

SUPPLICHE DELLA FURIA INVERNALE

Morsa dell'Inverno

Furia Invernale Attacco 11

La furia invernale traccia un arco letale con la sua arma ghiacciata, congelando sul posto l'avversario.

Incontro ♦ Arma, Freddo, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da freddo e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.



Corazza dei Ghiacciai

Furia Invernale Utilità 12

Il corpo della furia invernale si ricopre di uno strato di brina primave, che deflette gli attacchi nemici finché non viene gradualmente sgretolata.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 20 a tutti i danni fino alla fine dell'incontro. Ogni volta che tale resistenza riduce i danni subiti, il suo valore diminuisce di 5 e termina quando scende a 0. Se il personaggio subisce danni da fuoco, la resistenza termina dopo avere ridotto quei danni.

Ira dei Confini del Mondo

Furia Invernale Attacco 20

Il colpo della furia invernale imprigiona l'avversario nel ghiaccio. Poi la neve turbinata intorno alla furia e congela i nemici mentre imperversa attraverso il campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Arma, Freddo, Ira, Primevo

Azione standard

Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni da freddo e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira dei confini del mondo. Finché l'ira non termina, quando colpisce qualsiasi nemico con un potere di attacco a volontà, quel nemico è anche immobilizzato fino alla fine del suo turno successivo.

FURIA TRANQUILLA

"Benché io sia divorato dall'ira, mi faccio strada fino all'immobilità dell'autentica ferocia."

Prerequisiti: Barbaro, potere colpo dell'ira

In passato, la furia tranquilla si abbandonava all'ira come qualunque altro barbaro, ma poi ha scoperto il potere segreto a cui può attingere chi riesce a imbri- gliare la propria furia. Ora può raggiungere la furiosa chiarezza mentale che si trova sul lato più lontano dell'ira e cammina sul filo perfettamente controllato di una spada dal potenziale letale.

A mostrargli la via verso un piano di ira più elevato può essere stata una specifica catastrofe, un momento nel quale aveva già esaurito le proprie riserve di ferocia e non poté reagire a una nuova e peggiore minaccia. O forse ha sentito il richiamo di una comprensione più profonda dell'ira, qualcosa a cui gli altri barbari non riescono ad arrivare.

La furia tranquilla possiede lo spirito e la comprensione di un anziano. È capace di vedere al di là dei prossimi istanti sanguinosi e sa contemplare le scelte che potrebbero rivelarsi migliori per il futuro. Gli spiriti primevi ai quali si appella sono saggi e forti. Condividono con lei una prospettiva più ampia e sanno che la furia controllata può essere più potente dell'ira senza freni.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA FURIA TRANQUILLA

Forza nell'Azione (11° livello): Quando una furia tranquilla spende un punto azione per compiere un'azione extra, recupera un ammontare di punti ferita pari a metà del suo livello + il suo modificatore di Forza.

Ferocia Certa (11° livello): Una furia tranquilla non deve essere in preda all'ira per utilizzare *colpo dell'ira*. Se manca il bersaglio, il suo *colpo dell'ira* non infligge danni, non spende un potere di ira e non spende l'uso di *colpo dell'ira*.

Incedere Implacabile (16° livello): Una furia tranquilla può usare *colpo dell'ira* tre volte al giorno e questo potere infligge 1[A] danni extra.

SUPPLICHE DELLA FURIA TRANQUILLA

Calma Furiosa

Furia Tranquilla Attacco 11

Con un colpo poderoso, il barbaro accede alla propria furia, che gli consente di attingere a nuove riserve di sopportazione.

Incontro ♦ Arma, Guarigione, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio può spendere un impulso curativo.

Furore Premeditato

Furia Tranquilla Utilità 12

L'attacco appena sferrato concede alla furia tranquilla un'apertura per colpire di nuovo, nonché la possibilità di usare la propria ira per rinvigorirsi.

Incontro ♦ Primevo

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere di attacco da barbaro e non ha utilizzato Furore in questo round.

Effetto: Invece di effettuare un attacco basilare in mischia come risultato di Furore, il personaggio può utilizzare *calma furiosa*, anche se ha già impiegato quel potere durante lo stesso incontro.

Ira dell'Antenato Letale

Furia Tranquilla Attacco 20

Un antenato avvolge nel suo potere la furia tranquilla, rafforzando i suoi attacchi e conferendole vigore.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira dell'antenato letale. Finché l'ira non termina, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire con poteri di attacco a volontà e con *colpo dell'ira*. Inoltre, quando colpisce un nemico con un potere di attacco a volontà o con *colpo dell'ira*, ottiene un numero di punti ferita temporanei pari a metà del suo livello + il suo modificatore di Forza.





FURIOSO DELLA PIETRA DI FUOCO

"L'ira della terra si annida nelle profondità. Quando viene provocata, essa scalcia e si impenna, e non esiste alcun posto dove fuggire o nascondersi."

Prerequisiti: Barbaro

Molti barbari combattono con la ferocia di un animale selvatico. Altri traggono forza dalla violenza delle tempeste o dalla distruttività delle fiamme. Un furioso della pietra di fuoco preferisce una fonte meno imprevedibile: la possanza della terra e della pietra. Sebbene la terra sopporti ogni cosa restando immobile, quando si scatena la sua collera può devastare intere città. Il furioso della pietra di fuoco ha studiato il potere della terra, ha imparato a incorporarlo nelle proprie supliche barbariche e sa miscelare la furia impetuosa del magma alla pazienza della pietra.

I furiosi della pietra di fuoco sono comuni presso i nani e i goliath. Danno la scalata alle vette più alte del mondo per entrare in comunione con gli spiriti delle montagne. In alcune località sperdute sorgono dei piccoli monasteri in cima alle montagne dove si radunano i furiosi della pietra di fuoco: a prima vista, i monaci combattenti di questi eremi sembrano essere dei semplici asceti, ma guai al malvagio che osa disturbare le loro meditazioni.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL FURIOSO DELLA PIETRA DI FUOCO

Calma Prima della Fiamma (11° livello):

Quando un furioso della pietra di fuoco spende un punto azione per effettuare un attacco, ogni bersaglio da lui colpito subisce danni da fuoco extra pari al suo modificatore di Costituzione e viene buttato a terra prono.

Resilienza della Pietra (11° livello): Quando un nemico mette a segno un colpo critico contro un furioso, questi può tirare un d20. Con un risultato di 10 o più, quell'attacco diventa un colpo normale anziché un colpo critico.

Collera del Fuoco (16° livello): Quando un furioso della pietra di fuoco è sanguinante, ottiene resistenza 10 al fuoco e un bonus di +2 ai tiri dei danni.

SUPPLICHE DEL FURIOSO DELLA PIETRA DI FUOCO

Marea Furioso della Pietra di Fuoco Attacco 11
Piroclastica

Il furioso vibra un colpo possente con la sua arma, incanalando un fuoco primevo che investe i suoi nemici.

Incontro ♦ Arma, Fuoco, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e ogni nemico entro 2 quadretti dal personaggio subisce danni da fuoco pari al modificatore di Forza di quest'ultimo.

Serenità Furioso della Pietra di Fuoco Utilità 12
della Pietra

La pelle del furioso diventa dura come la roccia, consentendogli di ignorare anche gli attacchi più potenti.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore **Personale**

Requisito: Il personaggio deve essere in preda all'ira

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 10 a tutti i danni finché non usa un potere di ira o fino alla fine dell'incontro.

Ira Vulcanica Furioso della Pietra di Fuoco Attacco 20

L'arma del furioso si ammantava di fiamme al momento di colpire. La collera emerge in superficie, si irradia dalla sua pelle di roccia fusa e brucia gli avversari vicini.

Giornaliero ♦ Arma, Fuoco, Ira, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni da fuoco.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira vulcanica.

Finché l'ira non termina, come prima azione in ciascuno dei suoi turni, il personaggio può infliggere 5 + il suo modificatore di Costituzione danni da fuoco a ogni nemico entro 3 quadretti da lui come azione gratuita. Inoltre, se un nemico adiacente lo colpisce, il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro quel nemico fino alla fine del suo turno successivo.

ROMBO DI TUONO

"Drago, gli spiriti ti puniscono con il tuono!"

Prerequisiti: Barbaro, privilegio di classe di Collera Tempestosa

Così come il personaggio ha aumentato il suo potere, gli spiriti che cavalcano le sue urla di guerra hanno amplificato la loro forza. Quando la sua arma colpisce a fondo, gli spiriti fluiscono dal rombo di tuono in un fronte tempestoso senza pari, schiantando i nemici che avrebbero resistito ai colpi fisici o alle grida di battaglia di un barbaro tempestoso meno esperto.

Come una grande tempesta che accumula nubi temporalesche sempre più dense e cupe, il rombo di tuono accumula forza mano a mano che combatte battaglie e subisce ferite. I combattenti più cauti si trattengono o ripiegano quando le loro ferite si accumulano, mentre il rombo di tuono raggiunge il suo massimo grado di pericolosità proprio quando le sue riserve di energia sono prossime a esaurirsi.

Quando infine la tempesta si scatena, la sua voce richiama gli spiriti del fulmine oltre a quelli del tuono e il barbaro diventa il signore incontrastato della furia della tempesta.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL ROMBO DI TUONO

Tuono Montante (11° livello): Quando un rombo di tuono spende un punto azione per usare un potere da tuono, può aumentare da propagazione 3 a propagazione 5 l'area di quel potere.

Eco Temporalesca (11° livello): Quando un rombo di tuono colpisce un nemico con un potere da tuono, infligge danni da tuono extra pari al suo modificatore di Costituzione alla prima creatura che colpisce prima della fine del suo turno successivo.

Fulmine Lampeggiante (16° livello): I poteri da tuono di un rombo di tuono provocano danni sia da fulmine che da tuono quando infliggono danni da tuono.

SUPPLICHE DEL ROMBO DI TUONO

Tuono Finale

Rombo di Tuono Attacco 11

Il rombo di tuono attacca, poi lancia un urlo fragoroso che investe con violenza i nemici feriti.

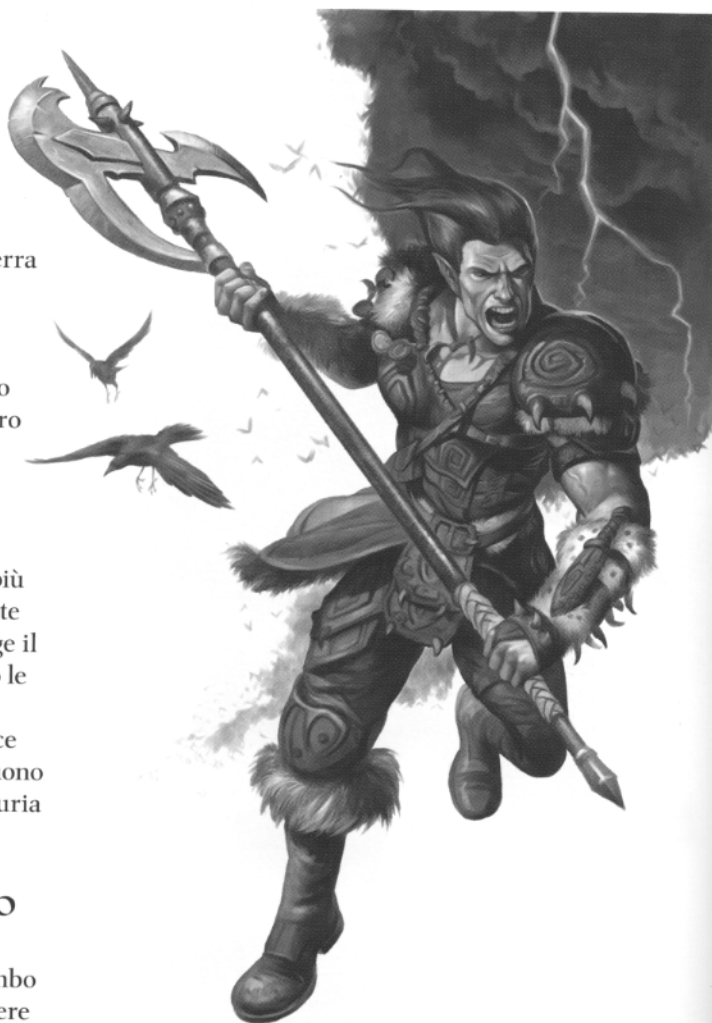
Incontro ♦ Arma, Primevo, Tuono

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Inoltre, il personaggio urla in una propagazione 3 che includa il bersaglio. Ogni nemico sanguinante entro la propagazione subisce danni da tuono pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.



La Tempesta si Addensa Rombo di Tuono Utilità 12

Tramite la pura forza di volontà, il rombo di tuono trasforma in un vantaggio la fatica delle battaglie della giornata.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore

Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, gli attacchi del personaggio infliggono danni da tuono extra pari al numero di impulsi curativi che ha speso dalla fine del suo ultimo riposo esteso.

Ira del Drago delle Tempeste

Rombo di Tuono Attacco 20

Quando il rombo di tuono sfreccia verso coloro che osano sfidare la tempesta, la sua arma crepita di fulmini sfrigolanti.

Giornaliero ♦ Arma, Fulmine, Ira, Primevo, Tuono

Azione standard

Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni da fulmine e da tuono. Inoltre, il personaggio urla in una propagazione 3 che includa il bersaglio. Ogni nemico entro la propagazione e diverso dal bersaglio resta frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del drago delle tempeste. Finché l'ira non termina, una volta per round quando colpisce con un potere di attacco a volontà, il personaggio infligge 1[A] danni da fulmine e da tuono extra a ogni nemico entro 3 quadretti da lui. Ottiene inoltre una velocità di volo pari alla sua velocità sul terreno, ma deve atterrare alla fine del suo turno quando vola usando quest'ira.

STERMINATORE DEL DUPLICE ARTIGLIO

"Ergiti con fierezza e affrontami, cane!"

Prerequisiti: Barbaro, privilegio di classe di Uccisore Turbinante

Chiunque veda questo barbaro intuisce subito la sua prestante marziale. Impugna un'arma nella mano destra, una seconda nella mano sinistra e si mantiene piuttosto calmo fino a quando non comincia la battaglia. In quel momento, si scaglia contro il maggior numero di nemici possibile. Le due armi nelle sue mani diventano un'estensione delle sue braccia turbinanti, come gli artigli letali di un grande predatore. Il branco di spiriti che lo segue da vicino ringhia per la brama di sangue e assapora l'istante dell'uccisione.

Uno sterminatore del duplice artiglio coltiva lo spirito ferino di un grosso ghiottone, un draco artigliofalce, un antico eroe tribale o un altro feroce combattente. Questo spirito guida i passi dello sterminatore, manifestandosi infine attraverso di lui quando raggiunge la padronanza dell'ira del berserker del duplice artiglio.



PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO STERMINATORE DEL DUPLICE ARTIGLIO

Distruzione Ravvicinata (11° livello): Quando uno sterminatore del duplice artiglio spende un punto azione per effettuare un attacco, ottiene un bonus al tiro per colpire pari al numero di nemici che gli sono adiacenti.

Bruma Dilaniante (11° livello): Quando uno qualsiasi dei suoi attacchi infligge danni sia con l'arma principale che con l'arma secondaria, uno sterminatore del duplice artiglio può scattare di 1 quadretto in un quadretto adiacente al bersaglio come azione gratuita.

Prezzo Sanguinoso (16° livello): Quando uno sterminatore del duplice artiglio impugna due armi in mischia, può ripetere il tiro per colpire di un attacco di opportunità mancato e usare il risultato che preferisce.

SUPPLICHE DELLO STERMINATORE DEL DUPLICE ARTIGLIO

Lacerazione Sterminatore del Duplice Artiglio Attacco 11 del Duplice Artiglio

Entrambe le armi dello sterminatore mordono la carne in profondità e l'odore del sangue fresco guida i suoi colpi successivi.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (arma principale)

Colpito: 2[A] + 1[A] (arma secondaria) + modificatore di Forza danni. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire in mischia fino alla fine del suo turno successivo.

Sfocatura Sterminatore del Duplice Artiglio Utilità 12 Perigliosa

Lo sterminatore fa roteare le sue armi fino a sfiorare un avversario, promettendogli il castigo che merita.

Incontro ♦ Primevo

Reazione immediata **Personale**

Attivazione: Un nemico adiacente colpisce il personaggio

Effetto: Il prossimo attacco che il personaggio effettua contro il nemico che attiva il potere infligge 1[A] danni extra (arma secondaria), purché il personaggio lo sferri prima della fine del suo turno successivo

Ira del Sterminatore del Duplice Artiglio Attacco 20 Berserker del Duplice Artiglio

Lo sterminatore colpisce i nemici in tutte le direzioni. Poi la sua ira lo trasforma in un vortice di acciaio inarrestabile.

Giornaliero ♦ Arma, Ira, Primevo

Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro CA (arma principale)

Colpito: 2[A] + 1[A] (arma secondaria) + modificatore di Forza danni.

Effetto: Il personaggio si abbandona all'ira del berserker del duplice artiglio. Finché l'ira non termina, come prima azione in ciascuno dei suoi turni, il personaggio può infliggere 2[A] (arma secondaria) a ogni nemico a lui adiacente come azione gratuita.

DRUIDO

"Io sono la voce della natura selvaggia, e quando la mia voce si fa sentire, il mondo intero trema."

GLI SPIRITI che risiedono nel mondo obbediscono agli ordini di un druido. L'essenza stessa della natura risponde al suo richiamo, permettendogli di usarla come arma e come strumento. Il suo spirito è parte integrante del mondo primevo e il suo corpo non è che un riflesso di quello spirito, capace di passare liberamente dalla normale forma umanoide a una tra migliaia di forme bestiali, a riprova della sublime varietà della natura. Un druido è una figura misteriosa e sfuggente, e la sua saggezza va al di là della comprensione dei comuni mortali.

Il suo corpo è un veicolo per la magia primeva e tramite quel potere un druido può trasformarsi in un lupo o in una pantera e scivolare invisibile tra gli alberi. Può scolpire il suo corpo rendendolo simile a una massa mutevole di pelliccia, piume, artigli o scaglie. Oppure il suo aspetto può diventare quello di uno sciame di creature più piccole, che si muovono sul terreno come un insieme mutevole e privo di forma.

Questo capitolo descrive nuove potenti suppliche che consentono ai druidi di trasformarsi in bestie, controllare gli elementi e convocare in loro aiuto diverse creature, e si articola come segue:

- ♦ **Interpretare un druido:** Diverse prospettive che definiscono il posto del druido nel mondo e al tavolo da gioco.
- ♦ **Nuovi sviluppi:** Il druido sciamante può trasformarsi in una forma bestiale composta da centinaia o migliaia di minuscole creature. Il druido convocatore, invece, può chiamare a sé creature grandi e piccole che obbediscono ai suoi ordini.
- ♦ **Nuovo privilegio di classe:** Sciame Primevo è una nuova versione di Aspetto Primevo, concepita espressamente per il druido sciamante.
- ♦ **Nuovi poteri:** Questo capitolo offre ulteriori opzioni per convocare creature e sciame e risulta utile anche agli sviluppi del druido già esistenti, in quanto include poteri per druidi predatori, druidi custodi e druidi che preferiscono le suppliche che controllano il campo di battaglia.
- ♦ **Nuovi cammini leggendari:** Ora i druidi possono padroneggiare i poteri della natura selvaggia imparando le vie di uno dei sette nuovi cammini leggendari, che comprendono il serpente attorcigliato, lo sciame luminescente, il signore del branco e il samara turbinante.



WILLIAM O'CONNOR

Un viaggiatore solitario adorno di piume e artigli cammina su una strada deserta, precedendo di poco le nubi temporalesche gonfie di pioggia. Presso un crocevia, una donna in tunica sosta vicino a un albero malconcio, chiedendo alla pianta indicazioni sul cammino. Sulla vetta di un'alta montagna, un asceta dai lineamenti segnati dalle intemperie osserva il cielo, leggendovi portenti. I druidi vivono in armonia con la natura, sopportando sia il sole cocente sia il freddo paralizzante in silenziosa ostinazione. A dispetto del loro apparente isolamento, contano fra i loro amici tutte le piante e tutti gli animali del mondo, e pochi druidi si considerano degli eremiti o dei reclusi. Un druido impara presto a considerare la natura selvaggia come un'entità che vive e respira, presente ovunque egli si rechi.

IL PRIMO ERRORE

Nei giorni antichi in cui i primi druidi raggiunsero la maestria sulla magia primeva, alcuni degli incantatori più potenti scelsero di rimanere continuamente in forma bestiale. Dopotutto, perché avrebbero dovuto ritornare alla vita della tribù quando potevano correre nella notte insieme a un branco di lupi, aggirarsi nella savana sotto forma di impavidi leoni, o cacciare nelle foreste nella pelle di possenti orsi? Quei druidi scoprirono numerosi segreti reconditi, e pensarono che restando in forma di bestie per sempre ne avrebbero imparati molti altri.

Col tempo, l'errore di questo ragionamento divenne ovvio, ma la consapevolezza giunse troppo tardi per portare beneficio a coloro che lo avevano commesso. I druidi che scelsero di vivere solo come bestie divennero gradualmente sottomessi alle vite delle bestie che avevano scelto. Mano a mano che le loro anime si fondevano con quelle degli animali, le loro menti si affievolivano ed essi dimenticarono di essere stati qualcosa di diverso dalle bestie. I grandi segreti che avevano scoperto rimasero imprigionati nelle loro menti animalesche.

I druidi che nacquero dopo questi antichi impararono dall'errore dei loro predecessori. Essi capirono che un druido deve porsi al centro di ogni cosa vivente e cogliere in ogni forma naturale lo scopo che essa svolge nell'ordine del mondo. Un druido assume la forma di una bestia non per diventare un animale, ma per imparare a guardare il mondo da una duplice prospettiva: quella dell'animale e quella della persona.

Alcuni spiriti ancestrali dicono che quegli antichi druidi delle origini vagano ancora per il mondo sotto forma di bestie immortali. È possibile restituire questi druidi alle loro forme umanoidi? E in questo caso, sarebbero disposti a condividere i loro segreti? Forse, un giorno, sarà proprio il personaggio a scoprirlo.

I DRUIDI E GLI SPIRITI PRIMEVI

Come per i personaggi primevi appartenenti alle altre classi, i poteri di un druido derivano dal suo rapporto con gli spiriti primevi. Tuttavia, il suo rapporto più importante è quello che lo lega alla Bestia

Primeva, l'entità misteriosa e feroce che gli permette di usare il potere *forma selvaggia*.

Quando un druido combatte in forma umanoide, le sue suppliche spesso dirigono e manipolano gli spiriti, ma normalmente non comunica con essi in battaglia, né li convoca tramite evocazioni. Convoca le bestie, non gli spiriti. Durante la battaglia, il suo legame con la natura diventa più viscerale, come le ossa che si spezzano sotto le sue zanne o come il fulmine che scaturisce dalla sua anima quando si trasforma in tempesta. La Bestia Primeva dimora nella sua carne e lo plasma a somiglianza di una delle sue molteplici forme.

Fuori dal combattimento, però, un druido può intrattenere contatti molto più ampi con una vasta gamma di spiriti primevi, in particolare quando fa uso di magie rituali. Lontano dalla frenesia della battaglia, un druido diventa il più abile incantatore rituale che operi sulla via degli spiriti.

LA FORMA SELVAGGIA

La capacità di cambiare forma è un potere che esige di essere usato, al punto che per alcuni druidi diventa difficile rimanere a lungo in una stessa forma. *Forma selvaggia* è un potere che il personaggio tiene in serbo per il combattimento, quando ha bisogno di scatenare la Bestia Primeva contro i suoi nemici? O per lui cambiare forma è una sorta di comunicazione, come cambiare le espressioni del volto? Alcuni druidi usano *forma selvaggia* come una specie di punteggiatura gestuale durante le loro conversazioni, specialmente quando sono nervosi - assumendo forma bestiale per ringhiare un'imprecazione prima di finire la frase con la loro normale voce umanoide.

Nella sua forma bestiale, il druido parla in modo intelligibile? Alcuni druidi scelgono di non farlo, forse perché credono che lo scopo della forma bestiale sia quello di sperimentare la vita animale nel suo contesto più puro, e la parlata umanoide è ovviamente antitetica a tale contesto. Altri usano *forma bestiale* parecchie volte nel corso di una singola frase parlata, proferendo un flusso costante di parole mentre sottolineano il loro pensiero con ringhi e ruggiti che le loro voci umanoidi non sono in grado di riprodurre in maniera appropriata.

Che forma bestiale preferisce il personaggio? I druidi custodi tendono a preferire la forma di un animale grande e robusto come un orso, un cinghiale, un ghiottone, un draco dell'ira o un bulette. I druidi predatori scelgono spesso la forma di un predatore da branco o di un cacciatore come una pantera, un leone, un lupo, una tigre o una belva distorta. I druidi sciamanti assumono forme del tutto particolari, composte da innumerevoli minuscoli insetti, roditori o drachi. Molti druidi scelgono però una forma che contrasta con queste tendenze, adottando comunemente le sembianze di un cervo, un ariete, un cavallo, un bisonte o un behemoth. Molti di più preferiscono adottare una forma diversa ogni volta che si sottopongono alla metamorfosi.

Guardando un druido in forma bestiale è spesso possibile capire che non si tratta di una creatura

comune. Alcuni druidi adottano sempre delle forme che mostrano chiare distinzioni magiche dalle bestie normali, come una pelliccia con strani disegni o degli occhi luminescenti. Altri assumono forme che non assomigliano ad alcun animale normale, ammassi indistinti di pelliccia e artigli, piume o scaglie. A volte, però, sono gli indizi più sottili a svelare che un animale è in realtà un druido in forma bestiale: un chiaro indice di intelligenza nel suo comportamento, o qualcosa di insolito nel modo in cui si muove.

I DRUIDI E LE ALTRE FORME DI MAGIA

I druidi sono consapevoli del bisogno di equilibrio in ogni cosa e questo atteggiamento si estende anche alle forme di magia differenti dalla loro. La magia arcana, divina e psionica hanno il loro posto nel mondo. Come accade per tutte le cose, però, ogni forma di magia diviene una minaccia quando diventa troppo forte.

La magia arcana racchiude il potenziale di danneggiare l'equilibrio del mondo naturale. La ricerca dell'immortalità ossessiona molti maghi e spinge alcuni di essi a perdersi lungo il sentiero oscuro della non morte allo scopo di prolungare le loro esistenze. I druidi possono accettare il fatto che l'influenza della Coltre Oscura a volte generi dei non morti; tuttavia, credono che i rituali che producono questi esseri siano degli attacchi intollerabili alla santità della natura. Queste conoscenze e coloro che le usano devono essere distrutti.

La magia divina è uno strumento utile per proteggere una comunità, ma richiede un caro prezzo, vale a dire l'obbedienza a un potere che esiste al di fuori del mondo. Gli dèi sono potenti e saggi, ma hanno sul mondo dei progetti che a volte li mettono in conflitto con gli spiriti primevi. Per i druidi, il potere divino è come un lupo feroce raccolto alla nascita e addestrato a cacciare. Potrebbe essere un prezioso

alleato, ma prima o poi la sua vera natura di predatore emergerà in superficie.

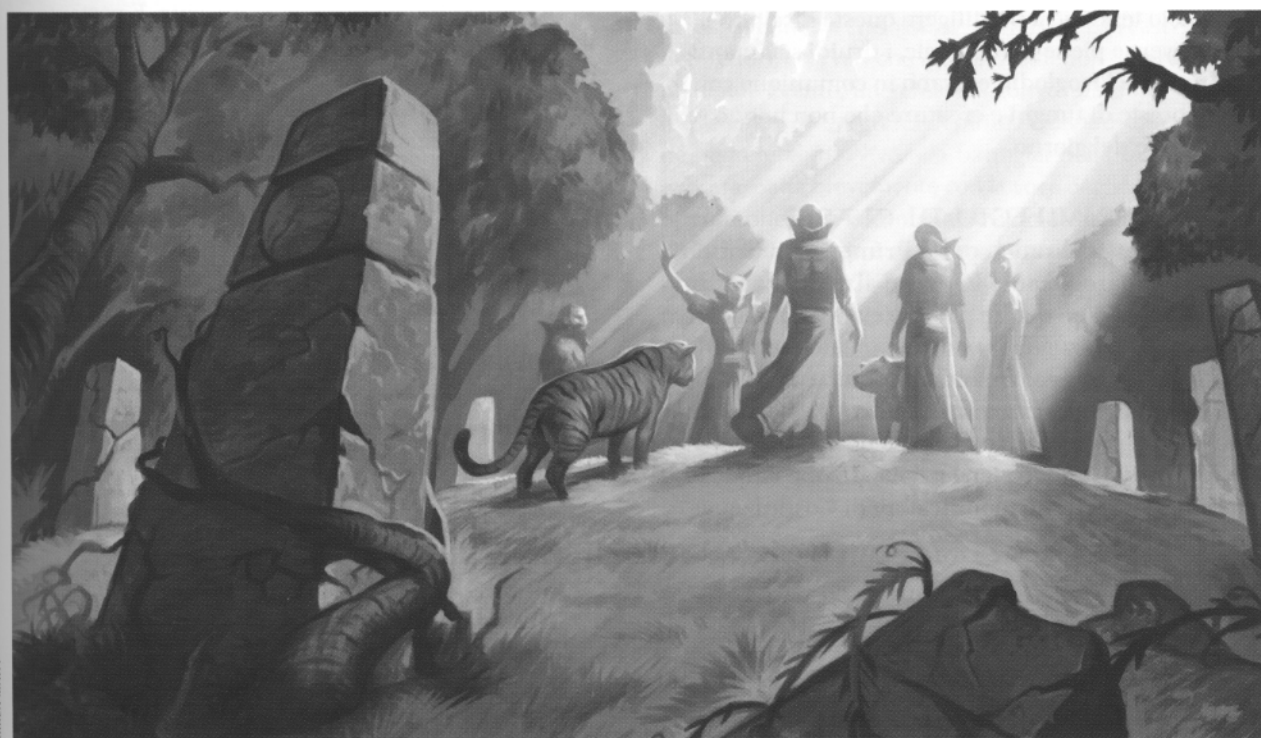
La magia psionica confonde i druidi. È apparsa solo di recente tra le creature del mondo, e ciò rende poco chiaro il suo ruolo in seno all'ordine naturale. Inoltre, la sua diffusione presso le creature aberranti ha convinto molti druidi che si tratti di un sintomo dell'influenza corrottrice del Reame Remoto. Altri invece considerano la magia psionica un potente strumento da usare contro la minaccia di quello stesso reame oscuro.

ALTRE ORIGINI

La maggior parte dei druidi nasce in comunità o famiglie che stimano e venerano gli spiriti primevi e seguono la via degli spiriti. Da bambini, questi druidi sembrano consapevoli degli spiriti che li circondano nel mondo e manifestano in loro stessi il potere della Bestia Primeva. Quasi nessuno si stupisce quando uno di questi bambini sceglie di intraprendere la vita dell'avventuriero e manifesta i pieni poteri di un druido.

A volte accade anche che i poteri druidici si manifestino spontaneamente, quando un individuo senza alcuna familiarità con gli spiriti primevi riesce di punto in bianco a cambiare forma o a utilizzare supplie da druido. Questo genere di evento si verifica più spesso nelle situazioni di forte tensione emotiva, nei momenti in cui le persone vogliono scappare o combattere e scoprono improvvisamente di potersi battere con maggiore rapidità o ferocia di quanto immaginassero. I loro corpi si trasformano senza alcuno sforzo o esercizio di volontà cosciente e la Bestia Primeva si scatena.

Altri druidi ancora si avvicinano agli spiriti primevi attraverso percorsi meno tradizionali. Qualche affiliato alle sette di Melora, per esempio, addestra i suoi seguaci a entrare in comunione con gli spiriti primevi e occasionalmente in queste congregazioni si manifestano dei druidi, la cui devozione alla dea non è affatto sminuita dal potere primevo che scorre nei loro corpi.



WARREN MAHY

Questo capitolo descrive un nuovo sviluppo del druido, il druido sciamante. È possibile scegliere il privilegio di classe Sciame Primevo e selezionare i poteri ad esso correlati per creare un personaggio druido di natura più insolita, capace di diventare uno sciame di insetti quando adotta la sua forma bestiale.

In aggiunta a questo nuovo sviluppo, viene presentato un cospicuo repertorio di nuovi poteri di convocazione per i druidi. A prescindere dallo sviluppo che si è scelto per il personaggio, questi poteri di convocazione possono essere utilizzati per ampliare le sue capacità.

DRUIDO SCIAMANTE

I druidi si appellano alle forze associate alla magia primeva, come le bestie, i vegetali, le tempeste e la terra. I druidi sciamanti preferiscono sfruttare un genere particolare di forza primeva: gli sciami di insetti. Questi druidi percepiscono una grande forza nell'unità di scopi e nella potenza collettiva di una colonia di formiche o di un nido di calabroni.

In generale, i druidi assumono la forma di creature come orsi, pantere e arieti, mentre un druido sciamante si suddivide in centinaia di insetti, tutti dediti al medesimo scopo impartito dalla sua mente. Il druido diviene al tempo stesso tutte le creature nello sciame e nessuna di esse. I nemici possono calpestare lo sciame, schiacciando uno scarabeo qui e una vespa là, ma per il druido la perdita di un individuo non significa nulla. Solo l'intero sciame (un'ondata di pinze e pungiglioni che non conosce la paura) ha importanza.

I druidi sciamanti si incontrano più frequentemente nei climi tropicali. Di solito vivono nelle giungle, dove hanno potuto osservare la potenza di una colonia di formiche in marcia. Anche i druidi del Sottosuolo tendono a prediligere questa disciplina. Nelle caverne piene di ragnatele, i druidi sciamanti dei drow e dei trogloditi entrano in comunione con ragni, foreste di funghi e creature che non hanno mai visto la luce del giorno.

NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Quando sceglie il suo Aspetto Primevo, un druido può selezionare Sciame Primevo al posto di un'altra opzione, come quelle descritte nel *Manuale del Giocatore 2*.

Sciame Primevo: Quando il druido è in forma bestiale e non indossa armature pesanti, gli attacchi in mischia e gli attacchi a distanza gli provocano danni ridotti. Quando viene colpito da uno di questi attacchi, sottrae il suo modificatore di Costituzione dai danni subiti.



OPZIONI SUGGERITE

Un druido sciamante si concentra sugli attacchi ravvicinati e sugli altri poteri a più bersagli che può utilizzare quando si trova in forma bestiale. Molti dei suoi poteri (oltre al privilegio di classe di Sciame Primevo) gli consentono di subire danni ridotti o di evitare del tutto gli attacchi, permettendogli di resistere a lungo finché resta nella mischia. È pertanto una buona idea concentrarsi su talenti, poteri e altre opzioni che amplificano le sue capacità in questo tipo di combattimento. Molti dei suoi poteri di forma bestiale sono emanazioni o propagazioni ravvicinate; è consigliabile selezionare dei talenti che aumentino l'efficacia di questi poteri.

Il punteggio di caratteristica più alto per un druido sciamante dovrebbe essere Saggezza, che potenzia tutti gli attacchi da druido, seguito da Costituzione per amplificare i poteri di Sciame Primevo.

Privilegio di classe suggerito: Sciame Primevo*

Talento suggerito: Robustezza

Abilità suggerite: Arcano, Natura, Percezione, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: artigli afferranti, frusta spinosa, sciame di locuste*

Potere a incontro suggerito: forma dispersa*

Potere giornaliero suggerito: nebbia di insetti*

*Nuova opzione presentata in questo libro

DRUIDO CONVOCATORE

Questo druido è un campione della natura, un comandante di spiriti e un convocatore di bestie feroci. La sua fiducia è riposta nella magia della tigre cacciatrice, del lupo appostato e del falco stridente. Le creature che convoca obbediscono a ogni suo comando, ma se non riesce a guidarle, agiscono secondo i loro istinti.

Solo le più potenti tra le sue suppliche sono in grado di convocare delle creature che combattano al suo fianco, perciò il druido convocatore deve scegliere con attenzione il momento giusto per utilizzarle. Le bestie combattono con coraggio e ostinazione, a prescindere dall'avversario che devono affrontare.

Le creature che accorrono al richiamo del druido sono compagni, non semplici gregari. Egli è il loro custode e la loro guida. Se il druido permette loro di agire senza controllo, si assume la responsabilità di ogni loro eventuale decisione avventata. Al potere di comandare gli spiriti e conferire loro una forma fisica si accompagna la responsabilità di usarlo con saggezza e previdenza.

OPZIONI SUGGERITE

Il druido convocatore non è un vero e proprio sviluppo, bensì un druido appartenente a qualsiasi Aspetto Primevo che sceglie principalmente dei poteri di convocazione come poteri di attacco giornalieri. Un convocatore dovrebbe scegliere poteri e talenti che gli permettano di funzionare meglio quando combatte al fianco di una creatura che ha convocato. Tuttavia, è importante ricordare che i poteri di convocazione sono tutti giornalieri, e pertanto non è possibile ricorrervi troppo spesso ai livelli più bassi.

Custode Primevo: È un druido che si diletta nel ruolo di guida e che può utilizzare le creature convocate per tenere lontani i nemici e dare supporto ai suoi alleati in difficoltà.

Predatore Primevo: Un potere di convocazione permette a questo druido di costruirsi il proprio branco, ottenendo un alleato istantaneo con cui fiancheggiare e distrarre i nemici.

Sciame Primevo: Un druido sciamante può usare le creature convocate per dirigere i nemici dove vuole e per coglierli più facilmente nel raggio d'azione suoi attacchi ravvicinati.

Talento suggerito: Convocazione Volitiva*

Abilità suggerite: Arcano, Diplomazia, Intuizione, Natura

Poteri a volontà suggeriti: falco di fuoco*, lacerazione selvaggia, richiamo della bestia

Potere a incontro suggerito: richiamo del branco spirituale*

Potere giornaliero suggerito: convocare lupo del branco*

*Nuova opzione presentata in questo libro



PER IL DM: CREATURE CONVOCATE

Quando un druido convoca una creatura nel mondo, quella creatura è un'entità indipendente, un frammento di magia primeva che assume forma fisica. In casi estremamente rari, così rari che alcuni druidi non osservano mai un simile evento, una creatura convocata porta con sé il frammento di un grande spirito. Quando una creatura del genere sopravvive alla battaglia nella quale è stata evocata, parla brevemente con la voce degli spiriti antichi, oppure ringhia e fa cenno al druido di seguirla.

La buona notizia è che la creatura pronuncerà parole di profezia o guiderà il druido su un sentiero che fino a quel momento non aveva visto. La cattiva notizia è che questi eventi straordinari avvengono solo quando gli spiriti primevi stanno radunando i loro poteri per contrastare una forza che minaccia il mondo. La profezia allude a un pericolo, e il sentiero conduce verso di esso. Ma del resto sono proprio queste cose a fare di un personaggio un eroe.

NUOVI POTERI

Questa sezione amplia le opzioni dei poteri disponibili per tutti i druidi, oltre a presentare capacità specificamente concepite per i druidi sciamanti e per i druidi che desiderano convocare delle creature.

SUPPLICHE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Falco di Fuoco

Druido Attacco 1

Un falco di fuoco piomba sul nemico, bruciandolo. Il falco fluttua per qualche istante, pronto a lanciarsi in picchiata per un altro attacco se le difese dell'avversario mostrano segni di cedimento.

A volontà ♦ Fuoco, Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.

Fino all'inizio del suo turno successivo, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario contro il bersaglio.

Livello 21: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.

Azione di opportunità Distanza 10

Attivazione: Il bersaglio compie qualsiasi azione in grado di provocare un attacco di opportunità

Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.

Sciame di Locuste

Druido Attacco 1

Un nugolo di insetti parte dal druido per assalire i nemici.

A volontà ♦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento, Zona

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni.

Livello 21: 2d8 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: La propagazione crea una zona di locuste sciamanti che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando si trovano entro la zona, i nemici concedono vantaggio in combattimento.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Forma Dispersa

Druido Attacco 1

La forma del druido si suddivide in un'orda di insetti che attacca le creature vicine.

Incontro ♦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio subisce danni dimezzati dal prossimo attacco in mischia o a distanza che lo colpisca prima della fine del suo turno successivo.

Sciame Primevo: Il personaggio subisce danni dimezzati da tutti gli attacchi in mischia o a distanza fino alla fine del suo turno successivo.

Nube di Pungiglioni

Druido Attacco 1

Il druido chiama a sé un nugolo di insetti che punge e avvelena gli avversari.

Incontro ♦ Primevo, Strumento, Veleno, Zona

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 5 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni da veleno.

Effetto: L'emanazione crea una zona piena di insetti pungenti che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che termini il proprio turno entro la zona subisce 5 danni da veleno.

Sciame Primevo: Il personaggio somma il suo modificatore di Costituzione ai danni da veleno.

Prossimo all'Uccisione

Druido Attacco 1

Quando il druido è così vicino all'uccisione, i suoi istinti prendono il sopravvento.

Incontro ♦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento

Azione standard Mischia 1

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d12 + modificatore di Saggezza danni. Se il bersaglio è reso sanguinante o scende a 0 punti ferita come conseguenza di questo attacco, il personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari a metà del suo livello.

Custode Primevo: Il personaggio somma il suo modificatore di Costituzione ai punti ferita temporanei ottenuti.

Richiamo del Branco Spirituale

Druido Attacco 1

Alcuni lupi spettrali balzano in avanti e buttano a terra i nemici del druido.

Incontro ♦ Primevo, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Una o due creature entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio viene buttato a terra prono. Se il bersaglio è marchiato da uno degli alleati del personaggio, subisce 1d6 danni extra.

Spruzzo di Spine

Druido Attacco 1

Il druido rilascia una raffica di spine che pungono i nemici.

Incontro ♦ Primevo, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Predatore Primevo: La penalità alle difese del bersaglio è pari a 1 + il modificatore di Destrezza del personaggio.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Arco di Fulmini

Druido Attacco 1

Due scariche di fulmini colpiscono i nemici del druido e buttano a terra le creature vicine a loro.

Giornaliero ♦ **Fulmine, Primevo, Strumento**

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio primario: Una o due creature

Attacco primario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni da fulmine e il bersaglio primario è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario di emanazione ad area 1, un'emanazione incentrata su ogni bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni creatura entro le emanazioni

Attacco secondario: Saggezza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio secondario viene buttato a terra prono.

Convocare Cinghiale Selvaggio

Druido Attacco 1

Con uno strillo, uno spirito assume la forma di un feroce cinghiale e affonda le sue zanne contro i nemici.

Giornaliero ♦ **Convocazione, Primevo, Strumento**

Azione standard **Distanza 5**

Effetto: Il personaggio convoca un cinghiale Medio in un quadretto non occupato entro gittata. Il cinghiale ha velocità 6. Il personaggio può impartire al cinghiale il seguente comando speciale. Nel turno in cui il cinghiale viene convocato, il personaggio impartisce l'ordine come parte dell'uso del potere. Quando il cinghiale scende a 0 punti ferita, il personaggio può impartire il comando come interruzione immediata.

Azione standard: Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando al cinghiale entro la fine del suo turno, la bestia carica la più vicina creatura sanguinante che si trovi entro il raggio d'azione della sua carica, usando il proprio attacco come attacco basilare in mischia. Se non è in grado di farlo, attacca se possibile un nemico adiacente. In caso contrario, il cinghiale si muove della propria velocità verso un quadretto adiacente a un nemico.

Convocare Lupo del Branco

Druido Attacco 1

Il druido proietta la sua volontà nel reame degli spiriti e trova un alleato, un antico spirito di lupo che assume consistenza solida grazie alla magia per i pochi minuti necessari alla caccia.

Giornaliero ♦ **Convocazione, Primevo, Strumento**

Azione standard **Distanza 5**

Effetto: Il personaggio convoca un lupo Medio in un quadretto non occupato entro gittata. Il lupo ha velocità 6. Il personaggio può impartire al lupo il seguente comando speciale. Nel turno in cui il lupo viene convocato, il personaggio impartisce l'ordine come parte dell'uso del potere.

Azione standard: Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 1d6 + modificatore di Saggezza danni, e se il lupo possiede vantaggio in combattimento contro il bersaglio, questo viene buttato a terra prono.

Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando al lupo entro la fine del suo turno, la bestia attacca la creatura prona più vicina. Se non è in grado di farlo, attacca se possibile un nemico adiacente. In caso contrario, il lupo si muove della propria velocità verso un quadretto adiacente a un nemico.

Convocare Rospo Gigante

Druido Attacco 1

Il druido convoca un alleato spirituale, un grande rospo che fa guizzare la lingua per catturare il suo pasto nel gruppo dei nemici.

Giornaliero ♦ **Convocazione, Primevo, Strumento**

Azione standard **Distanza 5**

Effetto: Il personaggio convoca un rospo gigante Medio in un quadretto non occupato entro gittata. Il rospo ha velocità 5, nuoto 6 e ottiene un bonus di +10 alle prove di Atletica effettuate per saltare. Il personaggio può impartire al rospo il seguente comando speciale. Nel turno in cui il rospo viene convocato, il personaggio impartisce l'ordine come parte dell'uso del potere.

Azione standard: Mischia 3; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio viene tirato di 2 quadretti.

Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando al rospo entro la fine del suo turno, la bestia attacca la creatura che ha attaccato nel turno precedente. Se non è in grado di farlo, attacca se possibile un nemico entro 3 quadretti da essa. In caso contrario, il rospo si muove della propria velocità verso un quadretto situato entro 3 quadretti dal nemico più vicino.

Nebbia di Insetti

Druido Attacco 1

Uno sciame di insetti si sprigiona dal druido, pungendo le creature che lo circondano prima di girargli intorno con fare protettivo.

Giornaliero ♦ **Primevo, Strumento**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine dell'incontro.

EFFETTI ISTINTIVI

I poteri di convocazione dei druidi usano le stesse regole degli altri poteri contenenti la parola chiave convocazione, come spiegato nel *Manuale del Giocatore 2* (pagina 220). Tuttavia va evidenziato che i poteri di convocazione descritti in questo capitolo includono un effetto istintivo, vale a dire un'azione che la creatura compie se non le viene impartito un ordine diverso. Questo elemento rispecchia il fatto che i poteri di convocazione del druido conferiscono una forma fisica agli spiriti delle bestie, che sono esseri indipendenti e affini agli animali che vivono nel mondo naturale.

Inutile a dirsi, un personaggio druido deve fare attenzione agli effetti istintivi delle creature che convoca! A volte un effetto istintivo risulta utile e provvidenziale, ad esempio quando la creatura convocata attacca il nemico senza richiedere al personaggio l'uso di un'azione. In altri casi, però, la creatura convocata potrebbe attaccare il personaggio stesso o i suoi alleati. Il DM non deve dimenticare che quando un effetto istintivo specifica "la creatura più vicina", non si riferisce necessariamente ai nemici...

Radici della Terra

Druido Attacco 1

Le radici scaturiscono dal terreno al comando del druido, sfrenzando e afferrando i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: L'emanazione crea una zona di radici serpeggianti che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro la zona è rallentato fino alla fine del suo turno successivo.

Mantenere minore: La zona permane e il personaggio può far scorrere di 2 quadretti un nemico entro 2 quadretti dalla zona facendolo entrare dentro di essa.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Morso Improvviso

Druido Utilità 2

Quando l'avversario abbassa la guardia, il druido si trasforma in bestia e colpisce.

Incontro ♦ Primevo

Azione di opportunità Personale

Attivazione: Un nemico provoca un attacco di opportunità da parte del personaggio

Effetto: Il personaggio usa *forma selvaggia* per assumere la forma bestiale e poi effettua il suo attacco di opportunità.

Resistenza all'Energia

Druido Utilità 2

L'energia magica investe il druido, ma la sua magia primeva protegge sia lui che i suoi alleati.

Incontro ♦ Primevo

Interruzione immediata

Emanazione ravvicinata 1

Attivazione: Il personaggio subisce danni da freddo, fulmine, fuoco o tuono

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene resistenza 5 al tipo di danno che attiva il potere fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Ricompensa Verdeggiante

Druido Utilità 2

Le piante scaturiscono dal terreno per nascondere gli alleati del druido.

Incontro ♦ Primevo, Zona

Azione minore Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Effetto: L'emanazione crea una zona piena di vegetali che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona è pesantemente oscurata e il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di +5 alle prove di Furtività finché si trovano entro di essa.

Trasformazione Feroce

Druido Utilità 2

In risposta all'attacco di un nemico, il druido si trasforma in una bestia e balza su di lui.

Incontro ♦ Primevo

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio quando non è in forma bestiale

Effetto: Il personaggio usa *forma selvaggia* per assumere la forma bestiale e poi scatta di 1 quadretto. Ottiene vantaggio in combattimento contro il nemico che attiva l'effetto fino alla fine del proprio turno successivo.

Vento di Interdizione

Druido Utilità 2

I venti urlano intorno al druido, proteggendolo dalle ferite e scagliando via chi lo attacca.

Incontro ♦ Primevo

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Il personaggio viene colpito da un attacco in mischia

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo. Se l'attacco che attiva il potere manca il personaggio, questi fa scorrere l'attaccante di 2 quadretti.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Artigli dello Spezzaferro

Druido Attacco 3

Lo spirito di un grosso ghiottone balza sui nemici del druido. Quando sparge il loro sangue, trasmette al druido la propria ferocia.

Incontro ♦ Primevo, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che lo colpisca o lo manchi mentre si trova in forma bestiale subisce 5 danni.

Castello di Spine

Druido Attacco 3

Il druido fa scaturire intorno ai nemici un intreccio di rovi spinosi, lacerando la loro pelle e formando una barriera difensiva.

Incontro ♦ Primevo, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: L'emanazione crea una zona piena di rovi che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona concede copertura alle creature al suo interno e alle creature che vengono attaccate attraverso di essa. Ogni creatura che entra nella zona subisce 5 danni.

Ruggito della Bestia Indomabile

Druido Attacco 3

Il druido ruggisce una sfida fragorosa rivolta agli avversari. Il tuono riecheggia intorno a loro, facendoli barcollare se non si fermano a combattere.

Incontro ♦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni da tuono e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo. Finché il marchio non termina, se il bersaglio effettua nel suo turno un attacco che non include il personaggio tra i bersagli, questi può farlo scorrere di 3 quadretti come azione gratuita alla fine del turno del bersaglio.

Custode Primevo: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari a 2 + il proprio modificatore di Costituzione.

Sciame Fluttuante

Druido Attacco 3

Il druido si scompone in un nugolo di insetti, sciamia addosso ai nemici e poi si ricostituisce in un luogo differente.

Incontro ♦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Tempa

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: Se il personaggio colpisce almeno un bersaglio, scatta di 4 quadretti fino a un quadretto compreso nella propagazione o adiacente a essa.

Sciame Primevo: Durante lo scatto, il personaggio può muoversi attraverso gli spazi dei nemici. Se attraversa lo spazio di un bersaglio colpito dall'attacco, quel bersaglio subisce danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Tormentatore Ferino

Druido Attacco 3

Il druido si scaglia contro la sua preda per farla a pezzi.

Incontro ♦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento

Azione standard Contatto in Mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 3 quadretti.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni.

Predatore Primevo: Dopo l'attacco, il personaggio scatta di 3 quadretti.

SUPPLICHE GIORNALIERE di 5° LIVELLO

Convocare Draco Guardiano

Druido Attacco 5

Il druido pronuncia una supplica antica come il mondo e convoca un feroce draco a difendere lui o il suo amico.

Giornaliero ♦ Convocazione, Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 5

Effetto: Il personaggio convoca un draco guardiano Piccolo in un quadretto non occupato entro gittata. Il draco ha velocità 6. Il personaggio può scegliere se stesso o un alleato come individuo che il draco deve proteggere e può impartire al draco i seguenti comandi speciali. Nel turno in cui il draco viene convocato, il personaggio impartisce il primo comando come parte dell'uso del potere.

Azione standard: Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Interruzione immediata: Si attiva quando un nemico adiacente al draco effettua un tiro per colpire contro il personaggio protetto dalla bestia; mischia 1; bersaglia il nemico che attiva il potere; Saggezza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio subisce una penalità al tiro per colpire interrotto pari al modificatore di Saggezza del personaggio.



Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando al draco entro la fine del suo turno, la bestia si muove della propria velocità verso un quadretto adiacente al personaggio che protegge. Se termina la sua mossa adiacente a un numero qualsiasi di nemici, il draco marchia quei nemici fino alla fine del turno successivo del personaggio.

CIRCOLI DRUIDICI

Quando i druidi invecchiano, diventano sempre più inclini a cercare altri druidi provenienti da terre vicine o lontane con cui creare piccoli gruppi informali che chiamano circoli, boschetti o anelli. Un circolo druidico conta solitamente da tre a sette membri. I membri del gruppo non condividono sempre gli stessi ideali, obiettivi o addirittura allineamenti; la lezione di vita di un druido è l'equilibrio, e mano a mano che i druidi maturano, divengono sempre più consapevoli che ascoltare esclusivamente dei punti di vista simili al loro può allontanarli dall'equilibrio a cui ambiscono.

A volte un circolo annovera membri con gradi di potere

molto diversi. Dato il numero ristretto di druidi davvero potenti nel mondo, è possibile che alcuni druidi trascurino la loro intera esistenza senza diventare membri di nessun circolo, mentre altri fanno parte anche di due o tre di questi gruppi, a volte simultaneamente.

La maggior parte dei circoli si riunisce di rado. Se i membri si radunano una volta l'anno in un particolare solstizio o equinozio, questa si considera già una riunione frequente. Una volta ogni due o tre anni è altrettanto probabile, sebbene i singoli membri dello stesso circolo possano contattarsi l'un l'altro con maggiore frequenza.

Convocare Gorilla d'Ombra Druido Attacco 5

L'oscurità si addensa intorno allo strumento del druido quando questi evoca un feroce primate d'ombra.

Giornaliero ♦ **Convocazione, Primevo, Strumento**
Azione standard **Distanza 5**

Effetto: Il personaggio convoca un gorilla d'ombra Medio in un quadretto non occupato entro gittata. Il gorilla ha velocità 6 e scalata 4. Il personaggio può impartire al gorilla i seguenti comandi speciali. Nel turno in cui il gorilla viene convocato, il personaggio impartisce l'ordine come parte dell'uso del potere.

Azione standard: Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Saggezza danni e tutte le creature possiedono occultamento dal bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando al gorilla entro la fine del suo turno, la bestia attacca se possibile un nemico adiacente. In caso contrario, si muove della propria velocità verso un quadretto adiacente a un nemico.

Convocare Pantera Cacciatrice Druido Attacco 5

Con un ringhio, una pantera si materializza nel punto indicato dal druido e balza sul nemico.

Giornaliero ♦ **Convocazione, Primevo, Strumento**
Azione standard **Distanza 5**

Effetto: Il personaggio convoca una pantera Media in un quadretto non occupato entro gittata. La pantera ha velocità 7. Il personaggio può impartire alla pantera il seguente comando speciale. Nel turno in cui la pantera viene convocata, il personaggio impartisce l'ordine come parte dell'uso del potere.

1 GIARDINI DEI DRUIDI

Spesso i druidi spendono tempo, denaro e fatica per coltivare dei giardini magici specializzati, ma poche persone al di fuori dei loro amici più stretti posano il loro sguardo su tali meraviglie.

I giardini dei druidi traggono vantaggio dalla duplice natura di questa classe. Trasformandosi in animale, un druido può addentrarsi in profondità nelle foreste, o forse raggiungere i rami più alti di un grande albero. In una valletta lontana, in una caverna dove scorre l'acqua o sopra il ramo illuminato dal sole di un grande albero, il druido coltiva amorevolmente un giardinetto che i profani possono stentare a riconoscere come tale. La sua arte sta nel coltivare e fare crescere potenti erbe, antiche varietà di creature e piante meravigliose che si confondono alla perfezione con l'ambiente circostante.

La più alta manifestazione del giardino di un druido viene raggiunta solo dopo secoli, quando le piante e le creature che ha nutrito e allevato amorevolmente si sono ormai diffuse in modo naturale e non invasivo e sono entrate a far parte del retaggio naturale di quella località. A prescindere da quanto sia potente un druido in battaglia o come eroe epico, non esiste alcuna garanzia che il suo giardino riuscirà a trovare un posto nel mondo. Chi non è un druido di solito non capisce come e perché questi giardini siano tanto importanti per i druidi, ma a volte ne nota gli effetti, come ad esempio in quei momenti in cui due druidi che dovrebbero essere nemici giurati passano del tempo a discutere amabilmente dei segreti del giardinaggio che appaiono del tutto irrilevanti agli occhi degli altri.

Azione standard: La pantera scatta di 3 quadretti e poi attacca; mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 1d10 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando alla pantera entro la fine del suo turno, la bestia carica il nemico più vicino che non abbia delle creature entro 2 quadretti da sé, utilizzando il proprio attacco (senza lo scatto) come attacco basilare in mischia. Se non è in grado di farlo, attacca se possibile un nemico adiacente. In caso contrario, la pantera si muove della propria velocità verso un quadretto adiacente a un nemico.

Convocare Scarabeo di Fuoco Druido Attacco 5

Il druido scaglia sul terreno una scintilla fiammeggiante, che germoglia e cresce fino a diventare uno scarabeo sputafuoco.

Giornaliero ♦ **Convocazione, Fuoco, Primevo, Strumento**
Azione standard **Distanza 5**

Effetto: Il personaggio convoca uno scarabeo Piccolo in un quadretto non occupato entro gittata. Lo scarabeo ha velocità 6 e resistenza 5 al fuoco. Il personaggio può impartire allo scarabeo il seguente comando speciale. Nel turno in cui lo scarabeo viene convocato, il personaggio impartisce l'ordine come parte dell'uso del potere.

Azione standard: Propagazione ravvicinata 3; bersaglia ogni creatura entro la propagazione; Saggezza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.

Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando allo scarabeo entro la fine del suo turno, la bestia effettua il proprio attacco contro almeno un nemico, tentando di colpire il maggior numero di avversari possibile. Se non è in grado di bersagliare alcun nemico, si muove della propria velocità verso un quadretto adiacente a un nemico.

Fuchi Insistenti Druido Attacco 5

Un nugolo di giganteschi insetti aderisce a chiunque si avvicini, rendendo difficili i movimenti che richiedono precisione.

Giornaliero ♦ **Forma Bestiale, Primevo, Strumento**
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni, il bersaglio è rallentato e non può scattare (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, i nemici non possono scattare quando sono adiacenti al personaggio.

Serpenti Rampicanti Druido Attacco 5

Il druido chiama a sé dei rampicanti serpentini che afferrano gli avversari. I rampicanti colpiscono qualsiasi creatura avviluppata nelle loro spire e che osi abbassare la guardia.

Giornaliero ♦ **Primevo, Strumento, Zona**

Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

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

Effetto: L'emanazione crea una zona piena di rampicanti mobili che permane fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi creatura entro la zona che ne esca o attacchi una creatura all'esterno di essa subisce danni pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Agilità del Roditore Druido Utilità 6

In un batter d'occhio, il druido si trasforma in un topo, si allontana di corsa dal suo nemico e poi riassume la propria forma originale.

Incontro ♦ Primevo

Azione di movimento Personale

Prerequisito: Il personaggio deve possedere il potere forma selvaggia.

Effetto: Il personaggio si muove di 5 quadretti. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità e il personaggio può attraversare gli spazi dei nemici mentre si muove.

Castigo di Spine Druido Utilità 6

Il druido pronuncia una supplica di protezione e scaglia una raffica di spine contro gli attaccanti.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi nemico che colpisca il personaggio con un attacco in mischia subisce danni pari al modificatore di Costituzione o Destrezza del personaggio.

Dispersione dello Sciame Druido Utilità 6

Il corpo del druido si scompone in uno sciame che subito si disperde, annullando l'efficacia di un colpo contro di lui.

Incontro ♦ Primevo

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco in mischia o a distanza

Prerequisito: Il personaggio deve possedere il potere forma selvaggia.

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 10 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo.

Vitici Rampicanti Druido Utilità 6

Una distesa di rampicanti riveste una superficie verticale, creando appigli per mani e piedi a beneficio del druido e dei suoi alleati.

Incontro ♦ Primevo, Zona

Azione minore Muro ad area 10 entro 10 quadretti

Effetto: Il muro crea una zona piena di rampicanti contorti che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni quadretto della zona deve essere adiacente a una superficie verticale. Finché si trovano entro la zona, il personaggio e i suoi alleati possono scalare quella superficie verticale con una velocità di scalata 5.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Morso Zampillante Druido Attacco 7

Quando il druido addenta le carni del nemico, le orribili ferite che infligge fanno arretrare gli altri avversari in preda al terrore.

Incontro ♦ Forma Bestiale, Paura, Primevo, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni e il personaggio spinge di 2 quadretti ogni nemico adiacente a sé (eccetto il bersaglio).

Predatore Primevo: La spinta influenza tutti i nemici entro un numero di quadretti pari al modificatore di Destrezza del personaggio (eccetto il bersaglio).

Piaga di Locuste Druido Attacco 7

Con un gesto, il druido fa scendere un nugolo di locuste sugli avversari.

Incontro ♦ Primevo, Strumento, Veleno

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una, due o tre creature

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni da veleno e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Sciame Primevo: L'attacco infligge danni da veleno extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Pungiglione Velenoso Druido Attacco 7

Gli insetti della forma a sciame del druido ottengono dei pungiglioni velenosi e li usano contro tutte le creature nelle vicinanze.

Incontro ♦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento, Veleno

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni da veleno.

La volta successiva in cui il bersaglio si muove, subisce 1d10 danni da veleno purché questo avvenga entro l'inizio del turno successivo del personaggio.

Sciame Primevo: Il personaggio somma il suo modificatore di Costituzione ai danni da veleno subiti dal bersaglio quando si muove.

Vento di Lama Druido Attacco 7

Il druido chiama a sé un vento che ha soffiato su innumerevoli campi di battaglia. Il vento investe gli avversari, infettandoli con la pazzia del combattimento.

Incontro ♦ Charme, Primevo, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni. La prossima volta che il bersaglio effettua un tiro per colpire entro la fine del turno successivo del personaggio, l'attacco infligge 5 danni a ogni nemico adiacente al bersaglio.

Custode Primevo: Il personaggio somma il suo modificatore di Costituzione ai danni inflitti dal bersaglio.

TRE METÀ FANNO UN INTERO

Sebbene i loro punteggi di caratteristica non li rendano necessariamente i druidi migliori, gli eroi mezzelfi e mezzorchi a volte vengono attratti da questa classe. Un mezzelfo che non è riuscito a trovare un equilibrio tra i suoi obblighi umani ed elfici può sfuggire a entrambi assumendo la forma bestiale. Un mezzorco che fa fatica a farsi accettare nella società civilizzata degli umani o in quella selvaggia degli orchi può diventare un mutaforma e trovare un posto in una tribù primeva lontana dal suo luogo di nascita. In un certo senso, i mezzelfi e i mezzorchi che compiono questa scelta si incamminano lungo un sentiero già tracciato dai morfici artigli affilati, che discendono dai licantropi e propendono verso la classe del druido per la sua capacità di fondere assieme gli aspetti separati del loro corpo e della loro psiche.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

Convocare Coccodrillo

Druido Attacco 9

Facendo schioccare le poderose mascelle, un massiccio coccodrillo appare al comando del druido.

Giornaliero ♦ **Convocazione, Primevo, Strumento**
Azione standard **Distanza 5**

Effetto: Il personaggio convoca un coccodrillo Grande in un quadretto non occupato entro gittata. Il coccodrillo ha velocità 6 e nuoto 8. Il personaggio può impartire al coccodrillo il seguente comando speciale. Nel turno in cui il coccodrillo viene convocato, il personaggio impartisce l'ordine come parte dell'uso del potere.

Azione standard: Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Saggezza danni e il coccodrillo afferra il bersaglio. Il bersaglio subisce una penalità di -3 ai tentativi di sfuggire alla presa del coccodrillo.

Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando al coccodrillo entro la fine del suo turno, la bestia mantiene la presa e attacca la creatura che sta afferrando. Se non è in grado di farlo, attacca se possibile un nemico adiacente. In caso contrario, il coccodrillo si muove della propria velocità verso un quadretto adiacente a un nemico.

Convocare Grande Aquila

Druido Attacco 9

Il druido emette un richiamo rivolto al cielo e un attimo dopo una grande aquila piomba sui nemici.

Giornaliero ♦ **Convocazione, Primevo, Strumento**
Azione standard **Distanza 5**

Effetto: Il personaggio convoca un'aquila Media in un quadretto non occupato entro gittata. L'aquila possiede volo 8 (fluttuare) e un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità. Il personaggio può impartire all'aquila il seguente comando speciale. Nel turno in cui l'aquila viene convocata, il personaggio impartisce l'ordine come parte dell'uso del potere.

Azione standard: L'aquila si muove della propria velocità e attacca in qualsiasi punto del suo movimento: mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 2d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando all'aquila entro la fine del suo turno, la bestia attacca se possibile un nemico adiacente. In caso contrario, l'aquila si muove della propria velocità verso un quadretto adiacente a un nemico e quel nemico concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Convocare Orso Fiero

Druido Attacco 9

Il druido pesta il piede a terra e convoca il suo alleato orso, che appare e cerca qualcosa di grosso da maciullare.

Giornaliero ♦ **Convocazione, Primevo, Strumento**
Azione standard **Distanza 5**

Effetto: Il personaggio convoca un orso Grande in un quadretto non occupato entro gittata. L'orso ha velocità 6 e un bonus di +4 ai tiri per colpire contro le creature della sua taglia o più grandi. Il personaggio può impartire all'orso il seguente comando speciale. Nel turno in cui l'orso viene convocato, il personaggio impartisce l'ordine come parte dell'uso del potere.

Azione standard: Mischia 2; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 2d6 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando all'orso entro la fine del suo turno, la bestia attacca se possibile un nemico adiacente. In caso contrario, l'orso si muove della propria velocità verso un quadretto adiacente a un nemico.

Ricompensa della Morte

Druido Attacco 9

Il druido colpisce il nemico con la furia di un predatore invernale, e nel luogo dove quel nemico muore si sprigiona un cespuglio di rigogliosa vegetazione.

Giornaliero ♦ **Freddo, Necrotico, Primevo, Strumento, Zona**
Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni da freddo e necrotici.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Quando il bersaglio scende a 0 punti ferita, compare una zona di piante rigogliose in una emanazione 2 centrata sul bersaglio. La zona permane fino alla fine dell'incontro. La zona è considerata terreno difficile e qualsiasi creatura che termini il proprio turno al suo interno è immobilizzata finché non sfugge (la zona usa i valori delle difese del personaggio quando la creatura tenta di sfuggire).

Vortice di Pungiglioni

Druido Attacco 9

Un nugolo di insetti aggressivi e crudeli volteggia intorno al druido, pungendo chiunque si avvicini troppo.

Giornaliero ♦ **Forma Bestiale, Primevo, Strumento, Veleno**
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni da veleno.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi nemico che entri o inizi il proprio turno in un quadretto adiacente al personaggio subisce danni da veleno pari al modificatore di Costituzione di quest'ultimo.

EMISSARI DEL MONDO

Il rapporto degli spiriti primevi con i piani che rispecchiano il mondo naturale è piuttosto complesso. La Selva Fatata e la Coltre Oscura non fanno parte del mondo, ma entrambi ne rispecchiano i tratti salienti e pertanto non sono completamente tagliati fuori dal potere degli spiriti primevi.

Gli sciamani sostengono che gli spiriti primevi possano fluttuare dovunque desiderino, ma che siano di gran lunga meno potenti nella Selva Fatata o sulla Coltre Oscura,

dove altre forze regnano sovrane.

I druidi dicono che quando entrano in questi altri piani la loro presenza aiuta gli spiriti primevi a fluire al loro fianco e a manifestarsi fuori dai loro corpi. Un druido che esplora o vive nella Selva Fatata o nella Coltre Oscura, dicono, diventa una specie di emissario del mondo naturale, aumentando la probabilità che gli individui su quei piani traggano beneficio dal potere primevo.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Bacche Benefiche

Druido Utilità 10

Il druido infonde un flusso di potere primevo in alcune bacche. Chiunque le mangi sente la propria energia vitale rin vigorirsi.

Giornaliero ♦ **Guarigione, Primevo**

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio crea quattro bacche benefiche che permangono fino alla fine del suo successivo riposo esteso, se non vengono mangiate prima. Una creatura può usare un'azione minore per mangiare una bacca benefica e scegliere uno di questi tre effetti: recuperare 5 punti ferita, effettuare un tiro salvezza oppure ottenere 5 punti ferita temporanei.

Clan Animale

Druido Utilità 10

Il druido forgia un profondo legame con gli animali da lui convocati, attingendo alla loro brama di combattere.

Giornaliero ♦ **Primevo**

Azione minore **Personale**

Effetto: Una volta per round fino alla fine dell'incontro, il personaggio può usare un'azione minore per ordinare a una delle sue creature convocate di impiegare il suo effetto istintivo.

Forme Animali

Druido Utilità 10

Il druido trasforma se stesso e i suoi alleati in topolini, scarabei o altri animalotti apparentemente innocui.

Giornaliero ♦ **Metamorfosi, Primevo**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i bersagli assumono le forme di creature minuscole, come topi, gatti, scarabei o ragni. Finché si trovano in queste forme, i bersagli non possono attaccare, raccogliere alcunché o manipolare oggetti. I bersagli ottengono un bonus di potere +5 alle prove di Furtività e un bonus di potere +2 a CA e Riflessi. Ogni bersaglio può terminare l'effetto su se stesso mediante un'azione minore.

Mantenere minore: L'effetto permane sul personaggio e su qualsiasi bersaglio entro 5 quadretti da lui.

Pioggia Purificatrice

Druido Utilità 10

Una piovgerella gentile cade sull'area attorno al druido, alleviando il bruciore delle ferite.

Giornaliero ♦ **Primevo, Zona**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 3**

Effetto: L'emanazione crea una zona di pioggia che permane fino alla fine dell'incontro. Finché si trovano nella zona, il personaggio e i suoi alleati ottengono resistenza 10 al fuoco, resistenza 10 all'acido e un bonus di potere +2 ai tiri salvezza contro i danni da fuoco continuati e i danni da acido continuati.

Scambio dello Sciami

Druido Utilità 10

Quando un attacco sta per colpirlo, il druido diventa uno sciame che investe prontamente un nemico, costringendolo a spostarsi nello spazio in cui si trovava.

Incontro ♦ **Forma Bestiale, Primevo**

Interruzione immediata **Mischia 1**

Attivazione: Il personaggio viene scelto come bersaglio di un attacco ad area o ravvicinato

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio si scambia di posto con il bersaglio.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Artigli Strazianti

Druido Attacco 13

Un fendente degli artigli del druido svela il punto debole dell'avversario.

Incontro ♦ **Forma Bestiale, Primevo, Strumento**

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Predatore Primevo: Il valore di vulnerabilità è pari a 3 + il modificatore di Destrezza del personaggio.

Dardo delle Corna Gemelle

Druido Attacco 13

Un toro spettrale appare davanti al druido e butta a terra il suo nemico.

Incontro ♦ **Primevo, Strumento**

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio viene buttato a terra prono. Se qualsiasi nemico fornisce copertura contro questo attacco, viene buttato a terra prono a sua volta.

Morte Fluttuante

Druido Attacco 13

Dopo avere sciamato sugli avversari, il druido passa a un secondo gruppo di nemici e li attacca a loro volta.

Incontro ♦ **Forma Bestiale, Primevo, Strumento**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio primario: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco primario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: Il personaggio scatta della propria velocità. Se termina questo movimento ad almeno 4 quadretti dal punto di partenza, può effettuare un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni.

Sciame Primevo: Se il personaggio colpisce almeno un bersaglio con l'attacco primario, l'attacco secondario infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Quercia Impalatrice

Druido Attacco 13

Il druido evoca una massiccia lancia di legno di quercia, con la quale trafigge il nemico.

Incontro ♦ **Primevo, Strumento**

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti. Se il bersaglio termina questo movimento adiacente a un ostacolo solido (come ad esempio un muro), resta immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Custode Primevo: Il personaggio somma il suo modificatore di Costituzione al numero di quadretti di cui spinge il bersaglio.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Collera dell'Inseguitore della Tempesta

Druido Attacco 15

Vento e lampi impazzano intorno all'avversario del druido. Più tardi, quando il druido assume la forma di una bestia, il vento scaraventa quel nemico attraverso il campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Fulmine, Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni da fulmine e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio usa *forma selvaggia* per trasformarsi in una bestia, fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Convocare Draco Folgorante

Druido Attacco 15

I fulmini crepitano nell'aria quando il druido convoca un draco che compie la sua volontà.

Giornaliero ♦ Convocazione, Fulmine, Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 5

Effetto: Il personaggio convoca un draco folgorante Medio in un quadretto non occupato entro gittata. Il draco ha velocità 6 e resistenza 10 al fulmine. Il personaggio può impartire al draco i seguenti comandi speciali. Nel turno in cui il draco viene convocato, il personaggio impartisce il primo comando come parte dell'uso del potere.

Azione standard: Distanza 10; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Saggezza danni da fulmine.

Azione standard: Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti; bersaglia ogni creatura entro l'emanazione; Saggezza contro Riflessi; 2d6 + modificatore di Saggezza danni da fulmine.

Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando al draco entro la fine del suo turno, la bestia scatta di 1 quadretto e utilizza il suo attacco con emanazione ad area, bersagliando il maggior numero di creature possibile (inclusi il personaggio e i suoi alleati).

1 PORTAVOCE CELESTI

I druidi non parlano con gli spiriti con la stessa naturalezza degli sciamani. Alcuni druidi scelgono un modo diverso di capire la volontà degli spiriti, una forma di osservazione della natura che si fonde con lo stile di vita nomade che li porta a percorrere le terre del mondo.

Osservando i movimenti di tempeste, nuvole, venti, uccelli e altre creature volanti, i druidi che si considerano dei portavoce celesti credono di potere individuare le prime movenze degli spiriti primevi, movenze che li guidano verso luoghi di antico potere e territori di caccia fra le nubi rimasti inviolati fin da prima della Guerra dell'Alba.

I portavoce celesti erigono santuari sulle vette più alte. Un portavoce celeste non fa mai alcuna fatica a riconoscerne un altro, perché nessun altro essere presta tanta attenzione al mondo superiore, anche quando assume la forma di una creatura che cammina con quattro zampe sul terreno.

Convocare Pipistrello Artigliaffilati

Druido Attacco 15

Rapido e letale, un pipistrello artigliaffilati risponde alla convocazione del druido e si lancia in picchiata sull'avversario.

Giornaliero ♦ Convocazione, Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 5

Effetto: Il personaggio convoca un pipistrello artigliaffilati Medio in un quadretto non occupato entro gittata. Il pipistrello ha volo 7 (fluttuare) e vista cieca 10; ottiene inoltre un bonus di +5 alle prove di Furtività e infligge 1d10 danni extra a un bersaglio che gli concede vantaggio in combattimento. Il personaggio può impartire al pipistrello i seguenti comandi speciali. Nel turno in cui il pipistrello viene convocato, il personaggio impartisce il primo comando come parte dell'uso del potere.

Azione standard: Il pipistrello scatta di 5 quadretti e attacca: mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 2d6 + modificatore di Saggezza danni.

Azione standard: Emanazione ravvicinata 2; bersaglia ogni creatura entro l'emanazione; il bersaglio perde ogni occultamento verso il personaggio e i suoi alleati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando al pipistrello entro la fine del suo turno, la bestia attacca se possibile un nemico adiacente. In caso contrario, si muove al doppio della sua velocità verso un quadretto al di fuori della linea di visuale di ogni nemico. Successivamente, effettua una prova di Furtività senza penalità per il movimento.

Convocare Tigre Selvaggia

Druido Attacco 15

Pronunciando un antico voto, il druido invita una grande tigre al suo banchetto.

Giornaliero ♦ Convocazione, Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 5

Effetto: Il personaggio convoca una tigre Grande in un quadretto non occupato entro gittata. La tigre ha velocità 7. Il personaggio può impartire alla tigre il seguente comando speciale. Nel turno in cui la tigre viene convocata, il personaggio impartisce l'ordine come parte dell'uso del potere.

Azione standard: Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 2d8 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando alla tigre entro la fine del suo turno, la bestia carica la creatura sanguinante più vicina entro la sua portata di carica, utilizzando il proprio attacco come attacco basilare in mischia. Se non è in grado di farlo, attacca se possibile un nemico adiacente. In caso contrario, si muove della propria velocità verso un quadretto adiacente a un nemico.

Mosche Divoratrici

Druido Attacco 15

Il druido evoca un'orda di tafani famelici, che mordono i nemici e trasferiscono al druido la vitalità sottratta in tal modo.

Giornaliero ♦ Guarigione, Primevo, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona piena di tafani che permane fino alla fine dell'incontro. Quando qualsiasi nemico inizia il proprio turno nella zona, il personaggio o un alleato a sua scelta entro 5 quadretti recupera 6 punti ferita.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Alberi della Driade

Druido Utilità 16

Due antichi alberi crescono rapidamente. Il druido e i suoi alleati possono trasferirsi da un albero all'altro muovendo un solo passo.

Giornaliero ♦ **Evocazione, Primevo, Teletrasporto**
Azione minore **Emanazione ravvicinata 20**

Effetto: Il personaggio evoca due alberi in due quadretti non occupati entro l'emanazione. Ogni albero occupa 1 quadretto e deve trovarsi su una superficie solida. Gli alberi permangono fino alla fine dell'incontro. Quando sono adiacenti a uno degli alberi, il personaggio e i suoi alleati possono usare un'azione di movimento a testa per teletrasportarsi in un quadretto adiacente all'altro albero.

Bestia Fantasma

Druido Utilità 16

Il druido può assumere per breve tempo la forma di uno spirito bestiale, che gli consente di attraversare le barriere materiali.

Incontro ♦ **Forma Bestiale, Primevo**
Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene la qualità intangibile finché si trova in forma bestiale.

Ripresa Ferina

Druido Utilità 16

Il druido si appella al cuore ferino che si annida in tutte le creature per consentire a se stesso e ai suoi amici di scrollarsi di dosso un effetto pernicioso.

Giornaliero ♦ **Primevo**
Azione minore **Emanazione ravvicinata 2**

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio può effettuare un tiro salvezza contro un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine, beneficiando di un bonus di potere +5 se l'effetto include la parola chiave Charme, Illusione o Paura.

Vento Elusivo

Druido Utilità 16

Il druido afferra il vento e vola via verso la salvezza.

Incontro ♦ **Primevo**
Azione minore **Personale**

Effetto: Se il personaggio è marchiato, quella condizione su di lui termina. Poi vola di 8 quadretti. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità, e se il personaggio non atterra alla fine della mossa, scende dolcemente sul terreno senza subire danni da caduta. Inoltre, fino alla fine del suo turno successivo, può scattare di 1 quadretto come azione gratuita ogni volta che viene colpito.

Vipera Fulminea

Druido Utilità 16

Il druido si trasforma in vipera e striscia lontano dai suoi nemici. Poi riprende la sua forma normale, ma per qualche istante mantiene alcuni aspetti del rettile.

Incontro ♦ **Primevo**
Azione di movimento **Personale**

Prerequisito: Il personaggio deve possedere il potere forma selvaggia.

Effetto: Il personaggio scatta della propria velocità. Durante questo movimento ignora il terreno difficile e può scattare attraverso gli spazi dei nemici. Ottiene inoltre un bonus di +4 alla velocità e può muoversi attraverso gli spazi dei nemici fino alla fine del suo turno successivo.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Bramosia di Uccidere

Druido Attacco 17

Quando mette fine alla vita del suo nemico, il druido evita il destino funesto che lo attende al varco.

Incontro ♦ **Forma Bestiale, Guarigione, Primevo, Strumento**
Azione standard **Contatto in mischia**

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 2 quadretti.

Predatore Primevo: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d12 + modificatore di Saggezza danni. Se il personaggio o il bersaglio è sanguinante o scende a 0 punti ferita o meno, il personaggio può spendere un impulso curativo, effettuare un tiro salvezza o entrambe le cose.

Nube di Sparvieri

Druido Attacco 17

Uno stormo di sparvieri volteggia intorno al druido, generando una tempesta di minuscoli becchi e artigli che lacera le carni dei nemici e poi trasporta il druido verso la salvezza.

Incontro ♦ **Primevo, Strumento, Teletrasporto**
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti e ottiene occultamento fino all'inizio del suo turno successivo.

1 CERCATORI DELL'ALBA PERDUTA

Durante i giorni più bui della Guerra dell'Alba, il potere soverchiante degli dèi e dei primordiali sconvolse, devastò e bruciò il mondo. Grandi voragini si spalancarono nella superficie della terra, inghiottendo intere foreste e catene montuose, finché gli spiriti primevi non riuscirono infine a ricacciare i combattenti nei loro piani di origine.

Ancora oggi, gli eroi primevi cercano quelle regioni da lungo tempo dimenticate che sono state inghiottite dalle profondità della terra. Guidati dagli spiriti che conservano vaghi ricordi delle battaglie ma non rammentano che cosa è andato perduto, alcuni druidi di ogni generazione provano il desiderio di cercare foreste di cristalli splendidi e remoti picchi montani ora sepolti sotto la terra che riposa inquieta sopra gli antichi siti del potere primevo.

Molti di questi sono precipitati nel Sottosuolo si sono sgretolati e sono stati fagocitati dalla natura aliena di quel reame. Ma in molti luoghi, troppo numerosi per poterli ignorare, esistono ancora delle sacche di alba perduta sotto forma di bolle di terra e sorgenti nascoste, separate dal Sottosuolo inferiore da strati di roccia in lenta ma costante erosione.

Schianto Inesorabile

Druido Attacco 17

*Il druido percuote il nemico, facendolo barcollare per un istante.***Incontro** ♦ **Forma Bestiale, Primevo, Strumento****Azione standard** **Contatto in mischia****Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Saggezza contro Tempa**Colpito:** 2d10 + modificatore di Saggezza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto. Il bersaglio resta frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.**Custode Primevo:** Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Costituzione.**Sciame Divoratore**

Druido Attacco 17

*Il druido invia parti della sua forma a sciame a succhiare il sangue dei nemici per trarne vigore.***Incontro** ♦ **Forma Bestiale, Primevo, Strumento****Azione standard** **Propagazione ravvicinata 5****Bersaglio:** Ogni creatura entro la propagazione**Attacco:** Saggezza contro Tempa**Colpito:** 3d8 + modificatore di Saggezza danni.**Effetto:** Se il personaggio colpisce almeno un bersaglio, ottiene 10 punti ferita temporanei.**Sciame Primevo:** Il personaggio somma il suo modificatore di Costituzione ai punti ferita temporanei.**Tempesta Torrenziale**

Druido Attacco 17

*Nubi cupe si addensano al comando del druido. Pioggia e fulmini investono i nemici e li tengono lontani da lui.***Incontro** ♦ **Fulmine, Primevo, Strumento, Zona****Azione standard** **Propagazione ravvicinata 5****Bersaglio:** Ogni creatura entro la propagazione**Attacco:** Saggezza contro Tempa**Colpito:** 3d6 + modificatore di Saggezza danni da fulmine e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.**Effetto:** La propagazione crea una zona tempestosa che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se una creatura colpita da questo attacco entra nella zona durante il proprio turno, subisce 10 danni da fulmine.**SUPPLICHE GIORNALIERE
DI 19° LIVELLO****Convocare Behemoth di Palude** Druido Attacco 19*Uno spirito primevo degli acquitrini acquisisce forma solida al comando del druido e impazza sul campo di battaglia.***Giornaliero** ♦ **Convocazione, Primevo, Strumento****Azione standard** **Distanza 5****Effetto:** Il personaggio convoca un behemoth Grande in un quadretto non occupato entro gittata. Il behemoth ha velocità 8 e ignora il terreno difficile. Il personaggio può impartire al behemoth i seguenti comandi speciali. Nel turno in cui il behemoth viene convocato, il personaggio impartisce il primo comando come parte dell'uso del potere.**Azione standard:** Mischia 2; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 2d8 + modificatore di Saggezza danni.**Azione standard:** Il behemoth si muove della propria velocità, e durante il movimento può attraversare gli spazi dei nemici. Quando entra nello spazio di un nemico, effettua il seguente attacco contro di lui: Saggezza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Saggezza danni. Il behemoth non può attaccare una creatura in questo modo più di una volta per round.**Effetto istintivo:** Se il personaggio non impartisce alcun comando al behemoth entro la fine del suo turno, la bestia utilizza il secondo attacco contro il maggior numero possibile di nemici.**Convocare Bisonte Tonante**

Druido Attacco 19

*Il tuono rimbomba in lontananza, avvicinandosi sempre di più finché un bisonte non scaturisce dal mondo degli spiriti e si posiziona a fianco del druido.***Giornaliero** ♦ **Convocazione, Primevo, Strumento****Azione standard** **Distanza 5****Effetto:** Il personaggio convoca un bisonte Grande in un quadretto non occupato entro gittata. Il bisonte ha velocità 7 e un bonus di +2 alla CA. Il personaggio può impartire al bisonte il seguente comando speciale. Nel turno in cui il bisonte viene convocato, il personaggio impartisce l'ordine come parte dell'uso del potere.**Azione standard:** Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 2d10 + modificatore di Saggezza danni da tuono.**Effetto istintivo:** Se il personaggio non impartisce alcun comando al bisonte entro la fine del suo turno, la bestia attacca se possibile un nemico adiacente. In caso contrario, il bisonte si muove della propria velocità verso un quadretto adiacente a un nemico.**Convocare Roveto Custode**

Druido Attacco 19

*Il druido convoca degli spiriti che si materializzano sotto forma di una possente creatura fatta di rovi e spine, a protezione sua e dei suoi amici.***Giornaliero** ♦ **Convocazione, Primevo, Strumento****Azione standard** **Distanza 5****Effetto:** Il personaggio convoca un rovetto custode Grande in un quadretto non occupato entro gittata. Il rovetto custode ha velocità 5 e ignora il terreno difficile. Il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 alla CA quando si trovano entro 2 quadretti dal rovetto custode. Il personaggio può impartire al rovetto custode il seguente comando speciale. Nel turno in cui il rovetto custode viene convocato, il personaggio impartisce l'ordine come parte dell'uso del potere.**Azione standard:** Mischia 2; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 2d8 + modificatore di Saggezza danni.**Effetto istintivo:** Se il personaggio non impartisce alcun comando al rovetto custode entro la fine del suo turno, la creatura attacca se possibile un nemico entro 2 quadretti da sé. In caso contrario, il rovetto custode si muove della propria velocità verso un quadretto nel quale venga a trovarsi entro 2 quadretti dal maggior numero possibile di alleati.**Grandine Martellante**

Druido Attacco 19

*Innumerevoli frammenti di ghiaccio piovono giù dal cielo, tempestando di colpi i nemici del druido.***Giornaliero** ♦ **Freddo, Primevo, Strumento, Zona****Azione standard** **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti****Bersaglio:** Ogni creatura entro l'emanazione**Attacco:** Saggezza contro Tempa**Colpito:** 5d6 + modificatore di Saggezza danni da freddo.**Effetto:** L'emanazione crea una zona di grandine battente che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno nella zona subisce danni pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.**Sciame Primevo:** Il personaggio non viene influenzato dalla zona quando si trova in forma bestiale.**Mantenere minore:** La zona permane.

Scosse Telluriche

Druido Attacco 19

Il druido comanda la terra, provocando delle scosse che fanno cadere gli avversari.

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento, Zona**Azione standard** **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti****Bersaglio primario:** Ogni creatura entro l'emanazione**Attacco primario:** Saggezza contro Riflessi**Colpito:** 4d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio primario viene buttato a terra prono.**Effetto:** L'emanazione crea una zona di scosse telluriche che permane fino alla fine dell'incontro. La zona è considerata terreno difficile. Finché la zona permane, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario come azione minore una volta per round.**Bersaglio secondario:** Ogni creatura entro la zona**Attacco secondario:** Saggezza contro Riflessi**Colpito:** 1d10 danni e il bersaglio secondario viene buttato a terra prono.**SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO****Albero della Vita**

Druido Utilità 22

Il druido attinge all'energia primeva per fare scaturire temporaneamente dal terreno uno strato di piante e rampicanti, che va a costituire un utile strumento per lui e i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Evocazione, Guarigione, Primevo**Azione minore** **Distanza 10****Effetto:** Il personaggio evoca un albero rivitalizzante in un quadretto non occupato entro gittata. L'albero deve trovarsi sopra una superficie solida e permane fino alla fine dell'incontro. L'albero occupa 1 quadretto e concede copertura. Il personaggio e i suoi alleati ottengono rigenerazione 5 quando si trovano entro 2 quadretti dall'albero.**Cerchi Fatati**

Druido Utilità 22

Alcuni anelli di funghi appaiono nel terreno al comando del druido, carichi di una magia sufficiente a trasportare una creatura da un anello fatato all'altro.

Giornaliero ♦ Evocazione, Primevo, Teletrasporto**Azione minore** **Emanazione ravvicinata 20****Effetto:** Il personaggio evoca otto cerchi fatati in otto quadretti non occupati entro l'emanazione. Il personaggio e i suoi alleati possono usare i cerchi fatati per teletrasportarsi. Quando un personaggio entra nel quadretto che contiene un cerchio fatato, può teletrasportarsi nel quadretto di un altro cerchio, a patto che il quadretto di destinazione non sia già occupato. Subito dopo, entrambi i cerchi fatati scompaiono. Se non vengono utilizzati, i cerchi fatati permangono fino alla fine dell'incontro.**Guscio della Tartaruga**

Druido Utilità 22

La pelle del druido o di un suo amico si indurisce assumendo l'aspetto di un guscio di tartaruga, perfetto per deflettere gli attacchi nemici.

Giornaliero ♦ Primevo**Azione minore** **Emanazione ravvicinata 5****Bersaglio:** Il personaggio o un alleato entro l'emanazione**Effetto:** Il bersaglio ottiene un bonus di potere +4 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo. Se il bersaglio si muove, il bonus di potere diminuisce a +2.**Mantenere minore:** L'effetto permane.**Speciale:** Quando il personaggio viene colpito da un attacco in mischia, può utilizzare questo potere su se stesso come interruzione immediata.**Ossa di Pietra**

Druido Utilità 22

Attingendo alla forza della terra, il corpo del druido diventa pressoché inamovibile e invulnerabile.

Incontro ♦ Primevo**Azione minore** **Personale****Effetto:** Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene resistenza 15 a tutti i danni, e quando viene tirato, spinto o fatto scorrere può effettuare un tiro salvezza. Se supera il tiro, il personaggio ignora il movimento forzato.**Turbine Protettivo**

Druido Utilità 22

Il druido è avvolto da un vortice di vento ululante talmente forte da deflettere gli attacchi.

Giornaliero ♦ Primevo, Zona**Azione standard** **Emanazione ravvicinata 3****Effetto:** L'emanazione crea una zona ventosa che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Gli attacchi ad area e a distanza contro le creature nella zona subiscono una penalità di -4 ai tiri per colpire. In aggiunta, la zona è considerata terreno difficile. Quando una creatura diversa dal personaggio termina il proprio movimento entro la zona, il personaggio può farla scorrere di 3 quadretti come azione gratuita.**Mantenere minore:** La zona permane.**SUPPLICHE A INCONTRO DI 23° LIVELLO****Pioggia di Aghi Infuocati**

Druido Attacco 23

La supplica del druido scatena una pioggia di aghi di pino, che cadono ed esplodono poco dopo l'impatto.

Incontro ♦ Fuoco, Primevo, Strumento, Zona**Azione standard** **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti****Bersaglio:** Ogni creatura entro l'emanazione**Attacco:** Saggezza contro Riflessi**Colpito:** 1d8 + modificatore di Saggezza danni.**Effetto:** L'emanazione crea una zona di aghi di pino che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. All'inizio del turno successivo del personaggio, ogni creatura entro la zona subisce danni da fuoco pari a 2d8 + il suo modificatore di Saggezza.**Sciame Accecante**

Druido Attacco 23

Il druido diventa un nugolo di insetti che oscura la visione dei nemici.

Incontro ♦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento**Azione standard** **Propagazione ravvicinata 3****Bersaglio:** Ogni creatura entro la propagazione**Attacco:** Saggezza contro Volontà**Colpito:** 2d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.**Sciame Primevo:** Se l'attacco colpisce almeno una volta, il personaggio scatta in un quadretto compreso nella propagazione o adiacente a essa.

Tranello Affilato

Druido Attacco 23

Un groviglio di rampicanti affilati come rasoi scaturisce nel punto indicato dal druido e si avvolge intorno ai nemici. I viticci stringono la morsa se gli avversari osano muoversi.

Incontro ♦ Primevo, Strumento**Azione standard** Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**Bersaglio:** Ogni nemico entro l'emanazione**Attacco:** Saggezza contro Tempra**Colpito:** 2d6 + modificatore di Saggezza danni. Se il bersaglio si muove prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce 2d6 danni.**Predatore Primevo:** Il bersaglio concede inoltre vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.**Zanne Spaventose**

Druido Attacco 23

Protendendosi per dilaniare il nemico con il suo morso feroce, il druido fornisce un'opportunità ai suoi alleati, che possono aiutarlo o mettersi in salvo.

Incontro ♦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento**Azione standard** Contatto in mischia**Bersaglio:** Una creatura**Effetto:** Prima dell'attacco, ogni alleato adiacente al bersaglio può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.**Attacco:** Saggezza contro Riflessi**Colpito:** 4d8 + modificatore di Saggezza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto. Il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.**Custode Primevo:** Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza.**SUPPLICHE GIORNALIERE
DI 25° LIVELLO****Convocare Behemoth
Artigliaffilati**

Druido Attacco 25

Con un sibilo primigenio, il druido convoca un rettile predatore che corre su due zampe ma dilania con tutti e quattro gli arti.

Giornaliero ♦ Convocazione, Primevo, Strumento**Azione standard** Distanza 10**Effetto:** Il personaggio convoca un behemoth Medio in un quadretto non occupato entro gittata. Il behemoth ha velocità 7. Il personaggio può impartire al behemoth il seguente comando speciale. Nel turno in cui il behemoth viene convocato, il personaggio impartisce l'ordine come parte dell'uso del potere.**Azione standard:** Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 2d6 + modificatore di Saggezza danni e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).**Effetto istintivo:** Se il personaggio non impartisce alcun comando al behemoth entro la fine del suo turno, la bestia carica la più vicina creatura soggetta a danni continuati che si trovi entro il raggio d'azione della sua carica, usando il proprio attacco come attacco basilare in mischia. Se non è in grado di farlo, attacca se possibile un nemico adiacente. In caso contrario, il behemoth si muove della propria velocità verso un quadretto adiacente a un nemico.**Convocare Fiero Mastodonte**

Druido Attacco 25

Al richiamo del druido risponde un possente mastodonte, pronto a travolgere i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Convocazione, Primevo, Strumento**Azione standard** Distanza 10**Effetto:** Il personaggio convoca un mastodonte Grande in un quadretto non occupato entro gittata. Il mastodonte ha velocità 7 e un bonus di +4 ai tiri per colpire contro le creature della sua taglia o più grandi. Il personaggio può impartire al mastodonte il seguente comando speciale. Nel turno in cui il mastodonte viene convocato, il personaggio impartisce l'ordine come parte dell'uso del potere.**Azione standard:** Mischia 2; bersaglia una creatura; Saggezza contro Tempra; 3d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio viene buttato a terra prono.**Effetto istintivo:** Se il personaggio non impartisce alcun comando al mastodonte entro la fine del suo turno, la bestia carica il più vicino nemico non sanguinante che si trovi entro il raggio d'azione della sua carica, usando il proprio attacco come attacco basilare in mischia. Se non è in grado di farlo, attacca se possibile un nemico entro 2 quadretti. In caso contrario, il mastodonte si muove della propria velocità verso un quadretto adiacente a un nemico.**Frotta di Volatili**

Druido Attacco 25

Il druido crea un nugolo di uccelli infuriati che graffiano gli occhi dei suoi avversari.

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento, Zona**Azione standard** Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**Bersaglio:** Ogni nemico entro l'emanazione**Attacco:** Saggezza contro Tempra**Colpito:** 2d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).**Mancato:** Danni dimezzati e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.**Effetto:** L'emanazione crea una zona piena di uccelli infuriati che permane fino alla fine dell'incontro. Le creature fuori dalla zona possiedono occultamento nei confronti delle creature all'interno della zona. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro la zona subisce danni pari a 10 + il modificatore di Saggezza del personaggio.**Gorilla Primevo**

Druido Attacco 25

Il druido emette un ruggito fragoroso e le sue dimensioni aumentano fino ad assumere la forma di un grande gorilla primevo.

Giornaliero ♦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento, Tuono**Azione standard** Emanazione ravvicinata 1**Bersaglio:** Ogni creatura entro l'emanazione**Attacco:** Saggezza contro Tempra**Colpito:** 6d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.**Mancato:** Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.**Effetto:** Finché il personaggio non lascia la sua attuale forma bestiale o fino alla fine dell'incontro, la sua taglia aumenta a Grande, ottiene una velocità di scalata 6, un bonus di +2 a CA e Tempra e i suoi attacchi in mischia infliggono 2d6 danni extra. Ottiene inoltre un bonus di +2 alla velocità quando carica.

**Piaga Strisciante**

Druido Attacco 25

Al comando del druido, uno sciame di parassiti che mordono e pungono scaturisce dal terreno per divorare i nemici.

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento, Zona**Azione standard Emanazione ravvicinata 1**

Effetto: L'emanazione crea una zona piena di parassiti che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno entro la zona subisce 10 danni e concede vantaggio in combattimento fino all'inizio del suo turno successivo. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 3 quadretti. Quando la zona appare, effettua il seguente attacco; come azione standard, il personaggio può ripetere l'attacco.

Bersaglio: Ogni nemico entro la zona o adiacente a essa

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mantenere minore: La zona permane e il personaggio può aumentare di 1 la sua area (fino a un massimo di emanazione 5).

**SUPPLICHE A INCONTRO
DI 27° LIVELLO****Artiglio di Tuono**

Druido Attacco 27

Il tuono rimbomba intorno al druido quando questi si alza sulle zampe posteriori per attaccare. Quando gli artigli del druido si conficcano nel nemico, anche il tuono si abbatte sulla sua vittima.

Incontro ♦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento, Tuono**Azione standard Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni da tuono e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Custode Primevo: Il personaggio fa anche scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Costituzione.

**Carica dei Behemoth
Imbizzarriti**

Druido Attacco 27

Il druido completa alcuni gesti e un branco di behemoth imbizzarriti travolge i nemici e poi scompare.

Incontro ♦ Primevo, Strumento**Azione standard Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio viene spinto di 5 quadretti e buttato a terra prono.

Ronzio Confondente

Druido Attacco 27

Uno sciame di insetti compare intorno al druido ed emette un ronzio inquietante, disorientando gli avversari.

Incontro ♦ Charme, Primevo, Strumento**Azione standard Emanazione ravvicinata 2**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

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

Sciame Primevo: L'area dell'emanazione aumenta di 1.

Rovina Ululante

Druido Attacco 27

Il druido scatena un poderoso ruggito, lasciando gli avversari paralizzati dal terrore mentre si avvicina per compiere l'uccisione.

Incontro ♦ Forma Bestiale, Primevo, Psicico, Strumento**Azione standard Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni psichici, il bersaglio è immobilizzato e concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Zanne Mortali

Druido Attacco 27

Gli occhi del druido luccicano di fuoco ferino quando lo spirito della morte, una forza primeva che abbatte le creature viventi, si impossessa di lui.

Incontro ♦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 5d10 + modificatore di Saggezza danni.

Predatore Primevo: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO

Convocare Behemoth delle Tempeste

Druido Attacco 29

Tuoni e fulmini annunciano un incedere che fa tremare la terra e un potente spirito primevo torna a reincarnarsi.

Giornaliero ♦ Convocazione, Fulmine, Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio convoca un behemoth delle tempeste Grande in un quadretto non occupato entro gittata. Il behemoth ha velocità 8. Il personaggio può impartire al behemoth i seguenti comandi speciali. Nel turno in cui il behemoth viene convocato, il personaggio impartisce il primo comando come parte dell'uso del potere.

Azione standard: Mischia 2; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 3d10 + modificatore di Saggezza danni.

Azione standard: Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti; bersaglia ogni creatura entro l'emanazione; Saggezza contro Riflessi; 2d8 + modificatore di Saggezza danni da fulmine.

Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando al behemoth entro la fine del suo turno, esso carica ed effettua se possibile il proprio attacco in mischia contro un nemico adiacente. In caso contrario, il behemoth effettua il proprio attacco ad area, includendo nell'emanazione il maggior numero possibile di creature (inclusi il personaggio e i suoi alleati).

Convocare Lupo del Branco Anziano

Druido Attacco 29

Con un possente ululato, un antico spirito di lupo si manifesta per cacciare al fianco del druido e dei suoi alleati.

Giornaliero ♦ Convocazione, Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio convoca un lupo Grande in un quadretto non occupato entro gittata. Il lupo ha velocità 8. Il personaggio può impartire al lupo i seguenti comandi speciali. Nel turno in cui il lupo viene convocato, il personaggio impartisce il primo comando come parte dell'uso del potere.

Azione standard: Mischia 1; bersaglia una creatura; Saggezza contro Riflessi; 2d10 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Azione di opportunità: Si attiva quando una creatura adiacente si rialza; mischia 1; bersaglia la creatura che scatena l'attacco; Saggezza contro Riflessi; 2d10 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio non può rialzarsi fino all'inizio del suo turno successivo.

Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando al lupo entro la fine del suo turno, la bestia attacca la creatura prona più vicina. Se non è in grado di farlo, attacca se possibile un nemico adiacente. In caso contrario, il lupo si muove della propria velocità verso un quadretto adiacente a un nemico.

Cuore del Cacciatore

Druido Attacco 29

La magia del druido sferza il suo nemico creando tra i due un legame che definisce il druido come cacciatore e l'avversario come preda.

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

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

Effetto secondario: 6d10 + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto secondario: 2d10 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: Ogni volta che il personaggio usa il potere *forma selvaggia* per assumere forma bestiale prima della fine dell'incontro, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus di +5 ai tiri dei danni contro il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Fauci di Terra

Druido Attacco 29

Il druido evoca delle fauci fatte di terra e di pietra che tentano di inghiottire il nemico.

Giornaliero ♦ Evocazione, Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 20

Effetto: Il druido evoca delle fauci di terra Grandi in un quadretto non occupato entro gittata. Le fauci occupano l'intero spazio del quadretto e permangono fino alla fine del turno successivo del personaggio. Come azione di movimento, il personaggio può muovere le fauci di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza. Quando le fauci appaiono, effettuano il seguente attacco.

Bersaglio: Un nemico adiacente alle fauci

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina). Finché questo effetto non termina, le fauci non possono attaccare un'altra creatura o muoversi.

Mantenere minore: Le fauci permangono e ripetono il loro attacco contro la creatura trattenuta o attaccano un altro nemico adiacente.

Tempesta di Fuoco Turbinante

Druido Attacco 29

Le parole di possanza primeva del druido scatenano una tempesta di fuoco che divora i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Fuoco, Primevo, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio primario: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco primario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona infuocata che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni creatura diversa dal personaggio che inizi il proprio turno entro la zona subisce 10 danni da fuoco.

Mantenere minore: La zona permane. Il personaggio può aumentare la sua area di 1 fino a un massimo di emanazione 5, oppure diminuirla di 1 ed effettuare il seguente attacco secondario a distanza. Se il personaggio riduce a 0 l'area dell'emanazione, la zona termina.

Bersaglio secondario: Una creatura entro 10 quadretti dalla zona

Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.

ALLEATO DEL VENTO A SPIRALE

"L'immobilità equivale alla morte. Tocca il vento e sarai vivo."

Prerequisiti: Druido

Molti linguaggi del mondo usano per "spirito" e "respiro" delle parole piuttosto simili. Mentre gli altri incantatori primevi si associano per lo più agli spiriti delle creature e delle cose del mondo, questo druido ha fatto amicizia con uno dei venti antichi. Il Vento a Spirale reca nelle sue spire i segreti della vita; basta osservare qualsiasi impronta digitale umanoide per vedere le spirali che indicano il punto dove il vento è entrato in quella persona per darle la vita.

Il druido ha imparato ad appellarsi al Vento a Spirale quando lui e i suoi compagni hanno bisogno dei suoi poteri di guarigione. Non verrà scambiato per un chierico o uno sciamano, ma i suoi amici hanno imparato che una brezza improvvisa potrebbe preannunciare l'arrivo del vento risanatore.

Il Vento a Spirale è più affine agli individui delle terre selvagge che non alle bestie e il suo alleato si trova maggiormente a proprio agio in forma umanoide che non in forma bestiale. Conserva la capacità di cambiare forma, ma la maggior parte dei poteri e dei privilegi concessi dal Vento a Spirale funziona solo quando è in forma umanoide.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ALLEATO DEL VENTO A SPIRALE

Spirale Guaritrice (11° livello): Quando un alleato del Vento a Spirale non è in forma bestiale, qualsiasi alleato sanguinante

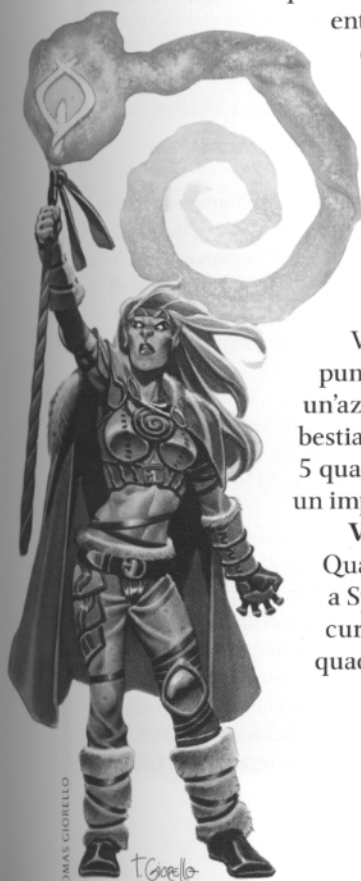
entro 5 quadretti da lui e che spenda un impulso curativo recupera un numero di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Azione del Vento a Spirale (11° livello):

Quando un alleato del Vento a Spirale spende un punto azione per compiere un'azione extra e non è in forma bestiale, un singolo alleato entro 5 quadretti da lui può spendere un impulso curativo.

Venti Alleati (16° livello):

Quando un alleato del Vento a Spirale spende un impulso curativo, può scattare di 2 quadretti come azione gratuita.



SUPPLICHE DELL'ALLEATO DEL VENTO A SPIRALE

Raffica a Spirale Alleato del Vento a Spirale Attacco 11

Il vento dell'alleato soffia creando una serie di raffiche interconnesse che investono i nemici e rinsaldano le forze dei suoi compagni.

Incontro ♦ **Guarigione, Primevo, Strumento**

Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni e un alleato adiacente al bersaglio recupera un numero di punti ferita pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Soffio Occultante Alleato del Vento a Spirale Utilità 12

Quando un amico riprende fiato, un'improvvisa raffica di vento rende il druido e i suoi alleati più difficili da vedere.

Incontro ♦ **Primevo**

Reazione immediata **Distanza 10**

Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio usa l'azione di recuperare energie

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui ottengono occultamento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tre Venti Alleato del Vento a Spirale Attacco 20 Mutevoli

Il Vento a Spirale chiama i suoi cugini gelidi o tempestosi in aiuto del suo alleato, oppure compie una ulteriore giravolta ed esplode in un lampo di luce radiosa.

Giornaliero ♦ **Guarigione, Primevo, Strumento; Variabile**

Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**

Speciale: Il personaggio deve scegliere tra freddo, radioso o tuono ogni volta che utilizza questo potere. La sua scelta determina sia il tipo di danni provocati dal potere che i suoi effetti.

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 4d10 + modificatore di Saggezza danni del tipo scelto dal personaggio.

Mancato: Danni dimezzati

Effetto (Freddo): Ogni bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Effetto (Radioso): Ogni alleato entro la propagazione recupera un numero di punti ferita pari al modificatore di Saggezza + metà del livello del personaggio.

Effetto (Tuono): Un bersaglio a scelta del personaggio è frastornato fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

CONVOCATORE PRIMEVO

"Questa non è una battaglia. È una caccia. E il cacciatore non sei tu."

Prerequisiti: Druido

Forse il personaggio è cresciuto nelle terre selvagge e ha imparato a convocare le bestie al servizio dei suoi compagni di caccia. Forse la sua comunità aveva bisogno di protezione e il druido ha imparato a convocare gli animali guardiani con un preavviso minimo. O forse è cresciuto ascoltando i sussurri degli spiriti animali ed è diventato un maestro nel chiamarli al suo fianco. Qualunque sia stata la via che lo ha condotto sul cammino del convocatore primevo, il druido ha sviluppato una padronanza sulle bestie convocate che in generale sfugge agli altri druidi. Alcune delle sue capacità aiutano le sue bestie ad agire secondo i loro istinti, mentre altre aiutano il convocatore a comandarle con perizia assai superiore.

Lo sterminatore primevo che un convocatore impara a controllare al culmine della sua potenza è uno spirito antico. Forse non sarà la creatura più presente che il druido imparerà a convocare, ma la sua capacità di cambiare forma rispecchia la versatilità dei poteri del convocatore.

PRIVILEGI LEGGENDARI

DEL CONVOCATORE PRIMEVO

Usanze Ferali (11° livello): Quando le creature convocate da un convocatore primevo usano i loro effetti istintivi, recuperano un numero di punti ferita pari al suo modificatore di Saggezza e ottengono un



bonus di potere +2 a qualsiasi tiro per colpire che faccia parte di tali effetti.

Azione del Convocatore Primevo (11° livello): Quando un convocatore primevo spende un punto azione per compiere un'azione extra, può impartire come azione gratuita un singolo comando ad azione standard a una delle sue creature convocate.

Movimento all'Unisono (16° livello): Quando un convocatore primevo si muove usando un'azione di movimento, una delle sue creature convocate può muoversi della propria velocità.

SUPPLICHE

DEL CONVOCATORE PRIMEVO

Profezia della Zanna Rossa

Convocatore Primevo Attacco 11

Il convocatore fa in modo che i nemici percepiscano dei denti che stritolano le loro ossa. Subito dopo, la sua creatura convolata amplifica il loro dolore.

Incontro ♦ Primevo, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni psichici. Fino alla fine del suo turno successivo, le creature convocate dal personaggio infliggono al bersaglio un ammontare di danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Controllo Serrato

Convocatore Primevo Utilità 12

Il legame tra il convocatore e le sue bestie convocate diventa più forte, rafforzandole a loro volta.

Giornaliero ♦ Primevo, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché l'effetto non termina, le creature convocate dal personaggio ottengono un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni, tranne nei casi in cui tali tiri facciano parte di un effetto istintivo.

Convocare

Convocatore Primevo Attacco 20

Sterminatore Primevo

Rapido, letale e capace di cambiare forma, lo sterminatore primevo è un'estensione della mortale volontà del convocatore.

Giornaliero ♦ Convocazione, Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 5

Effetto: Il personaggio convoca uno sterminatore primevo Grande in un quadretto non occupato entro gittata. Lo sterminatore primevo ha velocità 8. Il personaggio può impartire allo sterminatore primevo i seguenti comandi speciali. Nel turno in cui lo sterminatore primevo viene convocato, il personaggio impartisce il primo comando come parte dell'uso del potere.

Azione standard: Lo sterminatore primevo cambia forma in Grande se era Medio e ottiene una velocità di scavo 6, poi scatta di 2 quadretti e attacca: mischia 2; bersaglia una o due creature; Saggezza contro CA; 2d12 + modificatore di Saggezza danni.

Azione standard: Lo sterminatore primevo cambia forma in Medio se era Grande e ottiene una velocità di volo 8 (fluttuare), poi scatta di 2 quadretti e attacca: mischia 1; Saggezza contro Riflessi; 3d10 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto istintivo: Se il personaggio non impartisce alcun comando allo sterminatore primevo entro la fine del suo turno, la bestia attacca se possibile un nemico sanguinante. In caso contrario, attacca un nemico adiacente. Effettua il primo attacco se è Medio e il secondo attacco se è Grande.

PORTAVOCE DELLA TEMPESTA

"Quando la tempesta comincia, nessuna forza mortale può fermarla."

Prerequisiti: Druido

La possanza delle tempeste primeve (furiosi ammassi di fulmini, tuoni e pioggia) alimenta la magia di questo personaggio. Pochi druidi percorrono il cammino del portavoce della tempesta, perché è affollato di forze indomabili che possono essere incanalate solo temporaneamente e mai controllate fino in fondo. Un portavoce della tempesta traffica con poteri primevi che danzano e volteggiano nel cielo, liberi da qualsiasi legame.

I portavoce della tempesta cercano vaste pianure, per meglio osservare e studiare le tempeste che spaziano il cielo. Le loro dimore sono contrassegnate da alti spuntori di ferro decorati con rune gialle e blu. Durante una tempesta, un portavoce medita in una di queste dimore, in modo che la sua mente possa vagare libera in mezzo al vento e alla pioggia. Se la tempesta è disposta a condividere i suoi segreti, le scariche di fulmini colpiscono gli spuntori di ferro, scagliando ondate di energia primeva sul portavoce e rafforzando il suo potere.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL PORTAVOCE DELLA TEMPESTA

Sfiorato dalla Tempesta (11° livello): Un portavoce ottiene resistenza 5 al fulmine e resistenza 5 al



tuono. Ogni volta che subisce danni da fulmine o da tuono, ottiene 5 punti ferita temporanei e un bonus di +1 ai tiri per colpire dei poteri primevi fino alla fine del suo turno successivo.

Azione del Portavoce della Tempesta (11° livello): Quando un portavoce della tempesta spende un punto azione per compiere un'azione extra, può anche volare di 8 quadretti come azione gratuita. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Tempesta Danzante (16° livello): Una volta per round quando colpisce un nemico con un potere da fulmine o da tuono, un portavoce della tempesta può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

SUPPLICHE DEL PORTAVOCE DELLA TEMPESTA

Bestia

Portavoce della Tempesta Attacco 11

Tempestosa

Con un potente ruggito, il portavoce incanala la furia di una tempesta primeva. Il fulmine danza intorno a lui e si abbatte sui suoi nemici.

Incontro ♦ Forma Bestiale, Fulmine, Primevo, Strumento

Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da fulmine e il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Scudo delle Burrasche

Portavoce della Tempesta Utilità 12

Una tromba d'aria prende forma intorno al portavoce, allontanando i nemici e proteggendolo dagli attacchi.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese. Quando qualsiasi nemico termina il suo turno in posizione adiacente al personaggio, quest'ultimo può farlo scorrere di 1 quadretto come azione gratuita.

Figlio della Tempesta

Portavoce della Tempesta Attacco 20

Per un breve periodo, il portavoce diventa un figlio delle tempeste. Il tuono rimbomba quando il fulmine crepita intorno a lui, lanciandosi contro i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Fulmine, Primevo, Strumento, Tuono

Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Uno, due o tre nemici entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni da fulmine e da tuono.

Mancato: Danni dimezzati

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco una volta per round, sia in forma umanoide sia in forma bestiale.

Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni da fulmine.

SAMARA TURBINANTE

"Per te, saccheggiatore, questi semi sono una promessa di morte."

Prerequisiti: Druido, privilegio di classe di Sciame Primevo

Come druido che assume una forma di sciame, il personaggio ha già padroneggiato la complessa magia che tiene intatta la sua identità anche quando è suddivisa nelle forme di molti insetti. Il suo nuovo cammino si concentra sull'acquisizione di un maggiore controllo sui singoli esemplari che compongono il suo sciame. La maggior parte dei druidi opera con una sola forma di sciame alla volta, ma un samara turbinante mescola diversi tipi di semi, foglie, insetti e altre cose naturali in un'unica forma incredibilmente versatile, capace di adattarsi a qualunque sfida.

Molti dei poteri di un samara turbinante traggono vantaggio dalle ali mulinanti dei semi chiamati samara o dalle ali ronzanti degli insetti del suo sciame. Può prendere il volo con la stessa facilità con cui assume la forma bestiale, per poi mandare parti di se stesso a turbinare intorno ai suoi alleati per proteggerli dalle lesioni.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL SAMARA TURBINANTE

Cedere Massa in Cambio di Velocità (11° livello): Quando un samara turbinante spende un punto azione per compiere un'azione extra, può ripetere due diversi tiri per colpire effettuati prima della fine del suo turno successivo. Quando ripete uno di questi tiri, subisce danni pari a 1d10 + metà del suo livello e può usare il risultato che preferisce.

Dividere lo Sciame (11° livello): Quando è in forma bestiale, un samara turbinante è immune agli effetti che lo tirano, lo spingono o lo fanno scorrere causati dagli attacchi in mischia e a distanza.

Ali Rotanti (16° livello): Quando passa dalla forma umanoide a quella bestiale durante il suo turno, un samara turbinante ottiene una velocità di volo pari alla propria velocità sul terreno fino alla fine del suo turno.

SUPPLICHE DEL SAMARA TURBINANTE

Spirale Protettiva Samara Turbinante Attacco 11

Le ali mulinanti della forma di sciame si allargano, ferendo gli avversari prima di avvolgersi intorno a un amico per proteggerlo.

Incontro ♦ **Forma Bestiale, Primevo, Strumento**
Azione standard **Mischia 2**

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni. Un alleato entro 2 quadretti dal personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al modificatore di Saggezza di quest'ultimo.

Ali Oscure

Samara Turbinante Utilità 12

Alcuni frammenti della forma bestiale del samara restano tenacemente attaccati a chiunque osi tentare di colpirlo.

Incontro ♦ **Forma Bestiale, Primevo**

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Il personaggio usa il potere *forma selvaggia* per assumere la forma bestiale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio diventa evanescente e può muoversi attraverso gli spazi dei nemici quando è in forma bestiale.

Grande Samara Alato

Samara Turbinante Attacco 20

Intorno al samara scaturisce un nugolo di semi che accecano i nemici e poi girano intorno a lui, pronti a colpire di nuovo.

Giornaliero ♦ **Primevo, Strumento**

Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene due benefici quando è in forma bestiale: può scattare di 2 quadretti come azione minore, e ogni volta che ottiene un colpo critico contro un nemico, quel nemico è accecato (tiro salvezza termina).



SCIAME LUMINESCENTE

"Gli insetti non hanno bisogno di parlare per comunicare. Guarda il modo in cui il mio sciame danza, e troverai la via."

Prerequisiti: Druido, privilegio di classe di Sciame Primevo

Quando questo druido assume la forma di uno sciame di insetti, le minuscole creature risplendono di una luce soprannaturale. Le storie dei suoi antenati narrano che nei tempi primevi esistevano degli insetti luminescenti che guidavano i viandanti verso la salvezza attraverso paludi e foreste. Le creature non erano gentili coi nemici delle loro tribù e impiegavano la loro luminescenza ipnotica per fare smarrire i nemici, facendoli annegare negli acquitrini profondi o abbandonandoli nelle tane di animali feroci. Quando assume la forma dello sciame luminescente, anche il druido diventa un protettore e un alleato.

Uno sciame luminescente può imbrigliare le luci primeve per sconcertare e accecare gli avversari. I suoi attacchi infliggono danni psichici e producono effetti che ostacolano gli attacchi dei nemici.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO SCIAME LUMINESCENTE

Lanterna Luminescente (11° livello): Quando uno sciame luminescente è in forma bestiale, possiede aura 5. L'aura è immersa in una luce intensa e gli alleati al suo interno ottengono un bonus di +2 ai tiri salvezza.

Azione dello Sciame Radioso (11° livello): Quando uno sciame luminescente spende un punto azione per compiere un'azione extra, i suoi attacchi di forma bestiale effettuati durante lo stesso turno infliggono danni radiosi extra pari a metà del suo livello.

Lampo di Luce (16° livello): Quando uno sciame luminescente usa il potere *forma selvaggia* per ritrarsi dalla forma bestiale nella sua normale forma umanoide, può scegliere una creatura adiacente (prima o dopo essere scattato come parte di *forma selvaggia*). Quella creatura subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo dello sciame.

SUPPLICHE DELLO SCIAME LUMINESCENTE

Luci Mistificatrici Sciame Luminescente Attacco 11

Il druido si trasforma in un nugolo di insetti rifulgenti di luce soprannaturale, che ipnotizzano le creature di fronte a lui.

Incontro ♦ **Forma Bestiale, Primevo, Psichico, Strumento**

Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni psichici e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Il bersaglio resta frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto per ogni bersaglio che colpisce.



Luce di Chiarezza Sciame Luminescente Utilità 12

Una luce primeva riempie l'aria intorno al druido, svelando le creature nascoste.

Giornaliero ♦ **Primevo, Zona**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 2**

Effetto: L'emanazione crea una zona di luce intensa che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura entro la zona non può ottenere occultamento od occultamento totale e qualsiasi creatura che inizi il proprio turno entro la zona non può ottenere occultamento od occultamento totale fino alla fine del suo turno successivo.

Mantenere minore: La zona permane.

Speciale: Il personaggio può utilizzare questo potere quando è in forma bestiale.

Sciame Brillante Sciame Luminescente Attacco 20

Una luce fulgida lampeggia intorno al druido quando gli insetti luminescenti sciamano addosso ai nemici.

Giornaliero ♦ **Forma Bestiale, Primevo, Radioso, Strumento**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi, Tempra, Volontà. Il personaggio effettua un tiro per colpire per ogni bersaglio, confrontando il risultato con tutte e tre le difese. Un bersaglio subisce gli effetti associati a ciascuna difesa colpita dall'attacco.

Colpito (Riflessi): Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti.

Colpito (Tempra): Il bersaglio subisce 10 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina).

Colpito (Volontà): Il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Colpito (qualsiasi): Il bersaglio subisce danni pari a 1d8 + il modificatore di Saggezza del personaggio per ogni sua difesa colpita dall'attacco.

SERPENTE ATTORCIGLIATO

"Nessun suono del mio movimento, nessuna visione delle mie scaglie ti raggiungerà. Sentirai solo la puntura delle mie zanne e il bruciore del mio veleno."

Prerequisiti: Druido

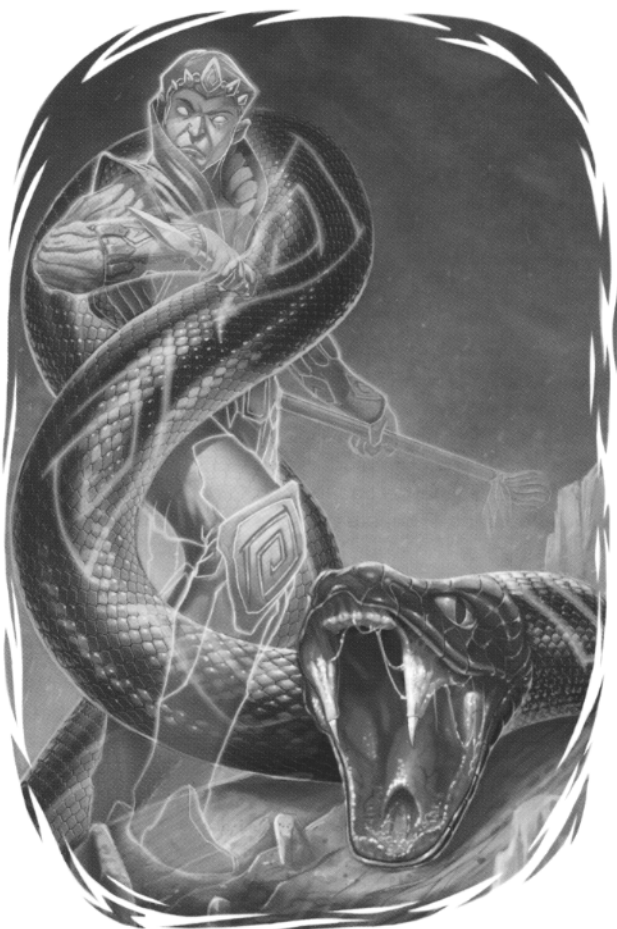
Il druido ha padroneggiato la forma del serpente attorcigliato, una forma bestiale furtiva ed elegante, foriera di dolore e veleno per i suoi nemici. Alcuni druidi mantengono le distanze dalle forme serpentine, ma un serpente attorcigliato riconosce che queste creature sono parte integrante del mondo naturale quanto qualsiasi creatura ricoperta di piume o pelo. Un serpente attorcigliato può appellarsi agli spiriti dei serpenti dagli occhi gelidi e il suo legame con il cobra, la vipera e il pitone gli conferisce una magia sottile.

Un serpente attorcigliato impara delle capacità che gli permettono di afferrare creature, infliggere danni da veleno e muoversi rapidamente.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL SERPENTE ATTORCIGLIATO

Forma del Serpente (11° livello): Quando un serpente attorcigliato è in forma bestiale, ottiene resistenza 15 al veleno e un bonus di +5 alle prove di Furtività. La resistenza aumenta a 20 al 21° livello.

Azione della Zanna del Serpente (11° livello): Quando un serpente attorcigliato spende un punto azione per effettuare un attacco, ogni bersaglio colpito da quell'attacco subisce 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).



Veleno del Serpente (16° livello): Quando un serpente attorcigliato colpisce con un attacco in mischia mentre si trova in forma bestiale, l'attacco infligge 2d6 danni da veleno extra.

SUPPLICHE DEL SERPENTE ATTORCIGLIATO

Spire Stritolanti Serpente Attorcigliato Attacco 11

Il serpente avvolge il nemico nelle sue spire, schiacciandolo lentamente.

Incontro ♦ **Forma Bestiale, Primevo, Strumento**

Azione standard **Mischia 1**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è afferrato. Fino alla fine del suo turno successivo, finché mantiene afferrato il bersaglio, il personaggio ottiene un bonus di potere +5 a tutte le difese e ogni attacco che lo manca colpisce invece il bersaglio.

Fuga del Serpente Serpente Attorcigliato Utilità 12

Il serpente si allontana strisciando e i suoi nemici lo perdono di vista quando si confonde tra le ombre.

Incontro ♦ **Forma Bestiale, Primevo**

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio scatta di 3 quadretti e ottiene occultamento fino alla fine del suo turno successivo.

Zanne Sconcertanti Serpente Attorcigliato Attacco 20

Il druido chiama a sé numerosi spiriti di serpenti che affondano le zanne nelle carni degli avversari e inoculano un veleno che li disorienta e li castiga per avere osato attaccarlo.

Giornaliero ♦ **Primevo, Strumento, Veleno**

Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 3d8 danni da veleno e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Finché questo effetto non termina, il bersaglio subisce 10 danni da veleno ogni volta che attacca.

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

IL CERCHIO DI SERPENTIS

La maggior parte delle persone, anche nelle tribù primeve, tende ad associare la forma del serpente attorcigliato ai druidi malvagi, alcuni dei quali frequentano il famigerato Cerchio di Serpentis. Questo sinistro gruppo venera Zehir al di sopra di ogni altra cosa; persino al di sopra degli spiriti primevi, direbbe qualcuno. Gli affiliati al cerchio (per lo più yuan-ti) usano le loro forme di serpenti attorcigliati per colpire in silenzio nel nome del loro dio oscuro. Sebbene i loro covi si trovino nel profondo delle terre selvagge, a volte alcuni affiliati si infiltrano nelle città e negli insediamenti di confine.

Se il personaggio è (o è stato) associato al Cerchio di Serpentis, potrebbe essere un ex membro del gruppo che ora cerca di redimersi sventando le trame del cerchio, o un individuo assetato di potere che diventa alleato del cerchio senza curarsi delle sue inclinazioni malvagie.

SIGNORE DEL BRANCO

"I miei compagni ed io siamo solo una piccola parte di un branco molto più grande, e andiamo sempre a caccia insieme."

Prerequisiti: Druido

A ogni supplica che eleva agli spiriti, questo druido sente i ruggiti e le grida lontane del suo branco. Il branco attende che la magia del druido lo convochi alla battaglia, ed è bramoso di combattere. Il druido rafforza il branco con la sua magia e allo stesso tempo attinge potere da esso. Quando è alla testa del suo branco, la posanza del druido raggiunge il culmine.

Quando il druido convoca le bestie del suo branco, le sue suppliche riecheggiano attraverso di esse: le loro ferite si rimarginano e le bestie balzano all'attacco con ferocia amplificata dalla magia primeva. A sua volta, il signore del branco attinge alla loro forza ferina per sopportare gli attacchi dei nemici e per potenziare i propri.

PRIVILEGI LEGGENDARI

DEL SIGNORE DEL BRANCO

Membro Naturale del Branco (11° livello): Quando un signore del branco è accompagnato da almeno una creatura convocata, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e a tutte le difese.

Vigore del Branco (11° livello): Quando un signore del branco spende un punto azione per compiere un'azione extra, può impartire come azione gratuita a una delle sue creature convocate un singolo comando che normalmente conterebbe come azione minore. Se non impartisce ulteriori comandi a quella creatura durante quel turno, la creatura utilizza il proprio effetto istintivo alla fine del turno del personaggio.

Vitalità Naturale (16° livello): Le creature convocate mediante i poteri da druido di un signore del branco ottengono un valore di rigenerazione pari al suo modificatore di Saggezza quando sono sanguinanti.

Grande Convocazione (20° livello): Un signore del branco ottiene un potere di convocazione da druido di 19° livello.



SUPPLICHE DEL SIGNORE DEL BRANCO

Comando dell'Alfa Signore del Branco Attacco 11

Il signore del branco non deve neppure ringhiare un comando: i membri del branco intuiscono le sue intenzioni dalle sue zanne insanguinate.

Incontro ♦ Forma Bestiale, Primevo, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni e il personaggio ordina a una delle sue creature convocate di effettuare uno dei suoi attacchi ad azione standard. Se il personaggio non è accompagnato da alcuna creatura convocata, si tira un d20. Con un risultato di 10 o più, un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può caricare o effettuare un attacco basilare come azione gratuita.

Branco al Completo Signore del Branco Utilità 12

Il signore del branco e la creatura convocata ululano all'unisono.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può usare un'azione minore per ordinare a una delle sue creature convocate di effettuare uno dei suoi attacchi ad azione standard.

GUARDIANO

"I fiumi sono il mio sangue; il vento delle montagne, la mia voce. Il mio corpo è la terra, e dal potere degli spiriti primevi ricavo la forza di combattere i nemici della natura."

UN GUARDIANO È LA ROCCIA che si erge contro la tempesta, proteggendo il mondo da coloro che vorrebbero distruggerlo o corromperlo. Il suo compito è proteggere gli alleati e l'ordine naturale. Per lui, preservare il mondo dal caos e dalla depravazione è un onore.

Altri eroi confidano nella forza di armi e armature, o nella potenza di incantesimi e preghiere. Tuttavia, un guardiano sa che l'acciaio, la magia arcana e persino la possanza degli dèi non possono resistere a lungo contro il potere della natura. La forza che fluisce dalla terra e dal cielo, dalla foresta e dal fiume guida il suo bisogno di difendere e guarire la sua terra e i suoi alleati, rispecchiando col proprio ruolo quello degli spiriti primevi che si ergono a protettori del mondo. Le sue suppliche possono scatenare energie distruttive che fanno crollare i nemici ai suoi piedi, ma più importante ancora è la furia primeva che alimenta la sua trasformazione nella forma guardiana, tramite la quale ottiene attacchi poderosi e sorprendenti capacità.

Questo capitolo permette di arricchire e approfondire ogni personaggio guardiano grazie alle seguenti informazioni.

- ♦ **Interpretare un guardiano:** Le origini della classe del guardiano, i suoi fardelli, i suoi poteri e il ruolo che interpreta nel mondo e al tavolo da gioco.
- ♦ **Nuovi sviluppi:** Un guardiano della vita può condividere coi propri alleati le sue riserve di potere curativo, mentre un guardiano della tempesta ha la capacità di spostare i nemici sul campo di battaglia.
- ♦ **Nuovi privilegi di classe:** Due nuove opzioni per il privilegio di classe Possanza del Guardiano conferiscono agli alleati il beneficio della guarigione o consentono al personaggio di intralciare e controllare i suoi nemici nel vivo del combattimento.
- ♦ **Nuovi poteri:** Un'ampia gamma di suppliche inedite integra i nuovi sviluppi del guardiano, concedendo inoltre nuova versatilità agli sviluppi già esistenti.
- ♦ **Nuovi cammini leggendari:** Sette nuovi cammini leggendari permettono di personalizzare il progresso del guardiano, sia tramite la padronanza degli elementi sia creando legami sempre più forti agli spiriti primevi che gli danno potere.

Immobile e silenzioso come una quercia torreggiante, un combattente grinzoso vigila per cogliere il minimo indizio di attività aberranti nella foresta. Pervaso dalla giusta furia degli spiriti primevi, un campione segnato dalle intemperie fa roteare una clava di legno per martellare i nemici della natura. Attingendo alla forza della terra sotto ai suoi piedi, un guardiano diventa simile alla pietra: inamovibile, impassibile e risoluto.

Un guardiano è la quintessenza del protettore, una manifestazione del desiderio della natura di difendersi dal dolore e dalla corruzione. È un combattente i cui poteri incanalano gli spiriti primevi, dei quali condivide la missione: proteggere il mondo naturale e aiutarlo a prosperare.

I NUOVI ARRIVATI

Un guardiano è mosso dalla sua dedizione alla difesa del mondo naturale, ma questa dedizione va ben al di là delle semplici tradizioni. La verità sulle origini dei guardiani non è un segreto, ma non è nemmeno molto conosciuta al di fuori del ristretto ordine dei fruitori del potere primevo.

I più antichi spiriti ancestrali dicono che barbari, sciamani e druidi hanno sempre fatto parte

dell'ordine naturale. Per tutta la storia di qualsiasi razza, e forse addirittura prima che i primi popoli prendessero forma, i barbari hanno sempre infuriato in prima linea nei combattimenti, i druidi hanno cacciato a fianco delle bestie di cui potevano assumere la forma e gli sciamani hanno parlato con gli spiriti primevi che sorvegliavano la terra. Tuttavia, i guardiani sono un ordine più recente, forgiato in risposta al progresso della storia e alle minacce che i recenti eventi hanno scatenato sul mondo.

Nel corso di innumerevoli secoli, l'ascesa di imperi civilizzati e mostruosi ha diffuso nel mondo guerre e violenze. In reazione alla minaccia costituita dalle ambizioni di re e imperatori (e dalle potenti magie brandite da tali forze), gli spiriti primevi operarono in silenzio all'interno delle razze senzienti per creare un nuovo tipo di campione.

Il personaggio e i suoi simili sono quei campioni, potenti in battaglia quanto qualsiasi barbaro, capaci di incanalare poteri di trasformazione come i druidi e di usare la magia degli spiriti primevi per produrre possenti suppliche di combattimento e guarigione. I poteri di protezione e difesa di un guardiano gli conferiscono lo stesso ruolo e responsabilità verso gli

alleati che gli spiriti primevi hanno verso il mondo naturale. Occupano una nicchia che nessuna delle altre classi primeve può riempire. Quale simbolo della propria perizia difensiva, un guardiano confida nella forza del suo scudo, che gli altri eroi primevi non possono integrare con altrettanta naturalezza nei loro stili di combattimento.

IL FARDELLO DELLA DIFESA

La vita di un guardiano viene probabilmente definita dal modo in cui riesce a mantenere l'equilibrio tra le varie responsabilità che gli vengono affidate. Può sentire il costante richiamo degli obblighi verso il popolo della sua terra natale, anche quando la sua vita da avventuriero lo conduce lontano dalla regione in cui è nato. Come membro di un gruppo di avventurieri, il guardiano rappresenta spesso la differenza tra la vita e la morte degli amici che non possono eguagliare la sua resistenza. In che modo riesce a bilanciare quelli che potrebbero essere istinti conflittuali e proteggere la sua terra natale, il suo gruppo e il mondo naturale?

Viaggiare in luoghi nuovi (e specialmente su piani differenti) risulta più facile ai druidi, ai barbari e persino agli sciamani che non a molti guardiani. La loro dedizione alla difesa della patria e del mondo naturale in genere rende assai difficoltoso l'abbandono di quella regione o quel mondo. Tuttavia, prima o poi qualsiasi guardiano deve accettare il fatto che il suo destino lo condurrà lontano dalle terre dove è nato, e che il suo compito di difensore



del mondo lo porterà inevitabilmente a scontrarsi con nemici provenienti dalle dimensioni al di là di esso.

La devozione di un guardiano nei confronti del suo popolo si traduce probabilmente in una incrollabile dedizione agli alleati nel suo gruppo di avventurieri. Alcuni guardiani portano questo ruolo inconscio a un livello ancora più intenso, adottando degli stranieri che sembrano avere bisogno di essere difesi. Sebbene i barbari, i druidi e gli sciamani restino tipicamente molto legati ai loro spiriti ancestrali e patroni, i guardiani possono attingere al potere spirituale che circonda e protegge qualsiasi persona, difendendo gli stranieri con la stessa vigorosa tenacia che riservano ai componenti delle loro famiglie.

CIRCOLI DI GUARDIA

In molti luoghi oscuri e selvaggi del mondo, i guardiani aderiscono a piccole organizzazioni ben strutturate chiamate circoli di guardia. Alcuni di essi sono dedicati alla preservazione di determinate regioni geografiche, mentre altri si concentrano sulla difesa del mondo e dei suoi abitanti contro particolari tipi di minacce, ma tutti devono la loro ispirazione a un gruppo di spiriti anziani chiamato gli Sterminatori di Mostri (pagina 128). I riquadri in questo capitolo forniscono diversi esempi dei più importanti circoli di interdizione.

Un tipico circolo di guardia ruota attorno a un solo guardiano, o forse due. Altri sei o sette membri completano il gruppo. In circostanze eccezionali, questi altri membri possono essere a loro volta dei personaggi eroici; questo accade solitamente quando un personaggio giocante guardiano fonda un circolo di guardia e chiede ai compagni avventurieri di unirsi al suo gruppo. Altri circoli sono composti da individui più comuni (le cui statistiche sono reperibili nel *Manuale dei Mostri* o nel *Manuale dei Mostri 2*, alle voci relative a elfi, gnomi, goliath, morfici, mezzorchi, nani, umani e altre razze).

Un circolo di guardia è attivo tipicamente in un'area geografica circoscritta e non ha contatti con gli altri circoli a meno che il suo territorio non si sovrapponga a quello di un altro gruppo. Nessuna struttura gerarchica od organizzativa generale collega i circoli fra di loro, neppure quelli che condividono la stessa tradizione o lo stesso nome. Ad esempio, il Circolo dello Scudo d'Estate che protegge gli insediamenti lungo il Fiume Nentir non ha alcuna connessione al Circolo dello Scudo d'Estate che pattuglia la remota Foresta dei Pini Ghiacciati, nel lontano nord. I due circoli hanno credenze, pratiche e tradizioni simili, probabilmente risalenti ai tempi in cui la potenza di Nerath agevolava le comunicazioni tra gruppi tanto distanti fra loro.

LE MEDITAZIONI DEL GUARDIANO

A differenza di uno sciamano, un guardiano non è in contatto costante con gli spiriti primevi che sono la fonte del suo potere. Il suo legame col mondo degli spiriti giunge all'apice quando si trova in forma

guardiana; in questa forma, egli invita gli spiriti primevi a entrare nel suo corpo e prenderne possesso, e in quell'istante di trasformazione assimila gran parte della loro saggezza e volontà.

Di conseguenza, un guardiano può effettuare uno sforzo cosciente per assumere una delle sue forme guardiane almeno una volta al giorno. Anche se il combattimento non rende necessaria tale trasformazione, il personaggio adotta una forma guardiana per meditare ed entrare in comunione con gli spiriti. Quando usa effettivamente un potere di forma guardiana durante un combattimento, il personaggio può trattenersi in quella forma il più a lungo possibile dopo che la battaglia è finita, assaporando l'intima comunione con gli spiriti per tutto il tempo che ha ancora a disposizione.

La contemplazione tranquilla non è l'unico tipo di legame spirituale di cui un guardiano può usufruire in forma guardiana. A seconda della forma che assume, potrebbe ululare con i venti gelidi di una terribile tempesta di neve, saltare tra le fiamme di un incendio boschivo o volare tra le nuvole di un temporale estivo, sempre nel tentativo di avvicinarsi maggiormente agli spiriti primevi di quelle forze naturali.

Quando i guardiani si radunano, non è insolito per loro salutarsi con un cambiamento in forma guardiana, trascorrere qualche istante in comunione condivisa con gli spiriti e poi scatenarsi in una furiosa zuffa, sprigionando l'uno contro l'altro la piena potenza degli spiriti. Questi combattimenti cerimoniali sono di rado fatali; servono invece a consolidare il comune scopo dei guardiani riuniti e ad invocare la partecipazione degli spiriti alle loro attività congiunte.

I GUARDIANI E LE TERRE SELVAGGE

Un guardiano si sente più a suo agio nelle aree selvagge, quando caccia nelle foreste, scala ampie pareti a strapiombo e percorre stretti burroni. Perché un personaggio guardiano si sente tanto attratto dai luoghi remoti del mondo? Forse ha incontrato uno spirito primevo in qualche momento della sua infanzia o gioventù, assistendo a una manifestazione impressionante della presenza e del potere dello spirito che lo ha indirizzato verso il cammino del guardiano nella vita adulta. Forse è nato e cresciuto in un'area selvaggia e trova semplicemente confortevoli e familiari quei luoghi così lontani dal frastuono e la confusione della civiltà.

Un guardiano si trattiene di rado a lungo nello stesso luogo: preferisce sperimentare la vasta diversità di ambienti che la natura ha da offrire. Forse desidera mettere alla prova le proprie limitazioni mentali e fisiche, spingendole all'estremo mentre attraversa ghiacciai e deserti. O forse lo attira la possibilità di scoprire antichi segreti primevi risalenti ai primi giorni della creazione. Vagabondare per il mondo può costituire per lui una sorta di viaggio spirituale. A prescindere da che cosa lo spinga a esplorare, anche nelle zone più selvagge e desolate del mondo un guardiano si sente sempre a casa.

Questa sezione descrive due nuovi sviluppi, il guardiano della vita e il guardiano della tempesta. Una nuova opzione di Possanza del Guardiano è associata a ciascuno sviluppo e può essere selezionata al momento della creazione del personaggio.

GUARDIANO DELLA TEMPESTA

La forza della tempesta rappresenta il culmine del potere primevo, dai venti che ululano alle nevi implacabili delle più alte montagne, dalle piogge sferzanti ai fulmini violenti dei temporali d'estate. Sebbene tutti i guardiani attingano potere dal mondo naturale, un guardiano della tempesta è quello che possiede il legame più forte con l'aspetto collerico della natura.

Questo guardiano è la spada della tempesta rombante, un combattente vendicativo la cui magia primeva volteggia intorno ai nemici che ha scelto come i venti impetuosi di un uragano. Attira i nemici vicini a sé, tenendoli inchiodati con la magia primeva per impedire loro di sfuggire alla sua collera. Quando un avversario finisce nella presa della sua magia, non può più scappare.

La tempesta fremente intorno a lui, pronta a scatenarsi fragorosamente quando il nemico si avvicina. Quando la tempesta si scatena, recide le vie di fuga del nemico e lo costringe a impegnarsi in uno scontro che non può vincere. Tramite la lama del guardiano o i venti primevi al suo comando, l'aggressione dell'avversario giunge alla sua fine.

NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Quando sceglie la sua Possanza del Guardiano, un guardiano può selezionare Cuore di Tempesta al posto di un'altra opzione tra quelle descritte nel *Manuale del Giocatore 2*.

Cuore di Tempesta: Quando il guardiano non indossa un'armatura pesante, può usare il suo modificatore di Costituzione al posto di quello di Destrezza o Intelligenza allo scopo di determinare la propria CA.

Inoltre, quando usa l'azione di recuperare energie, fa scorrere di 1 quadretto ogni nemico da lui marchiato entro 2 quadretti e ogni nemico da lui marchiato è rallentato fino alla fine del turno successivo del guardiano.

OPZIONI SUGGERITE

Come per tutti i guardiani, il punteggio di caratteristica più importante è Forza. Il secondo miglior punteggio dovrebbe essere Costituzione, in quanto migliora la sua CA e i benefici di molti dei suoi poteri. Come guardiano della tempesta, il personaggio propende verso il controllore come ruolo secondario, quindi i suoi poteri dovrebbero attingere alla furia selvaggia degli elementi per punire i nemici, in particolare quelli che ha marchiato.

Privilegio di classe suggerito: Cuore di Tempesta*

Talento suggerito: Spinta del Cuore di Tempesta*

Abilità suggerite: Atletica, Intimidire, Natura, Tenacia



Poteri a volontà suggeriti: assalto tempestoso*, forza della pietra

Potere a incontro suggerito: colpo della burrasca*

Potere giornaliero suggerito: forma del tuono di montagna*

*Nuova opzione presentata in questo libro

POSSANZA DEL GUARDIANO

Qualunque sia la manifestazione di Possanza del Guardiano scelta dal personaggio, questo privilegio di classe è qualcosa di più di un semplice paio di benefici in termini di gioco: rappresenta infatti il suo legame col mondo naturale.

Ogni forma di Possanza del Guardiano permette a un personaggio di utilizzare un diverso punteggio di caratteristica (Saggezza o Costituzione) al posto di Destrezza o Intelligenza per determinare il suo valore di Classe Armatura. In termini di regole questo è semplicemente un incentivo a utilizzare armature leggere, ma nel mondo di gioco questo rispecchia il modo in cui gli spiriti primevi riparano e proteggono il guardiano dalle ferite. Essi induriscono la sua pelle per respingere gli impatti, volteggiano intorno a lui in raffiche di vento che deviano gli attacchi o gli infondono un potere vitale che guarisce le sue ferite ancora prima che ne subisca gli effetti.

L'altro aspetto di Possanza del Guardiano è un effetto aggiuntivo che si verifica quando un guardiano recupera energie. Tutti i personaggi possono attingere alle loro riserve interiori di forza e salute usando l'azione di recuperare energie. Quando lo fa un guardiano, però, non solo attinge al potere che è dentro di lui, ma anche alla vita degli spiriti primevi che lo circondano nella terra e nel cielo. Quando attinge a quel potere, gli spiriti rispondono. Essi lo proteggono da ulteriori attacchi (Forza della Terra), lo rendono una minaccia più grave agli occhi del nemico (Sangue Selvaggio), assistono i suoi alleati (Spirito di Vita) o scatenano venti furiosi che fanno barcollare gli avversari (Cuore di Tempesta).

GUARDIANO DELLA VITA

Attingendo a fondo alle correnti primeve che scorrono in ogni cosa, un guardiano può brandire il potere che suscitò la prima scintilla di vita nel reame dei mortali. Con quel potere, può proteggere il mondo dai suoi nemici più implacabili, rafforzando i suoi alleati e difendendo la terra allo stesso tempo.

Il suo legame con la terra è così forte che la vita fiorisce ogni qualvolta attinge alla magia primeva che padroneggia. Le ferite si rimarginano, le malattie guariscono e gli alleati combattono con rinnovato vigore. La lancia, lo scudo e l'armatura di un guardiano della vita possono essere i suoi evidenti strumenti di guerra, ma il suo talento più grande è la capacità di accendere la scintilla della vita mentre affronta un nemico mortale.

I suoi avversari lo assalgono senza tregua, ma i loro sforzi non portano a nulla. La sua magia primeva risana le ferite che gli provocano e poi li distrugge, ponendo fine alla loro violenza una volta per tutte.

NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Quando sceglie la sua Possanza del Guardiano, un guardiano può selezionare Spirito di Vita al posto di un'altra opzione tra quelle descritte nel *Manuale del Giocatore 2*.

Spirito di Vita: Quando il guardiano non indossa un'armatura pesante, può usare il suo modificatore di Saggezza al posto di quello di Destrezza o Intelligenza allo scopo di determinare la propria CA.

Inoltre, quando usa l'azione di recuperare energie, un alleato entro 5 quadretti da lui può spendere un impulso curativo ed effettuare un tiro salvezza.

OPZIONI SUGGERITE

La caratteristica più importante di un guardiano della vita è la Forza, che governa i suoi attacchi e i poteri benefici scatenati dai colpi che mette a segno. Un elevato valore di Saggezza rafforza la sua difesa di Volontà e incrementa la sua CA; inoltre, Saggezza è la pietra angolare di molti dei benefici concessi dai suoi poteri. Questo sviluppo rafforza il ruolo di comando del guardiano, quindi i poteri che conferiscono benefici agli alleati costituiscono le scelte migliori.

Privilegio di classe suggerito: Spirito di Vita*

Talento suggerito: Vigore dello Spirito di Vita*

Abilità suggerite: Guarire, Natura, Percezione, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: colpo dello scudo di terra, resilienza vitale*

Potere a incontro suggerito: sacrificio del guardiano*

Potere giornaliero suggerito: forma del battitore infallibile*

*Nuova opzione presentata in questo libro



NUOVI POTERI

Molti dei poteri descritti di seguito sono specificamente concepiti per il guardiano della vita e il guardiano della tempesta. Tuttavia, i guardiani appartenenti a qualsiasi sviluppo possono fare buon uso delle opzioni contenute in questo capitolo, ampliando la loro versatilità dentro e fuori dal campo di battaglia.

SUPPLICHE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Assalto Tempestoso

Guardiano Attacco 1

Quando il guardiano colpisce con un fulmine, un rombo di tuono martella il compagno del suo bersaglio.

A volontà ♦ Arma, Fulmine, Primevo, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da fulmine e un nemico entro 2 quadretti dal personaggio, che sia marchiato da lui e diverso dal bersaglio, subisce danni da tuono pari al modificatore di Costituzione del personaggio.
Livello 21: 2[A] + modificatore di Forza danni da fulmine.

Resilienza Vitale

Guardiano Attacco 1

La possanza degli attacchi del guardiano rafforza il vigore di un alleato che combatte al suo fianco.

A volontà ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni e un alleato adiacente al personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

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

SUPPLICHE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Colpo della Burrasca

Guardiano Attacco 1

L'attacco del guardiano scatena un vento primevo che investe i nemici decisi ad assalirlo.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e ogni nemico marchiato dal personaggio e diverso dal bersaglio subisce danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Cuore di Tempesta: Il personaggio fa anche scorrere di 1 quadretto ogni nemico da lui marchiato.

Furia Lacerante

Guardiano Attacco 1

Il guardiano attacca violentemente il bersaglio con due rapidi fendenti, annullando la sua capacità di reagire a qualsiasi nemico diverso da lui.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA. Il personaggio effettua due volte il tiro per colpire e sceglie quale risultato usare.

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità di -2 agli attacchi che non includono il personaggio tra i bersagli. Se entrambi i tiri per colpire sarebbero andati a segno, la penalità aumenta a -5.

Sangue Selvaggio: La penalità ai tiri per colpire è pari al modificatore di Saggezza del personaggio, o a 1 + il suo modificatore di Saggezza se entrambi i tiri per colpire sarebbero andati a segno.

Morsa dei Venti

Guardiano Attacco 1

Il guardiano attinge allo spirito della tempesta e trascina gli avversari più vicini per il suo prossimo attacco.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio tira di 2 quadretti ogni nemico entro 3 quadretti da lui.

CIRCOLO DELL'ALA OSCURA

I Circoli dell'Ala Oscura danno la caccia a coloro che vorrebbero spezzare il ciclo della vita con la bestemmia della non morte. I guardiani e gli altri personaggi appartenenti a un Circolo dell'Ala Oscura si dedicano allo sterminio di lich, vampiri e altri non morti dotati di libero arbitrio. Cercano e distruggono tomi e altri documenti contenenti i segreti per creare o diventare non morti, e contrastano le opere sinistre dei necromanti ovunque scoprono l'esistenza di uno di questi individui. I membri del circolo mostrano la loro affiliazione indossando un mantello nero.

Sebbene i membri di questi gruppi non perseguano un unico obiettivo comune, l'Ala Oscura ospita molti eroi disposti a spingersi oltre ogni limite per promuovere i loro obiettivi. Il fanatismo di questi zeloti ha reso fuorilegge in alcune aree ogni appartenente al circolo, in particolare nelle regioni dove è giunta notizia dell'incendio della Grande Biblioteca di Tyrath. I sacerdoti di Ioun che custodivano la biblioteca tenevano da molto tempo sotto chiave diversi volumi di sapienza oscura provenienti dalla leggendaria città di Moil. Un Circolo dell'Ala Oscura decise che radere al suolo l'edificio con il fuoco era il modo migliore per distruggere i libri e i segreti sinistri in essi contenuti.

La maggior parte degli individui che segue la via degli spiriti (inclusi molti guardiani) ripudia il fanatismo del Circolo dell'Ala Oscura. Inoltre, tenendo conto dell'emblema scelto da questi gruppi, molti si chiedono apertamente quale rapporto potrebbe esistere fra essi e la Regina Corvo.

Radici di Pietra Guardiano Attacco 1

Lo scoppio di energia primeva scatenato dal guardiano fa tremare la terra e limita i movimenti degli avversari.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Zona

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Effetto: L'emanazione crea una zona di terra ondeggiante che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio effettua il seguente attacco.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Il bersaglio viene buttato a terra prono quando lascia la zona.

Forza della Terra: Quando lascia la zona, il bersaglio subisce anche danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Sacrificio del Guardiano Guardiano Attacco 1

In seguito all'attacco del guardiano, i nemici che lo colpiscono concedono vigore ai suoi alleati.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando qualsiasi nemico lo colpisce, un alleato entro 3 quadretti da lui ottiene 5 punti ferita temporanei.

Spirito di Vita: Il personaggio somma il suo modificatore di Saggezza ai punti ferita temporanei che concede.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Forma del Battitore Guardiano Attacco 1 Infallibile

Il guardiano ottiene i sensi affinati di un cacciatore implacabile, ignorando i tentativi dei nemici di nascondersi e negando loro ogni vantaggio contro di lui e i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del battitore infallibile fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Percezione e ignora la penalità ai tiri per colpire derivante dall'occultamento (ma non dall'occultamento totale). In aggiunta, il personaggio e gli alleati entro 2 quadretti da lui non concedono vantaggio in combattimento quando vengono fiancheggiati.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Forza contro Tempra

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio non può ottenere occultamento od occultamento totale (tiro salvezza termina entrambi).

Forma del Cacciatore Palustre Guardiano Attacco 1

Il guardiano acquisisce la pelle coriacea di un coccodrillo, assieme alla sua determinazione implacabile e alla capacità di attraversare facilmente gli specchi d'acqua.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del cacciatore palustre fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene la capacità di camminare nelle paludi, una velocità di nuoto pari alla sua velocità sul terreno e un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature immobilizzate. In aggiunta, quando riduce a 0 punti ferita con un attacco qualsiasi nemico da lui marchiato, il personaggio marchia un nemico entro 5 quadretti da lui fino alla fine del suo turno successivo.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da tuono e il personaggio afferra il bersaglio. Se il bersaglio è frastornato, immobilizzato, rallentato o stordito, l'attacco infligge 1[A] danni extra.

Mancato: Danni dimezzati.

Forma del Serpente Temibile Guardiano Attacco 1

Uno strato di scaglie scure ricopre la pelle del guardiano, permettendogli di muoversi con la furtività di un serpente e di avvelenare il suo attacco nel momento che desidera.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo, Veleno

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del serpente temibile fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene resistenza 5 al veleno e un bonus di +2 ai Riflessi. In aggiunta, può scattare di 1 quadretto come azione minore.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da veleno; inoltre, il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati; inoltre, il bersaglio subisce 2 danni continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

CIRCOLO DELLE STELLE

Un Circolo delle Stelle è composto da cercatori ed esploratori che si addentrano nell'ignoto per stanare e distruggere i terroristi che vi si nascondono. Questi guardiani e i loro alleati vanno alla ricerca di dungeon perduti, passaggi segreti verso il Sottosuolo e informazioni sulle razze sotterranee. Organizzano spedizioni per tracciare mappe del mondo sotterraneo, dedicandosi alla scoperta e alla sconfitta dei suoi pericoli prima che possano emergere e minacciare i popoli della superficie.

I guardiani appartenenti a questo circolo preferiscono i mantelli blu, decorati da disegni di stelle cucite con filo bianco o argentato. I membri di alto livello dell'ordine possono fare in modo che le stelle dei loro mantelli emettano luce quando lo desiderano.

I membri di un Circolo delle Stelle mantengono mappe dettagliate delle aree del Sottosuolo che hanno esplorato e queste mappe possono fornire numerosi agganci per avventure ai guardiani affiliati al circolo.

Forma del Tuono di Montagna

Guardiano Attacco 1

Il guardiano si trasforma e acquisisce un guscio protettivo di roccia e terra, che lo ripara e gli consente di evocare fulmini e tuoni per colpire gli avversari.

Giornaliero ♦ **Fulmine, Metamorfosi, Primevo, Tuono**
Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del tuono di montagna fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene resistenza 3 a tutti i danni e un bonus di +1 alla CA. Una volta per round, quando colpisce un nemico con un attacco in mischia, ogni nemico da lui marchiato subisce danni da tuono pari al suo modificatore di Forza.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

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

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da tuono e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Ogni nemico marchiato dal personaggio subisce danni da fulmine pari al modificatore di Forza del personaggio.



Forma dell'Uccisore Sghignazzante

Guardiano Attacco 1

Con la mente protetta dagli assalti, il guardiano assume le peculiarità di una iena, incurvando le labbra in un ringhio schiazzante mentre tormenta gli avversari adiacenti.

Giornaliero ♦ **Metamorfosi, Primevo**
Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana dell'uccisore sghignazzante fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +2 alla Volontà e ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e paura. In aggiunta, i suoi alleati possiedono vantaggio in combattimento quando effettuano attacchi in mischia contro qualsiasi nemico adiacente al personaggio.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura sanguinante

Attacco: Forza contro Riflessi

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

Mancato: Danni dimezzati.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Fonte in Eruzione

Guardiano Utilità 2

Quando il guardiano si scrolla di dosso una condizione debilitante, la sua possanza primeva suscita la collera dei nemici.

Incontro ♦ **Primevo**

Nessuna azione **Emanazione ravvicinata 5**

Attivazione: Il personaggio supera il tiro salvezza concesso dal suo privilegio di classe Fonte di Vita

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio marchia ogni bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Spine Protettive

Guardiano Utilità 2

Il guardiano circonda un amico di spine spettrali che trafiggono qualsiasi nemico che lo attacchi.

Incontro ♦ **Primevo**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando un qualsiasi nemico da lui marchiato colpisce o manca il bersaglio, quel nemico subisce 5 danni.

Tempesta del Guardiano

Guardiano Utilità 2

La collera del guardiano è una tempesta e quel nemico che ne sperimenta la potenza viene mosso contro la sua volontà.

Incontro ♦ **Primevo**

Azione minore **Mischia 1**

Bersaglio: Un nemico marchiato dal personaggio

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

Tocco dell'Interdizione

Guardiano Utilità 2

Il guardiano aumenta la propria vulnerabilità in combattimento per accrescere la difesa di un alleato.

Incontro ♦ **Primevo**

Azione minore **Mischia 1**

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio può accettare una penalità alla CA pari al suo modificatore di Costituzione e il bersaglio ottiene un bonus di potere alla CA pari quel valore. Se il bersaglio ha marchiato qualsiasi creatura, quei marchi terminano, e se il bersaglio marchia una creatura, questo effetto termina.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Attacco Insistente Guardiano Attacco 3

Il guardiano accorcia rapidamente la distanza tra lui e un avversario, colpendolo con un attacco furioso.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si muove di 4 quadretti.

Sangue Selvaggio: Il personaggio somma il suo modificatore di Saggezza al numero di quadretti di cui può muoversi.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Colpo Impetuoso Guardiano Attacco 3

L'attacco del guardiano intralcia i movimenti del nemico quanto il terreno più irregolare.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Forza della Terra: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Folgore Violenta Guardiano Attacco 3

Il fulmine evocato dagli attacchi del guardiano si dirama dal bersaglio e colpisce un secondo avversario.

Incontro ♦ Arma, Fulmine, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da fulmine, e un nemico marchiato dal personaggio e diverso dal bersaglio deve scegliere se cadere a terra prono o subire 5 danni da fulmine.

Cuore di Tempesta: Quale che sia la sua scelta, il nemico marchiato subisce danni da fulmine pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Onda d'Urto del Guardiano Guardiano Attacco 3

Quando il guardiano colpisce con un attacco brutale, un'ondata di energia primeva si solleva dal terreno intorno al bersaglio.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Zona

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni e i quadretti adiacenti al bersaglio diventano una zona di terreno mutevole fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi nemico che sia marchiato dal personaggio e che entri nella zona viene buttato a terra prono.

Scontro del Pelleforte Guardiano Attacco 3

Un guizzo di energia spirituale alimenta un turbine di attacchi contro gli avversari del guardiano e conferisce ai suoi alleati la pelle irrobustita di una bestia primeva.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

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

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni e ogni alleato entro l'emanazione ottiene resistenza 3 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Spirito di Vita: Il valore di resistenza è pari a 2 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Attacco del Vincolo Vitale Guardiano Attacco 5

L'attacco del guardiano crea un legame con il bersaglio, intralciandone ulteriormente le azioni a meno che esso non rivolga i propri attacchi verso il personaggio.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Finché il bersaglio è marchiato dal personaggio, la penalità ai tiri per colpire derivante dalla condizione di marchiato equivale a -5 invece che a -2. Questo effetto permane finché il personaggio non termina il suo turno a più di 5 quadretti di distanza dal bersaglio o fino alla fine dell'incontro.

Colpo della Sorgente Guardiano Attacco 5

L'attacco del guardiano prosciuga la vita dei nemici e fa scaturire una sorgente di energia curativa che infonde nuovo vigore in lui e in coloro che combattono al suo fianco.

Giornaliero ♦ Arma, Guarigione, Primevo

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene rigenerazione 5 finché non viene reso sanguinante. All'inizio di ogni suo turno, il personaggio può rinunciare ai 5 punti ferita per consentire a un alleato sanguinante a lui adiacente di recuperarli al suo posto.

Fendente del Terremoto Guardiano Attacco 5

Quando il guardiano percuote il suolo con la sua arma, la terra trema, schiantando le creature e facendole rovinare a terra.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo, Zona

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Ogni bersaglio viene buttato a terra prono. La propagazione crea una zona di terreno mutevole che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona è considerata terreno difficile e qualsiasi creatura che termini il proprio turno all'interno viene buttata a terra prona.

Mantenere minore: La zona permane.

Foresta Furiosa Guardiano Attacco 5

L'essenza spettrale di una foresta primeva scaturisce intorno al bersaglio, ostacolando i movimenti dei nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo, Zona

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Lo spazio del bersaglio e ogni quadretto adiacente a esso diventano una zona di terreno difficile per i nemici fino alla fine dell'incontro.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando il personaggio colpisce per la prima volta qualsiasi nemico dopo avere utilizzato questo potere, lo spazio attuale di quel nemico e ogni quadretto ad esso adiacente diventano una zona di terreno difficile per i nemici fino alla fine dell'incontro.

Pantano Intralciante

Guardiano Attacco 5

Un fendente dell'arma del guardiano colpisce i nemici e trasforma in un acquitrino poco profondo il terreno davanti a lui, ostacolando i movimenti delle creature.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo, Zona

Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Forza contro CA

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

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

Effetto: La propagazione crea una zona paludosa che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona è considerata terreno difficile e qualsiasi creatura che termini il proprio turno all'interno è rallentata (tiro salvezza termina).

Mantenere minore: La zona permane.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO**Forza Selvatica**

Guardiano Utilità 6

I devastanti attacchi del guardiano sono alimentati da un afflusso di furia primeva.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, ogni volta che il personaggio effettua un tiro per colpire o un tiro dei danni per un attacco con un'arma, può tirare un d6 e sommare il risultato come bonus di potere al tiro.

CIRCOLO DELL'UNICO BRANCO

Il guardiano che fondò il primo Circolo di Guardia dell'Unico Branco credeva che tutte le creature del mondo fossero legate tra loro come parte di una vasta rete di energia vitale, dalla più umile formica al più potente dei maghi. Tuttavia, era anche convinto che questa rete potesse restare intatta solo finché le creature degli altri piani restavano separate dal mondo.

I membri del Circolo dell'Unico Branco non indossano alcun simbolo di appartenenza, in modo da sorprendere meglio i loro nemici. Viaggiano da soli o in piccole bande, sempre in cerca dei segni che contraddistinguono la presenza nel mondo degli esseri planari: dalle notizie di guerre lontane all'ascesa di culti malvagi, fino all'indesiderata influenza di dèi, primordiali, immondi e arcifate. I membri del circolo possono essere amichevoli verso i visitatori planari intenzionati a vivere in armonia con il mondo (la maggior parte degli eladrin, per esempio). Tuttavia, le creature ultraterrene che tentano di sovvertire o dominare i reami naturali vengono affrontate ed eliminate.

Chi ha sentito parlare dei Circoli dell'Unico Branco sarà probabilmente a conoscenza della vittoria di uno di essi contro un folle chierico di Torog. Facendo ricorso a potenti magie, il sacerdote pazzo intendeva scavare una galleria fino al cuore del mondo e scatenare la collera del suo dio. I guardiani del circolo si infiltrarono nelle operazioni del chierico, sterminando lui e la sua legione di seguaci mostruosi in una battaglia divenuta oggetto di canti e leggende.

Ghiaccio Traditore

Guardiano Utilità 6

Una patina di ghiaccio si forma sul terreno intorno al guardiano, limitando i movimenti dei nemici.

Giornaliero ♦ Primevo, Stabile

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché l'effetto non termina, i nemici non possono scattare dentro o fuori dai quadretti adiacenti al personaggio.

Maestria Adirata

Guardiano Utilità 6

Il dolore sopportato dal guardiano amplifica la forza di un suo successivo attacco.

Giornaliero ♦ Primevo

Reazione immediata **Personale**

Attivazione: L'attacco di un nemico colpisce il personaggio e gli provoca dei danni

Effetto: L'attacco che attiva il potere infligge al personaggio danni extra pari a metà del suo livello. La volta successiva in cui attacca qualsiasi nemico da lui marchiato prima della fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus pari al proprio modificatore di Costituzione al tiro per colpire e al tiro dei danni.

Restituire il Dono

Guardiano Utilità 6

Il guardiano attinge alla propria forza per restituire l'aiuto fornitogli da un alleato.

Giornaliero ♦ Primevo

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Un alleato sceglie il personaggio come bersaglio di un potere che non include se stesso come bersaglio

Effetto: L'alleato diviene a sua volta un bersaglio di quel potere.

Vento Lenitivo

Guardiano Utilità 6

La possanza primeva del guardiano gli consente di recuperare vigore aggiuntivo nel furore della battaglia.

Giornaliero ♦ Guarigione, Primevo

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio usa recuperare energie e recupera 2d6 punti ferita aggiuntivi.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 7° LIVELLO**Artigli dell'Inverno**

Guardiano Attacco 7

L'attacco del guardiano colpisce a fondo con un impulso gelido, che intralcia i movimenti del bersaglio e si diffonde tutt'intorno per investire gli altri avversari.

Incontro ♦ Arma, Freddo, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da freddo e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Cuore di Tempesta: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, se il bersaglio effettua un attacco che non include il personaggio tra i bersagli, sia il bersaglio che ogni nemico marchiato dal personaggio subiscono danni da freddo pari al modificatore di Costituzione di quest'ultimo.

Balzo del Guardiano

Guardiano Attacco 7

In un guizzo di movimento, il guardiano attacca un nemico che si avvicina a un suo alleato.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Reazione immediata Mischia 1

Attivazione: Un nemico entra in un quadretto adiacente a un alleato entro 3 quadretti dal personaggio durante il suo turno

Sangue Selvaggio: Il personaggio somma il suo modificatore di Saggezza alla distanza massima entro cui può trovarsi dall'alleato.

Effetto: Il personaggio scatta della propria velocità fino a un quadretto adiacente al nemico che attiva il potere ed effettua il seguente attacco.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno.

Spiriti Collerici

Guardiano Attacco 7

Quando il guardiano fa roteare la sua arma intorno a sé, si avviluppa di energia spirituale che arreca danno agli avversari.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione e marchiato dal personaggio

Attacco: Forza contro Volontà

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

Statura della Montagna

Guardiano Attacco 7

La furia dell'attacco del guardiano si protende, trascinando i nemici vicino a sé o buttandoli a terra.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia portata + 1

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio può scegliere se tirare il bersaglio di 1 quadretto o buttarlo a terra prono.

Forza della Terra: Il numero di quadretti di cui il personaggio può tirare il bersaglio è pari a 2.

Tempesta Riparante

Guardiano Attacco 7

Una bufera di vento primeva fa scambiare di posto gli alleati e il guardiano, che incassa gli attacchi destinati a loro.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 1

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

Attacco: Forza contro CA

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

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, quando qualsiasi alleato a lui adiacente viene bersagliato da un attacco che non include lui stesso tra i bersagli, il personaggio può scambiarsi di posto con quell'alleato come interruzione immediata. Il personaggio diventa il bersaglio dell'attacco al posto dell'alleato.

Spirito di Vita: L'attacco deviato sul personaggio subisce una penalità al tiro per colpire pari al modificatore di Saggezza di quest'ultimo.

SUPPLICHE GIORNALIERE di 9° LIVELLO

Forma del Mastodonte Poderoso

Guardiano Attacco 9

Il corpo del guardiano si trasforma per conferirgli la spessa epidermide e l'incendere determinato di un possente mastodonte, consentendogli di scagliare le creature per tutto il campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del mastodonte poderoso fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +2 a tutte le difese quando è sanguinante. In aggiunta, quando spinge o fa scorrere un nemico, può aumentare di 1 quadretto la distanza del movimento forzato.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard Mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza + 2 contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti e lo butta a terra prono. Deve poi scattare in uno dei quadretti lasciati liberi dal bersaglio.

Forma della Ricompensa Paradisiaca

Guardiano Attacco 9

Uno strato protettivo di terra e rampicanti avvolge strettamente il guardiano, sferzando l'aria all'unisono coi suoi attacchi per ostacolare un avversario.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della ricompensa paradisiaca fino alla fine dell'incontro.

Quando è in questa forma, ottiene resistenza 5 al necrotico e un bonus di +2 a Tempra. In aggiunta, ogni volta che spende un impulso curativo, ogni alleato entro 2 quadretti da lui recupera 5 punti ferita.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio è frastornato e rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

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

Forma dello Scirocco

Guardiano Attacco 9

Una foschia di sabbia circonda il guardiano, proteggendolo dai danni e consentendogli di muoversi come un accecante vento desertico.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana dello scirocco fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene resistenza 5 a tutti i danni e può scattare di 2 quadretti come azione di movimento. Inoltre, ogni volta che scatta, può muoversi attraverso gli spazi dei nemici.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

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

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

Forma del Serpente di Fiamme

Guardiano Attacco 9

Uno strato flessibile di scaglie protettive ricopre la pelle del guardiano e conferisce alla sua arma l'attacco del serpente di fiamme.

Giornaliero ♦ Fuoco, Metamorfosi, Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del serpente di fiamme fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene resistenza 10 al fuoco, un bonus di +1 alla CA e un bonus di +5 alle prove di Atletica.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da fuoco.

Effetto: Il bersaglio subisce 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Forma dello Squalo Cacciatore

Guardiano Attacco 9

La pelle del guardiano acquisisce le proprietà di quella di un grande squalo, conferendogli mobilità nell'acqua e l'attacco inesorabile di un predatore oceanico.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana dello squalo a cacciatore fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene una velocità di nuoto pari alla sua velocità sul terreno. Inoltre, quando qualsiasi alleato attacca ai fianchi un nemico insieme a lui, quell'alleato ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire contro il nemico a causa del vantaggio in combattimento, invece del normale +2.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio è sanguinante, subisce danni continuati pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati. Se il bersaglio è sanguinante, subisce danni continuati pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio (tiro salvezza termina).

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Attacco del Guardiano

Guardiano Utilità 10

La forma guardiana del personaggio gli concede una possanza in combattimento ancora superiore.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve essere in una forma guardiana e deve avere utilizzato l'attacco di quella forma durante questo incontro.

Effetto: Il personaggio recupera l'uso dell'attacco della forma guardiana.

Fonte di Vita Condivisa

Guardiano Utilità 10

I vincoli primevi collegano il guardiano a un alleato, consentendogli di condividere la sua solidità.

Incontro ♦ Primevo

Nessuna azione Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Il personaggio inizia il suo turno

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza e il personaggio non può usare il suo privilegio di classe Fonte di Vita durante questo turno.

Interdizione Elementale

Guardiano Utilità 10

Il guardiano invoca gli spiriti primevi affinché proteggano lui e i suoi alleati dai poteri elementali.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio sceglie tra freddo, fulmine, fuoco o tuono. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio ottiene resistenza a quel tipo di danno pari a metà del livello del personaggio.

Nuovo Vigore Spirituale

Guardiano Utilità 10

Appellandosi all'energia primeva, il guardiano attinge a nuove riserve di vitalità.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve avere utilizzato l'azione di recuperare energie durante questo incontro.

Effetto: Il personaggio riacquista l'uso di recuperare energie.

Vincolo del Dolore Condiviso

Guardiano Utilità 10

Il legame che il guardiano condivide coi suoi compagni gli consente di attirare su di sé le ferite destinate a un alleato.

Incontro ♦ Primevo

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 2

Attivazione: Un alleato entro 2 quadretti dal personaggio subisce danni da un attacco

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

Effetto: Il personaggio subisce i danni dell'attacco al posto del bersaglio, ma il bersaglio incorre in qualunque altro effetto provocato dall'attacco.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Colpo Sacrificale

Guardiano Attacco 13

Col suo attacco, il guardiano si ammantava di energia primeva e ogni colpo inferto contro di lui rafforza gli alleati.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, quando qualsiasi nemico lo colpisce, un alleato entro 3 quadretti da lui ottiene 10 punti ferita temporanei.

Spirito di Vita: Il personaggio somma il suo modificatore di Saggezza ai punti ferita temporanei.

Colpo dell'Urlatore Guardiano Attacco 13

Tempestoso

L'attacco del guardiano suscita una tempesta di furia primeva che attrae tutti coloro che tentano di sfuggirle.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Teletrasporto, Zona
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Forza contro Tempa
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: La propagazione crea una zona di venti ululanti che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro la zona e lo termini all'esterno viene teletrasportato alla fine del suo turno in un quadretto all'interno della zona.

Eruzione di Rampicanti Guardiano Attacco 13

L'attacco del guardiano evoca una massa avvinghiante di viticci spettrali che trattiene saldamente i nemici.

Incontro ♦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Il bersaglio e ogni nemico a esso adiacente sono immobilizzati fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Forza della Terra: Un nemico aggiuntivo entro 2 quadretti dal bersaglio viene a sua volta immobilizzato.

Marchio degli Artigli Guardiano Attacco 13

Il colpo dell'arma del guardiano richiama un nugolo di artigli spettrali che lo seguono mentre scivola via dal bersaglio, attirando la collera degli altri nemici.

Incontro ♦ Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio scatta di 2 quadretti e poi marcia ogni nemico adiacente a sé fino alla fine del suo turno successivo.
Sangue Selvaggio: La distanza percorsa nello scatto è pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Raccolto Curativo Guardiano Attacco 13

La ferocia dell'attacco del guardiano rinvigorisce quegli alleati che inferiscono sullo stesso avversario.

Incontro ♦ Guarigione, Arma, Primevo
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, quando qualsiasi alleato colpisce il bersaglio, quell'alleato recupera un numero di punti ferita pari a 2 + il modificatore di Saggezza del personaggio.
Spirito di Vita: Il bersaglio concede vantaggio in combattimento agli alleati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Sventura Rombante Guardiano Attacco 13

Il colpo del guardiano rimbomba del fragore di un tuono, scaglia il suo bersaglio attraverso il campo di battaglia e poi evoca il fulmine contro gli altri avversari.

Incontro ♦ Fulmine, Arma, Primevo, Tuono
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Forza contro Tempa

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da tuono e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Il bersaglio è assordato e marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio. All'inizio del turno successivo del personaggio, ogni nemico marchiato da lui e che non gli sia adiacente subisce 5 danni da fulmine.
Cuore di Tempesta: I danni da fulmine sono pari a 3 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Forma della Collera Guardiano Attacco 15

del Vento Tempestoso

Il guardiano è circondato dal vento e dalla pioggia, che proteggono lui e gli alleati vicini e spingono i nemici per tutto il campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della collera del vento tempestoso fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +5 a Tempa e Riflessi. In aggiunta, gli alleati a lui adiacenti subiscono danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti e lo butta a terra prono.
Effetto: Il personaggio fa scorrere di 1 quadretto ogni nemico da lui marchiato.

CIRCOLO DELLO SCUDO D'ESTATE

I Circoli dello Scudo d'Estate pattugliano le foreste, i deserti e le montagne dove i paesi e i villaggi più remoti si ergono come baluardi contro le tenebre circostanti. Tramite l'opera instancabile dei membri di un circolo, l'elementale fuori controllo che potrebbe radere al suolo un insediamento o i predoni hobgoblin intenzionati a schiavizzare un remoto avamposto possono essere tenuti a bada.

Per gli affiliati a questi circoli, la diffusione della civiltà nella forma di insediamenti di frontiera fa parte dell'ordine naturale almeno quanto lo scorrere dei fiumi e la crescita delle foreste. Specialmente durante i lunghi anni successivi alla caduta di Nerath, per tenere a distanza l'oscurità che si diffonde tra i lontani avamposti della civiltà è necessario un coraggio eccezionale. I guardiani, i ranger, gli stregoni, i barbari e i druidi di un Circolo dello Scudo d'Estate sono all'altezza del compito.

I membri di questi circoli sfoggiano un disco giallo che rappresenta il sole collocato da qualche parte sullo scudo, sull'armatura o sul mantello. Di solito lavorano da soli o in piccoli gruppi, incontrandosi presso antichi monumenti al solstizio d'inverno per scambiarsi notizie e fare preparativi per l'anno successivo.

Forma della Montagna Stritolante

Guardiano Attacco 15

Il corpo del guardiano assume una forma di pietra grezza, indurendosi per ostacolare con la sua presenza massiccia il movimento degli avversari intorno a lui. Al momento giusto, il guardiano manifesta anche la capacità di trascinare magicamente i nemici al suo fianco.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della montagna stritolante fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +2 alla CA. In aggiunta, i nemici adiacenti a lui non possono scattare e i nemici devono spendere 1 quadretto extra di movimento per uscire dai quadretti a lui adiacenti.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

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

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio tira il bersaglio di 1 quadretto.

Forma della Sentinella di Sabbia

Guardiano Attacco 15

Un vortice di sabbia desertica rovente circonda il guardiano, potenziando la sua robustezza e quella degli alleati e consentendogli di roteare la sua arma per creare un'esplosione infuocata.

Giornaliero ♦ Fuoco, Metamorfosi, Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene 10 punti ferita temporanei e assume la forma guardiana della sentinella di sabbia fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +2 alla Tempra. Inoltre, quando colpisce qualsiasi nemico, un alleato entro 5 quadretti da lui ottiene 5 punti ferita temporanei.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fuoco.

Mancato: Danni dimezzati.

Forma della Tigre Cacciatrice

Guardiano Attacco 15

Il guardiano assume l'aspetto di una tigre, aumentando la propria velocità e agilità, specialmente quando i suoi alleati si trovano sotto attacco.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della tigre cacciatrice fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +2 a velocità e Riflessi. In aggiunta, quando qualsiasi nemico da lui marchiato effettua un tiro per colpire contro un alleato qualsiasi, il personaggio può scattare di 2 quadretti verso quel nemico come azione gratuita.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA. Il personaggio effettua due volte il tiro per colpire e usare il risultato preferito.

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Se entrambi i tiri per colpire hanno successo, l'attacco infligge 10 danni extra.

Mancato: Danni dimezzati.



Forma della Valanga Scatenata

Guardiano Attacco 15

Il guardiano acquisisce un robusto guscio di roccia e ghiaccio, e la sua presenza sul campo di battaglia rallenta gli avversari.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della valanga scatenata fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene resistenza 5 a tutti i danni. In aggiunta, ogni nemico che inizia il proprio turno entro 2 quadretti dal personaggio è rallentato fino all'inizio del suo turno successivo.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio. Il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Fortezza di Pietra Guardiano Utilità 16

La terra rimbomba sotto ai piedi di un alleato e una muraglia di pietra si innalza a proteggerlo.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché il bersaglio non si muove, il bersaglio ottiene copertura e nessun nemico può entrare in un quadretto a lui adiacente.

Nebbia Mascherante Guardiano Utilità 16

Il guardiano esala una nebbiolina appiccicosa che oscura i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore **Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni alleato entro la propagazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene occultamento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mantenere minore: L'effetto permane, ma termina su un bersaglio a scelta del personaggio.

Presenza Rafforzante Guardiano Utilità 16

Il guardiano invoca gli spiriti della terra, che infondono in lui e nei suoi alleati un nuovo flusso di vigore.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore **Emanazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene 15 punti ferita temporanei.

Protettore di Fuoco Solare Guardiano Utilità 16

I nemici che tentano di colpire l'alleato del guardiano restano accecati da una luce dorata.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando qualsiasi nemico da lui marchiato effettua un tiro per colpire contro il bersaglio, quel nemico resta accecato fino alla fine del turno durante il quale ha effettuato l'attacco.

ANTENATI DI GUERRA

Di questi tempi, coloro che seguono la via degli spiriti hanno pari probabilità di vivere nei paesi o nei villaggi insediati e civilizzati, che di vagare per il mondo in gruppi tribali che osservano le usanze antiche. Di tanto in tanto, gli spiriti ancestrali si arrabbiano coi loro discendenti, credendo che questa esistenza sedentaria li abbia resi molli e deboli. Nella loro collera, essi ritirano il loro appoggio e potere e spronano chi entra in comunione con loro e dimostra di essere degno di ricevere il sostegno degli antenati. In altre parole, spingono i loro discendenti a dedicarsi alla guerra in cerca di gloria.

Sebbene avvenga di rado, non è inaudito che un giovane uomo o donna, una volta manifestata un'affinità per gli spiriti primevi, diventi violento all'improvviso per aver ceduto all'influsso di un antenato bellicoso. Alcuni di questi individui diventano criminali, si mettono in cerca dei discendenti degli antichi nemici della tribù e li uccidono brutalmente in combattimenti tutt'altro che equi. Altri diventano avventurieri (spesso guardiani o barbari), e tentano di soddisfare i loro battaglieri antenati e di conquistarsi la gloria sterminando i mostri che minacciano le loro dimore civilizzate.

Rifiuto del Guardiano Guardiano Utilità 16

L'energia spirituale brandita dal guardiano respinge un avversario che tenta di sfruttare un vantaggio contro un alleato.

Incontro ♦ Primevo

Reazione immediata **Emanazione ravvicinata 5**

Attivazione: Un nemico marchiato dal personaggio termina il suo movimento entro 5 quadretti da lui e attacca ai fianchi il suo alleato

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

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

SUPPLICHE A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Assalto Ventoso Guardiano Attacco 17

Il vento scaraventa a terra il nemico e poi ne sospinge altri verso il guardiano.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio. Poi tira di 2 quadretti ogni nemico entro 5 quadretti e che sia marchiato da lui.

Cuore di Tempesta: Ogni nemico entro 5 quadretti dal personaggio e che sia marchiato da lui concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Esca del Guardiano Guardiano Attacco 17

Un'esplosione di fuoco primevo circonda gli avversari e li attira più vicini per sferrare un attacco rovente.

Incontro ♦ Arma, Fuoco, Primevo

Azione standard **Emanazione ravvicinata 4**

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

Effetto: Il personaggio tira ogni bersaglio di 3 quadretti in un quadretto a lui adiacente, poi effettua il seguente attacco.

Bersaglio: Ogni nemico adiacente al personaggio

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fuoco e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Fiamme della Vita Guardiano Attacco 17

Brandendo un'arma avvolta da fiamme primeve, il guardiano sferra un attacco che incanala energia curativa verso un alleato.

Incontro ♦ Arma, Fuoco, Guarigione, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fuoco e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio recupera 5 punti ferita.

Spirito di Vita: Il modificatore di Saggezza del personaggio si somma ai punti ferita recuperati dall'alleato.

Salto del Cacciatore Implacabile Guardiano Attacco 17

Quando il nemico si avvicina troppo a un suo alleato, il guardiano attraversa il campo di battaglia in un batter d'occhio e sferra un attacco brutale.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Reazione immediata **Mischia 1**

Attivazione: Un nemico marchiato dal personaggio entra in un quadretto adiacente a un alleato entro 5 quadretti dal personaggio

Effetto: Il personaggio scatta in un quadretto adiacente al nemico che attiva il potere, poi effettua il seguente attacco.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Forza contro CA

Sangue Selvaggio: Il personaggio ottiene un bonus al tiro per colpire pari al suo modificatore di Saggezza.

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto in un altro quadretto adiacente a se stesso.

Vantaggio del Terreno Instabile

Guardiano Attacco 17

L'attacco del guardiano fa innalzare il terreno, che trattiene saldamente il bersaglio.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Forza della Terra: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Colpo Scintillante

Guardiano Attacco 19

Una pioggia di scariche elettriche si sprigiona dall'arma del guardiano quando colpisce, circondando il bersaglio e dirigendosi sugli avversari vicini.

Giornaliero ♦ Arma, Fulmine, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni da fulmine.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che entri in un quadretto entro 2 quadretti dal bersaglio subisce 10 danni da fulmine. Se nessun nemico entra in un quadretto entro 2 quadretti dal bersaglio, questo subisce 10 danni da fulmine all'inizio del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati.

Roveto Strisciante

Guardiano Attacco 19

Dei cespugli di rovi scaturiscono dal terreno, sferzano i nemici e intralciano gli attacchi diretti al guardiano e ai suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo, Zona

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Forza contro Riflessi

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

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

Effetto: La propagazione crea una zona di rovi che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Finché restano nella zona, il personaggio e i suoi alleati ottengono copertura. Quando qualsiasi nemico entra nella zona o vi inizia il proprio turno, subisce 5 danni. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 3 quadretti.

Mantenere minore: La zona permane.

Schianto del Guardiano

Guardiano Attacco 19

Un colpo furioso abbatte al suolo il bersaglio.

Giornaliero ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati.

Speciale: Quando il potere furia del guardiano viene attivato, il personaggio può utilizzare questo potere al suo posto come interruzione immediata.

Ululato di Collera

Guardiano Attacco 19

Dopo un colpo devastante, il guardiano lancia un urlo che raggela i nemici per il terrore.

Giornaliero ♦ Arma, Paura, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio e ogni nemico entro 5 quadretti dal personaggio sono immobilizzati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio e ogni nemico entro 5 quadretti dal personaggio sono immobilizzati fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Disperdere le Ceneri

Guardiano Utilità 22

Il personaggio muove i suoi alleati sul campo di battaglia, poi fa calare una cortina cinerea.

Incontro ♦ Primevo, Zona

Azione minore Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio fa scorrere ogni bersaglio di 2 quadretti. L'emanazione crea una zona di ceneri volteggianti che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Le creature ottengono occultamento finché restano nella zona.

Forza dalla Morte

Guardiano Utilità 22

Il guardiano ottiene rinnovato vigore quando un nemico si accascia.

Incontro ♦ Guarigione, Primevo

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico che non sia un gregario e che si trovi entro 10 quadretti dal personaggio scende a 0 punti ferita

Effetto: Il personaggio recupera un ammontare di punti ferita 10 pari a + il suo modificatore di Costituzione.

Vento Debilitante

Guardiano Utilità 22

Un logorante foschia di energia primeva investe gli avversari che attaccano un alleato.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Quando qualsiasi nemico marchiato dal personaggio colpisce o manca il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio, quel nemico subisce 10 danni e riceve vulnerabilità 10 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo.

Vitalità Incanalata

Guardiano Utilità 22

Il guardiano si circonda di un alone di energia spirituale che gli conferisce maggior vigore amplificato e gli consente di incanalare la sua furia primeva negli attacchi.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al suo valore di impulso curativo. In aggiunta, una volta per round quando un suo attacco con un'arma colpisce, infligge 2[A] danni extra. Questo effetto termina quando al personaggio non restano più punti ferita temporanei.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Morsa Nevosa

Guardiano Attacco 23

Quando il guardiano colpisce, neve e ghiaccio trattengono saldamente il bersaglio e soffiano intorno agli avversari per ostacolarne il movimento.

Incontro ♦ Arma, Freddo, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da freddo e il bersaglio è immobilizzato fino all'inizio del turno successivo del personaggio. Ogni nemico marchiato dal personaggio è rallentato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Cuore di Tempesta: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, quando qualsiasi nemico da lui marchiato si muove durante il suo turno, quel nemico subisce danni da freddo pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Portata Celeste

Guardiano Attacco 23

Gli spiriti dell'aria assistono l'attacco del guardiano, permettendo alla sua arma di colpire bersagli normalmente oltre la sua portata.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia portata + 2

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Forza contro CA

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

Sangue Selvaggio: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti. Se il bersaglio termina questo movimento adiacente al personaggio, subisce danni pari al modificatore di Saggezza di quest'ultimo.

Rampicanti della Foresta

Guardiano Attacco 23

Oscura

Alcuni rampicanti ombrosi avvolgono il bersaglio, trattenendolo saldamente mentre frustano gli avversari vicini con le loro spine velenose.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Veleno

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio è trattenuto fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 5 danni da veleno ed è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Forza della Terra: Ogni nemico adiacente al bersaglio subisce danni da veleno extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Rimprovero Primevo

Guardiano Attacco 23

La forza residua dell'attacco del guardiano getta a terra il bersaglio, se questi non mantiene le distanze dal guardiano e dai suoi alleati.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, se il bersaglio entra in un quadretto adiacente al personaggio o a uno qualsiasi dei suoi alleati, cade a terra prono.

Spirito di Vita: Ogni alleato entro 3 quadretti dal personaggio può effettuare un tiro salvezza.

Venti del Deserto

Guardiano Attacco 23

Con una spazzata della sua arma, il guardiano evoca un vento fiammeggiante che annebbia la vista dei nemici e brucia tutti coloro che tentano di sfuggirgli.

Incontro ♦ Arma, Fuoco, Primevo, Zona

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fuoco. La propagazione crea una zona di foschia fiammeggiante che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona blocca la linea di visuale dei nemici e qualsiasi nemico interamente situato all'interno della zona è accecato. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro la zona subisce 2d10 danni da fuoco quando la lascia.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO

Forma dell'Antenato Mutevole

Guardiano Attacco 25

La forma del guardiano diviene indistinta quando assume i tratti della Bestia Primeva, colei da cui discendono tutte le altre bestie. Al momento desiderato, il guardiano sferra un feroce attacco che prosciuga le forze dell'avversario.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana dell'antenato mutevole fino alla fine dell'incontro. All'inizio di ogni suo turno, finché mantiene questa forma, può scegliere uno dei seguenti benefici: un bonus di +2 a Tempra, Riflessi e Volontà; un bonus di +2 alla CA; un bonus di +2 ai tiri per colpire; un bonus di +4 ai tiri salvezza. Il beneficio che ha scelto permane fino alla fine del suo turno successivo.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati.

Forma della Benevolenza della Terra

Guardiano Attacco 25

La carne del guardiano si scurisce, acquistando la resilienza e la fertilità della terra e concedendogli un certo grado di controllo quando è costretto a muoversi.

Giornaliero ♦ Guarigione, Metamorfosi, Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della benevolenza della terra fino alla fine dell'incontro.

Quando è in questa forma, ottiene rigenerazione 5 e può scattare di 1 quadretto come azione minore. In aggiunta, ogni volta che viene tirato, spinto o fatto scorrere può ridurre di 1 quadretto la distanza del movimento forzato.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti e lo marchia fino alla fine del suo turno successivo.

Effetto: Il personaggio fa scorrere di 5 quadretti un alleato entro 5 quadretti da lui. Quell'alleato può spendere un impulso curativo.

Forma del Cacciatore Notturmo

Guardiano Attacco 25

Gli occhi del guardiano diventano più grandi, permettendogli di vedere anche nell'oscurità totale; inoltre, il guardiano ottiene anche la capacità di volare e il formidabile attacco del gufo cacciatore.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del cacciatore notturno fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene scurovisione e una velocità di volo pari alla sua velocità sul terreno. Inoltre ottiene un bonus di +2 al primo tiro per colpire che effettua in ogni round.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Forma del Forgiatore del Mondo

Guardiano Attacco 25

Un velo di roccia fusa circonda il guardiano, proteggendo lui e i suoi alleati e bruciando nel contempo tutti coloro che lo attaccano.

Giornaliero ♦ Fuoco, Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del forgiatore del mondo fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +2 alla CA. In aggiunta, ogni alleato ottiene un bonus di +2 alla CA finché resta entro 5 quadretti da lui. Qualsiasi nemico che colpisca il personaggio con un attacco in mischia subisce 5 danni da fuoco e qualsiasi nemico che colpisca con un attacco in mischia un alleato entro 5 quadretti dal personaggio subisce 10 danni da fuoco.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 20 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Forma del Ragno Intralciante

Guardiano Attacco 25

Il guardiano acquisisce la capacità di arrampicarsi del ragno e il suo corpo si ricopre di ragnatele che si staccano e vanno a intralciare i nemici.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo
Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del ragno intralciante fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene una velocità di scalata pari alla sua velocità sul terreno e un bonus di +2 a Tempra. In aggiunta, ogni quadretto entro 3 quadretti da lui è considerato terreno difficile per i nemici.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Una creatura entro la propagazione

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

SUPPLICHE A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Assalto Sacrificale

Guardiano Attacco 27

Il devastante attacco del guardiano lo ammantava di energia primeva e i successivi colpi che gli piovono addosso conferiscono vitalità ai suoi alleati.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando qualsiasi nemico lo colpisce, un alleato entro 3 quadretti ottiene 20 punti ferita temporanei e un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Spirito di Vita: Il personaggio somma il suo modificatore di Saggezza ai punti ferita temporanei che concede.

Dono Rafforzante

Guardiano Attacco 27

L'attacco del guardiano scaraventa il bersaglio attraverso il campo di battaglia e lo butta contro gli altri avversari.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio marcia il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo. Poi lo spinge di 3 quadretti e fa scorrere di 1 quadretto ogni nemico adiacente a esso.

Esplosione Fulminante

Guardiano Attacco 27

L'arma del guardiano incanala una scarica di fulmini che rimbalzano dal bersaglio fino agli altri nemici.

Incontro ♦ Arma, Fulmine, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni da fulmine. Il personaggio sceglie tre nemici che si trovino entro 10 quadretti dal bersaglio e che siano stati marchiati da lui. Poi fa scorrere di 3 quadretti ognuno di quei nemici e li marcia fino alla fine del suo turno successivo. Inoltre essi subiscono danni da fulmine pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Cuore di Tempesta: I danni da fulmine subiti da ciascuno dei tre nemici aumentano di 3.

Martello Glaciale

Guardiano Attacco 27

Il glaciale attacco del guardiano congela il bersaglio e i suoi compagni più vicini.

Incontro ♦ Arma, Freddo, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da freddo. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio e ogni nemico ad esso adiacente sono trattenuti.

Forza della Terra: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio e ogni nemico ad esso adiacente ricevono un valore di vulnerabilità a tutti i danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Sangue dei Nemici della Natura

Guardiano Attacco 27

Quando il guardiano colpisce, una foschia rosso sangue si sprigiona dalla sua arma, attirando l'attenzione degli avversari quando sguscia oltre di essi.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio marca il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Effetto: Il personaggio scatta di 3 quadretti e poi marca ogni nemico a lui adiacente fino alla fine del suo turno successivo.

Sangue Selvaggio: La distanza dello scatto è pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Terra Famelica

Guardiano Attacco 27

La terra intorno al bersaglio comincia a tremare, schiantando i nemici che si avvicinano troppo.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Zona

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e i quadretti adiacenti al bersaglio diventano una zona di terreno mutevole fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi nemico che entri nella zona subisce 2d10 danni ed è immobilizzato finché la zona non termina.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO

Forma della Crescita Verdeggiante

Guardiano Attacco 29

Una vegetazione rigogliosa ricopre il guardiano e trasuda un potere che dona la vita.

Giornaliero ♦ Guarigione, Metamorfosi, Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della crescita verdeggiante fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +2 a Tempra. In aggiunta, all'inizio di ogni suo turno, ogni alleato entro 5 quadretti da lui recupera un numero di punti ferita pari al modificatore di Costituzione del personaggio. Se il personaggio è in questa forma la prima volta che scende a 0 punti ferita o meno durante l'incontro, se muore ritorna in vita all'inizio del suo turno successivo e recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio o un alleato entro 10 quadretti può spendere un impulso curativo.

Forma della Fenice Imperiosa

Attacco 29

Il corpo del guardiano è pervaso dal fulgore protettivo della fenice, che gli consente di sfuggire agli attacchi di un nemico in una corroborante esplosione di fuoco primevo.

Giornaliero ♦ Fuoco, Metamorfosi, Primevo, Radioso, Teletrasporto

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della fenice imperiosa fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene una velocità di volo pari alla sua velocità sul terreno e può fluttuare. In aggiunta, ottiene resistenza 15 al fuoco e resistenza 15 al radioso.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 3

Attivazione: Un attacco nemico infligge danni al personaggio

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si teletrasporta della propria velocità.

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione e ogni nemico marchiato dal personaggio

Attacco: Forza + 6 contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fuoco e radiosi e 15 danni da fuoco e radiosi continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il valore attuale di punti ferita del personaggio diventa il suo valore di sanguinante e il personaggio rimuove da se stesso tutti gli effetti che possono essere terminati da un tiro salvezza.

CIRCOLO DEI NUOVI CONGIUNTI

I circoli di guardia sono generalmente delle organizzazioni a vita breve, e ben pochi tra i loro affiliati si aspettano che durino per sempre. Eppure, i Circoli di Interdizione dei Nuovi Congiunti sono se possibile perfino più effimeri degli altri.

Per una sola stagione, i membri di un Circolo dei Nuovi Congiunti adottano un insediamento o una tribù come se i suoi componenti fossero loro parenti di sangue. Un Circolo dei Nuovi Congiunti si dedica alla ricerca e alla distruzione di qualunque minaccia che possa incombere sulla sua comunità temporanea, sebbene le capacità degli affiliati di estirpare i cattivi captribù, superare tabù o cambiare i punti di vista delle persone siano necessariamente limitate.

I Circoli di Interdizione dei Nuovi Congiunti si affidano all'aiuto e all'esempio di uno spirito anziano chiamato la Cugina di Sangue (pagina 123), un'entità intenzionata a fare in modo che i seguaci della via degli spiriti mettano da parte i loro conflitti e operino insieme per il bene di tutti. Pur potendo contare sul sostegno di questa potenza, tuttavia, i membri di un Circolo dei Nuovi Congiunti devono mantenere un delicato equilibrio in tutto ciò che fanno. I rapporti tra i popoli più diversi sono spesso complicati da vecchi rancori, disaccordi di minore entità, barriere di comunicazione e ostacoli di altro tipo, e quegli affiliati al circolo che tentano di instaurare la pace tra i gruppi in faida a volte si lasciano dietro dei conflitti ancora più sanguinari quando alla fine passano oltre.

Forma del Temporale

Attacco 29

Il tuono romba intorno al guardiano quando gli spiriti di tempesta lo trasportano attraverso il campo di battaglia. Al momento giusto, il guardiano scatena un attacco fragoroso, che i suoi nemici non possono ignorare.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo, Teletrasporto, Tuono
Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del temporale fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene resistenza 20 al fulmine e resistenza 20 al tuono, e può teletrasportarsi della sua velocità come azione di movimento. In aggiunta, ogni volta che si teletrasporta usando questo potere, ogni nemico adiacente al suo spazio di destinazione subisce 10 danni da tuono.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni da tuono e il personaggio spinge il bersaglio di 5 quadretti. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è stordito e sia il bersaglio che ogni nemico ad esso adiacente sono marchiati.



Forma della Terra Ribelle

Attacco 29

Un guscio di pietra e muschio protegge il guardiano dalle ferite e gli consente di muoversi liberamente su qualsiasi terreno, mentre gli spiriti della terra afferrano gli avversari che ha scelto.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della terra ribelle fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +2 alla Tempra e ignora il terreno difficile. Ogni nemico da lui marchiato è rallentato e subisce una penalità di -4 alla CA finché il marchio non termina.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio butta a terra prono il bersaglio, che non può rialzarsi (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Forma del Tristo Mietitore

Attacco 29

Il guardiano assume l'aspetto velato del mietitore di vite, potenziando i suoi attacchi contro le creature gravemente ferite e riuscendo a colpire nuovamente quando i suoi nemici cadono.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del tristo mietitore fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro le creature sanguinanti. In aggiunta, quando qualsiasi nemico che non sia un gregario e che si trovi entro 5 quadretti da lui scende a 0 punti ferita, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura sanguinante

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni e il bersaglio riceve vulnerabilità 10 a tutti i danni (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni (tiro salvezza termina).

CAMPIONE TRIBALE

"Vuoi loro? Prima dovrai superare me."

Prerequisiti: Guardiano

Per tutta la vita, questo guardiano ha saputo di essere destinato alla grandezza, come gli spiriti ancestrali dei grandi combattenti della sua tribù. Deve la sua prestanza in battaglia agli eroi il cui sangue scorre nelle sue vene. Quando recupera le forze durante uno scontro, questi spiriti guardiani diventano visibili per un istante, difendendolo dai nemici in modo che possa continuare a combattere.

Gli spiriti ancestrali che proteggono un campione tribale possono rappresentare qualsiasi classe eroica tradizionale del suo popolo. I suoi attacchi sono amplificati dalla forza del barbaro e le sue tattiche guidate dalla saggezza dello sciamano. Tuttavia, nella sua determinazione a difendere i propri alleati e il mondo che lo circonda, un campione tribale è e rimane un guardiano.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CAMPIONE TRIBALE

Campioni Alleati (11° livello): Quando un campione tribale usa recuperare energie come azione standard, ogni nemico da lui marchiato subisce danni psichici pari a metà del suo livello + il suo modificatore di Forza.

Quando usa recuperare energie come azione minore, un nemico da lui marchiato subisce danni psichici pari al suo modificatore di Forza.

Azione del Campione Tribale (11° livello): Quando un campione tribale spende un punto azione

per compiere un'azione extra, può scegliere una forma guardiana conferitagli da uno qualsiasi dei suoi poteri giornalieri. Fino alla fine del suo turno successivo, può assumere quella forma e ottenerne tutti gli effetti, ma non può utilizzare l'attacco di quella forma. Questo impiego della forma non spende l'uso del potere che la concede e il campione può anche assumere la forma con ferita da un potere che ha già utilizzato per quel giorno.

Difensore Feroce (16° livello): Quando un alleato adiacente a un campione tribale è reso sanguinante per la prima volta in un incontro, il campione ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

SUPPLICHE DEL CAMPIONE TRIBALE

Abattere i Potenti Campione Tribale Attacco 11

Quando il campione affronta un avversario più potente di lui, la furia dei suoi attacchi può solo aumentare.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA. Se il totale attuale dei punti ferita del bersaglio è più alto di quello del personaggio, quest'ultimo mette a segno un colpo critico con un risultato di 19-20.

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se questi danni rendono il totale dei punti ferita del bersaglio inferiore a quello del personaggio, il bersaglio viene anche buttato a terra prono.

Potere Puro Campione tribale Utilità 12

Il campione tribale attinge al potere degli eroi che lo proteggono, aumentando la potenza dei suoi attacchi di forma guardiana.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore **Personale**

Attivazione: Il personaggio colpisce mediante un attacco con un'arma concesso dalla sua forma guardiana

Effetto: L'attacco infligge 2[A] danni extra.

Forma del Campione Tribale Campione tribale Attacco 20

Le ombre di innumerevoli antenati scorrono attraverso il campione mentre combatte, difendendolo dalle ferite e indebolendo i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del campione tribale fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di potere +1 a tutte le difese. In aggiunta, ogni nemico da lui marchiato subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire (invece di -2) relativa a tutti gli attacchi che non includono il personaggio tra i bersagli.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni nemico da lui marchiato subisce una penalità di -8 ai tiri per colpire (invece di -4) relativa tutti gli attacchi che non includono il personaggio tra i bersagli.



FIGLIO DEL VENTO DEL NORD

"La mia arma colpisce col morso feroce del vento del nord. Tu non sei abbastanza forte per contrastarla."

Prerequisiti: Guardiano



Il personaggio fa parte di una tradizione che considera il vento del nord il suo genitore spirituale e venera gli spiriti che per primi soffiaron la vita nel mondo. I membri della sua tradizione sono diffusi dovunque soffi il vento del nord.

Un figlio del vento del nord è una colonna di forza all'interno del gruppo e il suo coraggio è impetuoso come una burrasca. Quando combatte, può invocare la ferocia delle tempeste di vento affinché infondano vigore ai suoi attacchi. Quando la sua collera si infiamma, l'aria si agita intorno a lui, così come anche il vento più forte si placa in risposta alla sua calma.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL FIGLIO DEL VENTO DEL NORD

Azione del Vento del Nord (11° livello): Quando un figlio del vento del nord spende un punto azione per compiere un'azione extra, ottiene anche un beneficio fino alla fine del suo turno successivo: quando colpisce qualsiasi nemico, può scegliere se infliggergli 5 danni extra o buttarlo a terra prono.

Turbine del Vento del Nord (11° livello): Quando un figlio del vento del nord riduce qualsiasi

nemico a 0 punti ferita, fa scorrere di 1 quadretto ogni nemico da lui marchiato come azione gratuita.

Critico Sbalorditivo (16° livello): Quando un figlio del vento del nord ottiene un colpo critico con un attacco in mischia, ogni nemico da lui marchiato viene buttato a terra prono.

SUPPLICHE DEL FIGLIO DEL VENTO DEL NORD

Richiamo del Vento

Figlio del Vento del Nord Attacco 11

Un vento impetuoso aumenta la forza degli attacchi del figlio del vento, spingendo indietro un nemico e suscitando la collera di quel nemico e dei suoi compagni.

Incontro ♦ **Arma, Primevo**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti. Il bersaglio e ogni nemico ad esso adiacente sono poi marchiati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Abbraccio del Vento del Nord

Figlio del Vento del Nord Utilità 12

Il figlio del vento evoca una forte corrente primeva che protegge lui o un alleato.

Giornaliero ♦ **Evocazione, Primevo**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**

Effetto: Il personaggio evoca un vortice protettivo in 1 quadretto entro l'emanazione. Il vortice permane fino alla fine del suo turno successivo. Quando si trova entro il quadretto del vortice, il personaggio o un alleato ottiene resistenza 10 a tutti i danni e un bonus di potere +2 a tutte le difese.

Mantenere minore: Il vortice permane e il personaggio può muoverlo della sua velocità.

Forma del Vortice di Vento del Nord

Figlio del vento del nord Attacco 20

Il corpo del guardiano assume la forma del vento che ulula intorno a lui, proteggendolo e avversando i suoi nemici.

Giornaliero ♦ **Metamorfosi, Primevo, Teletrasporto**

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del vortice di vento del nord fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene resistenza 10 a tutti i danni. In aggiunta, quando tira, spinge o fa scorrere un nemico, può aumentare di 1 quadretto la distanza del movimento forzato. Quando utilizza il suo privilegio di classe Collera della Natura, può marchiare ogni nemico entro 2 quadretti da lui invece che ogni nemico adiacente.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni nemico marchiato dal personaggio entro l'emanazione

Attacco: Forza contro Tempra

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio fa scorrere ogni bersaglio di 1 quadretto e poi si teletrasporta in un quadretto adiacente a uno di essi.

GUARDIANO SMERALDINO

"Finché avrò fiato, nessuna macchia rimarrà a lungo su questo mondo."

Prerequisiti: Guardiano

Un guardiano smeraldino è un valoroso protettore della natura che vaga per il mondo in cerca di forme di corruzione da estirpare. Assieme ai suoi colleghi guardiani si oppone strenuamente a coloro che piegano la magia a scopi sinistri e gran parte dei suoi sforzi sono diretti al contenimento di queste minacce. Tenta sempre di ripristinare l'equilibrio essenziale per la prosperità di ogni cosa vivente.

Un guardiano smeraldino è pervaso dal potere primevo della vita. Dovunque vada, le malattie delle piante svaniscono, i fiori sbocciano e il potere della natura si rafforza. Il guardiano può concedere questa presenza guaritrice anche ai propri alleati, aiutandoli a sopportare gli attacchi dei nemici.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL GUARDIANO SMERALDINO

Azione Diversiva (11° livello): Quando un guardiano smeraldino spende un punto azione per compiere un'azione extra, un alleato a lui adiacente può muoversi della propria velocità come azione gratuita prima o dopo l'azione.

Benedizione Primeva (11° livello): Quando un guardiano smeraldino supera un tiro salvezza all'inizio del suo turno, un alleato a lui adiacente può effettuare un tiro salvezza con un bonus di +2.

Furia Smeraldina (16° livello): Quando un guardiano smeraldino colpisce un nemico col suo potere furia del guardiano, spinge quel nemico di 3 quadretti e poi un alleato adiacente a quel nemico ottiene 10 punti ferita temporanei.

SUPPLICHE DEL GUARDIANO SMERALDINO

Rovina del Saccheggiatore

Guardiano Smeraldino Attacco 11

Se un bersaglio riesce a sfuggire al primo attacco del guardiano smeraldino, viene tirato indietro per subirne un secondo.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Teletrasporto

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio non è adiacente al personaggio all'inizio del suo turno successivo, il personaggio lo teletrasporta in un quadretto adiacente a sé ed effettua un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita.

Preservazione Selvaggia

Guardiano Smeraldino Utilità 12

Al comando del guardiano smeraldino, gli spiriti della natura distruggono la magia residua.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**

Effetto: Tutte le evocazioni e le zone entro l'emanazione vengono distrutte. Inoltre, i danni necrotici continuati terminano su tutte le creature presenti entro l'emanazione.

Forma del Latore Guardiano Smeraldino Attacco 20 di Vita

Il guardiano smeraldino sembra diventare più grande quando assume la forma del leggendario latore di vita, conferendo nuova vitalità ai suoi alleati.

Giornaliero ♦ Guarigione, Metamorfosi, Primevo

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del latore di vita fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, la sua taglia è Grande. Ottiene inoltre resistenza 20 al necrotico e qualsiasi alleato che inizi il proprio turno entro 3 quadretti da lui recupera 5 punti ferita.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia portata + 1**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio. Il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Ogni tiro salvezza fallito: Un alleato entro 3 quadretti dal bersaglio può spendere un impulso curativo.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Ogni tiro salvezza fallito: Un alleato entro 3 quadretti dal bersaglio può spendere un impulso curativo.



PRIMO CACCIATORE

"Corri finché vuoi, tanto non puoi nasconderti."

Prerequisiti: Guardiano

Il legame tra il cacciatore e la preda è vecchio quanto la vita stessa. Questo rapporto è una seconda natura per il personaggio, uno stile di vita che lo aiuta a collaborare con gli altri cacciatori, usando tutte le sue abilità in armonia per abbattere anche la preda più letale. Imparando e mettendo in pratica i segreti del primo cacciatore, il guardiano ha affinato i suoi poteri al massimo dell'efficienza usando la lancia e le altre armi da lancio. Che combatta dalla prima linea o che colpisca dal fianco, i suoi alleati possono sempre fare affidamento su di lui.

Se alla fine il primo cacciatore diventa egli stesso una preda, chi gli dà la caccia deve stare in guardia: al suo fianco camminano gli spiriti dei cacciatori ancestrali, e chiunque osi metterlo alle strette sentirà il morso crudele della sua arma.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL PRIMO CACCIATORE

Azione del Primo Cacciatore (11° livello):

Quando un primo cacciatore spende un punto azione per compiere un'azione extra, uno dei suoi alleati ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio dell'attacco fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Maestro del Lancio (11° livello): Un primo cacciatore può utilizzare qualsiasi arma a una mano semplice o militare come arma da lancio con una

gittata normale di 5 e una gittata lunga di 10. Quando scaglia una di queste armi come attacco basilare a distanza, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione. Inoltre, se il bersaglio è adiacente a uno dei suoi alleati, il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire.

Cacciatori Riuniti (16° livello): La prima volta in cui colpisce un nemico in ogni round, il primo cacciatore può scegliere un alleato. Il prossimo attacco a distanza effettuato dall'alleato contro quel nemico ottiene un bonus al tiro dei danni pari al modificatore di Costituzione di quest'ultimo, purché lo sferri prima della fine del turno successivo del cacciatore.

SUPPLICHE DEL PRIMO CACCIATORE

Lancia del Primo Cacciatore

Primo Cacciatore Attacco 11

Il cacciatore scaglia la sua arma contro l'avversario, colpendolo così duramente da distrarlo quando un alleato lo attacca.

Incontro ♦ Arma, Primevo

Azione standard **Arma a distanza**

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

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e un alleato ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Preda Marchiata

Primo Cacciatore Utilità 12

Quando un nemico tenta di sgattaiolare via, il cacciatore e un compagno accorciano le distanze per ucciderlo.

Incontro ♦ Primevo

Reazione immediata **Personale**

Attivazione: Un nemico marchiato dal personaggio termina il suo turno più lontano da lui rispetto al punto di partenza

Effetto: Il personaggio e un alleato possono scattare di metà della velocità del personaggio come azione gratuita, purché scattino verso quadretti più vicini al nemico che attiva il potere.

Forma del Primo Cacciatore

Primo Cacciatore Attacco 20

Il guardiano assume le sembianze di un antico predatore, poi si accanisce sugli avversari e rende uno di essi vulnerabile agli attacchi degli alleati.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Primevo

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del primo cacciatore fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di potere +2 ai tiri salvezza. In aggiunta, ogni nemico da lui marchiato è rallentato finché il marchio non termina.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia o a distanza**

Requisito: Se effettua un attacco a distanza, il personaggio deve impugnare un'arma da lancio.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli alleati ottengono vantaggio in combattimento contro il bersaglio e applicano al tiro dei danni contro il bersaglio un bonus pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati.



SENTINELLA GLACIALE

"Arrenditi, o sentirai la collera della stagione della morte!"

Prerequisiti: Guardiano

Quando arriva l'inverno la natura si addormenta e riposa finché il tepore della primavera non riscalda di nuovo la terra. Anche se sulle foreste cala il silenzio e poche creature si muovono, il dovere di un guardiano non si interrompe quando la terra è nel suo periodo più vulnerabile.

Una sentinella glaciale imbriglia la potenza dell'inverno a difesa del mondo. Forse è attratta da questo cammino a causa di una naturale affinità per le distese innevate o di un legame spirituale alla stagione dell'oscurità, ma in ogni caso, quando il guardiano si incammina sul sentiero della sentinella glaciale, il suo corpo inizia a cambiare. La sua carne diventa più fredda al tatto. I suoi occhi diventano di colore blu scuro, che passa al bianco del ghiaccio quando si arrabbia, e le sue labbra ed estremità assumono una tonalità vagamente azzurrina. Quando utilizza le sue suppliche da guardiano, intorno a lui volteggi la neve, e strisce di brina appaiono e scompaiono rapidamente sulla sua pelle.

PRIVILEGI LEGGENDARI

DELLA SENTINELLA GLACIALE

Azione dell'Ondata di Freddo (11° livello):

Quando una sentinella glaciale spende un punto azione per effettuare un attacco, ogni nemico a lei adiacente o da lei marchiato subisce danni da freddo pari a metà del suo livello. Inoltre, la sentinella ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire dei poteri da freddo fino alla fine del suo turno successivo.

Abbraccio Ghiacciato (11° livello): Una sentinella glaciale ottiene un valore di resistenza al freddo pari a 5 + metà del suo livello.

Venti Invernali (16° livello): Quando colpisce un nemico con un potere primevo da freddo, una sentinella glaciale fa scorrere quel nemico di 2 quadretti dopo avere risolto l'attacco.

SUPPLICHE DELLA SENTINELLA GLACIALE

Catene di Brina

Sentinella Glaciale Attacco 11

L'arma della sentinella colpisce con un freddo intenso che congela sul posto il bersaglio.

Incontro ♦ Arma, Freddo, Primevo

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da freddo e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Nel suo turno successivo, se il personaggio colpisce il bersaglio con un potere primevo da freddo, il bersaglio resta immobilizzato fino alla fine del suo turno successivo.



Armatura Glaciale

Sentinella Glaciale Utilità 12

Un guscio di ghiaccio si diffonde su un alleato, offrendogli protezione e congelando quel nemico che osa colpirlo.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore

Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio viene colpito da un attacco in mischia prima del termine del bonus, l'attaccante è immobilizzato fino alla fine del suo turno successivo e il bonus termina.

Forma della

Sentinella Glaciale Attacco 20

Sentinella Glaciale

Un involucrio protettivo di ghiaccio ricopre la sentinella e si espande per intralciare i movimenti degli avversari, rivestendo poi la sua arma per accecare un nemico quando colpisce.

Giornaliero ♦ Freddo, Metamorfosi, Primevo

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana della sentinella glaciale fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene un bonus di +2 a CA e Tempra. In aggiunta, i nemici non possono caricare o correre se iniziano quel movimento entro 2 quadretti da lui e ogni quadretto entro 2 quadretti da lui, dovunque si muova, è considerato terreno difficile per i nemici.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco con un'arma mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni da freddo e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

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

SERPENTE RADIOSO

"Lo spirito del couatl è quello che arde più fulgido."

Prerequisiti: Guardiano

Questo guardiano ha rivolto gli occhi e il cuore alle stelle e agli spiriti dei lucenti serpenti alati che aiutarono a domare i primordiali. Ha scelto il couatl come alleato spirituale, abbracciando il leggendario potere di quelle creature con tale intensità da potere assumere la forma di una di esse. Emula il suo alleato lucente innalzandosi sopra il campo di battaglia in un tripudio di potere oppure passando attraverso i nemici come uno spirito radioso.

Come i couatl, un serpente radioso comprende la necessità del sacrificio. Le spire del suo potere possono intrappolare i nemici che altrimenti farebbero del male ai suoi alleati, ma deve essere disposto ad attirare su stesso il male diretto a loro. Se la sua sopravvivenza viene messa in pericolo mentre protegge gli amici, così sia.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL SERPENTE RADIOSO

Fulgore Radioso (11° livello): Un serpente radioso ottiene resistenza al radioso pari a metà del suo livello e un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti che lo immobilizzano o lo trattengono. Inoltre, ogni volta che subisce danni radiosi, i suoi attacchi infliggono danni radiosi extra pari a metà del suo livello fino alla fine del suo turno successivo.



Azione del Serpente Radioso (11° livello):

Quando un serpente radioso spende un punto azione per compiere un'azione extra mentre è in forma guardiana, diventa evanescente e intangibile e ottiene una velocità di volo pari alla sua velocità sul terreno fino alla fine del suo turno successivo.

Manto del Sacrificio (16° livello): Quando un serpente radioso mette a segno un colpo critico contro un nemico, quel nemico non può attaccare nessun bersaglio eccetto il serpente radioso fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

SUPPLICHE DEL SERPENTE RADIOSO

Spire Radiose

Serpente Radioso Attacco 11

Una serie di spire di luce avviluppa il bersaglio e lo brucia con l'energia radiosa se si muove.

Incontro ♦ **Arma, Primevo, Radioso**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e il personaggio marca il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo. Se il bersaglio si muove prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce 2d8 danni radiosi.

Passaggio Splendente

Serpente Radioso Utilità 12

Ogni alleato accanto a cui passa il serpente radioso viene ammantato da un alone splendente, che consente al personaggio di condividere con lui il proprio vigore.

Incontro ♦ **Guarigione, Primevo**

Azione minore **Personale**

Effetto: Quando passa attraverso lo spazio di un alleato prima della fine del suo turno, il personaggio può spendere un impulso curativo a beneficio di quell'alleato come azione gratuita. Il personaggio spende l'impulso curativo ma non recupera punti ferita, mentre l'alleato recupera punti ferita come avesse speso un impulso curativo. Nessun alleato può trarre beneficio più di una volta da ogni singolo utilizzo di questo potere.

Forma del Couatl Radioso

Serpente Radioso Attacco 20

Quando il guardiano si circonda di un fulgido alone di luce, assume un aspetto serpentiforme che gli conferisce i movimenti e la potenza del grande couatl.

Giornaliero ♦ **Fulmine, Guarigione, Metamorfosi, Primevo, Radioso**

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del couatl radioso fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene una velocità di volo pari alla sua velocità sul terreno e può fluttuare. Ottiene inoltre un bonus di +5 ai tiri salvezza contro i danni continuati e contro gli effetti che lo immobilizzano, lo trattengono o lo rallentano.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza + 4 contro Riflessi

Livello 26: Forza + 6 contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Forza danni da fulmine e radiosi. Un alleato entro l'emanazione può spendere un impulso curativo.

Mancato: Danni dimezzati.

SQUASSATERRA

"La mia forza è la forza della terra. Non c'è vergogna nella tua caduta, ma saresti uno sciocco se tentassi di rialzarti."

Prerequisiti: Guardiano

A prescindere dai trucchi di combattimento che ha imparato durante la sua carriera di avventuriero e dalle tattiche con le quali ha sorpreso i nemici, una parte di questo guardiano brama l'applicazione esplicita e immediata della forza bruta. Il cammino dello squassaterra lo attira perché contrappone la forza alla forza: la sua maestria nelle armi e la potenza della terra sotto i suoi piedi operano insieme per opporsi alla possanza brutale di draghi e behemoth, demoni e divinità.

La forza della terra a cui attinge gli consente di muoversi a grande velocità sul terreno e simultaneamente di oltrepassare l'armatura del nemico coi suoi attacchi per trafiggere il corpo sottostante. Il suo legame col mondo naturale gli permette di cercare bersagli nascosti dietro agli ostacoli o perfino sottoterra e i suoi attacchi possono buttare a terra gli avversari.

Uno squassaterra lascia agli altri le sottigliezze della strategia e le tattiche elaborate. Si affida invece ai più antichi spiriti della roccia e della terra, lasciando che sia la loro arcigna determinazione a guidarlo nella missione di difendere il mondo dalle forze che vorrebbero depredarlo.



JASON A. ENGLE

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO SQUASSATERRA

Impatto Totale (11° livello): Uno squassaterra ottiene un bonus di +1 ai tiri dei danni contro la Tempra.

Impeto Terrestre (11° livello): Quando uno squassaterra spende un punto azione per compiere un'azione extra, ogni nemico che colpisce con un potere di attacco primevo prima della fine del suo turno successivo viene buttato a terra prono.

Gravità Sicura (16° livello): Gli attacchi a volontà da guardiano di uno squassaterra possono colpire la Tempra al posto della CA.

SUPPLICHE DELLO SQUASSATERRA

Scuotere la Terra

Squassaterra Attacco 11

L'attacco dello squassaterra emette una pulsazione tonante che agita gli ostacoli e può estirpare dal terreno le creature che scavano.

Incontro ♦ Arma, Primevo, Tuono

Azione standard **Emanazione ravvicinata 4**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Speciale: Gli ostacoli solidi non bloccano la linea di effetto dell'emanazione.

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da tuono. Se il bersaglio sta scavando, il personaggio lo fa scorrere di 4 quadretti fino al quadretto a esso più vicino e compreso entro la linea di effetto.

Percorrere la Terra

Squassaterra Utilità 12

Lo squassaterra si immerge nel terreno e lo attraversa velocemente, ottenendo il vantaggio sui nemici ignari.

Incontro ♦ Primevo

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio scava al doppio della sua velocità.

Ogni nemico adiacente a lui alla fine del suo movimento gli concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Forma del Bulette

Squassaterra Attacco 20

Primevo

Lo squassaterra assume la forma corazzata del mostruoso bulette, che gli conferisce un incremento di vitalità e la capacità di scavare attraverso il terreno.

Giornaliero ♦ Guarigione, Metamorfosi, Primevo

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma guardiana del bulette primevo fino alla fine dell'incontro. Quando è in questa forma, ottiene una velocità di scavo pari alla sua velocità sul terreno e un bonus di +3 a Tempra. In aggiunta, ogni volta che spende un impulso curativo recupera 20 punti ferita aggiuntivi.

Una volta durante questo incontro, il personaggio può effettuare il seguente attacco mentre si trova in questa forma.

Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scava della sua velocità. Deve scavare per almeno 2 quadretti.

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Forza + 4 contro Tempra

Livello 26: Forza + 6 contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Forza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio. Se il bersaglio è già prono, subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

SCIAMANO

“Credi che il mondo sia solo ciò che puoi vedere? Allora sei davvero cieco.”

UNO SCIAMANO VIVE in un mondo che la maggior parte della gente comune non riesce nemmeno a percepire. Per lui, il reame degli spiriti primevi non è un concetto teorico o una nozione astratta: è il mondo in cui vive, mentre l'universo fisico a volte gli sembra solo un sogno. Ciò che gli altri percepiscono nel migliore dei casi in istanti fugaci e brevi visioni a uno sciamano risulta visibile in ogni istante. Questa è la sua gloria e forse, in ultima analisi, la sua maledizione, perché lui è uno sciamano: il tramite più puro tra il mondo mortale e il regno degli spiriti che lo pervade.

Naturalmente, lo spirito più importante di tutti è il suo spirito compagno, una presenza costante e il suo legame al mondo spirituale. Quando uno sciamano si appella agli spiriti ancestrali o agli spiriti delle forze naturali, il suo compagno riflette la loro presenza nel mondo in suo nome. Il compagno può anche spingerlo a intraprendere delle avventure, indirizzarlo in una certa direzione o persino ringhiare un consiglio insistente quando ritiene che lo sciamano necessiti di qualche parola di saggezza.

Questo capitolo presenta nuove suppliche che consentiranno a un personaggio giocante sciamano di incanalare un nuovo assortimento di spiriti primevi. I giocatori vi troveranno un'ampia scelta di materiale per aiutarli a personalizzare i loro sciamani, incluso quanto segue:

- ♦ **Interpretare uno sciamano:** Suggestimenti che aiutano a definire lo sciamano come personaggio dotato di un punto di vista speciale nei confronti del mondo e degli spiriti che lo abitano.
- ♦ **Nuovi sviluppi:** Lo sciamano aquila e lo sciamano portavoce del mondo forniscono nuove opzioni che si aggiungono a quelle presentate nel *Manuale del Giocatore 2*.
- ♦ **Nuovi privilegi di classe:** Il privilegio di classe di Spirito Osservatore aiuta uno sciamano a guidare gli attacchi a distanza dei suoi alleati, mentre il privilegio di classe di Spirito Portavoce del Mondo lo aiuta a convincere il mondo a piegarsi alla sua volontà.
- ♦ **Nuovi poteri:** I nuovi poteri descritti in questo libro includono una vasta gamma di effetti di controllo del terreno e attacchi a distanza, oltre a suppliche concepite per potenziare gli assalitori a distanza del gruppo.
- ♦ **Nuovi cammini leggendari:** Sette nuovi cammini, che includono il guaritore sfregiato, il cui corpo è una testimonianza costante delle ferite che intende guarire, e l'araldo delle stagioni, esperto nell'usare gli spiriti per mantenere l'equilibrio della natura.

HOWARD LYON

Un nano incartapecorito segue uno spelacchiato spirito d'orso lungo una solitaria stradina di montagna, domandandosi dove lo spirito voglia condurlo. Muovendosi con la grazia e la furtività di una pantera, un elfo e il suo spirito compagno strisciano attraverso la foresta verso l'orco ignaro che hanno puntato come preda. Un umano vestito di foglie e pellicce si erge con le braccia alzate verso il cielo tempestoso, chiamando a sé gli spiriti del tuono e del fulmine. Gli sciamani sono mistici primevi, individui che esistono simultaneamente nel mondo e nel reame degli spiriti. Attorniti da una nutrita schiera di spiriti ancestrali e naturali, essi diffondono la saggezza degli antichi presso i popoli del mondo.

LO SPIRITO COMPAGNO

Gli sciamani hanno una peculiarità esclusiva che li differenzia dagli altri eroi: i loro spiriti compagni. Uno spirito compagno è uno spirito che lascia temporaneamente il grande flusso dei suoi simili che scorre attraverso il mondo per unirsi alla magia di uno sciamano. Potrebbe essere una guida capace di suggerirgli opzioni o linee di comportamento che altrimenti non prenderebbe in considerazione, un essere di antica saggezza che attende pazientemente che il personaggio possa competere con lui in potere ed esperienza, oppure un animale domestico stranamente intelligente.

Molti spiriti compagni sono spiriti animali, forze minori del potere naturale che hanno assunto forma fisica. Uno spirito compagno può manifestarsi sotto forma di tigre o di pantera, ma la sua essenza spirituale è quella del cacciatore, il predatore archetipo di cui tutti i cacciatori terrestri non sono che un riflesso. Analogamente, uno spirito osservatore è uno spirito dello sguardo vigile della natura che ha preso la forma di un'aquila o di un altro rapace, mentre uno spirito di orso incarna gli istinti protettivi che garantiscono la sopravvivenza del mondo naturale. Uno spirito portavoce del mondo potrebbe apparire come un animale, ma la sua essenza è quella del mondo vivente stesso, dei cicli che cambiano e muovono ogni cosa.

Lo spirito compagno del personaggio potrebbe invece essere uno spirito ancestrale appartenente al lontano passato della sua famiglia o tribù. Oppure potrebbe trattarsi di un antico spirito umanoide senza alcun rapporto diretto di parentela con lo sciamano, al quale si associa per condividere la propria saggezza a suo beneficio. Forse non ha discendenti viventi e ha scelto il personaggio come suo erede spirituale, o forse i suoi discendenti non lo hanno onorato abbastanza e lo spirito ha scelto lo sciamano per ricordare ai suoi eredi ingrati come si mostra il dovuto rispetto ai defunti.

In qualche caso più raro, uno spirito compagno non è un unico spirito. Alcuni sciamani richiamano uno spirito compagno alla volta da un insieme di spiriti diversi, ognuno caratterizzato da un nome e da una serie di tratti diversi. Il giocatore può inventare le personalità e le descrizioni di un repertorio di spiriti compagni alleati, per poi determinare casualmente quale si trova al fianco del personaggio in ogni dato incontro.

Altri sciamani attraggono spiriti compagni diversi mano a mano che il loro potere aumenta; ad esempio, uno sciamano di 1° livello potrebbe avere come spirito compagno una pantera minore, ma quello stesso sciamano al 27° livello potrebbe essere assistito da un grande spirito anziano dello stesso tipo.

Lo spirito compagno del personaggio può corrispondere alla sua personalità, incarnandone gli ideali o le aspirazioni. Se lo sciamano ha come compagno uno spirito di orso, per esempio, quest'ultimo potrebbe esibire tali qualità quando il personaggio aspira ad acquisirle ma fallisce ripetutamente. Alcuni sciamani ritengono che i loro spiriti compagni siano un completamento delle loro personalità proprio a causa delle differenze che esistono fra di loro; uno spirito di pantera potrebbe ad esempio essere noncurante e indipendente tanto quanto il personaggio si dimostra affidabile e solenne.

PARLARE CON GLI SPIRITI

Benché gli sciamani descrivano la loro interazione con gli spiriti come "parlare", le comunicazioni non sempre sono verbali, e di rado si svolgono in maniera scorrevole come in un dialogo con un'altra persona. Gli spiriti parlano in molti modi e persino gli spiriti ancestrali che un tempo furono persone hanno difficoltà a mantenere concentrata la loro attenzione sul mondo fisico abbastanza a lungo da permettere una normale conversazione, o anche solo per completare una frase.



La comunicazione con uno spirito può assumere la forma di un particolare stato emotivo, una visione o una dimostrazione del potere sul mondo di quello spirito. Questa è una delle ragioni per cui il personaggio può usare il potere *parlare con gli spiriti* per ottenere un bonus a una prova di abilità solo una volta per incontro. A volte può avere un'idea piuttosto chiara di quello che gli spiriti stanno tentando di dire, ma le conversazioni con le entità diverse dal suo spirito compagno si risolvono spesso nell'interpretazione di sentimenti e intenzioni, piuttosto che nella comprensione di vere e proprie parole e istruzioni chiare.

La modalità con cui uno sciamano comunica con il suo spirito compagno deve essere decisa dal giocatore al momento di definire il personaggio. Pronuncia ordini o richieste verbali? Forma nella sua mente delle parole che lo spirito capisce e alle quali offre risposta? O semplicemente conosce la sua volontà e agisce per compierla senza alcuno sforzo cosciente da parte del personaggio?

Forse lo spirito compagno non è davvero sotto il controllo dello sciamano. Può agire di sua libera iniziativa, muovendosi dove ritiene ci sia più bisogno di lui, magari addirittura intercedendo presso altri spiriti in nome del personaggio senza che questo capisca fino in fondo che cosa sta facendo.

ACQUISIRE UNO SPIRITO COMPAGNO

La procedura con cui il personaggio ha acquisito il suo spirito compagno all'atto pratico coincide col modo in cui è diventato uno sciamano. Certo, potrebbe essersi sottoposto a qualche rito formale di iniziazione o a un periodo di studio sotto la tutela di un altro sciamano dopo che lo spirito compagno si è unito a lui. Tuttavia, non appena quello spirito si è manifestato (che lo sciamano abbia accettato oppure no), il personaggio ha ormai intrapreso il cammino per diventare uno sciamano.

Alcuni sciamani incontrano per la prima volta i loro spiriti compagni durante l'infanzia. Forse il personaggio ha udito il brontolio di un animale nei suoi sogni o ha intravisto con la coda dell'occhio una bestia che lo guardava da dietro un angolo o un grande albero. Questi spiriti sono talvolta conosciuti come spiriti del destino, perché appaiono senza essere stati convocati, avviando il personaggio sul sentiero dello sciamano invece di lasciare il suo destino nelle mani del caso o della sorte.

Uno spirito del destino si dimostra una guida, un amico e un protettore da quando il personaggio muove i primi passi fino al suo ultimo giorno in questo mondo. Nel tempo che intercorre fra questi due momenti, lo sciamano è marchiato per adempiere un destino ben specifico, sebbene nessuno possa dire se si rivelerà all'altezza. In un momento ben preciso della sua vita, il personaggio dovrà fare una scelta e quella decisione avrà in ogni caso delle conseguenze serie.

In altri casi, il primo incontro di uno sciamano col suo spirito compagno è invece terrificante, un processo sconvolgente chiamato iniziazione alla battaglia. Forse

in gioventù, il personaggio si era smarrito nelle terre selvagge, lontano da casa e da qualsiasi aiuto. Forse era andato a caccia in un gruppo e si era separato dai compagni, o forse stava camminando su una strada antica e consumata che all'improvviso si interrompeva. A quel punto fu aggredito da una bestia feroce, forse un orso o una tigre, o magari il cinghiale a cui stava dando la caccia. Il primo attacco dell'animale lo ferì, ma seppure ferito, il personaggio riuscì a fuggire.

Ma per quanto si sforzasse di scappare, la bestia lo seguiva senza dargli tregua; alla fine il giovane si accasciò a terra esausto, in attesa della fine. Per tutta la fuga, la terra stessa pareva distorcersi e girargli intorno: i sentieri conosciuti non portavano dove avrebbero dovuto, addentrandosi invece sempre di più nella boscaglia. Mentre il personaggio boccheggiava in cerca di aria, la bestia giocava con lui, girandogli intorno e dando un morso o una zampata di tanto in tanto.

Poi avvenne qualcosa di incredibile. In qualche modo, il personaggio riuscì a raccogliere la forza necessaria per alzarsi e affrontare la bestia. Forse ritrovò un'arma che pensava di aver lasciato cadere e perduto durante la corsa, o forse afferrò il ramo di un albero e cominciò a vibrare colpi frenetici contro l'animale. Invece di reagire, però, lo spirito compagno gli rivelò la sua vera natura, inginocchiandosi in segno di rispetto e informandolo del nuovo legame che si era formato.

Si dice che uno sciamano sottoposto a un'iniziazione di battaglia sia destinato a una vita di conflitto, durante la quale lo spirito compagno lo prepara per una grande battaglia o per un'ascensione al potere epico che durerà per tutta la sua esistenza.

STRAVAGANZE DEGLI SCIAMANI

Forse a causa del loro stretto legame agli spiriti primari, alcuni sciamani tendono a comportarsi in modo eccentrico. Sono talmente abituati a interagire con il mondo spirituale che i loro rapporti coi comuni mortali tendono a soffrirne. Non è insolito, ad esempio, che gli sciamani parlino ad alta voce con degli spiriti che nessun altro può vedere o sentire. Alcuni tollerano con difficoltà le proibizioni che ritengono siano loro imposte dagli spiriti, come l'astinenza da determinati cibi (vedi "Tabù", pagina 120). Altri danno la chiara impressione che siano i loro spiriti compagni ad avere il controllo, facendosi trascinare attraverso le avventure mentre i loro compagni prendono l'iniziativa.

Alcuni sciamani esagerano volutamente le loro stravaganze, tentando di apparire innocui o forse sfruttando a loro vantaggio il fatto che la gente tende ad associare i comportamenti bizzarri a un potere pericoloso. Altri sembrano del tutto inconsapevoli della possibilità che esista qualcosa di insolito nel loro comportamento.

Nel gioco, la classe dello sciamano svolge il ruolo di guida, ma forse a causa di questa tendenza all'eccentricità è meno probabile che gli sciamani ricoprano questo incarico rispetto ad altri personaggi. In genere gli sciamani sono ben contenti di lasciare che qualcun altro si occupi di comandare e organizzare il gruppo, pur continuando a fornire ai compagni sostegno, guarigione e potenziamento delle loro capacità.

Questa sezione presenta due nuovi sviluppi, lo sciamano aquila e lo sciamano portavoce del mondo. Ciascuno sviluppo è associato a una nuova opzione di Spirito Compagno, che può essere scelta al momento della creazione del personaggio.

SCIAMANO AQUILA

Lo spirito compagno dello sciamano vola alto sopra di lui e i suoi alleati, vigilando costantemente in cerca di nemici nascosti e guidando gli attacchi contro gli avversari più lontani. Il ruolo di uno sciamano aquila è quello di guidare gli attacchi dei suoi alleati, usando il suo spirito compagno per focalizzare gli attacchi a distanza del gruppo contro i nemici da eliminare o da fermare.

Uno sciamano aquila opera al meglio al fianco di alleati armati di archi, giavellotti, fionde o potenti magie a distanza. Ranger, warlock e altre classi dotate di privilegi o poteri che consentono loro di prendere di mira il nemico più vicino prosperano in compagnia di questo sciamano, poiché il suo spirito compagno consente a questi combattenti di scegliere come bersaglio alternativo il nemico adiacente a quello più vicino.

NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Quando sceglie il suo Spirito Compagno, uno sciamano aquila può selezionare Spirito Osservatore al posto di un'altra opzione tra quelle descritte nel *Manuale del Giocatore 2*.

SPIRITO OSSERVATORE

Dono Spirituale: I nemici adiacenti allo spirito compagno non possono ricevere copertura da altri nemici. Inoltre, gli alleati dello sciamano possono considerare qualsiasi nemico adiacente allo spirito compagno come il loro nemico più vicino.

Preda dello Spirito: Lo sciamano ottiene il potere *preda dello spirito*, un attacco che può compiere attraverso il suo spirito compagno come azione di opportunità.

Preda dello Spirito

Privilegio dello sciamano

Lo spirito compagno si avventa contro un avversario in movimento e un alleato sfrutta questa distrazione per attaccare a distanza quel nemico.

A volontà ♦ Primevo, Spirito

Azione di opportunità Spirito in mischia 1

Attivazione: Un nemico esce da un quadretto adiacente allo spirito compagno senza scattare

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Un alleato entro 10 quadretti dallo spirito compagno può effettuare un attacco basilare a distanza contro il bersaglio come azione gratuita beneficiando di vantaggio in combattimento.

Potere di attacco a volontà: Lo sciamano ottiene il potere *artigli dell'aquila*. Può scegliere normalmente un secondo potere di attacco a volontà di 1° livello.

OPZIONI SUGGERITE

Il punteggio di caratteristica più alto per uno sciamano aquila dovrebbe essere Saggezza, seguito da Destrezza per amplificare gli effetti dei suoi poteri di Spirito Osservatore. Un elevato punteggio di Costituzione aumenta i suoi punti ferita e la sua difesa di Tempra. Lo sciamano aquila dovrebbe scegliere dei poteri atti a guarire i difensori e gli assalitori in mischia del gruppo, mentre egli resta nelle retrovie assieme agli altri assalitori a distanza per concentrare il tiro contro gli avversari indicati come bersagli ottimali dallo spirito compagno. Uno sciamano aquila propende verso l'assalitore come ruolo secondario.

Privilegio di classe suggerito: Spirito Osservatore*

Talento suggerito: Spirito Corroborante*

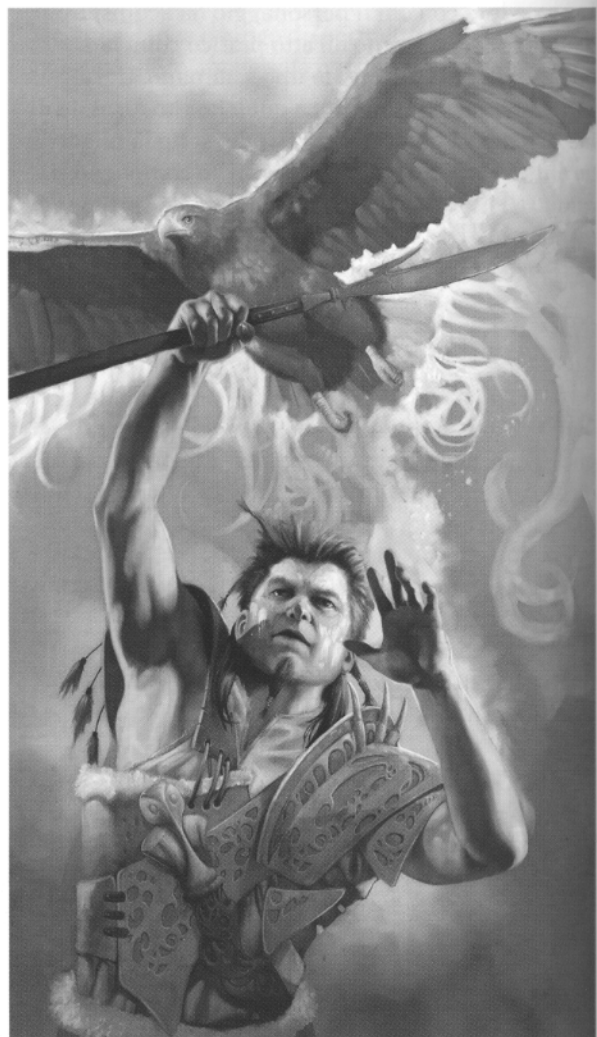
Abilità suggerite: Guarire, Intuizione, Natura, Percezione

Poteri a volontà suggeriti: *artigli dell'aquila**, *colpo dell'osservatore*

Potere a incontro suggerito: *furia del Falco Tempestoso**

Potere giornaliero suggerito: *spirito del Grande Osservatore**

*Nuova opzione presentata in questo libro



JOHN STANKO

SCIAMANO PORTAVOCE DEL MONDO

Uno sciamano portavoce del mondo incanala l'essenza vivente del mondo primevo e i cicli che lo definiscono, ricevendone la capacità di controllare il campo di battaglia. Il suo spirito compagno agisce quasi come un difensore, prevenendo i movimenti dei nemici che lo attorniano mentre aiuta gli alleati a manovrare liberamente.

Lo spirito compagno di uno sciamano portavoce del mondo è un essere di pietra e terra, di estate e inverno, di vento e pioggia. Il suo aspetto varia a seconda della sua natura e dei desideri dello sciamano. Potrebbe avere una forma vagamente umanoide, o assomigliare più a un animale. Più probabilmente altera la sua forma o il suo miscuglio di terra, aria e acqua a seconda di come il potere primevo che scorre attraverso di esso si allinea ai cicli del mondo naturale.

NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Quando sceglie il suo Spirito Compagno, uno sciamano portavoce del mondo può selezionare Spirito Portavoce del Mondo al posto di un'altra opzione tra quelle descritte nel *Manuale del Giocatore 2*.

SPIRITO PORTAVOCE DEL MONDO

Dono Spirituale: Qualsiasi alleato che provochi un attacco di opportunità entrando o uscendo da un quadretto adiacente allo spirito compagno ottiene un bonus a tutte le difese contro quell'attacco. Il bonus equivale al modificatore di Costituzione del personaggio.

Comando del Portavoce del Mondo: Lo sciamano ottiene il potere *comando del portavoce del mondo*, un attacco che può compiere attraverso il suo spirito compagno come azione di opportunità.

Comando del Portavoce Privilegio dello sciamano del Mondo

Le voci e i ringhi degli spiriti primevi si riversano sull'avversario, fermandolo di colpo.

A volontà ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione di opportunità Spirito in mischia 1

Attivazione: Un nemico lascia un quadretto adiacente allo spirito compagno senza scattare

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio smette di muoversi e deve usare un'azione diversa per riprendere a muoversi.

Potere di attacco a volontà: Lo sciamano ottiene il potere *voce della battaglia*. Può scegliere normalmente un secondo potere di attacco a volontà di 1° livello.

OPZIONI SUGGERITE

Il punteggio di caratteristica più alto per uno sciamano portavoce del mondo dovrebbe essere Saggezza, seguito da Costituzione per migliorare il controllo del campo di battaglia che i suoi poteri di Spirito Portavoce del Mondo gli consentono di esercitare. Intelligenza o Destrezza dovrebbe essere il terzo più alto punteggio di caratteristica, per migliorare la sua CA e Riflessi. Dovrebbe scegliere quei poteri che gli consentono di rimodellare il terreno circostante durante un combattimento e di



NUOVI SVILUPPI

4

controllare i movimenti dei nemici, oltre a quelli capaci di guarire e proteggere i suoi alleati. Propende verso il controllo come ruolo secondario.

Privilegio di classe suggerito: Spirito Portavoce del Mondo*

Talento suggerito: Spirito Rafforzante*

Abilità suggerite: Arcano, Atletica, Natura, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: colpo protettivo, voce della battaglia*

Potere a incontro suggerito: alleato di rovi*

Potere giornaliero suggerito: spirito della radice di pietra*

*Nuova opzione presentata in questo libro

SPIRITO DELLE STAGIONI

Durante i primi anni del suo rapporto con lo spirito compagno, uno sciamano può scoprire che il suo alleato spirituale cambia e muta a seconda delle stagioni. Questo tipo di spirito compagno è al tempo stesso un presagio di buon augurio e un presentimento oscuro. Preannuncia una lunga vita, ma sottintende anche che, in un momento o nell'altro, lo sciamano dovrà aderire a una grande causa votata al bene o al male, alla vita o alla distruzione. Con i suoi mutamenti stagionali, lo spirito esemplifica l'inquietudine che pervade la psiche dello sciamano.

Se lo spirito compagno si manifesta in questo modo, lo sciamano attirerà probabilmente al suo fianco numerose figure potenti nel corso della propria carriera. Alcune di tali figure cercheranno di guidarlo verso la speranza della primavera o la luce dell'estate, mentre altre tenderanno di trascinarlo verso l'oscurità dell'inverno. Comunque sia, lo sciamano resterà il fulcro attorno a cui ruoteranno molti grandi eventi.

NUOVI POTERI

Molti dei poteri descritti in questa sezione sono concepiti per lo sciamano aquila o per lo sciamano portavoce del mondo. Tuttavia, gli sciamani appartenenti a qualsiasi sviluppo possono fare buon uso delle opzioni presentate in queste pagine, ampliando la loro versatilità dentro e fuori dal campo di battaglia.

SUPPLICHE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Artigli dell'Aquila

Sciamano Attacco 1

Lo spirito compagno piomba sul nemico, obbligandolo a rinunciare per breve tempo alle sue difese.

A volontà ♦ Primevo, Spirito

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Un alleato adiacente allo spirito compagno o entro 3 quadretti dal personaggio può effettuare un attacco basilare contro il bersaglio. Se l'attacco dell'alleato colpisce, il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Spirito della Tempesta

Sciamano Attacco 1

Lo sciamano attinge al potere dello spirito compagno, incanalando una tempesta di potere primevo per assalire il suo nemico e prestare aiuto a un alleato.

A volontà ♦ Primevo, Strumento, Tuono

Azione standard Mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni da tuono.
Livello 21: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da tuono.

Effetto: Un alleato entro 2 quadretti dal personaggio o dallo spirito compagno può effettuare un tiro salvezza.

Voce della Battaglia

Sciamano Attacco 1

Lo sciamano lancia un urlo di battaglia attraverso lo spirito compagno, disorientando i nemici e incitando gli alleati a muoversi.

A volontà ♦ Primevo, Psicico, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni psichici.
Livello 21: 2d6 + modificatore di Saggezza danni psichici.

Effetto: Un alleato entro 2 quadretti dallo spirito compagno può scattare di 2 quadretti come azione gratuita.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Alleato di Rovi

Sciamano Attacco 1

Lo sciamano scaglia contro l'avversario dei rovi provenienti dal mondo degli spiriti e poi li fa scaturire dallo spirito compagno, limitando i movimenti dei nemici vicini.

Incontro ♦ Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che inizi il proprio turno adiacente allo spirito compagno è rallentato durante quel turno.

Spirito Portavoce del Mondo: Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno adiacente allo spirito compagno è invece immobilizzato durante quel turno.

Artigli Spaccaferro

Sciamano Attacco 1

Lo spirito compagno affonda gli artigli nelle carni del nemico, facendogli perdere l'equilibrio e lasciandolo scoperto per l'attacco di un alleato.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni. Un alleato adiacente al bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita.

Spirito Cacciatore: L'alleato ottiene un bonus al tiro per colpire pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Furia del Falco Tempestoso

Sciamano Attacco 1

Lo spirito compagno piomba sul nemico e sprigiona una scarica di fulmini, che permane per qualche istante intorno al bersaglio.

Incontro ♦ Fulmine, Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può muovere di 3 quadretti il suo spirito compagno.

Spirito Osservatore: Il personaggio può muovere lo spirito compagno di un numero di quadretti pari a 2 + il suo modificatore di Destrezza.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni da fulmine. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando qualsiasi alleato colpisce un nemico adiacente allo spirito compagno, quel nemico subisce danni da fulmine extra pari al modificatore di Destrezza del personaggio.



HECTOR ORTIZ

Minaccia Certa Sciamano Attacco 1

Con un ringhio e un guizzo feroce, lo spirito compagno attira e trattiene l'attenzione di un avversario.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è marchiato dallo spirito compagno fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché lo spirito compagno non scompare.

Spirito Protettore: La penalità ai tiri per colpire subito dal bersaglio marchiato da questo potere equivale a +1 + il modificatore di Costituzione del personaggio anziché a -2.

Spiriti di Nebbia Montana Sciamano Attacco 1

Una nebbiolina gelida si diffonde dallo spirito compagno, addensandosi intorno ai nemici e consentendo agli alleati di attaccarli più facilmente.

Incontro ♦ Freddo, Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni da freddo.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato che effettui un attacco ad area o ravvicinato che includa lo spirito compagno nell'area di effetto ottiene un bonus di potere +1 al tiro per colpire di quell'attacco.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Cascata Spirituale Sciamano Attacco 1

Lo sciamano convoca gli spiriti delle sorgenti montane, che investono ripetutamente i nemici che si avvicinano al suo spirito compagno.

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: La prima volta in cui qualsiasi alleato colpisce un nemico adiacente allo spirito compagno, l'attacco infligge 1d6 danni extra a quel nemico. La seconda volta in cui qualsiasi alleato colpisce un nemico adiacente allo spirito compagno, l'attacco infligge 2d6 danni extra a quel nemico. La terza volta in cui qualsiasi alleato colpisce un nemico adiacente allo spirito compagno, l'attacco infligge 3d6 danni extra a quel nemico. Questo effetto termina dopo che il terzo attacco ha colpito il nemico oppure alla fine dell'incontro.

Raffica di Aculei Sciamano Attacco 1

Lo sciamano sprigiona uno sbarramento di aculei velenosi contro gli avversari.

Giornaliero ♦ Primevo, Psicico, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina). Finché questi danni continuati non terminano, gli alleati del personaggio ottengono un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio.

Spirito del Grande Osservatore Sciamano Attacco 1

Lo spirito del Grande Osservatore mostra la via che conduce alla vittoria, indicando i punti deboli nelle difese del nemico e rimediando al tempo stesso alle debolezze dei compagni d'armi.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Uno o due alleati entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può effettuare un attacco basilare come azione gratuita. Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi alleato adiacente allo spirito compagno non concede vantaggio in combattimento.

Spirito dell'Ombra del Dolore Sciamano Attacco 1

Lo sciamano scatena uno spirito di morte, dolore e carestia contro l'avversario, lasciandolo debole e distratto.

Giornaliero ♦ Primevo, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è frastornato e subisce 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina tutto).

Mancato: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio ed è rallentato (tiro salvezza termina).

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri salvezza quando è adiacente allo spirito compagno.

Spirito della Radice di Pietra Sciamano Attacco 1

La terra si solleva al comando dello sciamano, disperdendo i nemici e creando un bastione difensivo per lui e i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 5 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti in un quadretto fuori dall'emanazione e lo butta a terra prono.

Mancato: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Effetto: L'emanazione crea una zona di terra protettiva che permane fino alla fine dell'incontro. La zona è considerata terreno difficile per i nemici. Finché si trovano nella zona, il personaggio e i suoi alleati ottengono copertura.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Inseguimento Inesorabile Sciamano Utilità 2

Lo spirito compagno segue da vicino i nemici, impedendo loro di sfuggire alla collera dello sciamano.

Incontro ♦ Primevo, Spirito

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico che ha iniziato il proprio turno adiacente allo spirito compagno termina il suo movimento in un quadretto non più adiacente allo spirito

Effetto: Il personaggio muove lo spirito compagno in un quadretto adiacente al nemico che attiva il potere.

Radici Protettive

Sciamano Utilità 2

Delle sottili radici si protendono dallo spirito compagno e vanno a costituire uno strato protettivo per lo sciamano e i suoi amici.

Giornaliero ♦ Primevo, Spirito

Azione minore

Spirito a emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene resistenza a tutti i danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio fino alla fine dell'incontro.

Spirito del Grande Felino

Sciamano Utilità 2

Lo spirito di un magnifico felino proietta la sua ombra sullo sciamano, conferendo a lui e ai suoi alleati la propria grazia.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore

Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, gli alleati entro 3 quadretti dal personaggio possono rialzarsi usando un'azione minore; inoltre, quando qualsiasi alleato entro 3 quadretti dal personaggio scatta, può scattare di 1 quadretto aggiuntivo.

Spirito dello Zefiro

Sciamano Utilità 2

Una brezza gentile soffia intorno allo spirito compagno e potenzia gli attacchi a distanza degli alleati.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore

Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +1 ai tiri per colpire a distanza contro i nemici adiacenti allo spirito compagno. Inoltre, come azione gratuita, il personaggio può terminare questo effetto per concedere a un alleato entro 10 quadretti da lui un bonus di +2 ai tiri per colpire a distanza fino alla fine del suo turno successivo.

Vigilanza del Falco Tempestoso

Sciamano Utilità 2

Quando i nemici si lanciano all'attacco, lo spirito del Falco Tempestoso infonde rapidità negli alleati dello sciamano quando questi si preparano all'assalto.

Giornaliero ♦ Primevo

Nessuna azione

Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Il personaggio tira per l'iniziativa di un incontro

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio fa scorrere ogni bersaglio di 3 quadretti. Ogni bersaglio può estrarre un'arma o uno strumento come azione gratuita.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Caccia Spirituale

Sciamano Attacco 3

Lo spirito compagno si mette in caccia, concentrandosi interamente sulla sua preda.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard

Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Spirito Cacciatore: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 al tiro per colpire se non è presente nessuna creatura entro 3 quadretti dal bersaglio.

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni, o 3d10 + modificatore di Saggezza danni se non è presente nessuna creatura adiacente al bersaglio.

Fauci Catturanti

Sciamano Attacco 3

Lo spirito compagno afferra il nemico tra le fauci, tenendolo fermo in attesa dei colpi degli alleati.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard

Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Spirito Protettore: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i suoi alleati possono attaccare ai fianchi i nemici in cooperazione con lo spirito compagno; inoltre, qualsiasi alleato che attacchi ai fianchi un nemico con lo spirito compagno ottiene un bonus ai tiri per colpire contro quel nemico pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Guardiano Tenace della Montagna

Sciamano Attacco 3

Lo spirito compagno si trasforma in una creatura di roccia e terra, fornendo allo sciamano e ai suoi alleati una barriera protettiva.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard

Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra.

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti.

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +1 a tutte le difese quando sono adiacenti allo spirito compagno.

Spirito Portavoce del Mondo: Il bonus di potere a tutte le difese è pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Spirito della Sete di Sangue Sbavante

Sciamano Attacco 3

Lo spirito compagno comincia a sbavare quando percepisce l'odore del sangue e la sua frenesia ferina contagia gli alleati.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard

Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra. Se il bersaglio è sanguinante, il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire.

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato adiacente allo spirito compagno ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro le creature sanguinanti.

Spirito Osservatore: Il bonus ai tiri per colpire e ai tiri dei danni è pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Spirito della Volpe Scaltra

Sciamano Attacco 3

Lo spirito compagno si trasforma in un astuto spirito di volpe e distrae i nemici, consentendo agli amici dello sciamano di sferrare un attacco.

Incontro ♦ Primevo, Spirito

Azione standard

Spirito in mischia 1

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita. Se questo attacco colpisce, un secondo alleato adiacente allo spirito compagno può effettuare un attacco basilare come azione gratuita.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Spire del Serpente del Mondo

Sciamano Attacco 5

Quando il Serpente del Mondo si manifesta, la terra trema e un ruggito lontano rimbomba sul campo di battaglia

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona di spire spettrali che permane fino alla fine dell'incontro. Quando qualsiasi nemico colpisce un alleato che si trova nella zona, quel nemico subisce danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Spirito della Battaglia Finale

Sciamano Attacco 5

Lo spirito compagno infierisce sul nemico, promettendogli una rapida fine.

Giornaliero ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Quando qualsiasi alleato manca il bersaglio di un attacco in mischia, il bersaglio subisce 5 danni ed effettua un tiro salvezza. Se il tiro salvezza ha successo, questo effetto termina. In caso contrario, l'effetto permane fino alla fine dell'incontro.

Spiriti del Sangue Vendicativo

Sciamano Attacco 5

Lo sciamano infonde nei suoi alleati il potere degli spiriti del sangue, entità primeve assetate di violenza, sangue e vendetta.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Uno o due alleati

Effetto: Ogni bersaglio può caricare come azione gratuita e infligge 1d10 danni extra se l'attacco in carica colpisce il nemico. Inoltre, fino alla fine dell'incontro, ogni bersaglio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni quando carica.

Venti del Deserto Rovente

Sciamano Attacco 5

Un vento rovente brucia e disperde i nemici, mentre lo sciamano o il suo spirito compagno ne cavalcano la corrente attraverso il campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Fuoco, Primevo, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Effetto: Prima o dopo l'attacco, il personaggio fa scorrere se stesso o il suo spirito compagno di un numero di quadretti pari alla propria velocità.

Vento di Dolore e di Soccorso

Sciamano Attacco 5

Uno spirito del vento si manifesta intorno allo spirito compagno, permettendogli di sferrare un colpo raggelante contro il nemico o di avvolgere un alleato in un abbraccio risanatore.

Giornaliero ♦ Freddo, Guarigione, Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni da freddo.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il primo alleato che recupera punti ferita mentre è adiacente allo spirito compagno recupera 1d8 punti ferita aggiuntivi. Il secondo alleato che recupera punti ferita mentre è adiacente allo spirito compagno recupera 2d8 punti ferita aggiuntivi. Il terzo alleato che recupera punti ferita mentre è adiacente allo spirito compagno recupera 3d8 punti ferita aggiuntivi. Questo effetto termina dopo che il terzo alleato ha recuperato i punti ferita aggiuntivi, oppure alla fine dell'incontro.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Forza della Fiamma Eterna

Sciamano Utilità 6

Lo sciamano invia a un alleato l'aiuto di uno spirito del fuoco, che brucia intensamente quando l'alleato sconfigge i nemici.

Giornaliero ♦ Fuoco, Guarigione, Primevo

Azione minore Distanza 5

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio riduce un nemico a 0 punti ferita, recupera 5 punti ferita e ogni nemico a lui adiacente subisce 2 danni da fuoco.

Riparo dello Spirito Compagno

Sciamano Utilità 6

Lo sciamano crea uno scudo di energia primeva che protegge il suo spirito compagno.

Incontro ♦ Primevo, Spirito

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Un nemico colpisce lo spirito compagno

Effetto: Lo spirito compagno ottiene un bonus di +4 alla difesa bersagliata dall'attacco.

Spirito del Focolare

Sciamano Utilità 6

Un confortante spirito del focolare avvolge lo sciamano, rincuorando sia lui che i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Guarigione, Primevo

Azione minore Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio recupera 1d6 punti ferita. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e i suoi alleati possono recuperare energie come azione minore quando sono adiacenti allo spirito compagno.

Spirito di Vendetta

Sciamano Utilità 6

Quando l'avversario abbatte lo sciamano, questi sprigiona le sue riserve di energia spirituale per rinvigorire gli alleati.

Giornaliero ♦ Guarigione, Primevo

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Un nemico riduce il personaggio a 0 punti ferita o meno

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può spendere un impulso curativo. Inoltre, fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro il nemico che attiva il potere.

Spronare il Branco

Sciamao Utilità 6

Lo spirito compagno incalza gli alleati alle calcagna, spronandoli a farsi avanti per eliminare il nemico.

Giornaliero ♦ Primevo, Spirito

Azione minore

Spirito a emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio fa scorrere ogni bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Martello delle Maree Avvinghianti

Sciamao Attacco 7

Lo spirito compagno si trasforma in una marea impetuosa, un'onda di marea che investe gli avversari e una corrente benigna che guida gli alleati.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard

Spirito a emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Ogni alleato entro l'emanazione ottiene un bonus di +3 alla velocità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Spirito Portavoce del Mondo: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato entro l'emanazione ottiene un bonus a tutte le difese contro gli attacchi di opportunità pari a 2 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Nebbia Rosso Sangue

Sciamao Attacco 7

Quando lo spirito compagno dilania l'avversario, dei tentacoli di nebbia fuoriescono dalla ferita, circondano i nemici vicini e ostacolano i loro attacchi.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard

Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i nemici subiscono una penalità di -2 a tutte le difese quando sono adiacenti allo spirito compagno.

IL FARDELLO DELLA VISIONE

Nessuno degli altri eroi primevi comprende gli spiriti a fondo quanto uno sciamano. I guardiani incarnano il ruolo protettivo degli spiriti, ma non significa che li capiscano fino in fondo. I barbari sono in genere troppo ossessivi per afferrare le implicazioni di ciò che gli spiriti gli stanno mostrando mentre sono in preda all'ira. Infine, i druidi capiscono senz'altro il punto di vista degli spiriti animali, della Bestia Primeva e di molti altri, ma la loro prospettiva è comunque limitata.

Tocca allo sciamano cogliere la vera potenza degli spiriti che scaturiscono dal mondo primevo e i loro punti di vista. A volte i suoi alleati possono pensare che uno sciamano sia un tipo con la testa fra le nuvole, lontano dalla realtà o eccessivamente spirituale. È vero che uno sciamano non sempre è consapevole di cosa stanno parlando i suoi alleati fisici, ma questo è dovuto al fatto che intorno a lui volteggiano in continuazione centinaia, o forse migliaia di alleati spirituali, e a volte ciò che questi ultimi hanno da dire è ben più importante del racconto del paladino sulle sue ultime gesta o delle dimostrazioni di agilità del ladro.

Spirito di Debolezza

Sciamao Attacco 7

Lo spirito compagno incide una runa cremisi sulla carne del nemico, indebolendolo e lasciandolo vulnerabile al colpo di un alleato.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard

Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio. Un alleato adiacente al bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita beneficiando di vantaggio in combattimento.

Spirito Cacciatore: L'alleato ottiene un bonus al tiro dei danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Spirito Lampeggiante

Sciamao Attacco 7

Lo spirito compagno appare e scompare per tutto il campo di battaglia, in cerca delle opportunità migliori per aiutare gli alleati a sferrare attacchi devastanti.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard

Spirito a emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: Finché qualsiasi alleato resta adiacente allo spirito compagno, ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni per ogni nemico che il personaggio ha colpito con questo attacco. L'effetto permane fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Stormo di Aquile Guardiane

Sciamao Attacco 7

Lo spirito compagno si tramuta in uno stormo di aquile cacciatrici che volteggiano in alto, usando i loro artigli per creare aperture a beneficio degli alleati e per costringere i nemici ad allontanarsi.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard

Spirito a emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni.

Spirito Osservatore: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.

Effetto: Se il personaggio colpisce almeno un bersaglio, può fare scorrere di 3 quadretti ogni alleato entro l'emanazione.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

Controllo Spirituale

Sciamao Attacco 9

Lo sciamano spalanca una fenditura di energia spirituale baluginante che investe i nemici, rafforza il suo spirito compagno e amplifica la sua capacità di richiamare gli spiriti.

Giornaliero ♦ Primevo, Psichico, Strumento, Zona

Azione standard

Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni. Lo spirito compagno ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio fino alla fine dell'incontro.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: La propagazione crea una zona di energia baluginante che permane fino alla fine dell'incontro. Finché lo spirito compagno resta nella zona, i poteri di spirito del personaggio ottengono un bonus ai tiri dei danni pari al suo modificatore di Saggezza.

Richiamo dello Spirito Discordante

Sciamano Attacco 9

Lo sciamano costringe uno spirito recalcitrante a vincolarsi per breve tempo al suo nemico, generando in quel nemico una tale confusione che i suoi compagni perdono la loro concentrazione.

Giornaliero ♦ Primevo, Psichico, Recuperabile, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni psichici.

Fino alla fine dell'incontro, ogni nemico diverso dal bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza finché si trova entro 5 quadretti da esso.

Sacrificio Esplosivo

Sciamano Attacco 9

Lo spirito compagno si immola in un'esplosione di energia che dilania le creature vicine.

Giornaliero ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito a emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Lo spirito compagno scompare e il personaggio può richiamarlo soltanto dopo la fine del suo turno successivo.

Spirito della Terra Risorta

Sciamano Attacco 9

Uno spirito di roccia e terriccio emerge dal terreno sotto i piedi dell'avversario. La sua presenza chiama a raccolta gli alleati dello sciamano, che vengono rinvigoriti dallo spirito a ogni colpo che infliggoni ai nemici.

Giornaliero ♦ Evocazione, Guarigione, Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio evoca uno spirito della terra in un quadretto non occupato adiacente al bersaglio.

Lo spirito permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Lo spirito occupa 1 quadretto e ogni quadretto entro 2 quadretti dallo spirito è considerato terreno difficile per i nemici del personaggio. Quando un alleato in uno di quei quadretti colpisce un nemico, recupera 5 punti ferita. Un alleato può recuperare punti ferita in questo modo una sola volta per turno. Come azione di movimento, il personaggio può muovere lo spirito di 5 quadretti.

Quando lo spirito appare, effettua il seguente attacco contro il bersaglio.

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Mantenere minore: Lo spirito permane.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Brezza Stimolante

Sciamano Utilità 10

Lo sciamano invoca un vento gentile che circonda il suo spirito compagno e si protende verso gli alleati, aiutandoli a superare gli effetti nocivi.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore Personale

Effetto: La prima volta che un alleato fallisce un tiro salvezza quando è adiacente allo spirito compagno, quell'alleato può ripetere il tiro salvezza. La seconda volta che un alleato fallisce un tiro salvezza quando è adiacente allo spirito compagno, quell'alleato può ripetere il tiro salvezza con un bonus di +1. La terza volta che un alleato fallisce un tiro salvezza quando è adiacente allo spirito compagno, quell'alleato può ripetere il tiro salvezza con un bonus di +2. Questo effetto termina dopo il terzo tiro salvezza ripetuto, oppure alla fine dell'incontro.

Resilienza della Radice di Pietra

Sciamano Utilità 10

Lo sciamano conferisce a un alleato la solidità delle montagne, aiutandolo a incassare colpi che piegherebbero in due un'altra creatura.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore Distanza 5

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio ottiene all'inizio di ogni suo turno un numero di punti ferita temporanei pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Scudo della Foresta Immortale

Sciamano Utilità 10

Lo sciamano risveglia gli spiriti dormienti della foresta per proteggere i suoi alleati dalle ferite.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 a tutte le difese finché restano entro 5 quadretti dallo spirito compagno. Inoltre, quando un nemico colpisce un alleato entro 10 quadretti da lui, il personaggio può usare un'interruzione immediata per terminare questo effetto e concedere a quell'alleato un bonus di +6 a tutte le difese contro l'attacco.

Velo Crepuscolare

Sciamano Utilità 10

Lo sciamano si protende nel mondo degli spiriti, intrecciando i filamenti della notte primeva per tessere intorno a se stesso e ai suoi alleati un velo di invisibilità.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio diventa invisibile finché non attacca o fino alla fine del turno successivo del personaggio.

ESAMINARE GLI SPIRITI

A volte, uno sciamano potrebbe desiderare di capire il rapporto tra un altro sciamano e lo spirito compagno di quest'ultimo. Chi non è uno sciamano non può intuire più di quanto i suoi occhi gli permettano di vedere, ma quando uno sciamano osserva l'interazione tra un altro esponente della sua vocazione e il suo spirito sciamano ha la possibilità di capire se il compagno ha esordito come spirito di un antenato, come spirito animale locale o come qualcosa di più bizzarro.

Per valutare lo spirito compagno di un altro sciamano è necessaria una prova di Natura effettuata come azione standard; si utilizza la CD relativa al livello del personaggio, come indicato nella tabella a pagina 42 della *Guida del Dungeon Master*. Se l'altro sciamano è di livello inferiore rispetto al personaggio, la prova è facile; se è dello stesso livello, la prova è moderata; infine, se è di livello superiore, la prova è difficile.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Attirare Ogni Sguardo

Sciamano Attacco 13

Il feroce assalto dello spirito compagno obbliga il nemico a dedicargli la propria attenzione.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è marchiato dallo spirito compagno fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché lo spirito compagno non scompare.

Spirito Protettore: La penalità ai tiri per colpire che il bersaglio subisce a causa del marchio di questo potere è pari al modificatore di Costituzione del personaggio invece che a -2.

Spirito Affamato

Sciamano Attacco 13

Il cibo degli spiriti dà sostegno anche agli amici dello sciamano.

Incontro ♦ Guarigione, Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni. Se questo attacco riduce il bersaglio a 0 punti ferita, un alleato adiacente allo spirito compagno recupera un numero di punti ferita pari a metà del livello del personaggio + il modificatore di Saggezza di quest'ultimo.

Spirito del Tiro che Uccide

Sciamano Attacco 13

Lo spirito compagno si fonde per un istante con un alleato, conferendogli la vista di un cacciatore provetto.

Incontro ♦ Primevo, Spirito

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio effettua un attacco basilare come azione gratuita. Se l'attacco colpisce, infligge il massimo dei danni possibili.

Spirito Cacciatore: Il bersaglio ottiene un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Spiriti della Valle Desolata

Sciamano Attacco 13

Quando lo spirito compagno attacca, alcuni spiriti simili a sbuffi di fumo bluastro scaturiscono dalla sua forma, disorientando gli avversari vicini.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato che effettui un attacco ad area o ravvicinato che includa lo spirito compagno nella sua area di effetto ottiene vantaggio in combattimento contro ogni bersaglio di quell'attacco.

Tempesta di Guerra

Sciamano Attacco 13

Lo sciamano suscita una tempesta di vento creata dalle grida di guerra di mille antichi campi di battaglia, che martellano e distruggono il suo avversario.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni. Ogni nemico adiacente allo spirito compagno concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Spirito Portavoce del Mondo: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i suoi alleati ottengono un bonus ai tiri dei danni contro qualsiasi nemico adiacente allo spirito compagno pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Blocco Spirituale

Sciamano Attacco 15

Lo sciamano ordina allo spirito compagno di inchiodare sul posto l'avversario.

Giornaliero ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è trattenuto invece che immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Oceano Spirituale

Sciamano Attacco 15

Lo sciamano invoca il potente spirito dell'Oceano Primevo, che si abbatte sul nemico per poi riversarsi nello spirito compagno e concedere la propria forza agli alleati.

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: La prima volta che qualsiasi alleato colpisce un nemico adiacente allo spirito compagno, l'attacco infligge 1d10 danni extra a quel nemico. La seconda volta che qualsiasi alleato colpisce un nemico adiacente allo spirito compagno, l'attacco infligge 2d10 danni extra a quel nemico. La terza volta che qualsiasi alleato colpisce un nemico adiacente allo spirito compagno, l'attacco infligge 3d10 danni extra a quel nemico. Questo effetto termina dopo che il terzo attacco ha colpito un nemico adiacente allo spirito compagno, oppure alla fine dell'incontro.

SPIRITI DEI DISCENDENTI

Alcuni sciamani parlano raramente con gli spiriti ancestrali. Intrecciano invece un rapporto con gli spiriti tribali o primevi che si trovano all'estremità opposta del ciclo naturale. L'opposto dello spirito di un antenato non è lo spirito di uno sconosciuto, bensì lo spirito di un membro della tribù non ancora nato, o come dicono questi sciamani poco ortodossi, "lo spirito di un antenato

futuro". Se il giocatore sceglie di interpretare uno sciamano dotato di questo punto di vista, quel personaggio potrebbe divertirsi a pronunciare frasi solenni e potenzialmente profetiche che nessuno, lui incluso, riesce a capire davvero. Inoltre, il DM può sfruttare il punto di vista esclusivo dello sciamano come possibile spunto per nuove trame narrative.

Ricompensa di Padre Albero Sciamano Attacco 15

Alcuni alberi scaturiscono dal terreno, percuotendo i nemici e consentendo agli alleati di girare intorno ai tronchi per raggiungere posizioni migliori.

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento, Zona
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona piena di alberi che permane fino alla fine dell'incontro. La zona è considerata terreno difficile per i nemici. Il personaggio e i suoi alleati ottengono copertura finché restano nella zona. Quando qualsiasi alleato inizia il proprio turno entro la zona, il personaggio può usare un'azione gratuita per fare scorrere quell'alleato di 3 quadretti.

Spirito Riparatore Sciamano Attacco 15

Collaborando con i compagni dello sciamano, lo spirito compagno balza in avanti per attaccare ferocemente un nemico, poi infonde vigore in un alleato nei paraggi.

Giornaliero ♦ Primevo, Spirito, Strumento
Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni, o 5d8 + modificatore di Saggezza danni se almeno un alleato è adiacente allo spirito compagno.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Alla fine di ogni turno del personaggio e fino alla fine dell'incontro, un alleato adiacente allo spirito compagno ottiene un numero di punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Guida Ringhiante Sciamano Utilità 16

Lo spirito compagno effettua una finta per mettere un avversario in una posizione più favorevole all'attacco di un alleato.

Giornaliero ♦ Primevo, Spirito
Interruzione immediata Spirito in mischia 1

Attivazione: Un alleato adiacente allo spirito compagno manca un nemico con un attacco

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio può ripetere il tiro per colpire e ottiene un bonus di potere al tiro pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Presenza dello Spirito Antenato Sciamano Utilità 16

Lo sciamano chiede allo spirito di uno dei suoi antenati combattenti di fondersi con un alleato, conferendo a quest'ultimo la sua sapienza battagliera e la sua protezione spirituale.

Giornaliero ♦ Primevo
Azione minore Emanazione ravvicinata 5
Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio ottiene un bonus di potere ai tiri dei danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio. Quando il bersaglio è adiacente allo spirito compagno, il bonus di potere aumenta di 2. Inoltre, quando qualsiasi nemico colpisce il bersaglio e infligge danni, il personaggio può usare un'interruzione immediata per terminare questo effetto e obbligare l'attacco a infliggere danni dimezzati.

Rami Schermanti Sciamano Utilità 16

Una massa intricata di rami, rampicanti e foglie fornisce difesa contro gli attacchi dei nemici e allevia il dolore delle ferite dei compagni.

Giornaliero ♦ Evocazione, Primevo
Azione minore Muro ad area 4 entro 20 quadretti

Effetto: Il personaggio evoca un muro di rami e rampicanti. Il muro può essere alto fino a 2 quadretti, deve poggiare su una superficie solida e permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il muro conferisce copertura superiore, ma le creature adiacenti possono effettuare attacchi a distanza attraverso di esso senza subire la penalità di -5 ai tiri per colpire.

Per entrare in un quadretto di muro servono 2 quadretti extra di movimento. Qualsiasi alleato adiacente al muro all'inizio del suo turno ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Mantenere minore: Il muro permane.

Rigenerazione dello Spirito Sciamano Utilità 16

Un alone di luce rigenerante circonda gli alleati e aumenta di intensità quando essi si trovano vicini allo spirito compagno.

Giornaliero ♦ Guarigione, Primevo
Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Una o due creature entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni bersaglio ottiene rigenerazione 5 quando è sanguinante. Il valore di rigenerazione aumenta a 10 quando il bersaglio è adiacente allo spirito compagno.

Ululato Guaritore Sciamano Utilità 16

Lo spirito compagno emette un ululato di ardimento che incoraggia gli alleati che gli sono vicini.

Giornaliero ♦ Guarigione, Primevo, Spirito
Azione minore Spirito a emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo. Se l'emanazione include almeno tre nemici, ogni bersaglio recupera un numero di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

SPIRITO DI UN ANTICO NEMICO

In alcuni casi straordinari, uno sciamano potrebbe ottenere uno spirito compagno che un tempo era un antico nemico dei suoi antenati o della sua tribù, ma che in una misura o nell'altra è stato redento tramite la sua morte andando a vincolarsi con gli spiriti fluenti del mondo primevo. Uno sciamano con uno spirito compagno di questo tipo è destinato a grandi cose, o forse a una morte terribile. Se il giocatore vuole avvalersi di questa opzione per il suo sciamano e il DM è d'accordo, potrebbero verificarsi diverse complicazioni narrative all'interno del gioco. A livello ideale, il DM dovrebbe ricompensarlo indirizzandolo di tanto in tanto verso tesori nascosti o un destino favoloso... a meno che una morte crudele non colga prima il personaggio e il suo spirito compagno.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Alleato Spinoso Sciamano Attacco 17

I rami spinosi dei rovi nel reame degli spiriti scaturiscono dallo spirito compagno, pungendo e avvolgendo il nemico.

Incontro ♦ Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che inizi il proprio turno adiacente allo spirito compagno è trattenuto fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Artigli dello Squartatore Sciamano Attacco 17

Lo spirito compagno strazia le carni del nemico, lasciandolo sbilanciato e vulnerabile all'attacco di un alleato.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni e un alleato adiacente al bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita. Se quell'attacco colpisce, il bersaglio viene buttato a terra prono.

Spirito Protettore: Se il bersaglio si rialza nel suo turno successivo, un alleato adiacente può effettuare un attacco basilare contro di esso come azione gratuita.

Caccia e Ritorno Sciamano Attacco 17

Lo spirito compagno dello sciamano va in avanscoperta per un istante e attacca il nemico, per poi ritirarsi al fianco dello sciamano e dei suoi compagni.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Spirito Cacciatore: Il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire se nessuna creatura si trova entro 3 quadretti dal bersaglio.

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni, o 4d8 + modificatore di Saggezza danni se nessuna creatura è adiacente al bersaglio.

Effetto: Dopo l'attacco, il personaggio può muovere lo spirito compagno di 4 quadretti.

Incornata del Cinghiale Sciamano Attacco 17

Lo spirito compagno scaglia il nemico in aria, lasciandolo esposto agli attacchi a distanza degli alleati.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Poi muove il suo spirito compagno in un quadretto adiacente a esso e ogni alleato entro 10 quadretti dal bersaglio può effettuare un attacco basilare a distanza contro di esso come azione gratuita.

Spirito Osservatore: Gli alleati ottengono un bonus di potere ai tiri dei danni dell'attacco basilare a distanza pari al modificatore di Destrezza del personaggio.



Lancia Spirituale Sciamano Attacco 17

La forma dello spirito compagno ondeggia per un attimo quando una lancia di energia splendente si sprigiona da esso e sfreccia verso il nemico.

Incontro ♦ Forza, Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito a distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni da forza.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Interdizione di Padre Albero Sciamano Attacco 19

Lo sciamano invoca Padre Albero affinché punisca i nemici per avere attaccato e ricompensi gli alleati per avere combattuto con valore.

Giornaliero ♦ Guarigione, Primevo, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Uno o due nemici entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Tempa

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Ogni alleato sanguinante entro la propagazione recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo.

Spirito dell'Anima del Cacciatore Sciamano Attacco 19

Lo spirito di un grande cacciatore appare e colpisce l'avversario con un attacco possente. Poi si lega a un alleato per proseguire l'assalto.

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 5d8 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: Il personaggio sceglie un alleato entro gittata. Quell'alleato ottiene un bonus di potere +5 ai tiri dei danni fino alla fine dell'incontro. Finché quell'alleato resta adiacente allo spirito compagno, il modificatore di Intelligenza del personaggio si somma al bonus di potere.

Tamburo degli Antenati Sciamano Attacco 19

Un tamburo spettrale creato dagli antenati si manifesta nelle mani dello sciamano, rimbombando fino a quando non viene riposto o finché il suo potere non raggiunge il culmine.

Giornaliero ♦ Guarigione, Primevo, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da tuono.

Effetto: Un alleato entro l'emanazione può spendere un impulso curativo.

Mantenere standard: L'area dell'emanazione aumenta di 1 e il personaggio effettua di nuovo l'attacco. Dopo essere stato utilizzato come emanazione ravvicinata 3, il potere non può più essere mantenuto.

Vento di Morte e Misericordia Sciamano Attacco 19

Lo spirito compagno si unisce a uno spirito del vento per investire i nemici con una corrente gelida. Gli alleati dello sciamano vengono poi rinvigoriti da quella unione.

Giornaliero ♦ Freddo, Guarigione, Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 5d10 + modificatore di Saggezza danni da freddo.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il primo alleato che recupera punti ferita mentre si trova adiacente allo spirito compagno recupera 1d12 punti ferita aggiuntivi. Il secondo alleato che lo fa recupera 2d12 punti ferita aggiuntivi. Il terzo alleato che lo fa recupera 3d12 punti ferita aggiuntivi. Questo effetto termina dopo che il terzo alleato ha recuperato i punti ferita aggiuntivi, oppure alla fine dell'incontro.

SUPPLICHE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Medicamenti Multiformi Sciamano Utilità 22

Lo sciamano sparge manciate di erbe medicinali sui suoi alleati, guarendone i corpi, le menti e gli spiriti.

Incontro ♦ Guarigione, Primevo

Azione minore

Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni alleato entro la propagazione

Effetto: Ogni bersaglio può scegliere tra effettuare un tiro salvezza, spendere un impulso curativo oppure ottenere 20 punti ferita temporanei.

Regno degli Spiriti Sciamano Utilità 22

Lo sciamano annulla per breve tempo il proprio legame con lo spirito compagno affinché esso possa fondersi con gli spiriti dell'area in cui si trova, aumentando la sua influenza sul mondo.

Giornaliero ♦ Primevo, Spirito, Zona

Azione minore

Emanazione ad area 3 entro 10 quadretti

Speciale: Lo spirito compagno deve trovarsi entro l'emanazione.

Effetto: Lo spirito compagno scompare (se il personaggio possiede diversi spiriti compagni, scompaiono tutti). L'emanazione crea una zona piena di spiriti che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi effetto che abbia come condizione l'essere adiacente o entro un certo numero di quadretti dallo spirito compagno si applica invece ai bersagli nella zona. Il personaggio non può utilizzare *chiamare spirito compagno* finché la zona permane.

Mantenere minore: La zona permane.

Rinascita Naturale Sciamano Utilità 22

Percepando che un alleato sta per attraversare il velo della morte, lo sciamano si appella agli spiriti della terra affinché impediscano alla sua anima di lasciarne il corpo. Gli spiriti riportano l'alleato in salute, infondendo in lui un flusso di potere primevo.

Incontro ♦ Guarigione, Primevo

Azione minore

Emanazione ravvicinata 20

Bersaglio: Un alleato morente entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio recupera punti ferita come se avesse speso un impulso curativo. Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio è immune agli effetti che lo immobilizzano, lo trattengono o lo rallentano.

Spiriti del Recupero Sciamano Utilità 22

Gli spiriti luminosi dei guaritori tribali ancestrali appaiono intorno agli alleati dello sciamano, risanando le loro ferite.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore

Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può effettuare un tiro salvezza contro un effetto che possa essere terminato da tale tiro. Un bersaglio che supera il tiro salvezza ottiene inoltre un numero di punti ferita temporanei pari a 1d10 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Spirito del Generale Astuto Sciamano Utilità 22

Lo spirito di un leggendario comandante militare si adagia sulla forma dello sciamano, ispirando i suoi alleati a compiere grandi gesta.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore

Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando qualsiasi alleato entro 3 quadretti dallo spirito compagno spende un punto azione per effettuare un attacco e manca tutti i bersagli, quell'alleato recupera il punto azione e può spenderlo di nuovo durante lo stesso incontro.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Balzo Possente degli Spiriti Sciamano Attacco 23

Lo spirito compagno balza in mezzo ai nemici e sferra una serie di attacchi furiosi, che incitano gli alleati a colpire con altrettanta ferocia.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una, due o tre creature

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: Dopo ogni tiro per colpire, il personaggio può muovere lo spirito compagno di un numero di quadretti pari alla propria velocità. Si tira un d6 per ogni bersaglio colpito e si sommano i risultati dei singoli tiri: fino alla fine del turno successivo del personaggio, i suoi alleati ottengono un bonus al tiro dei danni pari al totale ottenuto quando sono adiacenti allo spirito compagno.

Spirito Cacciatore: Il modificatore di Intelligenza del personaggio si somma al bonus ai tiri dei danni.

Legami Rosso Sangue Sciamano Attacco 23

Lo spirito compagno ferisce l'avversario e poi insegue i nemici senza pietà.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i nemici subiscono una penalità di -4 a tutte le difese quando sono adiacenti allo spirito compagno. Inoltre, se un nemico inizia il proprio turno adiacente allo spirito compagno ma non termina il turno adiacente a esso, il personaggio può utilizzare un'azione gratuita alla fine di quel turno per muovere lo spirito compagno di un numero di quadretti pari alla propria velocità verso un quadretto più vicino a quel nemico.

Nido dell'Aquila Sciamano Attacco 23

Lo spirito compagno si alza in volo, gettandosi in picchiata sui nemici e guidandoli verso gli alleati dello sciamano.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito a emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Successivamente, il bersaglio concede vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Spirito Osservatore: Il bersaglio non può ottenere i benefici della copertura nei confronti degli alleati del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Spirito dell'Ariete Sciamano Attacco 23

Lo spirito compagno si trasforma in un branco di spiriti di arieti irrequieti, che incitano gli alleati a caricare i nemici.

Incontro ♦ Primevo, Spirito

Azione standard Spirito a emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può caricare un nemico come azione gratuita, con un bonus di potere +4 al tiro per colpire e un bonus di +5 al tiro dei danni. Se l'attacco in carica colpisce, il bersaglio spinge il nemico di 3 quadretti.

Spirito Protettore: Il bersaglio spinge il nemico di un numero di quadretti pari a 2 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Spirito della Montagna Vendicativa

Sciamano Attacco 23

Lo spirito compagno manifesta l'essenza della montagna invalicabile, formando un'impenetrabile barriera contro gli avversari.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito a emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è trattenuto e non può teletrasportarsi.

Spirito Portavoce del Mondo: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli alleati ottengono un bonus pari al modificatore di Costituzione del personaggio da applicare ai tiri per colpire contro il bersaglio.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO

Capanno del Pacificatore Sciamano Attacco 25

Un cerchio di spiriti della pietra prende forma davanti allo sciamano e una foschia calmante pervade le persone all'interno.

Giornaliero ♦ Primevo, Psicico, Strumento, Zona

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 4d10 + modificatore di Saggezza danni psichici e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: La propagazione crea una zona di tranquillità che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Le creature entro la zona subiscono una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Costituzione del personaggio. Gli alleati non subiscono questa penalità quando sono adiacenti allo spirito compagno.

Mantenere minore: La zona permane.

COPPIE DI SCIAMANI

Alcune tribù praticano una letale forma di iniziazione sciamanica. Invece di iniziare un solo sciamano alla volta, due tribù appaiate sottopongono un candidato a testa a una serie di difficili prove; solo uno dei due sopravvive per diventare un nuovo sciamano, mentre l'altro diviene il suo spirito compagno. Questa usanza segue il sentiero degli spiriti anziani noto come i Gemelli Cacciatori (pagina 125).

Nella maggior parte delle tribù appaiate, i due aspiranti sciamani partono come amici e finiscono come alleati, comprendendo che la speciale magia delle tribù richiede che uno dei due sacrifichi il resto della propria vita per diventare uno spirito compagno. Alcune delle tribù più battagliere o dalle inclinazioni malvagie considerano l'iniziazione a coppie una vera e propria sfida in combattimento a cui assistono entrambi i clan, vincolando il perdente al ruolo di spirito compagno mediante la volontà concentrata dell'intera tribù e dei suoi bellicosi antenati.

Corno del Maestro della Caccia

Sciamano Attacco 25

Lo spirito torreggiante di un maestro della caccia selvaggia appare al di sopra dello sciamano e soffia in un corno, facendo vacillare la risolutezza degli avversari e chiamando gli alleati alla battaglia.

Giornaliero ♦ Paura, Primevo, Psicico, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 5d6 + modificatore di Saggezza danni psichici e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Effetto: Ogni alleato entro la propagazione ottiene un bonus di potere ai tiri dei danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio e le creature rallentate o immobilizzate concedono vantaggio in combattimento agli alleati. Questi effetti permangono fino alla fine dell'incontro.

Mossa del Falco Tempestoso

Sciamano Attacco 25

Lo sciamano invoca la generosità del Falco Tempestoso, mandando a terra i nemici con una scarica di potenza e sollevando con grazia primeva nel cielo lo sciamano e i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento

Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 5d6 + modificatore di Saggezza danni psichici e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Un bersaglio volante precipita.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, quando il personaggio o qualsiasi alleato inizia il proprio turno entro 5 quadretti dallo spirito compagno, quell'individuo ottiene una velocità di volo pari alla sua velocità sul terreno e può fluttuare fino alla fine del suo turno successivo.

Scindere Spirito

Sciamano Attacco 25

Lo sciamano estirpa dal corpo l'anima dell'avversario e recide il legame, costringendo il nemico a ristabilirlo al più presto per non perire. Poi lo spirito compagno usa la forza vitale di quel nemico per guarire gli alleati dello sciamano.

Giornaliero ♦ Guarigione, Necrotico, Primevo, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni necrotici e il bersaglio è svenuto (tiro salvezza termina).

Ogni tiro salvezza fallito: Ogni alleato adiacente allo spirito compagno recupera 5 punti ferita.

Terzo tiro salvezza fallito: Il bersaglio scende a 0 punti ferita.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Ogni tiro salvezza fallito: Ogni alleato adiacente allo spirito compagno recupera 5 punti ferita.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi alleato sanguinante che inizi il proprio turno adiacente allo spirito compagno recupera 5 punti ferita.

SUPPLICHE A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Alleato Capoclan da Guerra

Sciamano Attacco 27

Un antico capo del popolo dello sciamano emerge dal regno degli spiriti per colpire il nemico, impartendo la conoscenza delle sue debolezze allo spirito compagno prima di tornare al proprio posto onorato.

Incontro ♦ Primevo, Strumento

Azione standard **Distanza 5**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli alleati ottengono un bonus di potere +5 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei loro poteri di attacco a volontà quando sono adiacenti allo spirito compagno.

Cacciatore Celeste

Sciamano Attacco 27

Lo sciamano invoca lo spirito del grande cacciatore celeste affinché uccida il suo avversario. Quando l'ombra dello spirito si muove sul campo di battaglia, l'attenzione del nemico viene attirata dal pericolo che incombe dal cielo.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard **Spirito a distanza 5**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 4d10 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli alleati ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire a distanza quando sono adiacenti allo spirito compagno.

Spirito Osservatore: Il bonus ai tiri per colpire a distanza è pari a 1 + il modificatore di Destrezza del personaggio.

Imporre la Minaccia

Sciamano Attacco 27

Lo spirito compagno sferra un attacco micidiale, costringendo il nemico a prestargli attenzione per non subire ulteriori ferite.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard **Spirito in mischia 1**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è marchiato dallo spirito compagno fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché lo spirito compagno non scompare. Finché il marchio non termina, ogni volta che il bersaglio effettua un attacco che non include lo spirito compagno fra i bersagli, subisce 2d6 danni.

Spirito Protettore: La penalità ai tiri per colpire subita dal bersaglio a causa del marchio imposto da questo potere è pari al modificatore di Costituzione del personaggio anziché a -2.

Spirito Famelico

Sciamano Attacco 27

Lo spirito compagno si ciba del nemico e reclama la sua salute per gli alleati dello sciamano.

Incontro ♦ Guarigione, Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard **Spirito in mischia 1**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 4d10 + modificatore di Saggezza danni. Se l'attacco riduce il bersaglio a 0 punti ferita, il personaggio e i suoi alleati recuperano un numero di punti ferita pari al livello del personaggio + il suo modificatore di Saggezza se sono adiacenti allo spirito compagno.

Spirito della Tempesta Conquistatrice

Sciamano Attacco 27

Lo spirito compagno diventa un ciclone che distrae i nemici e consente agli alleati di colpire con maggiore precisione.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito a emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio provoca attacchi di opportunità quando effettua qualsiasi attacco.

Spirito Portavoce del Mondo: Il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Costituzione del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

SUPPLICHE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO

Cuore della Baraonda

Sciamano Attacco 29

Quando lo sciamano ritorce gli istinti violenti degli avversari contro loro stessi, tutto intorno a lui regna la confusione.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione standard Personale

Effetto: Come prima azione di ciascuno dei suoi turni fino alla fine dell'incontro, il personaggio può usare un'azione gratuita per costringere una creatura entro 2 quadretti dallo spirito compagno a effettuare un attacco basilare come azione gratuita contro un'altra creatura a sua scelta.

Rampicanti di Sangue Spirituale

Sciamano Attacco 29

Alcuni cespugli di rampicanti rossi e verdi scaturiscono dal terreno e avvolgono i nemici. Lo sciamano può distruggere un traliccio per liberare l'energia primeva in esso contenuta, guarendo un alleato vicino.

Giornaliero ♦ Evocazione, Guarigione, Primevo, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Effetto: Il personaggio evoca dei cespugli di rampicanti in quattro quadretti non occupati entro l'emanazione. I rampicanti permangono fino alla fine del suo turno successivo. Quando i rampicanti appaiono, ognuno di essi effettua il seguente attacco. Come azione standard, il personaggio può indurre ogni rampicante a ripetere l'attacco. Una creatura può essere colpita da questo potere solo una volta per round.

Bersaglio: Una creatura adiacente al rampicante

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

Mantenere minore: I rampicanti permangono e il personaggio può distruggerne uno. Se sceglie di farlo, un alleato in quel quadretto o adiacente a esso può spendere un impulso curativo oppure recuperare 20 punti ferita.

Spirito dell'Odio Rovente

Sciamano Attacco 29

Uno spirito di odio rovente entra nell'avversario e lo divora dall'interno. Quando il nemico si accascia, gli alleati esultano.

Giornaliero ♦ Fuoco, Guarigione, Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Se questo potere riduce il bersaglio a 0 punti ferita, ogni alleato adiacente allo spirito compagno può spendere un impulso curativo.

Mancato: Danni dimezzati e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando qualsiasi alleato adiacente allo spirito compagno colpisce un nemico, quel nemico subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Torrente Spirituale

Sciamano Attacco 29

Accompagnato dal fragore delle onde che si infrangono, un grande spirito fa piovere colpi sul nemico, poi si ritrae all'interno dello spirito compagno e attende di potere di nuovo aiutare gli alleati a martellare gli avversari.

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 7d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.

Effetto: La prima volta che qualsiasi alleato colpisce un nemico adiacente allo spirito compagno, l'attacco infligge 1d12 danni extra a quel nemico. La seconda volta che qualsiasi alleato colpisce un nemico adiacente allo spirito compagno, l'attacco infligge 2d12 danni extra a quel nemico. La terza volta che qualsiasi alleato colpisce un nemico adiacente allo spirito compagno, l'attacco infligge 3d12 danni extra a quel nemico. Questo effetto termina dopo che il terzo attacco ha colpito, oppure alla fine dell'incontro.

Risata della Primavera

Sciamano Attacco 29

Una fresca brezza soffia intorno al nemico, confondendo i suoi attacchi.

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza e i danni causati dai suoi tiri dei danni si riducono a 0 (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

GLI SCIAMANI E I GEMELLI

Non tutti gli spiriti ancestrali appartengono ai membri adulti di una tribù. A volte un giovane sciamano acquisisce lo spirito compagno appartenente a un antenato morto in giovane età, e in questi casi lo sciamano ha a che fare con un suo pari. Questo tipo di rapporto è particolarmente comune nei casi in cui un fratello gemello muore nel grembo materno, alla nascita o nei primi anni dell'infanzia. Gli sciamani sono comunque rari, ma il gemello superstite in una situazione del genere ha una probabilità molto più alta di avvertire questo richiamo rispetto a qualsiasi altra persona comune. Lo spirito del gemello potrebbe diventare lo spirito compagno dello sciamano, oppure unirsi ai ranghi dei tanti altri spiriti che fluiscono intorno allo sciamano durante la sua vita. A volte lo spirito del gemello morto svanisce in modo inspiegabile, inducendo lo sciamano a intraprendere la ricerca del suo fratello perduto in una missione che può durare una vita intera.

ARALDO DELLE STAGIONI

"Gli eserciti del mondo mortale marciano e conquistano, ma col tempo, ognuno di essi cade. Le stagioni, invece, marciano per sempre."

Prerequisiti: Sciamano, potere *chiamare spirito compagno*

La notte segue il giorno, l'inverno segue l'estate e la morte segue la vita. Queste sono le verità basilari del mondo primevo. A coloro che capiscono questo fatto e guardano con attenzione, il Grande Osservatore concede ispirazione e guida, svelando presagi degli eventi che verranno. Gli sciamani che hanno il dono dell'intuito e della profezia diventano spesso grandi capi politici o militari usando con saggezza questi loro talenti.

Un araldo delle stagioni abbraccia il futuro, promettente o spaventoso che sia. Non si ritrae davanti ai cattivi presagi. Accettare ciò che lo aspetta e avere la determinazione per prepararsi ad affrontarlo costituisce la base di ogni sua convinzione.

L'araldo delle stagioni segue il cammino dell'avventura nel nome del senso del dovere verso il suo popolo e il mondo naturale. Guardando nel futuro per prepararsi al presente, egli cerca il male prima che possa svilupparsi in una minaccia peggiore. Come profeta errante o come semplice benefattore, l'araldo viaggia nei luoghi dove c'è più bisogno di lui per mantenere l'ordine naturale, a prescindere da ciò che tale compito



BEN WOOTTEN

richiede: fermare una guerra, sventare una carestia o impedire alle creature innaturali di entrare nel mondo attraverso una breccia planare.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ARALDO DELLE STAGIONI

Osservare i Presagi (11° livello): L'araldo delle stagioni e ogni alleato entro 5 quadretti ottengono un bonus di +2 alle prove di iniziativa.

Azione dell'Araldo delle Stagioni (11° livello): Un araldo delle stagioni può spendere un punto azione per consentire a un alleato entro 5 quadretti da lui di compiere un'azione standard, invece di compiere egli stesso un'azione extra.

Avvicendamento Stagionale (16° livello): Quando un nemico riduce a 0 punti ferita o meno un alleato entro 5 quadretti dall'araldo delle stagioni, un altro alleato a scelta di quest'ultimo ed entro 5 quadretti da lui recupera un numero di punti ferita pari a 5 + il modificatore di Saggezza dell'araldo.

SUPPLICHE DELL'ARALDO DELLE STAGIONI

Equilibrio della Vita Araldo delle Stagioni Attacco 11

Lo spirito compagno ripristina l'equilibrio prendendo a un nemico ciò che questo ha preso a un alleato.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Reazione immediata Spirito in mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente allo spirito compagno infligge danni a un alleato

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: Il bersaglio subisce un ammontare di danni pari ai danni che ha inflitto all'alleato.

Lettura dei Presagi Araldo delle stagioni Utilità 12

L'araldo esamina l'area, attento a qualsiasi presagio che potrebbe rivelarsi utile per decidere la sua prossima azione.

Incontro ♦ Primevo

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio effettua un tiro per colpire, un tiro salvezza, una prova di abilità o una prova di caratteristica e non ottiene un 20

Effetto: La prossima volta che il personaggio tirerebbe un d20 prima della fine del suo turno successivo, usa invece il risultato del tiro di dado che ha attivato il potere.

Inverno Inevitabile Araldo delle stagioni Attacco 20

L'araldo invoca gli spiriti della morte e dell'inverno, ordinando loro di circondare un avversario e di prosciugare la sua vitalità.

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Quando il bersaglio supera un tiro salvezza contro qualsiasi effetto, il giocatore può tirare un d20. Se il risultato è più alto di quello ottenuto dal bersaglio, questi fallisce il suo tiro salvezza (tiro salvezza termina).

COMBATTENTE DELLA PRIMAVERA

"Con la primavera, c'è sempre speranza."

Prerequisiti: Sciamano, potere *chiamare spirito compagno*

Il potere della primavera sta nella sua capacità di portare rinascita e speranza. Un combattente della primavera brandisce questo potere con grande efficacia, sia come guaritore che come protettore del mondo primevo. Essendo uno sciamano che segue questo cammino, il personaggio ha ricevuto in dono poteri di guarigione primeva superiori a quelli della maggior parte degli altri appartenenti alla sua classe. La sua presenza può concedere agli alleati di riprendersi dalle ferite più tremende, o addirittura dalla morte stessa.

Sebbene un combattente della primavera provi orgoglio nel proteggere la sua comunità, quando l'avventura o il dovere di una causa più grande lo chiamano, è sempre pronto ad agire. Può risanare gli alleati o infondere loro speranza, e gli spiriti a cui si appella possono aiutarlo a sconfiggere le minacce più grandi.

Quando va all'avventura, il suo dovere come combattente della primavera è chiaro. Porta con sé un fascio di sementi raccolte durante i suoi viaggi in terre lontane, e non appena si trova in un reame desolato, è pronto a spargere quei semi in modo che il loro dono rigoglioso possa continuare il ciclo della primavera.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL COMBATTENTE DELLA PRIMAVERA

Presenza Rivitalizzante (11° livello): Quando un combattente della primavera usa un potere primevo per consentire a un alleato di spendere un impulso curativo, quell'alleato recupera 1d6 punti ferita aggiuntivi.

Azione del Combattente della Primavera (11° livello): Quando un combattente della primavera spende un punto azione per compiere un'azione extra, un alleato sanguinante entro 5 quadretti da lui può spendere un impulso curativo.

Vigore della Primavera (16° livello): Quando un combattente della primavera usa un potere primevo per consentire a un alleato di spendere un impulso curativo, quell'alleato può anche spendere un punto azione per compiere un'azione extra.

SUPPLICHE DEL COMBATTENTE DELLA PRIMAVERA

Albori della Primavera Combattente della Primavera Attacco 11

La luce della primavera scaturisce dal mondo degli spiriti, bruciando gli avversari e fornendo un faro di speranza per gli alleati.

Incontro ♦ Primevo, Radioso, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito a emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Ogni alleato in grado di vedere lo spirito compagno può effettuare un tiro salvezza con un bonus di potere +2.



Speranza Combattente della Primavera Utilità 12 Oltre la Morte

Sebbene l'inverno possa svuotare i campi, far cadere le foglie dai rami e congelare i fiumi, il mondo germoglia di nuovo al ritorno della primavera.

Giornaliero ♦ Primevo

Interruzione immediata

Distanza 10

Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio fallisce un tiro salvezza contro la morte

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Si considera che il bersaglio abbia ottenuto un 20 nel tiro salvezza contro la morte.

Rinascita Combattente della Primavera Attacco 20 Primaverile

Lo sciamano invoca il potere della rinascita primaverile, concedendo forza agli alleati con la morte di ogni nemico.

Giornaliero ♦ Guarigione, Primevo, Strumento, Zona

Azione gratuita

Emanazione ad area 2 entro

10 quadretti

Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio scende a 0 punti ferita

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione incentrata sul nemico che attiva il potere

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 5d6 + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona di vegetazione verdeggianti che permane fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi alleato sanguinante che inizi il proprio turno entro la zona recupera 10 punti ferita. Quando qualsiasi nemico entro la zona scende a 0 punti ferita, ogni alleato entro la zona recupera 10 punti ferita.

CUSTODE DELLA FIAMMA ETERNA

"Il primo fuoco era quello che bruciava più intensamente."

Prerequisiti: Sciamano

Quando la Fiamma Eterna si accese per la prima volta nel mondo, si lasciò dietro dei fuochi che ardevano senza combustibile, alimentati esclusivamente dalla sua presenza. Guidati dagli spiriti, gli sciamani radunarono queste braci e se ne presero cura. Anche se la Fiamma Eterna ebbe origine al di fuori del mondo, col tempo e grazie alle amorevoli attenzioni di questi guardiani, i suoi fuochi entrarono a far parte dell'ordine naturale.

Un custode della Fiamma Eterna svolge due compiti di pari importanza. Da una lato, va alla costante ricerca di demoni, diavoli, primordiali e altre creature che hanno sconfinato nel mondo naturale per incenerirli con la potenza infuocata della Fiamma Eterna. D'altro canto, cerca di assicurarsi che una nuova vita abbia sempre origine dopo il passaggio delle grandi calamità. Che si tratti di un'eruzione vulcanica che ha distrutto una regione, di un grande incendio che ha incenerito una foresta o di una legione di mostri che ha sconvolto l'ordine naturale, un custode si sforza di curare il mondo per farlo ritornare in salute, convinto che nessuna forza, neppure la Fiamma Eterna stessa, possa estinguere completamente la speranza o la vita.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CUSTODE DELLA FIAMMA ETERNA

Custode della Fiamma (11° livello): Un custode della Fiamma Eterna ottiene resistenza 5 al fuoco. Se possiede già una resistenza al fuoco, il suo valore aumenta di 5.

Azione della Fiamma Eterna (11° livello): Quando un custode della Fiamma Eterna spende un punto azione per compiere un'azione extra, ogni alleato entro 5 quadretti da lui recupera 5 punti ferita e ogni nemico entro 5 quadretti da lui riceve vulnerabilità 5 al fuoco fino alla fine del turno successivo del custode. Inoltre, ogni nemico che si trovi entro 5 quadretti dal custode e che possieda resistenza o immunità al fuoco la perde fino alla fine del turno successivo del custode.

Ravvivare Fiamme (16° livello): Quando un custode della Fiamma Eterna guarisce un alleato con un potere primevo di guarigione, un nemico adiacente a quell'alleato subisce 5 danni da fuoco.

SUPPLICHE DEL CUSTODE DELLA FIAMMA ETERNA

Scintilla di Vita Custode della Fiamma Eterna Attacco 11

Delle lingue di fiamme scaturiscono intorno ai nemici, bruciando la loro carne e recando conforto agli alleati.

Incontro ♦ Fuoco, Guarigione, Primevo, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.

Effetto: Ogni alleato sanguinante entro l'emanazione recupera un numero di punti ferita pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio.



NUOVI CAMMINI LEGGENDARI

4

Scudo del Custode

Custode della Fiamma Eterna Utilità 12

Il custode fa scaturire un minuscolo frammento della Fiamma Eterna. Sotto la sua aureola, la vita germoglia e fiorisce.

Incontro ♦ Fuoco, Primevo

Azione minore Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

La prima volta che qualsiasi nemico infligge danni al bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio, quel nemico subisce 5 danni da fuoco.

Fiamma Antica

Custode della Fiamma Eterna Attacco 20

Il custode evoca un frammento vivente della Fiamma Eterna e lo scatena contro i nemici.

Giornaliero ♦ Evocazione, Fuoco, Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca un frammento della Fiamma Eterna in uno spazio non occupato entro gittata. Il frammento permane fino alla fine dell'incontro. Quando qualsiasi alleato entro 2 quadretti dal frammento colpisce un nemico, l'attacco infligge 1d10 danni da fuoco extra. Come azione di movimento, il personaggio può muovere il frammento di 5 quadretti. Può effettuare il seguente attacco, centrato sul frammento; così facendo, il frammento viene distrutto.

Azione minore Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.

DISCEPOLO DEI VENTI

"Il vento porta con sé una voce di potere, ma può udirla solo chi ascolta con attenzione."

Prerequisiti: Sciamano, potere chiamare spirito compagno

Come i venti più gentili spostano i granelli di sabbia quando viaggiano, così i discepoli dei venti assumono un ruolo attivo negli eventi e nelle vite con cui vengono a contatto durante le loro peregrinazioni. Un discepolo dei venti è uno sciamano degli spiriti del vento, dalla brezza gentile che trasporta il tepore dell'estate alla feroce tempesta che scortica la terra e strappa gli alberi dal suolo. Il discepolo dei venti onora soprattutto il Falco Tempestoso e la gamma di emozioni e la sete di vendetta di quello spirito sono il metro in base al quale misura le proprie azioni.

Sebbene talvolta scelga di entrare in comunione con gli spiriti del vento sulle vette di alte montagne, un discepolo cerca l'avventura ovunque i venti lo portino, abbracciando il caso e la fortuna come presagi degli spiriti che lo accompagnano. Se arriva a un castello assediato dai giganti, si unisce con gioia alla battaglia contro gli invasori, poiché i venti l'hanno di certo condotto laggiù affinché prenda parte agli eventi. Ovunque si rechino i venti, il discepolo li segue, e non è mai un semplice osservatore.



PRIVILEGI LEGGENDARI DEL DISCEPOLO DEI VENTI

Sudario di Vento (11° livello): Quando un discepolo dei venti usa un potere primevo di guarigione, può fare scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Azione del Discepolo dei Venti (11° livello): Quando un discepolo dei venti spende un punto azione per compiere un'azione extra, ogni alleato entro 5 quadretti da lui può scattare di 3 quadretti come azione gratuita.

Resilienza del Vento (16° livello): Se un nemico tira, spinge o fa scorrere un alleato entro 5 quadretti dal discepolo dei venti, questi può fare scorrere quell'alleato di 1 quadretto come azione gratuita dopo il movimento forzato.

SUPPLICHE DEL DISCEPOLO DEI VENTI

Ghermito dal Vento Discepolo dei Venti Attacco 11

Lo spirito compagno si trasforma in un turbine, martellando i nemici e sollevandoli nell'aria.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Saggezza contro Tempa

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli alleati possono muoversi attraverso lo spazio del bersaglio, che non può effettuare azioni di opportunità.

Venti Protettivi Discepolo dei Venti Utilità 12

Gli spiriti del vento spingono un alleato lontano dal pericolo.

Incontro ♦ Primevo

Azione minore Distanza 10

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, quando qualsiasi nemico termina il proprio movimento adiacente al bersaglio, il personaggio può fare scorrere il bersaglio di 1 quadretto come azione gratuita.

Furia dell'Uragano Discepolo dei venti Attacco 20

Il discepolo invoca la furia del Falco Tempestoso, evocando venti di tempesta che spingono gli alleati sul campo di battaglia e disperdono i nemici come bambole di stracci.

Giornaliero ♦ Primevo, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto. Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio fa scorrere di 3 quadretti ogni alleato entro la propagazione.

GRANDE ANZIANO

"Noi non cogliamo il mondo nella sua interezza, non lo capiamo mai completamente. Ma uno spirito dell'alba dei tempi cammina al mio fianco, e il nostro potere non richiede una comprensione perfetta."

Prerequisiti: Sciamano, potere chiamare spirito compagno, privilegio di classe di Spirito Portavoce del Mondo

Gli sciamani sanno che gli spiriti non hanno davvero le dimensioni di un umano, di un elfo o di una pantera. Gli spiriti sono immensi, minuscoli o grandi quanto lo richiedono le necessità del mondo. Gli sciamani sanno che questo è vero, ma non tutti riescono a spingersi oltre le aspettative inconsce che essi hanno nei confronti degli spiriti. Ogni spirito compagno appare come una creatura della taglia dello sciamano a causa del suo legame con lo sciamano stesso, e in qualità di alleati e amici, entrambi condividono un'immagine, un riflesso nel mondo degli spiriti.

Un grande anziano ha visto parzialmente al di là di questo velo. Come seguace della tradizione dei portavoce del mondo, egli sa che il suo spirito compagno è vasto. Cogliendo parte della verità, sa che le dimensioni del suo spirito compagno si avvicinano a quelle di uno spirito anziano e sperimenta fuggacemente la versatilità e del potere che acquisirà se riuscirà a portare a compimento il proprio destino epico.

In qualità di spirito anziano, lo spirito compagno protegge gli alleati dello sciamano così come ha sempre protetto i popoli del mondo. E la sua conoscenza, unita alla comprensione della natura dello sciamano, è talvolta il solo scudo di cui gli alleati hanno bisogno.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL GRANDE ANZIANO

Presenza dell'Anziano (11° livello): Come azione minore, un grande anziano può rendere Grande o Medio il suo spirito compagno.

Azione del Grande Anziano (11° livello): Quando un grande anziano spende un punto azione per compiere un'azione extra, gli alleati adiacenti allo spirito compagno ottengono un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del grande anziano.

Consiglio dell'Anziano (16° livello): Quando un nemico attacca la Volontà di un alleato adiacente allo spirito compagno, quell'alleato può considerare il suo valore di Volontà pari a quello del grande anziano, se lo desidera.

SUPPLICHE DEL GRANDE ANZIANO

Grande Spirito Proteso Grande Anziano Attacco 11

Lo spirito compagno si estende al massimo della sua lunghezza e si abbatte sui nemici, cogliendoli alla sprovvista e costringendoli a esitare per un istante.

Incontro ♦ Primevo, Spirito, Strumento

Azione standard Spirito in mischia 1 (o 2 se lo spirito compagno è Grande)

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di +2 a tutte le difese quando sono adiacenti allo spirito compagno.

Grande Inno della Natura Grande anziano Utilità 12

Nel mondo degli spiriti, il canto ha molte sfaccettature e dura diverse ore. Nel mondo naturale, lo sciamano fischietta tre note e gli spiriti fanno il resto.

Giornaliero ♦ Primevo

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Natura. Fino alla fine del suo turno successivo, gli alleati possono usare il risultato di quella prova al posto delle loro difese quando sono adiacenti allo spirito compagno.

Limite della Tolleranza Grande anziano Attacco 20

Quando si infuria, lo Spirito del Mondo non permette a nessuno di fuggire.

Giornaliero ♦ Primevo, Psicico, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che inizi il proprio turno adiacente allo spirito compagno deve scegliere se restare frastornato fino alla fine del suo turno successivo o subire danni psichici pari al modificatore di Saggezza del personaggio.



GUARITORE SFREGIATO

"Le cicatrici insegnano due lezioni. La prima è che la vittoria spesso ha un prezzo. La seconda è che nessuna sconfitta è definitiva."

Prerequisiti: Sciamano, potere chiamare spirito compagno

La potente magia che lo sciamano e i suoi alleati hanno padroneggiato durante le loro avventure è in grado di curare quasi tutte le ferite non letali, e anche quelle fatali possono rivelarsi dei contrattampi solo temporanei. La morte stessa è un problema risolvibile e questo sciamano è uno dei guaritori più potenti che la maggior parte della gente incontrerà in vita sua. Allora perché porta sulla sua pelle quelle terribili cicatrici, come se fosse un combattente che ha subito una terribile sconfitta?

Nella storia della sua gente, le vittorie e le sconfitte sono sempre state legate a doppio filo. Le sue cicatrici sono marchi del suo prestigio e lo contraddistinguono come un eroe pronto a garantire che nessuna sconfitta sarà mai totale. Accettando le dolorose lezioni del passato e portandone i segni sulla propria pelle, un guaritore sfregiato può accedere a magie curative che gli altri sciamani non possono o non vogliono usare.

I più potenti spiriti di guarigione del mondo riconoscono il disegno unico delle cicatrici dello sciamano e quando il fato del mondo è in bilico, il potere di questi spiriti si trova al suo fianco.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL GUARITORE SFREGIATO

Dono della Cicatrice (11° livello): Quando un guaritore sfregiato usa un potere primevo di guarigione su un bersaglio adiacente allo spirito compagno, il bersaglio recupera un numero di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Costituzione del guaritore.

Azione del Guaritore Sfregiato (11° livello): Quando un guaritore sfregiato spende un punto azione per compiere un'azione extra, un alleato adiacente allo spirito compagno ottiene un numero di punti ferita temporanei pari a metà del livello + il modificatore di Saggezza del guaritore.

Sentieri della Guarigione (16° livello): Quando qualsiasi alleato entro 5 quadretti da un guaritore sfregiato o dal suo spirito compagno spende un impulso curativo per recuperare punti ferita, recupera un numero di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Saggezza del guaritore.

SUPPLICHE DEL GUARITORE SFREGIATO

Condividere l'Uccisione Guaritore Sfregiato Attacco 11

Lo spirito compagno si accanisce sull'avversario, condividendo con gli alleati l'esaltazione della caccia.

Incontro ♦ **Guarigione, Primevo, Spirito, Strumento**

Azione standard **Spirito in mischia 1**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni. Ogni alleato adiacente allo spirito compagno recupera un numero di punti ferita pari a 1d6 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Tocco dello Spirito

Guaritore Sfregiato Utilità 12

Lo spirito compagno si protende verso un alleato, cedendogli parte della propria vitalità per proteggerlo dai danni.

Incontro ♦ **Primevo, Spirito**

Reazione immediata **Spirito in mischia 1**

Attivazione: Un alleato adiacente allo spirito compagno subisce danni da un attacco

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al modificatore di Costituzione del personaggio. Ottiene inoltre un bonus di potere +2 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Danza Ardente

Guaritore sfregiato Attacco 20

Quando le cicatrici dello sciamano si illuminano, il suo spirito compagno proietta il fulgore del sole, della luna e delle stelle. Tale fulgore respinge i nemici bruciandoli e guarisce gli alleati.

Giornaliero ♦ **Fuoco, Guarigione, Primevo, Psichico, Radioso, Strumento**

Azione standard **Spirito a emanazione ravvicinata 2**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e radiosi.

Effetto: Ogni bersaglio subisce 10 danni da fuoco e radiosi continuati (tiro salvezza termina). Quando qualsiasi bersaglio subisce questi danni continuati, un alleato entro 5 quadretti dal personaggio o dallo spirito compagno recupera 10 punti ferita.



JIM NELSON

OCCHIO D'AQUILA

"Un attimo. Seguite il suo volo... Adesso!"

Prerequisiti: Sciamano, potere *chiamare spirito compagno*, privilegio di classe di Spirito Osservatore

Lo sciamano fa parte della tradizione dello spirito osservatore. Benché esiti a parlarne male, ha la sensazione che i membri fondatori si siano concentrati troppo sull'osservazione del mondo e non abbastanza sull'ascolto degli spiriti. Il suo spirito compagno d'aquila gli parla da sempre, raccontandogli segreti a cui i suoi mentori terreni non hanno mai accennato.

Gli spiriti compagni degli altri sciamani hanno i loro vantaggi, come una predisposizione naturale alla guarigione o una finissima percezione della natura. Lo spirito compagno di uno sciamano occhio d'aquila è un'entità sanguinaria e ogni nuovo potere che i due imparano insieme ha un unico scopo: quello di causare ferite all'avversario. Lo spirito compagno guida gli attacchi dello sciamano e dei suoi alleati, anche a grande distanza, e sfrutta la quasi impercettibile angolazione di un'ala o di un artiglio acuminato per mettere un avversario nella posizione più vulnerabile possibile.



JIM NELSON

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'OCCHIO D'AQUILA

L'Aquila Convoca il Fuoco (11° livello): Un occhio d'aquila e i suoi alleati possono scegliere creature o quadretti adiacenti allo spirito compagno come bersagli dei loro attacchi a distanza e ad area.

Azione dell'Occhio d'Aquila (11° livello): Quando un occhio d'aquila spende un punto azione per compiere un'azione extra, può utilizzare *chiamare spirito compagno* come azione gratuita per evocare un secondo spirito compagno. Quando attacca con un potere di spirito, l'occhio d'aquila può scegliere quale spirito compagno utilizzare per l'attacco; non lo effettua tramite entrambi. Quando un effetto si applica alle creature adiacenti allo spirito compagno, quell'effetto esercita la propria efficacia sulle creature adiacenti a entrambi gli spiriti compagni. Il secondo spirito compagno scompare alla fine del turno successivo dell'occhio d'aquila.

Portata dell'Aquila (16° livello): I poteri da sciamano a distanza di un occhio d'aquila con una gittata di 5 o 10 aumentano la loro gittata a 20.

SUPPLICHE DELL'OCCHIO D'AQUILA

Colpo dello Spirito Alato Occhio d'Aquila Attacco 11

Lo spirito di un rapace piomba addosso al nemico, lasciandolo vulnerabile agli attacchi degli alleati.

Incontro ♦ Primevo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: Modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato può mettere a segno un colpo critico contro il bersaglio con un risultato di 16-20.

Aquila Cacciatrice Occhio d'Aquila Utilità 12

Lo sciamano manda il suo spirito compagno ad aiutare un alleato. Lo spirito volteggia intorno al bersaglio dell'alleato, rendendolo più facile da attaccare.

Incontro ♦ Primevo

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Un alleato adiacente allo spirito compagno effettua un tiro per colpire di un attacco a distanza o ad area

Effetto: Il personaggio muove lo spirito compagno in un quadretto adiacente al bersaglio dell'attacco. L'alleato che attiva il potere ottiene un bonus di potere +2 al tiro per colpire contro ogni bersaglio adiacente allo spirito compagno.

Vortice di Artigli Spirituali Aquila tagliente Attacco 20

In un guizzo di velocità soprannaturale, lo spirito compagno sfreccia in mezzo ai nemici, lasciandoli malconci, barcollanti e vulnerabili agli attacchi.

Giornaliero ♦ Primevo, Psicico, Strumento

Azione standard Spirito a emanazione ravvicinata 1

Effetto: Fino alla fine dell'incontro o finché lo spirito compagno non scompare, il personaggio e i suoi alleati possono mettere a segno dei colpi critici con un risultato di 18-20 contro qualsiasi creatura adiacente allo spirito compagno. Poi il personaggio effettua il seguente attacco.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 5d6 + modificatore di Saggezza danni. Se il personaggio mette a segno un colpo critico con questo attacco, il bersaglio è anche frastornato (tiro salvezza termina).

OPZIONI PRIMEVE

CHE IL PERSONAGGIO SIA un barbaro, un druido, un guardiano o uno sciamano, questo capitolo contiene un assortimento di privilegi che gli consentiranno di ampliare le sue opzioni sia negli incontri di combattimento che di interazione sociale. Anche giocatori i cui personaggi possiedono talenti multiclasse in una classe primeva troveranno a loro volta delle nuove opportunità.

Utilizzando il materiale in questo capitolo, sarà possibile scoprire qualcosa in più sugli importanti spiriti anziani venerati dai personaggi primevi e i giocatori potranno scegliere un interessante background che li aiuterà ad approfondire la storia dei loro personaggi. Gli eroi potranno acquisire nuovi rituali che permetteranno loro di comandare le forze della natura e perseguire destini epici che li trasformeranno in vere e proprie incarnazioni del potere primevo. Queste pagine contengono tutti gli strumenti necessari a infondere vita a qualsiasi personaggio primevo.

- ◆ **La via degli spiriti:** Questa sezione contiene importanti informazioni di background sulla via degli spiriti, sul ritmo e sui rituali che segue chi vive in comunione con gli spiriti primevi.
- ◆ **Spiriti primevi:** Questa parte del capitolo contiene brevi descrizioni di due dozzine dei Grandi Anziani, alcuni dei più importanti fra gli innumerevoli spiriti primevi che vivono nel mondo.
- ◆ **Background primevi:** Sono presentate diverse nuove opzioni di background per i personaggi, che si aggiungono a quelle pubblicate nel *Manuale del Giocatore 2*.
- ◆ **Talenti:** Questa sezione presenta nuovi talenti ripartiti per rango e include nuove opzioni per ogni classe primeva. I personaggi appartenenti a qualsiasi classe possono inoltre scegliere i nuovi talenti tribali per meglio coordinare gli sforzi del loro gruppo.
- ◆ **Destini epici:** Otto destini epici appositamente concepiti per i personaggi primevi offrono nuove vie verso l'immortalità.
- ◆ **Rituali:** I rituali descritti in questo capitolo forniscono nuove opzioni per manipolare il potere della natura.

WILLIAM O'CONNOR

Il complesso rapporto tra gli spiriti primevi e coloro che li seguono è qualcosa di simile a una religione, a una filosofia e a una serie di obblighi famigliari. Tuttavia, sebbene sotto alcuni aspetti i seguaci della via degli spiriti possano apparire simili ai fedeli che venerano Moradin, Corellon o Melora, gli spiriti primevi non sono delle divinità.

L'adorazione degli dèi prevede che i fedeli rendano omaggio e offrano sacrifici agli esseri superiori le cui azioni mitiche crearono il mondo e il cui potere influenza persino la vita dopo la morte. Per contro, la via degli spiriti è un insieme di principi generali secondo i quali anche i più grandi degli spiriti primevi sono considerati dei compagni o alleati. Come seguace della via degli spiriti, un personaggio entra in comunione con esseri potenti (lontani antenati, archetipi di bestie o essenze senzienti di luoghi di potere), la cui energia primeva permea il mondo e la cui forza può prestargli aiuto, a patto che i suoi scopi e le sue azioni ne siano degni.

Gli spiriti primevi non si considerano separati dal mondo o dai mortali che comunicano con loro. Al contrario, questi spiriti sono strettamente intrecciati alle vite delle persone che seguono la loro via. Quando un barbaro incanala l'ira di una banda da guerra ancestrale, quegli antichi combattenti potrebbero essere i protagonisti delle storie che sentiva raccontare da bambino. Uno sciamano che acquisisce uno spirito compagno potrebbe scoprire che si tratta dello spirito di un orso ucciso da sua nonna, o forse persino dello spirito dell'orso e della nonna fusi assieme.

In genere gli spiriti sono creature sfuggenti, la cui influenza sul mondo viene percepita solo indirettamente da coloro che li seguono. Tuttavia, i seguaci della via degli spiriti a volte entrano in contatto con esseri dotati di livelli pericolosi di potere: chi incontra spiriti come il Serpente del Mondo e Sussurro dovrebbe usare la massima circospezione... o meglio ancora, non dovrebbe incontrarli affatto.

IN PRINCIPIO

Coloro che seguono la via degli spiriti credono che gli spiriti primevi abbiano cominciato a fluire nel mondo nel momento stesso in cui vennero a crearsi un mondo in cui muoversi e delle creature in cui dimorare. Forse la loro esistenza fu una conseguenza naturale della creazione del mondo. Forse furono gli dèi a creare i primi spiriti, di proposito o inavvertitamente, quando infusero la permanenza nella loro mirabile creazione. Secondo alcuni, gli spiriti primevi si crearono da soli, mentre secondo altri erano gli archetipi originali utilizzati dagli dèi quando plasmarono il mondo.

In ogni caso, sebbene fossero presenti fin dal principio della creazione, quegli spiriti primevi non possedevano la capacità di comunicare coi primi esseri senzienti e i primi mortali non potevano udirli allo stesso modo in cui udivano gli ordini e le minacce degli dèi e dei primordiali.

Gli dèi aiutarono il mondo a crescere correttamente, impartendo ordine e plasmando la vita e gli esseri viventi secondo la loro volontà. Ma poi gli dèi si allontanarono dal mondo per combattere la Guerra dell'Alba contro i primordiali. Mentre gli dèi e i primordiali combattevano grandi battaglie nei loro reami lontani, gli spiriti primevi del mondo trovarono la loro voce.

Quando la Guerra dell'Alba finì per coinvolgere anche il reame dei mortali, spiriti come il Falco Tempestoso aiutarono a impedire che il mondo venisse distrutto. Padre Albero, il Grande Orso e i Gemelli Cacciatori aiutarono le popolazioni disperate del mondo, consentendo loro di sopravvivere in quel periodo devastante.

La guerra tra gli dèi e i primordiali era quasi finita quando Khala, la dea dell'inverno, tentò di rivendicare per sé il possesso del mondo. Gli spiriti si resero conto che anche se gli dèi avevano combattuto per salvare il mondo dai primordiali, il loro potere prima o poi avrebbe minacciato il reame naturale. Mentre gli dèi distruggevano gli eserciti di Khala nel Mare Astrale, gli spiriti primevi entrarono in azione e distrussero la fortezza invernale della dea nel reame mortale. Quando la loro guerra fu finita, gli dèi rivolsero verso il mondo uno sguardo vittorioso solo per scoprire che gli spiriti primevi si erano impossessati di quello per cui avevano combattuto.

Grazie al potere che detenevano nel mondo mortale, gli spiriti dichiararono che sia gli dèi che i primordiali erano banditi da ogni contatto diretto col mondo. Con gli dèi arroccati nel Mare Astrale soprastante e i primordiali superstiti rinchiusi o perduti nel Caos Elementale sottostante, il mondo sarebbe esistito come luogo di equilibrio, un reame dominato dalla vita, dalla morte e dall'eterno ciclo delle stagioni. Indeboliti dalla guerra e non volendo distruggere il mondo solo per dispetto agli spiriti che lo avevano rivendicato, gli dèi cedettero.

In tutti gli innumerevoli anni trascorsi dalla fine della Guerra dell'Alba, il decreto degli spiriti primevi ha retto. Gli dèi e i primordiali possono influenzare il mondo, ma neppure le divinità più potenti o i principi demoniaci possono esercitare la loro piena potenza nel reame mortale senza scatenare la feroce collera degli spiriti primevi.

Gli spiriti primevi impiegano gran parte del loro potere per mantenere salde le barriere che hanno stabilito tra il mondo e gli altri reami. Tuttavia condividono questo potere con i loro alleati, le persone che seguono la via degli spiriti. Quando i mortali muoiono, alcuni si uniscono alle divinità nei loro domini astrali, mentre altri restano nel mondo, diventando una cosa sola con gli spiriti primevi che proteggono l'equilibrio, l'ordine naturale e ogni cosa vivente.

LA COSA PIÙ IMPORTANTE

Come seguace della via degli spiriti, un personaggio segue determinate priorità. Un personaggio primevo può tenere a molte cose, ma gli spiriti gli insegnano che le due priorità essenziali dovrebbero sempre

essere la protezione del mondo naturale e la difesa delle persone a cui si è legati.

IL MONDO NATURALE

Il compito più importante per un seguace della via degli spiriti è proteggere il mondo naturale e i cicli della natura. Solo nelle circostanze più straordinarie questo precetto lo porrà in conflitto con l'espansione della civiltà. Le forze ostili da cui deve proteggere il mondo includono invece primordiali furibondi, demoni predatori, l'influenza corruttrice del Reame Remoto e dei suoi abitanti, i non morti che violano il ciclo naturale della vita e del trapasso, e (in rare occasioni) gli dèi.

L'obbligo di proteggere il mondo naturale pone un personaggio in conflitto con le divinità solo quando i progetti di un dio (di solito un dio malvagio) o dei suoi seguaci comportano la conquista del mondo, in aperta violazione dei primi editti degli spiriti primevi. Analogamente, gli spiriti primevi si sentono minacciati solo quando la diffusione della civiltà implica la totale devastazione della natura in una vasta regione (disboscare o bruciare un vasto tratto di foreste, radere al suolo montagne, fermare il corso dei fiumi alla sorgente) e una distruzione a tale livello va ben oltre le capacità di gran parte delle civiltà del mondo di D&D.

LE PERSONE

La via degli spiriti insegna che tutte le persone sono collegate le une alle altre. Il personaggio ha imparato che tutti gli esseri viventi sono suoi fratelli, come se facessero parte di una grande tribù che abbraccia gli appartenenti a ogni razza esistente nel mondo. Questa "tribù" o famiglia include anche gli spiriti primevi. Persino il terrificante Serpente del Mondo, la cui potenza potrebbe teoricamente annientare il reame naturale, è considerato un membro anziano di questa famiglia allargata, una forza da rispettare e da cui trarre insegnamento.

I vari seguaci della via degli spiriti interpretano in modo diverso la natura e la portata dei loro obblighi familiari. Alcuni hanno una prospettiva ristretta e vedono nella tribù effettiva dei clan imparentati il confine della loro comunità. Ritengono di non avere nessuna responsabilità nei confronti di coloro che non appartengono a questa cerchia ristretta. Altri abbracciano una visione più ampia, che secondo loro è quella che intendono gli spiriti: tutti coloro che seguono la via degli spiriti, tutti coloro che rispettano la natura e si prendono cura del mondo vivendo in armonia con gli spiriti (forse addirittura tutti gli esseri viventi) fanno parte di una grande tribù e sono oggetto dei loro obblighi e delle loro responsabilità, nonché parte della loro famiglia. Infatti, se tutti i seguaci della via degli spiriti sono fratelli degli spiriti primevi e si appellano ai loro consigli saggi e antichi, allora ne consegue naturalmente che anche tutti i seguaci sono fratelli tra loro, per quanto possano apparire diversi e lontani gli uni dagli altri.

SEGUIRE LA VIA DEGLI SPIRITI

Essendo un potente eroe primevo, il personaggio è consapevole del ruolo degli spiriti all'interno del mondo e della loro influenza su di esso. Il potere primevo

che possiede è la dimostrazione della sua interazione quotidiana con gli spiriti. Se è uno sciamano, a volte parla con gli spiriti a volontà, e a volte sono gli spiriti a parlargli anche quando egli non è d'accordo. Se è un barbaro o un guardiano, gli spiriti degli antenati, delle grandi bestie e degli elementi scorrono attraverso di lui anche quando non si manifestano chiaramente nei suoi poteri. Se è un druido, la sua connessione diretta agli spiriti primevi potrebbe manifestarsi principalmente durante i rituali e il combattimento, ma la sua magia è totalmente definita dal flusso di potere che attraversa il mondo degli spiriti. Per le masse di persone comuni, però, le interazioni con gli spiriti primevi sono più sottili e spesso più complicate.

SPIRITI LOCALI

Coloro che seguono la via degli spiriti venerano in genere uno o più spiriti che risiedono nei principali elementi del territorio, nelle piante, negli animali e negli altri fenomeni naturali di una determinata area. I santuari primevi più comuni nel mondo sono quelli eretti nei siti dove si crede che vivano i più grandi spiriti: sulle pendici di un vulcano, alla sorgente di un grande fiume o in un boschetto dominato da una quercia antica e gigantesca. La gente comune offre pegni di sacrificio e implora questi spiriti per ottenere la loro benedizione sulla caccia, sull'esplorazione e sull'agricoltura.

ANTENATI

La venerazione degli antenati è una componente comune della via degli spiriti, specialmente nei contesti tribali, dove i legami di famiglia sono molto importanti. Le persone offrono piccoli sacrifici agli spiriti dei loro antenati in segno di devozione e rispetto per le gesta che hanno compiuto in vita e per implorare la loro guida. Alcuni sacrifici sono interamente simbolici, mentre altri fanno parte di rituali magici tesi a sbloccare i segreti e il potere che gli spiriti ancestrali sono disposti a condividere.

GRANDI ANZIANI

Per la maggior parte dei seguaci della via degli spiriti, gli spiriti locali e gli antenati diretti sono gli spiriti primevi più importanti; i membri del loro nucleo familiare, per così dire. Anche la maggioranza delle suppliche dei personaggi primevi è rivolta a questi spiriti relativamente meno importanti. Tuttavia, il mondo è abitato anche da spiriti più grandi di questi. Sono i grandi anziani, il cui potere e influenza si estendono su tutto il reame naturale. I personaggi primevi invocano questi spiriti con alcune delle loro suppliche e i seguaci della via degli spiriti li riconoscono come i più vecchi, i più saggi e i più potenti membri della loro famiglia allargata. Per ulteriori informazioni sui grandi anziani vedi "spiriti primevi" a pagina 121.

COMUNICARE CON GLI SPIRITI

Così come in molti templi di tutto il mondo esistono dei sacerdoti che non sono chierici ma imparano comunque a celebrare dei rituali magici, non è insolito che qualche saggio anziano incaricato di prendersi cura di un santuario primevo sia capace di invocare gli spiriti

attraverso la magia rituale. A volte questi anziani possiedono una notevole sensibilità innata alla presenza degli spiriti primevi, ma altri hanno sviluppato i loro doni con l'età e con l'aumento della propria saggezza. Spesso questi praticanti primevi conoscono rituali con cui implorano gli spiriti per ottenere guida e assistenza, come ad esempio Comunione con la Natura, Fioritura, Mescere Pozione e Parlare con la Natura, i quali potrebbero risultare utili ai personaggi giocanti.

COMUNITÀ

Molti dei riti e delle cerimonie osservati da chi segue la via degli spiriti riguardano la comunità: tali riti riconoscono, celebrano e consolidano i rapporti che legano le persone, gli antenati, gli altri spiriti e il mondo stesso. Come insegna la via degli spiriti, ogni cosa è parte di un unico insieme vivente, interconnesso e interdipendente. Gli spiriti primevi sono membri della stessa grande famiglia: non sono sovrani o governanti, bensì anziani da rispettare per la loro saggezza e il loro potere. Per questa ragione, la loro presenza viene invocata nei riti di passaggio (matrimoni, nascite, funerali e altri momenti salienti del ciclo della vita), in quanto essi sono parte della comunità che riconosce e ritualizza tali transizioni.

Il numero enorme di spiriti presenti nel mondo implica che persone e gruppi differenti hanno modi diversi di interagire con essi. Il passaggio delle stagioni, le fasi lunari, i flussi migratori, il matrimonio e il parto: tutti questi eventi possono essere contraddistinti da meditazioni personali, semplici rituali celebrati in casa propria o complesse cerimonie che coinvolgono l'intera comunità.

FULCRI LUMINOSI PRIMEVI

Sotto il dominio dell'ormai caduto impero di Nerath, i membri di molte razze e culture diverse vivevano assieme in un'unica e immensa civiltà. Prima dell'ascesa di Nerath, le culture che seguivano la via degli spiriti tendevano a vivere in strutture tribali e a seguire uno stile di vita nomade. Oggi, dopo il crollo di Nerath, non è raro imbattersi un santuario primevo situato in un boschetto ai margini di un villaggio, o vedere praticata la venerazione degli antenati anche nel cuore delle più grandi città superstiti.

Tuttavia, alcune delle tribù più vecchie del mondo avevano resistito all'avanzata della civiltà promulgata da parte di Nerath e diverse nuove tribù si sono insediate di nuovo nelle terre selvagge dopo la sua caduta. Le desolazioni al di là delle città-stato superstiti e delle baronie degli eredi di Nerath sono luoghi pericolosi, ma queste tribù si affidano per difendersi alla forza dei numeri, alla devozione al loro stile di vita e al potere della magia primeva, e molte riescono non solo a sopravvivere, ma anche a prosperare.

Alcune delle terre rivendicate da queste tribù sono fulcri luminosi almeno quanto le aree civilizzate, luoghi dove i viaggiatori possono trovare un riparo sicuro e protezione dal mondo selvaggio esterno. Altre non sono molto diverse dalle terre infestate dalle tribù di orchi o di gnoll, dove pochi viaggiatori osano avventurarsi, e ancora meno sopravvivono.

Un altopiano spazzato dal vento potrebbe dimostrarsi un rifugio sicuro per i membri di una specifica tribù. Tuttavia, quegli avventurieri che non vengono informati dei pericoli dell'altopiano dagli spiriti ancestrali della tribù si imbatteranno in grandi pericoli in un luogo come quello, specialmente se non piacciono agli spiriti ancestrali in questione. Una foresta abitata da tribù barbariche di elfi potrebbe sembrare più sicura di un bosco non colonizzato, ma quell'impressione di sicurezza può svanire rapidamente davanti a un nugolo di frecce elfiche. I gruppi che includono un personaggio primevo potrebbero riuscire a fare amicizia con una tribù diffidente comunicando con gli spiriti del luogo; tuttavia, gli anziani di una tribù isolata potrebbero comunque non gradire la presenza di estranei che si avventurano nel loro territorio e corrompono la gente con le loro usanze da forestieri.

Tutto questo però non significa che i rapporti tra le terre civilizzate e le tribù primeve siano automaticamente ostili. Anzi, in certe terre, il vincolo di amicizia stretto tra culture primeve e civilizzate ha dato origine ad alcuni dei più fulgidi fulcri luminosi del mondo. Quando una città-stato o una baronia incoraggia rapporti di fiducia e rispetto con una tribù che vive presso i suoi confini, la tribù agisce da zona di cuscinetto e funge



EVA WIDERMANN

da prima linea di difesa contro le minacce provenienti dall'oscurità ostile. A sua volta la tribù, spalleggiata dagli eserciti e dalla magia della nazione civilizzata, può contrastare con maggiore efficacia minacce molto più grandi di quelle che riuscirebbe a gestire da sola.

Le cittadelle eladrin circondate da foreste elfiche sono un modello comune di questo tipo di rapporto. Nello stesso modo, a volte le città naniche delle montagne stipulano alleanze con le tribù di goliath e umani seguaci della via degli spiriti, consolidando la sicurezza e la prosperità di tutti.

SANTUARI PRIMEVI

Generalmente parlando, i siti consacrati alla via degli spiriti non somigliano ai templi eretti dai popoli civilizzati in onore delle divinità. I santuari sono disseminati per il mondo intero, spesso ben nascosti o concepiti per mimetizzarsi con l'ambiente naturale circostante. I santuari della via degli spiriti sono spesso dei siti improvvisati, ricavati dal mondo naturale e decorati con reliquie tribali.

Un santuario nelle terre selvagge potrebbe assumere la forma di una nicchia naturale in una parete rocciosa a strapiombo, fiancheggiata da colonne di pietra attentamente equilibrate; una sporgenza rocciosa che si innalza dalle rapide di un torrente che scorre impetuoso; una cordicella di piume che ondeggia dalle cime di un alto albero, o un antico ceppo coperto di doni e offerte per incoraggiare il rinnovamento del ciclo vitale.

I santuari primevi sono di rado intesi per durare per sempre; sono invece concepiti per soccombere agli effetti del clima e del tempo. I santuari forestali scompaiono rapidamente sotto la vegetazione che fiorisce a ogni nuova stagione. I santuari di pietra vengono erosi dal lento trascorrere degli anni o frantumati dalla forza brutale delle tempeste e dei terremoti. Per chi l'ha costruito, la scomparsa di un santuario è un segno che gli spiriti sono passati oltre, in cerca dei nuovi siti dove dovranno sorgere i prossimi santuari.

Coloro che visitano o si imbattono in un santuario primevo dedicano in genere qualche tempo a offrire i loro rispetti agli spiriti dell'area. La maggior parte delle persone non riceve una risposta tangibile, sebbene alcune possano ricevere una benedizione e provare un fugace formicolio quando gli spiriti scorrono attraverso i loro corpi. Gli eroi possono invece ricevere un benvenuto udibile. Tuttavia, una comunicazione verbale estesa con gli spiriti non è normalmente possibile senza l'ausilio di un rituale come Comunione con la Natura o Parlare con la Natura. Gli spiriti sanno molte cose delle terre che circondano i loro santuari, e il corretto rituale può permettere ai personaggi di penetrare il velo tra il mondo terreno e quello degli spiriti e di attingere in tal modo alla loro saggezza.

I seguaci della via degli spiriti lasciano di solito un'offerta quando visitano un santuario. Questo pegno può essere un piccolo oggetto che simboleggi la bellezza della natura (come ad esempio una conchiglia, una piuma o una pietra semipreziosa), un manufatto o una reliquia dal significato personale. In diversi racconti tra fiaba e leggenda, gli eroi trovano spesso un oggetto di cui avevano bisogno deposto

vicino a un santuario fuori mano, messo lì dagli spiriti proprio perché loro lo potessero utilizzare. Tuttavia, per i seguaci della via degli spiriti, prendere un oggetto da un santuario senza essere stati espressamente invitati a farlo è un atto abominevole.

Chi vive nei paesi o nelle città e segue la via degli spiriti fonda una varietà di santuari dedicati agli antenati e agli spiriti del posto. Molti santuari urbani sono simili a quelli che si trovano all'esterno: eretti con materiali naturali e non concepiti per durare. Non è insolito trovare piccoli santuari dedicati agli spiriti ancestrali anche nelle singole abitazioni dei seguaci della via degli spiriti.

LUOGHI DI POTERE

I luoghi di potere hanno una durata più lunga dei santuari, perché vengono scelti direttamente dagli spiriti piuttosto che creati da coloro che li venerano. I luoghi di potere sono tipicamente ubicati nei siti in cui un intenso fenomeno naturale o magico ha attirato l'interesse degli spiriti. Quasi tutti i luoghi di potere includono qualche sorta di riparo naturale, o quanto meno un ambiente dove è possibile celebrare un rituale senza interruzioni.

È raro che a un luogo di potere vengano aggiunti dei ripari permanenti e artificiali, anche se la gente che venera i suoi spiriti abita in insediamenti permanenti da qualche altra parte. Di tanto in tanto, un luogo di potere viene decorato con macigni, grossi ceppi o persino una parete rocciosa scolpita a rappresentazione degli spiriti che fanno spesso ritorno al sito stesso; qualcosa di simile al totem di un druido o uno sciamano, ma su scala assai più grande.

Gli esempi di luoghi di potere presentati di seguito possono fungere da ispirazione per altri siti importanti per il personaggio.

ALBERO DELLE LUCI STREGATE

Sebbene questo antico albero sia morto da molto tempo, i suoi rami secchi si allungano ancora verso il cielo, torreggiando sopra la foresta circostante. Il tronco dell'albero è cavo e nelle notti di luna piena si vedono fluttuare al suo interno delle scintille luminose. Un gruppo di elfi e morfici si raduna ogni mese presso l'Albero delle Luci Stregate, sostando all'interno del gigantesco tronco mentre le luci stregate calano su di loro. Gli elfi e i morfici credono che le luci siano manifestazioni degli spiriti della foresta che vengono a concedere la loro benedizione ai fedeli riuniti.

CAVERNA DEGLI ECHI

Nella caverna che si apre dietro una fragorosa cascata, il vento echeggiante porta le voci degli antenati. La caverna è troppo piccola perché più di una o due persone la possano occupare nello stesso momento. Una comunità di umani e halfling si raduna periodicamente fuori dalla caverna per celebrare i riti di passaggio, durante i quali i giovani che hanno appena raggiunto la maggiore età vengono inviati all'interno uno alla volta. Quando i giovani entrano, vengono ritualmente purificati dal passaggio attraverso la cortina d'acqua. Una volta dentro, meditano sul suono

dell'acqua che cade e sulle voci negli echi. Riemergono la mattina successiva come adulti, portando con loro un frammento della saggezza degli antenati.

TUMULI PARLANTI

Su un antico campo di battaglia sorge una serie di tumuli sepolcrali coperti di immagini raffiguranti scene di battaglie dimenticate da molto tempo. Nessuna comunità si raduna regolarmente presso i Tumuli Parlanti, ma gli individui di molte razze diverse visitano il sito per cercare la saggezza degli antenati che è sepolta laggiù. Si dice che i tumuli si spostino o parlino in presenza di druidi o sciamani, benché solamente chi si trova nei paraggi possa assistere a questa reazione.

BOSCHETTO DELL'ETERNA PRIMAVERA

Il Boschetto dell'Eterna Primavera è un cerchio di antichi alberi immerso nel cuore di una immensa foresta, dove dimorano i potenti spiriti del bosco. Le foglie degli alberi restano verdi anche in autunno e in inverno, la temperatura all'interno del cerchio è sempre tiepida e confortevole e le bacche crescono tutto l'anno nei cespugli intorno agli alberi. Alcune storie parlano di eroi che si erano smarriti nella foresta durante l'inverno e correvano il rischio di congelarsi, e che trovano invece un tiepido rifugio e cibarie nel cuore del Boschetto dell'Eterna Primavera. Il boschetto è il luogo di ritrovo di un gruppo di elfi, nonché il crocevia presso il quale gli eladrin e gli gnomi entrano nel mondo per porgere i loro rispetti agli spiriti primevi del luogo.

LE PIETRE VERTICALI

Questo grande cerchio di pietre monumentali ha avuto inizio come santuario temporaneo, ma è sopravvissuto per lunghi secoli a causa dell'interesse manifestato dagli spiriti. Gli spiriti della terra e delle tempeste sono attratti dall'anello di pietre, e vari nani e goliath si radunano quaggiù per venerarli.

TABÙ

Di tanto in tanto, uno spirito impone un tabù alle persone che lo venerano, una restrizione o proibizione di qualche tipo che può sembrare insensata o eccessivamente limitante agli occhi di uno straniero. Non si tratta di un evento comune, ma neppure inaudito, specialmente quando i seguaci dello spirito sono stati colpiti duramente dalla guerra o dalle tensioni sociali. In questi frangenti, un tabù viene considerato una soluzione imperfetta a un problema più profondo, uno scudo spirituale contro una corruzione peggiore che indebolirebbe ulteriormente i seguaci dello spirito.

In questi casi, i tabù possono includere restrizioni sui viaggi, sui rapporti con determinate razze, sull'ingestione di certi cibi o sul matrimonio con certe stirpi. Coloro che violano le proibizioni degli spiriti possono essere obbligati a sottoporsi a un rito di purificazione, mentre le violazioni più gravi a volte sono punite con l'esilio temporaneo o permanente.

Numerosi eroi primevi sono diventati avventurieri dopo avere rifiutato i tabù del loro popolo. Nel

contesto più grande della campagna, a volte gli eroi sono tenuti ad essere individui che violano i tabù, figure abbastanza potenti da ignorare anche i peggiori effetti di tale violazione e capaci di compiere le imprese magiche e le cerche necessarie a eliminare per sempre quella proibizione, anche a beneficio di coloro che non hanno la forza di spezzarla da soli.

Gli eroi più altruisti a volte scoprono che quello che a prima vista sembra un tabù inutile o addirittura culturalmente mortificante è in realtà la risposta non scritta a un pericolo ormai dimenticato da tempo. Ad esempio, coloro a cui è stato proibito di viaggiare al di là dei confini di una particolare valle fluviale forse inizialmente osservavano questo tabù per non incorrere nella collera di un potente e geloso spirito del fiume che da allora è stato soppiantato. I tabù e le cerche necessarie per eliminarli non avranno probabilmente un ruolo predominante nella gran parte delle campagne, ma possono costituire un utile tema di sottofondo per le vite dei personaggi che seguono la via degli spiriti.

GLI DÈI E GLI SPIRITI

A volte gli dèi sono conosciuti con nomi diversi presso le culture isolate che seguono la via degli spiriti. Ad esempio, Kord viene chiamato Padre della Tempesta Selvaggia da alcune tribù di goliath, mentre Melora è nota come Grande Madre in qualche regione remota. Tuttavia, i personaggi che imparano a conoscere le usanze di questi popoli possono notare facilmente che queste culture parlano del Padre della Tempesta Selvaggia o della Grande Madre in modo diverso da come si riferiscono al Falco Tempestoso o alla Sorella Oscura. I secondi sono trattati come alleati di famiglia o addirittura come familiari veri e propri, mentre i primi sono visti come monarchi potenti ma distanti.

Gli spiriti primevi non sono dèi. Sono troppo numerosi per essere quantificati, a differenza del ristretto pantheon delle divinità. Non esigono di essere adorati e il loro potere è limitato al mondo naturale. I seguaci della via degli spiriti non limitano la loro venerazione a un solo spirito nel modo in cui alcune persone si dedicano al servizio di un dio. Nonostante tutto ciò, alcuni confondono ancora gli spiriti primevi con le divinità, parlando della via degli spiriti come dell'"antica fede", come se in qualche maniera l'adorazione del pantheon degli dèi fosse destinato a soppiantare e rimpiazzare il semplice rispetto per le entità spirituali.

In realtà, nella maggior parte dei casi la via degli spiriti e la venerazione degli dèi non sono in conflitto tra loro. Gli dèi non hanno interesse a eliminare la via degli spiriti e gli spiriti primevi di certo non provano il bisogno di contraddire gli insegnamenti degli dèi; anzi, è raro che si mettano a discutere su qualsiasi cosa. Gli dèi risiedono nei loro domini astrali, mentre gli spiriti vivono nel mondo mortale, e ognuno è degno di venerazione, rispetto o adorazione come più si addice al suo rango. Chi segue la via degli spiriti spesso è anche un adoratore di dèi come Corellon, Kord, Melora, Sehanine o persino Bane o Zehir. Fino a quando la pratica della magia primeva e il rapporto con gli spiriti vengono mantenuti correttamente, entrambi i cammini possono facilmente coesistere.

Nella loro maestà, gli dèi sono individui ben distinti e definiti. In contrasto, anche i più grandi tra gli spiriti primevi non possiedono forme singole e distinte. Gli spiriti primevi permeano il mondo, fluendo attraverso i suoi elementi naturali con un'intensità che dipende dal rapporto di uno spirito con un particolare oggetto o luogo. Il potere che uno spirito primevo manifesta nel mondo varia a seconda della stagione, delle condizioni atmosferiche, del terreno e degli effetti residui di eventi che hanno contraddistinto un sito nel passato.

Molti spiriti primevi sono strettamente legati a una specifica località del mondo, oppure sono dediti alla protezione di una particolare famiglia o tribù. Sopra di essi stanno i grandi anziani, potenti entità spirituali conosciute nel mondo intero. I grandi anziani descritti più avanti in questa sezione sono solo alcuni esempi di una schiera che ne include molti altri. Si dice che esistano dozzine di grandi spiriti, sebbene il loro vero numero forse resterà per sempre un mistero.

A differenza di una divinità, uno spirito primevo non viene identificato con un solo nome o raffigurato mediante un unico simbolo universale. Una tribù

può rappresentare il Serpente del Mondo come un serpente che si morde la coda e un'altra raffigurarlo mentre si attorciglia intorno a un albero che simboleggia il reame mortale. Un altro gruppo ancora può pensare al Serpente del Mondo come a un goliath con la pelle da rettile, il cui corpo inferiore serpentino scompare nella terra. I poteri degli dèi sono legati a immagini e simboli sacri specifici, mentre agli spiriti primevi non interessa il modo in cui vengono rappresentati, a patto che loro e il mondo che proteggono ricevano il dovuto rispetto.

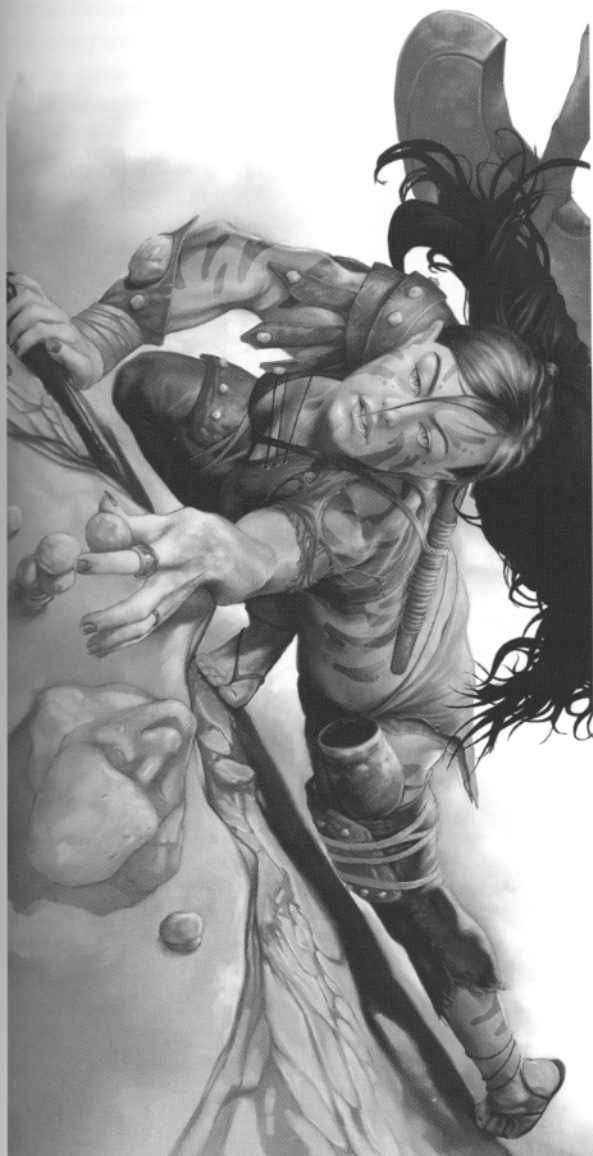
Come regola generale, il potere degli spiriti primevi è più forte nel mondo naturale, ma non per questo i personaggi che fanno uso di poteri primevi si trovano in svantaggio quando le loro avventure li conducono sui piani e oltre. Ogni eroe porta con sé il proprio potere, quindi non viene mai tagliato fuori dalla fonte della sua forza. I poteri primevi usati dai personaggi giocanti funzionano normalmente nella Selva Fatata e nella Coltre Oscura, nel Mare Australe e nel Caos Elementale, così come nel Sottosuolo. Tuttavia, i mortali più comuni che seguono la via degli spiriti potrebbero provare disagio a viaggiare in luoghi dove le voci della natura e degli antenati sembrano più lontane.

GLI SPIRITI E IL MONDO SPIRITUALE

Gli spiriti primevi non sono creature con cui le persone possono interagire in modo consueto. Nella maggior parte dei casi sono invisibili e intangibili, presenti nel mondo pur non facendo parte della sua sostanza fisica. I più grandi spiriti primevi sembrano essere davvero immortali: i mortali non possono ferirli, e forse persino gli dèi e i primordiali avrebbero delle difficoltà a distruggerli... almeno senza distruggere il mondo. Gli spiriti inferiori, tuttavia, possono svanire e cessare di esistere. Gli spiriti dei luoghi muoiono quando gli elementi naturali a cui sono legati vengono uccisi o distrutti, e gli spiriti ancestrali svaniscono, si dice, quando vengono dimenticati dai loro discendenti.

Le suppliche dei personaggi primevi possono fare in modo che gli spiriti si manifestino, tipicamente sotto forma di evocazioni, ma solo uno sciocco potrebbe pensare che queste manifestazioni magiche siano qualcosa di diverso dal più pallido frammento del loro effettivo potere. Quando si manifesta tramite una evocazione, tuttavia, uno spirito ha la capacità di influenzare fisicamente il mondo. Non è invece vero l'opposto: le creature nel mondo possono essere in grado di danneggiare l'evocazione, ma non lo spirito stesso.

Gli sciamani e gli altri mistici parlano a volte di "camminare nel mondo degli spiriti", come se gli spiriti primevi dimorassero su un altro piano di esistenza simile alla Selva Fatata o alla Coltre Oscura, ma questa espressione è fuorviante. Gli spiriti



JOHN STANKO

primevi vivono nel mondo, non ne sono separati. Il "mondo degli spiriti" è solo un modo per descrivere la sostanza e la natura degli spiriti primevi; essi sono privi di consistenza fisica, eppure hanno una forma percepibile da chi è in grado di vederla. Quando i mortali entrano nel mondo degli spiriti, alterano i loro sensi e la loro coscienza in modo da poter percepire gli spiriti. A volte tale alterazione si verifica durante il sonno o una profonda meditazione, quando uno sciamano sogna di viaggiare fuori dal proprio corpo e di entrare nel mondo spirituale, dove gli spiriti primevi esprimono la loro volontà o gli danno avvertimenti. In altre occasioni, un mistico è soggetto a una trasformazione della vista pur restando pienamente cosciente e nel proprio corpo. Vede semplicemente gli spiriti presenti nel mondo circostante, di solito pervasi da una luminescenza dorata.

In questo stato di percezione alterata, il mondo sembra più vivo: ogni albero o montagna ha il suo spirito che si muove dentro di essa, il cielo è affollato dagli spiriti delle bestie e del vento, il terreno stesso ondeggiava a causa delle correnti degli spiriti che lo attraversano. Anche quando un mortale riesce a percepire gli spiriti in questo modo, normalmente è impossibile influenzarli, toccarli o danneggiarli in qualsiasi modo.

Esistono però delle leggende su potenti individui o artefatti che permettono ai mortali sia di vedere nel mondo degli spiriti che di uccidere gli spiriti primevi che vi dimorano. Queste leggende parlano della terribile distruzione scatenata dalla morte degli spiriti primevi la cui essenza vitale sostiene il mondo naturale, ma finiscono sempre in modo truci per lo sciocco mortale che ha osato abusare di un simile potere. Alcune descrivono il Serpente del Mondo che divora il colpevole, altre dicono che il Tessitore del Fato lo imprigiona per sempre nella sua ragnatela, e altre ancora che la Bestia Primeva appare per dilaniarlo e farlo a brandelli. Se esiste davvero un uso appropriato di una tale capacità, è bene applicare la massima circospezione, onde evitare di suscitare la collera di questi spiriti anziani immensamente potenti.

I GRANDI ANZIANI

A meno che non sia diversamente specificato in questa sezione, ciascuno dei grandi anziani è un essere poderoso, il cui potere scorre attraverso il mondo intero. Nessuno spirito anziano è onnisciente od onnipotente, ma ognuno di essi possiede

sfaccettature che lo collegano ai poteri, ai rituali e alle attività degli eroi primevi di qualunque classe.

Le seguenti informazioni sui grandi anziani esistenti fra gli spiriti primevi sono tutt'altro che esaustive. Per buona parte si concentrano sugli spiriti anziani che sono più importanti per i personaggi giocanti e gli altri eroi. Inoltre, mentre il pantheon degli dèi è rimasto più o meno numericamente stabile dopo la devastazione della Guerra dell'Alba, non è mai stato effettuato un conteggio completo di tutti gli spiriti anziani che esistono nel mondo.

Il DM è libero di espandere questa selezione di spiriti anziani, e i giocatori possono liberamente fornire suggerimenti per ampliarne la schiera con entità importanti per le capacità e il background dei loro personaggi.

L'ALBERO DEL MONDO

L'Albero del Mondo è il più antico spirito primevo delle foreste ed è strettamente associato a Padre Albero, ma i due non sono la stessa cosa. Le radici dell'Albero del Mondo si estendono nelle viscere della terra e fanno circolare nel mondo la vita e il potere primevo. Anzi, alcuni sciamani affermano che l'Albero del Mondo è lo spirito del mondo stesso: non di un suo aspetto in particolare, ma dell'intera cre-



SAM WOOD

azione, dei suoi abitanti interconnessi e del costante equilibrio precario di tutti i suoi ambienti.

Qualcuno afferma che l'Albero del Mondo sia stato piantato da Corellon insieme a tutte le foreste del mondo primevo. Altre leggende affermano che Corellon o Padre Albero, o tutti e due insieme, abbiano raccolto i semi dell'Albero del Mondo e li abbiano sparsi in tutto il creato per piantare le prime foreste.

Solo i personaggi che adottano il destino epico di Difensore dell'Albero del Mondo descritto in questo libro possono fare appello alla possanza di questo spirito antico e potente, mentre si sforzano di proteggerlo (e di proteggere il mondo stesso assieme a esso) dalla distruzione e dalla corruzione.

LA BESTIA PRIMEVA

Lo spirito conosciuto come la Bestia Primeva svolge un ruolo essenziale nel potere di qualunque classe primeva. Nel mondo esistono innumerevoli altri spiriti bestiali, ma la Bestia Primeva attinge a una forza incontaminata e antica che rivaleggia con qualsiasi magia degli dèi.

La Bestia Primeva è un predatore dell'alba dei tempi, quando le prime razze senzienti erano solo una delle tante prede delle belve più possenti. La Bestia Primeva non prova amore per i mortali. Gli eroi che possono appellarsi a questo spirito vengono trattati come compagni predatori, membri minori di un branco che può fare a pezzi gli dèi e banchettare coi loro resti. I mortali inferiori si sforzano il più possibile di non attirare l'attenzione della Bestia Primeva e gli avventurieri che si vantano del loro legame con questo potente spirito possono ritrovarsi in men che non si dica evitati e temuti da tutti.

La paura della Bestia Primeva influenza in modo cospicuo le vite di molte persone che seguono gli spiriti primevi. Secondo la tradizione, alcuni seguaci della via degli spiriti non allevano animali da mandria per cibarsi, in quanto tutte le tribù primeve tramandano storie su come la Bestia Primeva scateni i più grandi predatori del mondo contro gli allevatori. Per la Bestia Primeva, gli animali sono creature da cacciare, da cavalcare o da tenere come compagni e le tribù che tentano di sovvertire questo ordine naturale ne pagano il prezzo. Chi si dedica effettivamente all'allevamento di bestiame racconta di grandi eroi ancestrali che ottennero una dilazione della collera della Bestia Primeva o ipotizza l'esistenza di un decreto divino che li protegge dalla sua ira.

Molti poteri da druido si appellano alla Bestia Primeva, partendo da *forma selvaggia* e culminando in *archetipo primevo* nel *Manuale del Giocatore 2*. Diverse altre classi hanno inoltre poteri che attingono alla potenza di questo grande spirito: *ira della sete di sangue* e *ira della Bestia Primeva* per i barbari, entrambi nel *Manuale del Giocatore 2*, e per i guardiani *forma dell'antenato mutevole*, descritto in questo libro, oltre al cammino leggendario guardiano della collera di sangue nel *Manuale del Giocatore 2*.

CACCIATORE INVERNALE

Si dice che il Cacciatore Invernale si aggiri in cerca di preda nel mezzo delle più feroci bufere di neve e tempeste di ghiaccio sotto forma di una grande tigre bianca. Qualcuno tenta di emulare la ferocia di questo spirito anziano, mentre altri gli chiedono di spingere le prede verso di loro, ottenendo cibo durante i lunghi mesi d'inverno.

Il potere del barbaro *ira della tigre bianca* nel *Manuale del Giocatore 2* si appella proprio al Cacciatore Invernale.

CUGINA DI SANGUE

Lo spirito primevo conosciuto con il nome di Cugina di Sangue è dedito a mantenere l'armonia fra le diverse tribù e ha un ruolo cruciale nella creazione dei Circoli dei Nuovi Congiunti (vedi pagina 79). La Cugina di Sangue viene considerata una forza innovatrice fra le tribù e le nuove tradizioni che nascono da coloro che seguono la via degli spiriti vengono spesso promosse dai suoi seguaci. In suo nome, gli amici di famiglie, tribù o razze diverse a volte si adottano a vicenda come cugini di sangue, giurando di collaborare e aiutare le rispettive popolazioni. Si dice che la Cugina di Sangue sia un tempo vissuta come barbaro, e gli appartenenti a quella classe credono di essere i suoi preferiti.

A seconda dei casi, si racconta che la Cugina di Sangue sia nata umana, elfa o dragonide, ma che si sia reincarnata molte volte nelle antiche tribù di molte razze diverse. In ogni tribù insegnava le stesse cerimonie di iniziazione, mostrando al suo popolo che poteva accogliere gli estranei nella tribù senza indebolirla o disturbare gli spiriti ancestrali. Le tribù che seguono il suo esempio vengono chiamate tribù Cugine di Sangue, e anche le più isolate tra esse adottano talvolta gli estranei più meritevoli, senza curarsi della loro razza.

FALCO TEMPESTOSO

Il Falco Tempestoso ha combattuto dèi e primordiali durante la Guerra dell'Alba ed è stato la principale forza capace di dimostrare a entrambe le fazioni che il mondo poteva contrastarle efficacemente. Gli avventurieri e altri eroi prediligono questo spirito per la sua determinazione e il potere che manifesta quando qualcuno provoca la sua collera. La gente comune rispetta il Falco Tempestoso per la sua saggezza e istinto, sebbene abbia poche ragioni per invocarlo nella vita quotidiana.

Come spirito della trasformazione, consapevole del ruolo della furtività e della perseveranza in combattimento, il Falco Tempestoso è popolare presso i druidi, mentre la furia che scatena nelle sue battaglie riecheggia l'ira del barbaro. Per sciamani e guardiani, il Falco Tempestoso è una forza onnicomprensiva, uno spirito le cui grandi ali possono condurli dovunque nel mondo in un batter d'occhio.

Tre poteri dello sciamano descritti in questo libro si appellano al Falco Tempestoso: *furia del Falco Tempestoso*, *vigilanza del Falco Tempestoso* e *mossa del Falco Tempestoso*. Inoltre, gli sciamani che adottano il cammino leggendario del discepolo dei venti (sempre in questo libro) possono impugnare il potere del Falco Tempestoso.

IL FALCO TEMPESTOSO SPICCA IL VOLO

Questa storia parla di Falco Tempestoso e di come insegnò al mondo a difendersi dagli elementali e dagli immortali.

Nei primi giorni della guerra tra dèi e primordiali, il mondo non era interessato dal conflitto. Le battaglie infuriavano nel Mare Astrale e nel Caos Elementale, ma il reame dei mortali veniva lasciato in pace. Quando le cose cambiarono e la guerra investì il mondo, le sofferenze furono grandi.

Un giorno, cinque giovani dèi e un primordiale precipitarono sul mondo mentre erano avvinghiati in una furibonda battaglia. Il fuoco bruciò i boschi. L'acido sciolse le montagne. Pietre astrali e ferro primordiale aprirono enormi cicatrici nella terra e nel cielo. La gente fuggì in preda al terrore.

Mentre gli dèi e il primordiale combattevano, nessuno si accorse della nuvola bianca che fluttuava sopra di loro. Gli dèi non videro la nuvola diventare nera mentre le montagne crollavano. Il primordiale ignorò la pioggia che gli cadeva addosso, implorando la pace. Mentre la nuvola assumeva la forma di un grande falco, i fulmini lanciarono un avvertimento dai suoi occhi. Il tuono rimbombò dal becco dell'immenso volatile, ordinando la pace, ma gli dèi e il primordiale continuarono a combattere.

Spinto dalla collera, il grande falco si gettò in picchiata sul campo di battaglia e disperse coloro che avevano portato la guerra nel mondo.

Il fulmine parlò: "Vi ho avvertiti una volta. Non lo farò di nuovo." In un grande lampo biancoazzurro, gli dèi e il primordiale furono accecati.

Il tuono parlò: "Vi ho chiesto la pace. Non avete ascoltato." Con un terribile ruggito, la tempesta scacciò ogni altro suono dalle orecchie dei combattenti.

La pioggia parlò ticchettando con le sue gocce, in modo che l'elementale e gli immortali accecati e assordati potessero capire: "Prima ve l'ho chiesto. Adesso ve lo ordino." E la pioggia li martellò con ondate su ondate, spingendo via dalle loro menti ogni ricordo e ragionamento.

Poi il Falco Tempestoso affondò il suo becco in ogni dio e nel primordiale, strappando via le parti più saporite prima di scagliare quei nemici nei mondi da cui erano venuti.

FIAMMA ETERNA

La maggior parte degli spiriti primevi del fuoco sono giovani: bruciano intensamente per qualche tempo, poi si spengono e vengono sostituiti da nuovi spiriti. A differenza di altri, questi spiriti delle fiamme si presentano formalmente quando comunicano coi mortali, perché sanno che difficilmente riusciranno a parlare una seconda volta con lo stesso individuo.

Non tutti gli spiriti del fuoco sono però così effimeri. La Fiamma Eterna è un antico spirito del fuoco che ha assunto un ruolo protettivo del tutto particolare. Questo spirito anziano è un guardiano che garantisce che i grandi incendi ardano con forza sufficiente da estinguersi da soli entro un certo tempo. Il fuoco è una forza purificatrice nel mondo, ma l'equilibrio della natura può essere ristabilito solo dopo che il fuoco si è spento. La Fiamma Eterna sprona gli spiriti minori del fuoco, garantendo così che brucino rapidamente anziché imparare a vivere per sempre.

Insieme al Serpente del Mondo e al Falco Tempestoso, la Fiamma Eterna fu uno dei grandi spiriti che più si diedero da fare per cancellare il falso inverno della dea Khala. A differenza degli spiriti del focolare e della legione di spiriti del fuoco dalla vita breve, la Fiamma Eterna possiede di rado dei santuari. I luoghi di potere a essa dedicati sono più comuni e si trovano spesso nei pressi di qualche vulcano o sfiatatoio di fuoco elementale che divampa con forza micidiale.

La gente comune ha pochi contatti con la Fiamma Eterna, dato che i semplici fuochi di cottura e i falò per riscaldarsi non hanno bisogno del suo potere. Tuttavia, presso le tribù che seguono la via degli spiriti e che bruciano i loro morti, la Fiamma Eterna viene invocata in modo che le pire funerarie ardano velocemente. I personaggi giocanti e gli altri eroi in genere conoscono la Fiamma Eterna e possono appellarsi al suo potere nel corso delle loro avventure.



TOMAS GIORELLO

LA NASCITA DELLA FIAMMA ETERNA

Nei giorni in cui gli dèi e i primordiali si combattevano, i primordiali volevano avvolgere il mondo nel fuoco. Le fiamme avrebbero bruciato le foreste, ucciso le persone e ridotto il mondo a un cumulo di ceneri che i venti del Caos Elementale avrebbero disperso.

I primordiali scatenarono il loro fuoco, che cominciò a divorare le foreste che esistevano fin dall'alba dei tempi. La gente fuggì in preda al terrore e si disperò, poiché non aveva alcun modo di fermare il grande incendio.

Ma quando tutto sembrava perduto, avvenne una cosa mirabile.

Dove il fuoco divorava la terra e il legno, piante e bestie nascevano fra le ceneri. Il fuoco si voltò e incendiò i teneri germogli, ma essi sbocciarono di nuovo dove il fuoco aveva impazzato in precedenza.

Allora l'incendio corse qua e là freneticamente, ma non fu mai in grado di bruciare completamente un luogo prima che la vita sbocciasse di nuovo in un altro.

Allora il fuoco capì qual era il suo ruolo e balzò nel vento per divenire una cosa sola con il mondo. Il mondo sopravvisse e ancora oggi, quando le fiamme bruciano un albero dopo l'altro, la vita continua a seguire la morte proprio come la morte segue la vita.

I GEMELLI CACCIATORI

I Gemelli Cacciatori erano un fratello e una sorella mortali che sarebbero dovuti nascere appena prima della Guerra dell'Alba. Quando erano ancora nel grembo materno, si resero conto che se fossero venuti al mondo entrambi, la madre sarebbe morta. Per prevenire questa tragedia, i due fecero un patto. Ne nacque uno solo, e crebbe fino a diventare il più grande cacciatore del mondo; lo spirito del secondo figlio mai nato scivolò nel mondo per assumere la forma di molti animali, in modo che il suo gemello avesse delle prede da cacciare. Quando il gemello mortale morì, i due si scambiarono di posto, e da allora si alternano nei ruoli di cacciatore e preda per tutta l'eternità.

Le raffigurazioni dei Gemelli Cacciatori mostrano tipicamente un maschio che indossa un copricapo munito di corna a fianco di una lupa o una cacciatrice barbarica coperta di pelli di lupo. Questi spiriti sono popolari presso tutte le classi primeve, che attingono alla loro forza per le loro forme bestiali e i loro poteri da caccia.

GRANDE CORRENTE

Grande Corrente è un unico nome condiviso da una moltitudine di spiriti acquatici che muovono le acque profonde del mare. Molti abitatori costieri e marinai di tutto il mondo onorano la Grande Corrente. Alcune tribù seguaci della via degli spiriti vivono su gigantesche isole simili a zattere che galleggiano sul vasto oceano, e per loro la Grande Corrente è fonte di vita e sussistenza.

GRANDE ORSO

Il Grande Orso è un poderoso spirito protettore e combattente che difende il mondo con la stessa ferocia con cui l'orsa difende i suoi cuccioli. La gente comune pensa con affetto al Grande Orso e mostra una certa misura di venerazione per le bestie naturali che condividono la sua forma. Queste bestie includono gli orsi delle caverne e gli orsi feroci (essendo una creatura della Selva Fatata, il feroce orsogufò non riceve lo stesso rispetto, neppure tra gli elfi). Per coloro che rispettano il Grande Orso, la caccia all'orso è un atto che viene intrapreso solo con grande umiltà e non senza aver celebrato i corretti sacrifici propiziatori. Tuttavia, chi si difende dall'attacco non provocato di un orso selvatico non commette alcuna colpa.

Durante la gravidanza e il parto, alcune madri invocano spiriti ancestrali come le Nonne, o spiriti delle acque e della terra più gentili, come Sempre Cadente. Tuttavia, a volte gli spiriti dicono a una madre in attesa che il figlio che reca in grembo è destinato a diventare un grande eroe. Queste madri sono inclini a invocare il Grande Orso per assicurarsi che i figli seguano le orme del protettore e difendano il mondo dai pericoli.

Gli sciamani orso invocano regolarmente il Grande Orso (vedi in particolare il potere *grande guardiano orso* nel *Manuale del Giocatore 2*); inoltre, il cammino leggendario dello sciamano del Grande Orso (sempre nel *Manuale del Giocatore 2*) definisce lo sciamano che emula questo spirito come infaticabile protettore della natura.

Anche i druidi e i barbari dispongono di poteri che fanno appello alla possanza del Grande Orso (*ruggito del terrore* nel *Manuale del Giocatore 2* e *ira dell'antenato ungulato* in questo libro).

IL GUARITORE DEL MONDO

Quando la guerra tra gli dèi e i primordiali terminò e gli spiriti primevi bandirono entrambe le forze dal mondo, il Guaritore del Mondo soffiò sulla superficie della terra come un vento gentile. Dove le energie primordiali scatenate avevano deformato il mondo, dissolvendolo nel suo stato elementale grezzo, il Guaritore lo rimodellò e lo riparò. Dove il potere divino aveva bruciato il mondo, divorando le foreste col fuoco e facendo evaporare i mari con la luce accecante, il Guaritore ripristinò la vita e la salute della terra ferita. Ancora oggi, il Guaritore aiuta il mondo a riprendersi dalla tragedia e dalla devastazione, rafforzando il ciclo naturale di rinascita e rinnovamento.

A volte gli sciamani invocano questo spirito anziano per le loro suppliche di guarigione più potenti, come *spirito del Guaritore del Mondo* nel *Manuale del Giocatore 2*.

GRANDE OSSERVATORE

Il Grande Osservatore è uno spirito misterioso e informe che si dice veda e senta tutto ciò che avviene sulla superficie del mondo. Si dice che trasporti su tutto il mondo i venti del mutamento, che dipinga le foglie in autunno e che rechi presagi e premonizioni

del futuro a coloro che sanno come osservare. È venerato per il suo intuito e preveggenza e molti sciamani lo invocano quando tentano di discernere che cosa riserva il futuro.

Coloro che capiscono il costante mutamento della natura emulano il Grande Osservatore osservando quel cambiamento senza venirne inghiottiti. Il distacco e l'equilibrio sono gli ideali incarnati da questo spirito anziano e i suoi seguaci si sforzano di mantenerli.

Il potere *spirito del Grande Osservatore* descritto in questo libro conferisce agli alleati dello sciamano un frammento dell'intuito del Grande Spirito, mentre il cammino leggendario dell'araldo delle stagioni concede a uno sciamano i poteri di profezia e intuizione del Grande Osservatore.

LE NONNE

Le Nonne sono un gruppo numeroso di spiriti ancestrali di sesso femminile. Viene loro conferito il rango collettivo di spirito anziano perché molti gruppi dispersi di persone le conoscono con lo stesso nome e perché le Nonne di gruppi anche molto distanti fra loro possono condividere informazioni e ricordi. Le Nonne sono in buoni rapporti con la maggior parte degli altri spiriti ancestrali, sebbene i loro scopi e quelli del Vecchio Nonno siano spesso contrastanti.

PADRE ALBERO CREA LE FORESTE

Nei primi giorni della creazione, la terra era percorsa da immense mandrie di grandi bestie. Le tribù le cacciavano facilmente e si nutrivano con abbondanza. Ma la fame delle tribù era insaziabile e le bestie morivano a schiere sotto le lance e le frecce dei cacciatori. Fin troppo presto, non rimasero quasi più bestie da cacciare.

Padre Albero vide questo e capì che doveva fare qualcosa. Si strappò i peli della folta barba verde e li sparse su tutta la terra. Grazie al tessuto del suo potere, i tronchi dispersi degli alberi diffusi sulla terra si avvicinarono e si intrecciarono. Presto sorsero foreste piene di grandi alberi e altre ancora si estesero a dismisura. Le bestie corsero nelle foreste e si nascosero dai cacciatori.

Col tempo, le bestie divennero più numerose, e tutti seppero che era una cosa buona. Ma la caccia era più difficile che nei tempi antichi, perché catturare le prede nei boschi era un lavoro faticoso.

La gente pianse davanti a Padre Albero: "Tu ci nascondi la carne per i nostri fuochi. I nostri figli si indeboliscono, e la popolazione si fa meno numerosa. Porta via queste foreste, così che possiamo trovare di nuovo le nostre prede."

Ma Padre Albero si limitò a sorridere, e scosse la testa.

Poco dopo, la guerra degli dèi e dei primordiali ebbe inizio. La gente fuggì dalle pianure ed entrò nelle foreste, dove i rami e le foglie di Padre Albero la tennero nascosta. E così avvenne che il popolo imparò di nuovo le antiche lezioni: il mondo esiste per tutte le cose, e quando chiunque può diventare una preda per dei cacciatori più forti, è bene conoscere dei luoghi dove potersi nascondere.

PADRE ALBERO

Padre Albero è un antico e fidato spirito i cui giorni di possanza e potere sono quasi tramontati. Tuttavia, viene ancora invocato e rispettato per i suoi doni di saggezza, oltre che per la sua associazione alla caccia e alle grandi foreste. Anche altri spiriti primevi e dèi rivendicano una parte nella creazione degli alberi, ma l'operato di Padre Albero è ancora visibile nei legami tra gli alberi e gli altri esseri viventi che popolano la foresta.

Padre Albero è popolare presso tutte le razze eccetto gli elfi, le cui leggende forniscono una storia alternativa delle grandi foreste del mondo. Invece di conversare con Padre Albero, gli elfi che seguono la via degli spiriti interagiscono con una folta schiera di spiriti delle foreste; pensano che quasi tutte le foreste siano entità femminili e conoscono gli spiriti in questa forma.

Due poteri dello sciamano descritti in questo libro attingono al potere di questo spirito anziano: *ricompensa di Padre Albero* e *interdizione di Padre Albero*.

RADICE DI PIETRA

L'antico spirito Radice di Pietra incarna le forze senza età che spingono le montagne verso il cielo. Ogni fiero spirito delle montagne offre la sua fedeltà e alleanza a Radice di Pietra, e i popoli delle montagne venerano la sua forza e la sua tenacia. Anche nelle aree molto lontane dalle montagne, i seguaci della via degli spiriti riconoscono il potere di Radice di Pietra come fonte di stabilità, invocando il suo nome per appellarsi alla forza della terra.

RUOTA DELLA TERRA

Sebbene molti seguaci della via degli spiriti si dedichino all'agricoltura, alcuni sono sempre in movimento e si nutrono esclusivamente di ciò che la natura offre spontaneamente. Lo spirito anziano chiamato Ruota della Terra si prende cura di queste tribù, offrendo cibo in abbondanza per sostentarle durante i loro viaggi. Quando queste tribù vagano in armonia con la Ruota della Terra, i loro viaggi diventano parte dei ritmi naturali dell'area. Se gli spiriti di quell'area sono in armonia, interi campi di erbe, bacche e frutti maturano giusto in tempo per l'arrivo delle tribù la cui sopravvivenza dipende da essi.

Certe tribù, grazie al rapporto che hanno con la Ruota della Terra, mantengono degli schemi migratori costanti; queste tribù mostrano poca tolleranza per gli estranei che si insediano nei territori o sui percorsi che hanno contrassegnato come loro. Le tribù che si affidano alla Ruota della Terra come supplemento alle loro attività di caccia accettano gli stranieri più facilmente; quelle che dipendono esclusivamente dallo spirito per la loro sopravvivenza considerano i suoi doni un patrimonio sacro e possono essere pericolose se vengono sfidate.

SCULTORE

Lo Scultore vive negli ultimi momenti di ciascuna onda, un attimo prima che si infranga sulla riva. Tuttavia, il suo nome e la sua presenza vengono invocati anche molto lontano dall'oceano, poiché rappresenta

l'interminabile potere ondeggiante della natura che scolpisce il mondo nella sua forma sempre mutevole. Fra le classi primeve, i barbari e i guardiani sono attratti più facilmente dalla combinazione di potenza e grazia dello Scultore. Per le tribù costiere, lo Scultore è un simbolo di pienezza e cambiamento: è l'oceano che erode costantemente la terra e allo stesso tempo offre sostentamento e getta i suoi tesori sulle spiagge.

SEMPRE CADENTE

Sempre Cadente è lo spirito dell'acqua in movimento, la cui forza aumenta nei pressi dei fiumi e alle cascate. Gli spiriti dei fiumi hanno la tendenza a mescolarsi insieme, quindi un'alleanza con Sempre Cadente permette a un personaggio di raggiungere una rapida comprensione degli spiriti locali e degli spiriti ancestrali degli altri eroi. Si dice che Sempre Cadente abbia incontrato chiunque valesse la pena di essere incontrato nel mondo, sebbene gli occorra tempo per ricordare gli incontri specifici.

IL SERPENTE DELL'ANIMA

Si dice che il Serpente dell'Anima, dalle scaglie scintillanti e iridescenti e dagli occhi luminosi che cambiano colore a seconda del suo umore sempre mutevole, faccia la guardia alla porta dei sogni. I mortali che attraversano la porta dei sogni diventano simili agli spiriti, slegati dal tempo e dallo spazio e capaci di interagire faccia a faccia con gli spiriti primevi. Viceversa, alcune suppliche primeve attirano gli spiriti attraverso la porta dei sogni in modo che possano assumere forma fisica nel mondo. Il Serpente dell'Anima sorveglia questi passaggi, raggomitolato in un perpetuo stato di vigilanza sognante.

Il potere forma del Serpente dell'Anima nel *Manuale del Giocatore 2* consente ai guardiani di appellarsi alla forza di questo grande anziano.

IL SERPENTE DEL MONDO

Il Serpente del Mondo è uno dei grandi anziani più conosciuti. Quando la dea Khala tentò di avvolgere il reame mortale nella sua morsa invernale, inviò il suo esarca più potente a stringere un'alleanza col signore primordiale del ghiaccio. Il Serpente del Mondo li stava tenendo d'occhio. Quando quei nemici si incontrarono, lo spirito avvolse le sue spire intorno all'esarca di Khala e al signore primordiale, schiacciandoli fino a ridurli in una poltiglia che poi la Fiamma Eterna bruciò in segno di truce avvertimento agli dèi.

Si dice che il dio Torog sia stato imprigionato nel Sottosuolo durante la Guerra dell'Alba a causa del potere delle maledizioni dei primordiali. Tuttavia, i discepoli del Serpente del Mondo sospettano che il loro spirito patrono abbia avuto un ruolo nella cattura di quella divinità, e che ancora oggi avvolga le sue spire attorno alla terra e al Sottosuolo di Torog. I suoi alleati, i Venti del Profondo, si muovono in segreto attraverso l'oscurità mentre il Serpente del Mondo si trattiene in superficie, aspettando pazientemente il momento in cui Torog estenderà troppo lontano il suo potere e scivolerà nella sua morsa.

La maggior parte della gente comune ha ben poche ragioni di invocare il Serpente del Mondo a meno che non viva in regioni soggette ai terremoti, o da cui si possano scorgere le creste scagliese della sua pelle di muta, scartata all'alba dei tempi e divenuta una catena montuosa. In contrasto, gli eroi primevi di ogni tipo sono attratti dal potere del Serpente del Mondo. Il cammino leggendario del discepolo del Serpente del Mondo (nel *Manuale del Giocatore 2*) consente a uno sciamano di divenire il protettore definitivo dell'equilibrio dell'ordine naturale, seguendo le tracce di questo grande spirito anziano. *Ira del Serpente del Mondo* per il barbaro e *spirito del Serpente del Mondo* per lo sciamano (entrambi nel *Manuale del Giocatore 2*) sono fra le più potenti suppliche disponibili per i

LA RADICE DI PIETRA E MORADIN

Narrano le leggende che il dio Moradin scolpì le montagne dalla terra primordiale. I nani che seguono i cammini primevi raccontano la storia della prima montagna da lui scolpita.

Moradin voleva creare un monumento che sarebbe stato visibile da qualsiasi punto del mondo, un simbolo torreggiante del potere divino che suscitasse adorazione e obbedienza e fungesse da testimonianza delle sue capacità artistiche. Lavorò pertanto la pietra della terra vivente plasmando una montagna che si innalzava fino al cielo, mentre le sue radici affondavano a grande profondità nella terra, e la chiamò Radice di Pietra.

Ma la Radice di Pietra non era un semplice monumento, né un semplice oggetto creato dalle mani di Moradin. Come il resto del mondo appena nato, aveva anch'essa un suo spirito, forse una parte del respiro di Moradin che aveva permeato la pietra durante la scultura. La vetta della montagna era drappeggiata da un manto di neve, le piogge scorrevano dai suoi fianchi e formavano possenti fiumi, e una schiera di spiriti inferiori nacque tra le possenti ombre della Radice di

Pietra. Le creature predilette da Moradin, i Primogeniti dei nani, scavarono gallerie nei fianchi della grande montagna e Moradin stesso si costruì un tempio sulla sommità gelata, dove avrebbe potuto vivere di tanto in tanto in compagnia dei suoi seguaci.

Durante la Guerra dell'Alba, una schiera di giganti e titani marciò sulla Radice di Pietra e cinse d'assedio i Primogeniti nei loro grandi saloni. Moradin giunse in loro difesa, ma i titani chiamarono il loro padrone Vezzuvu, il primordiale conosciuto come la Montagna Ardente. Il dio e il primordiale si scontrarono ai piedi della Radice di Pietra, ma Moradin fu sopraffatto e dovette fuggire in cerca dell'aiuto degli altri dèi.

Sotto i potenti colpi di Vezzuvu, i nani Primogeniti vennero dispersi e la Radice di Pietra fu ridotta in macerie. Il grande spirito primevo della montagna tuttavia riuscì a fuggire, e ancora oggi vaga per il mondo, spingendo le altre montagne a raggiungere altezze sempre più elevate e nel contempo ad affondare più saldamente le loro radici nel cuore della terra.

personaggi primevi, ma anche gli sciamani di basso livello possono appellarsi alla potenza impressionante del grande anziano grazie al potere *spire del Serpente del Mondo* descritto in questo libro.

GLI STERMINATORI DI MOSTRI

Gli Sterminatori di Mostri sono un gruppo di valorosi spiriti ancestrali a cui si ispirano i combattenti e gli eroi di tutte le tribù. La loro storia viene raccontata in varie versioni e in molte tradizioni diverse. Sebbene ogni versione celebri un gruppo diverso di antenati e spiriti locali, il nucleo comune di tutti i racconti conferisce agli avventurieri un posto facilmente comprensibile presso le culture che seguono la via degli spiriti.

Innumerevoli persone annoverano gli Sterminatori di Mostri fra i loro spiriti ancestrali, e la maggior parte della gente che segue la via degli spiriti stringe quanto meno un rapporto superficiale con quegli spiriti ancestrali che in vita furono avventurieri. Quando un bambino volge lo sguardo verso le minacce del mondo esterno, i genitori ricordano gli antenati Sterminatori di Mostri e appoggiano i sogni di avventure del loro figlio. Come gli Sterminatori di Mostri dei tempi antichi, gli eroi avventurieri combattono per la sicurezza e la conservazione del mondo.

Alcuni seguaci della via degli spiriti, però, non venerano gli Sterminatori di Mostri né danno il benvenuto a coloro che seguono le loro tracce. Qualche amareggiato sciamano sostiene che siano stati proprio gli Sterminatori di Mostri a scatenare sulla terra il flagello dei mostri, al solo scopo di mettere alla prova le loro abilità. Altri raccontano storie di avventurieri che hanno portato distruzione al loro popolo facendo arrabbiare i mostri nelle terre selvagge e attirando sulla tribù la loro collera e vendetta. Altri ancora parlano di potenti magie capaci di trasformare in mostri spaventosi anche i più grandi tra gli eroi.

SUSSURRO

Lo spirito anziano Sussurro ha nomi e aspetti diversi in varie parti del mondo: Sorella Oscura, Donna Volpe e Piccolo Drago sono fra i più comuni. Quale che sia il suo nome, Sussurro combina guai. La sua voce è il fruscio delle foglie e l'alito del vento nell'erba. Racconta molte storie, alcune vere, la maggior parte no. Nei suoi racconti, Sussurro fa degli scherzi agli dèi, ai primordiali, agli antenati sfortunati e agli altri spiriti anziani.

Qualcuno crede che Sussurro abbia avuto un ruolo nel ritorno dei mostri primevi, la cui minaccia ha dato origine agli Sterminatori di Mostri. Tuttavia, molti credono anche che Sussurro sia stata la prima ad avvertire gli dèi che i primordiali intendevano distruggere il mondo, o che sia stata lei a indurre con l'inganno i primordiali a portare in altri reami la battaglia con gli dèi, proteggendo il mondo dalla distruzione.

Nessuno si fida completamente di Sussurro e coloro che portano i suoi marchi (solitamente dei tatuaggi di luna e stelle, occhi di volpe o una coda di drago) conducono spesso esistenze solitarie, lontane dagli sguardi sospettosi degli altri membri della tribù. Gli sciamani ammirano Sussurro perché sente cose che non dovrebbe udire e perché talvolta è disposta a condividere quelle conoscenze proibite. I barbari venerano la sua capacità di fare infuriare la gente con le sue sottili frecciate, mentre i druidi rispettano il suo aspetto della volpe astuta. I guardiani sono meno inclini ad attingere al potere di Sussurro, sebbene quei rari guardiani che riescono a mantenere il senso dell'umorismo a fianco del senso dell'obbligo e del dovere si lascino talvolta influenzare dal suo esempio.

TESSITORE DEL FATO

Il grande anziano chiamato Tessitore del Fato è anche conosciuto come Nonno Ragno e la scelta di questo nome è indicativa dell'ottimismo provato da un

LA MISSIONE DEGLI STERMINATORI DI MOSTRI

Molto tempo fa, dopo innumerevoli generazioni di lotta disperata, tutti i popoli del mondo riuscirono infine a sconfiggere i mostri che tanto a lungo avevano massacrato i fedeli della via degli spiriti. Grazie alla magia che la gente aveva creato in armonia con gli spiriti primevi, queste terribili creature furono imprigionate o allontanate dal reame mortale.

Gli spiriti anziani si compiacquero di questo risultato. Tuttavia, convinti che le razze mortali non avessero più bisogno del loro aiuto, si ritirarono nei loro luoghi preferiti invece di scorrere tutti insieme attraverso il mondo. Mentre gli spiriti anziani si adagiavano tranquilli sulla vetta di immense montagne, all'interno degli alberi più antichi o nei fiumi più profondi, le generazioni dei mortali si avviavano in relativa pace.

Quando le cose cambiarono in peggio, qualcuno diede la colpa a Sussurro. Altri puntarono il dito contro le divinità maligne o i diavoli invidiosi della prosperità dei mortali. In ogni caso, i mostri che erano stati imprigionati o vincolati dai seguaci degli spiriti primevi ottennero nuovo potere e il

dono dell'intelligenza. Ora capaci di comunicare l'uno con l'altro nei loro luoghi di esilio o prigionia, essi impararono a coordinare e controllare i loro poteri al fine di spezzare le proprie catene. Acquisendo nuove conoscenze di tattiche e furtività, essi assalirono i popoli con rinnovato vigore, e privi della guida della storia e degli spiriti primevi a cui appellarsi, i popoli furono rapidamente sopraffatti.

Gli Sterminatori di Mostri furono eroi primevi che lasciarono le loro terre natali per vagare attraverso il mondo, dando la caccia ai mostri che erano sfuggiti alla prigionia. Sul loro cammino, gli Sterminatori di Mostri incontrarono altri eroi e riscoprirono i segreti con cui un tempo avevano sconfitto la minaccia mostruosa. Codificarono questa conoscenza allo scopo di addestrare altri e i loro insegnamenti contribuirono a plasmare la via degli spiriti nella sua forma attuale.

Alla fine, la lotta degli Sterminatori di Mostri risvegliò dal loro torpore gli spiriti anziani, che capirono che dovevano lasciare i luoghi di riposo e riprendere il loro incessante movimento attraverso il mondo.

popolo nei riguardi del suo futuro. Chi deve affrontare grandi sfide o pericoli si appella al Tessitore del Fato, evocando un senso di destino imparziale e la convinzione che i suoi problemi non rivestano un particolare interesse per gli spiriti. Chi invece è più soddisfatto delle sue prospettive o è determinato a mantenere un atteggiamento positivo a prescindere dalle circostanze pensa invece a Nonno Ragno, che tesse pazientemente la sua tela per collegare tutti gli esseri viventi nella rete della provvidenza.

A parte il suo ruolo nel tessere la tela del destino, il Tessitore del Fato è anche uno spirito protettore. Gli sciamani lo invocano per proteggere gli alleati o avviluppare i nemici nelle sue ragnatele spirituali (vedi i poteri *scudo del Tessitore del Fato* e *filì del Tessitore del Fato* nel *Manuale del Giocatore 2*).

Si dice anche che il Tessitore del Fato abbia teso le fila che legano insieme i piani, tenendo strettamente connessi al mondo la Selva Fatata e la Coltre Oscura. È a causa della ragnatela del Tessitore del Fato che gli eventi nel mondo riecheggiano spesso nella Selva Fatata e nella Coltre Oscura, ed è sempre questo legame che permette agli spiriti primevi di estendere il loro potere fuori dal mondo e di raggiungere questi altri piani. Si dice che i viaggiatori che conoscono i disegni del Tessitore del Fato possano usare i fili della sua tela per attraversare le barriere tra i mondi.

VECCHIO NONNO

Il Vecchio Nonno afferma di essere il primo degli spiriti ancestrali, un mortale malconcio e amareggiato che dovette affrontare una dura vita e una morte altrettanto impietosa, e che da allora non ha fatto altro che lamentarsi delle sue disgrazie. Il Vecchio Nonno è molto meno servizievole degli altri spiriti ancestrali, la maggior parte dei quali si impegna a mantenere la dignità e il rispetto delle loro stirpi famigliari. Di conseguenza, nessun gruppo, tribù o razza afferma di essere legato a lui.

In realtà, la razza originale del Vecchio Nonno è scomparsa da tempo, ispirando il suo ruolo di tafano spirituale per i clan e le tribù del mondo. Per fortuna, il suo spirito non può trovarsi ovunque nello stesso momento e la maggior parte della gente ha imparato che quanto meglio il Vecchio Nonno viene trattato, tanto prima si stanca di non avere nulla di cui lamentarsi e se ne va da qualche altra parte.

I personaggi giocanti che hanno a che fare con il Vecchio Nonno se la cavano meglio della gente comune. Il vecchio spirito brontolone esterna il suo risentimento verso i suoi discendenti che non si sono rivelati all'altezza dei parametri che crede di avere istituito. Tuttavia, mano a mano che i PG acquistano potere come eroi primevi, il Vecchio Nonno diventa sempre meno irritante e sempre più disponibile. Può addirittura offrire il suo aiuto a degli eroi primevi di livello epico in cambio di un favore, un incarico segreto che non è riuscito a completare in tutti i suoi lunghi anni di esistenza.

I VENTI DEL PROFONDO

Il mondo sotto al mondo fa comunque parte della creazione originale e grezza dei primordiali. Dato che il Sottosuolo opera in base ad antiche leggi mai raffinate dal tocco degli dèi, gran parte di quella terra misteriosa ricade fuori dall'egida degli spiriti primevi.

Tuttavia, vaste porzioni del Sottosuolo sono composte di roccia discesa dal mondo superiore, oppure sono aree plasmate dal sangue di Torog o dal potere di Lolth. I Venti del Profondo sono grandi spiriti anziani che dimorano in queste aree, dove sono venerati dai rari seguaci della via degli spiriti che vivono a tali profondità sotterranee. Alcuni drow emarginati, ad esempio, invocano i Venti del Profondo affinché li proteggano e li guidino nel Sottosuolo.

I Venti del Profondo soffiano più forti nelle Secche, ma la loro rotta più veloce attraverso il Sottosuolo è lungo la Strada del Re tracciata dal sangue di Torog. I Venti del Profondo amano anche seguire le tracce dei grandi eroi primevi (inclusi i personaggi giocanti) che esplorano le perigliose viscere della terra.

A differenza dei grandi spiriti senza età del mondo di superficie, i singoli spiriti appartenenti ai Venti del Profondo a volte si smarriscono e muoiono negli antichi labirinti del Sottosuolo.



BACKGROUND PRIMEVI

Il seguente materiale amplia il sistema dei background presentato nel *Manuale del Giocatore 2*, ponendo un'enfasi particolare sui background geografici. Questi background esemplificano i potenti archetipi dei personaggi primevi riscontrabili nella narrativa e nelle leggende, come il barbaro cacciatore proveniente dal gelido nord o il saggio druido che ha studiato le erbe e gli animali in tranquilla contemplazione prima di essere catapultato in una vita di avventure.

Come i background nel *Manuale del Giocatore 2*, quelli descritti in questo libro sono suddivisi nelle seguenti categorie: geografia, società, nascita, occupazione e razziali.

GEOGRAFIA

Questi background forniscono esempi dei luoghi selvaggi in cui gli eroi primevi possono essere nati. La precisa ubicazione della loro patria in relazione al resto del mondo dipende dal giocatore e dal Dungeon Master; la terra dove il personaggio è nato o cresciuto potrebbe essere una regione precedentemente inesplorata o dimenticata, o una regione isolata nella Selva Fatata. Oppure il personaggio può essere nato in un reame esistente che negli ultimi tempi è stato pervaso dall'energia primeva.

I seguenti background includono sia le abilità che i linguaggi associati ai relativi territori, vale a dire gli idiomi delle razze più comunemente reperibili in ciascuna area geografica.

Se si utilizza un'ambientazione pubblicata come *FORGOTTEN REALMS* o *EBERRON*, le terre natali primeve qui descritte possono essere facilmente adattate a una specifica regione di quei mondi. Ad esempio, il Bosco della Collera potrebbe rappresentare i Boschi Remoti nell'Elturgard o il Boschetto degli Alberi Guardiani nelle Terre dell'Eldeen. Analogamente, il Mare di Polvere potrebbe essere il Deserto di Polvere del Raurin o una regione delle Distese Demoniache nel Khorvaire. Sebbene le terre natali primeve possano esistere ovunque nel mondo, è bene che il giocatore discuta col DM per trovare una località adatta.

BOSCO DELLA COLLERA

Ombre smeraldine, alberi torreggianti, una profusione di splendore silvestre screziato dal sole

Il Bosco della Collera ricopre una valle remota ed è pervaso di antica magia. Questa foresta minacciosa non ha mai sperimentato il morso di un'ascia o il tocco famelico delle fiamme, perché i suoi alberi si difendono da soli. Nessuno vive nel Bosco della Collera senza il beneplacito degli alberi; persino gli animali e gli insetti che si riparano tra i rami mostrano una profonda venerazione per la loro terra natale. Il Bosco della Collera non gradisce gli esseri senzienti, ma chi mostra deferenza e rispetto per gli alberi viene tollerato e potrebbe persino ricevere il permesso di costruire la sua casa fra le ombre fresche proiettate dalle sue sequoie torreggianti.

Il personaggio vanta un legame speciale col Bosco della Collera e porta con sé le lezioni della propria terra natale quando si avventura nel mondo. Elfi, eladrin, gnomi e altre razze strettamente legate alla natura possono provenire da questa regione. Nel Bosco della Collera hanno origine personaggi di ogni tipo di classe primeva, sebbene i druidi siano i personaggi più comuni.

Abilità associate: Furtività, Percezione

Linguaggi associati: Elfico

COLTRE GHIACCIATA

Tundra spietata, iceberg in collisione, improvvise tempeste di neve e luce solare che non porta calore

Nel lontano nord, oltre le terre anche solo parzialmente civilizzate dai mortali, si stende il rigido reame della Coltre Ghiacciata. Questa terra gelida, imprigionata nei ghiacci e ammantata di neve, è fiocamente illuminata da poche ore di luce che non portano alcun conforto. Poche piante crescono nelle distese glaciali e la temperatura sale raramente sopra lo zero. Catene di montagne azzurre coperte di brina sembrano marciare all'orizzonte mentre il vento gelido sferza i campi, sollevando la neve e rivelando sotto di essa uno strato di ghiaccio spesso parecchi metri. Il popolo della Coltre Ghiacciata scolpisce i suoi castelli negli iceberg che galleggiano sui gelidi mari.

Il personaggio proviene dalle terre fredde della Coltre Ghiacciata e porta con sé le tradizioni e i metodi del suo popolo. Il rigido ambiente della sua patria richiede ai propri abitanti robustezza e forti capacità di adattamento. Di conseguenza, nani e umani sono buone scelte razziali. Per quanto riguarda la classe, il druido o lo sciamano sono le scelte consigliabili.

Abilità associate: Atletica, Tenacia

Linguaggi associati: Nanico

GROVIGLIO DI SANGUE

Alberi torreggianti, carnivori selvatici, piogge torrenziali frammiste a un'afa debilitante

Nel lontano sud si stende il Groviglio di Sangue, una fertile distesa di foresta pluviale che ricopre un territorio invalicabile e brulicante di vita. Gli alberi crescono fitti e altissimi e le loro chiome, alte oltre trenta metri, bloccano la luce del sole che non arriva quasi mai a toccare il malsano sottobosco. I ruscelli scorrono in mezzo ai tronchi, mentre pantani, sabbie mobili e inondazioni improvvise colgono invariabilmente di sorpresa i viaggiatori. Con le sue schiere di forme di vita velenose, predatori silenziosi e indigeni crudeli, il Groviglio di Sangue non è un luogo adatto ai viaggiatori inesperti. Il popolo della giungla è famoso per il suo uso dei veleni estratti dagli insetti, dagli anfibi e dai serpenti.

Il personaggio si sente a suo agio nell'impietoso Groviglio di Sangue. Umani ed elfi sono buone scelte razziali per questa terra natale, ma anche goblin, bugbear, hobgoblin e coboldi risultano appropriati

qualora siano disponibili come razze dei personaggi giocanti. Barbari e druidi sono eccellenti scelte di classe, ma vale la pena di prendere in considerazione anche un ranger multiclasse, per rispecchiare le superbe tecniche di caccia che un personaggio originario di questa zona finisce per sviluppare.

Abilità associate: Guarire, Natura

Linguaggi associati: Draconico, Goblin

LANDA INFERIORE

Tortuosi corridoi, giardini sotterranei, orrori spaventosi che non hanno mai visto la luce del sole

Il Sottosuolo brulica di infami abomini che rifuggono dai raggi del sole. Questo luogo, popolato da creature come i drow e i mind flayer, è famigerato per i suoi abitanti violenti e crudeli. Eppure, non tutte le aree sono sopraffatte da abitatori tanto sinistri. Alcuni luoghi, lontani dai corridoi più trafficati, sono pieni di fulcri e flussi di potere primevo, che danno origine a nuova vita sotto le rovine della vecchia. Questi posti sono chiamati la Landa Inferiore, e nelle loro foreste di funghi, distese di muffe fosforescenti e polle di melma si addensa un potente flusso di energia primeva a disposizione di chiunque abbia il coraggio di raggiungerlo. Chi scopre la Landa Inferiore troverà anche cibo, acqua e altre risorse in abbondanza, fondamentali per sopravvivere in un Sottosuolo altrimenti desolato.

Il personaggio proviene dal Sottosuolo e ne ha visto le meraviglie e le malvagità. La miglior scelta razziale per questa terra natale sono ovviamente i drow, e gli elfi scuri sono sempre dei barbari o dei druidi interessanti. Naturalmente, qualsiasi razza che vanti dei forti legami col Sottosuolo può funzionare altrettanto bene.

Abilità associate: Dungeon, Percezione

Linguaggi associati: Elfico, Gergo delle Profondità

MAELSTROM

Onde che si infrangono su una costa rocciosa, cupe nubi tempestose, fiumi impetuosi che si riversano in un mare agitato

Il Maelstrom è un vortice perenne nel mare, coperto da una interminabile tempesta da cui si sprigionano tuoni e nebbie e che inonda di pioggia le terre circostanti. Il gigantesco vortice è sovrastato da una grande costa rocciosa, dove nidificano uccelli e testuggini. Le spiagge pietrose sono la dimora di granchi striscianti e gabbiani in cerca di un pasto. Per coloro che vivono alla sua ombra, il Maelstrom è il luogo dove nasce ogni forma di vita. Per gli estranei è un gorgo insaziabile che divora ogni cosa. Le persone che vivono all'ombra del Maelstrom si avventurano nelle acque tempestose ai suoi margini per pescare o recuperare i vascelli naufragati.

Il personaggio è stato forgiato nella tempesta e temprato nel mare. La razza più comune di questa regione è quella degli halfling, ma anche i genasi vivono quaggiù, specialmente se dotati delle manifestazioni di anima di tempesta, anima di acqua e anima di vento.

Abilità associate: Atletica, Intimidire

Linguaggi associati: Primordiale

MARE DI POLVERE

Aride lande esposte alle intemperie, dune mutevoli, rovine di un'antica era sepolte fra le sabbie di un'immensa desolazione

Il Mare di Polvere era un tempo una terra verdeggianti, ma fu devastata da una magia fuori controllo in una tempesta di odio e distruzione. Il potere scatenato da questi catastrofici rituali cancellò le civiltà che vi dimoravano, riducendo le loro città in macerie e trasformando le loro terre fertili in aree desertiche. Ma anche sulla scia di una tale devastazione la vita continua, a testimonianza dell'irriducibile tenacia della natura. I popoli nomadi del Mare di Polvere uniscono le loro forze, cercando di sanare la terra rovinata dai loro antenati.

Avendo percorso per molto tempo il Mare di Polvere, il personaggio è ormai abituato alle sue sfide. I dragonidi e i tiefling sono le razze che hanno le maggiori probabilità di provenire da questa terra natale, ma anche gli umani e i genasi anima di fuoco o anima di vento sono tipici della zona. I barbari e gli sciamani sono le migliori scelte di classe.

Abilità associate: Natura, Tenacia

Linguaggi associati: Draconico, Primordiale

PIANURE ULULANTI

Venti gementi, spietati predoni a cavallo, praterie sconfinate che ancorano la cupola del mondo

Agli occhi di un estraneo le molte leghe di praterie erbose sembrano vuote, ma l'apparenza inganna. Gli uccelli fanno il nido fra gli steli ondeggianti. I cavalli selvatici galoppo sotto i cieli limpidi. Gli spiriti della natura dimorano in ogni filo d'erba, sotto ogni sasso e dentro i ruscelli e le sorgenti che scorrono attraverso il territorio. Le loro risate primeve vengono trasportate dal vento ululante che dà alle pianure il loro nome. Il popolo delle Pianure Ululanti monta cavalcature dagli zoccoli veloci, seguendo i movimenti delle antilopi e degli altri animali migratori ed evitando le scorrerie dei goblin.

Il personaggio proviene dalle Pianure Ululanti e è stato iniziato agli antichi riti praticati in quelle lande. Questa terra natale può dare origine a un esponente di qualunque classe primeva, ma barbari e sciamani sono i personaggi più adatti.

Abilità associate: Atletica, Tenacia

Linguaggi associati: Goblin

PICCHI TONANTI

Tuoni rombanti, pendii ammantati di nuvole, montagne tanto alte da sfiorare il cielo

I Picchi Tonanti, la spina dorsale del mondo, sono stati per molto tempo considerati invalicabili dai viaggiatori. Nessun passo attraversa questa poderosa catena, nessuna strada si inerpica verso le loro cime vertiginose. Peggio ancora, nere nubi gravide di tempesta si addensano nel cielo, guidate da inspiegabili correnti d'aria, e sferzano le vette con fulmini e pioggia costante. I Picchi Tonanti sono

una dimostrazione della natura incontaminata e spesso violenta del potere primevo. Le anime intrepide che scalano queste montagne ne assaggiano ben presto la furia.

I migliori personaggi per i Picchi Tonanti sono i goliath, ma anche i nani e i dragonidi a volte provengono da questa terra natale. Il barbaro è una scelta ovvia come classe di personaggio, ma anche i guardiani risultano appropriati.

Abilità associate: Atletica, Dungeon

Linguaggi associati: Gigante, Nanico

PIETRA FIAMMANTE

Fiumi di fuoco, roccia fusa, pennacchi velenosi che scaturiscono dalle fenditure nella terra

Pietra Fiammante è caratterizzata da picchi frastagliati e vulcani in eruzione. In questa regione sperduta, le nubi tossiche fanno piovere cenere su un paesaggio desolato. Le schegge di vetro nero scricchiolano sotto i passi dei viandanti, mentre gli alberi bruciati schioccano e ticchettano ogni volta che una rara brezza soffia aria calda sulle distese. A dispetto dell'ambiente ostile è possibile vivere in questo luogo, sebbene si tratti di un'esistenza dura e spietata in base a qualsiasi metro di valutazione. Il popolo di Pietra Fiammante sfrutta nel miglior modo possibile le scarse risorse disponibili e riesce a sopravvivere in mezzo al terreno crepato che degrada dalle vette fiammegianti.

Se il personaggio è nativo di Pietra Fiammante, è abituato ai pericoli e le avversità e può confidare nella sua robustezza per sopravvivere alle avventure. I genasi sono comuni in questi luoghi, ma anche i goliath, i nani e gli umani chiamano casa questa terra sperduta. I migliori avventurieri di Pietra Fiammante sono barbari e guardiani.

Abilità associate: Atletica, Tenacia

Linguaggi associati: Gigante, Primordiale

TERRE SPACCAE

Grandi burroni e guglie di pietra torreggianti, rocce dalle spettacolari striature, terreno arido e assetato

Le Terre Spaccate sono un'arida regione contraddistinta da dislivelli naturali estremi: crepacci, guglie rocciose e ripidi pendii con striature multicolori. La

vegetazione è rada, e le precipitazioni infrequenti ma intense. Drachi e leoni cacciano una varietà di prede attraverso i canali. Dirupi, terreno smosso e chiazze di argilla scivolosa rendono difficile l'attraversamento delle Terre Spaccate, perciò i viaggiatori sono rari e le strade inesistenti. Gli abitanti delle Terre Spaccate, per lo più nani e orchi, guerreggiano tra loro per le poche risorse che quest'arida regione ha da offrire.

Il personaggio è nato nelle Terre Spaccate ed è cresciuto abituandosi alle difficoltà. Le usanze del mondo al di là della sua patria gli sembrano strane ed è animato da una forte vena competitiva. I barbari sono i personaggi primevi più comuni nelle Terre Spaccate, ma anche druidi e sciamani sono buone opzioni.

Abilità associate: Intimidire, Tenacia

Linguaggi associati: Gigante, Nanico

TETRA PALUDE

Rampicanti che strisciano, nugoli di insetti, lugubri acquitrini sconfinati dove la morte non è mai lontana

Tetra Palude è una distesa di pantani immersi nella nebbia, una brughiera minacciosa dove l'erba alta nasconde acque salmastre e dove gli alberi contorti lottano per raggiungere la luce che si intravede a malapena attraverso la perpetua cappa di foschia. Epidemie, parassiti e creature velenose abbondano a Tetra Palude, rendendola un luogo pericoloso da esplorare. Coccodrilli in paziente agguato, insetti portatori di malattie, pipistrelli succhiasangue, predatori a caccia e rettili velenosi cospirano per esigere un caro prezzo dagli intrusi che osano invadere il loro territorio.

Il personaggio è cresciuto nella fradicia distesa degli acquitrini, evitando i molti pericoli in agguato a discapito degli imprudenti. Gli umani di Tetra Palude sono i sopravvissuti più numerosi, ma anche gli elfi, i mezzorchi e gli halfling vivono in quest'area. Se i coboldi sono disponibili come razza giocabile, è possibile prenderli in considerazione come scelta razziale. I personaggi di Tetra Palude sono spesso isolati e protettivi, tratti condivisi da molti guardiani, ma qualsiasi classe primeva è adatta a questa terra natale.

Abilità associate: Furtività, Tenacia

Linguaggi associati: Draconico

COMBINARE 1 BACKGROUND

È opportuno ricordare che è possibile scegliere più background per un personaggio, e che quelli contenuti in questo libro, nel *Manuale del Giocatore 2* e in altre pubblicazioni possono liberamente essere mescolati tra loro.

Si consideri il seguente esempio: Quinn è un morfico artigliaffilati druido. Conosce poco della sua nascita, ma il giocatore che lo controlla sa che Quinn è nato in una remota tribù di morfici selvaggi, poco diversi dai licanthropi per la loro ferocia. Il padre di Quinn era umano, però, e la tribù lo abbandonò appena nato. Gli spiriti primevi lo vegliarono durante l'infanzia, ispirando un branco di leoni a proteggerlo e allevarlo. All'età di tre

anni, uno dei leoni lo trasportò attraverso chilometri di terra selvaggia fino al più vicino insediamento umano e lo lasciò alle porte del villaggio. Un agricoltore del posto lo trovò e lo crebbe, riconoscendo in lui il tocco degli spiriti primevi e occupandosi di lui per rispetto nei loro confronti. Mentre cresceva, Quinn dimostrò di possedere una speciale empatia per ogni forma di vita e un autentico tocco da guaritore.

Il giocatore di Quinn ha scelto tre elementi di background: solitario (società), trovato nelle terre selvagge (nascita) e agricoltore (occupazione). Quinn ottiene un bonus di +2 alle prove di Guarire.

SOCIETÀ

L'elemento di background di società nel *Manuale del Giocatore 2* definisce la posizione sociale ed economica del personaggio nel senso più ampio. I seguenti background aggiuntivi forniscono maggiori dettagli riguardo l'origine sociale del personaggio.

CADUTO IN DISGRAZIA

Il personaggio è il figlio di un capotribù, cresciuto affinché un giorno potesse rivestire egli stesso quell'incarico. Dopo anni di addestramento giunse il momento di completare la grande caccia, nella quale avrebbe dovuto uccidere un mistico cervo rosso e prendere il proprio posto al fianco di suo padre. Rintracciare la bestia fu facile, ma quando il personaggio vide il cervo, non riuscì a trovare la forza per ucciderlo. Gli occhi dell'animale incontrarono il suo sguardo e il cervo sembrò parlargli, anche se non avrebbe saputo esprimere a parole che cosa gli disse. Ritornò alla tribù in disgrazia, e il suo fallimento fu considerato un segno di debolezza. Il capotribù e gli altri membri della comunità dichiararono che non aveva la stoffa per comandare e il personaggio fu bandito: prima di poter tornare avrebbe dovuto redimere il proprio onore.

Che cosa gli disse il cervo rosso? In che modo potrà recuperare il suo onore? Desidera tornare alla tribù e rivendicare il titolo che gli spetta di diritto, o adesso preferisce la vita dell'avventuriero?

Forse a condurre all'esilio del personaggio sono stati dei fattori politici, piuttosto che primevi. È stato accusato falsamente di un crimine che non ha commesso? È stato espulso per il capriccio dei suoi fratelli invidiosi o di sua madre? Oppure si è allontanato volontariamente dal proprio popolo?

Abilità associate: Arcano, Diplomazia

CAPOCLAN FALLITO

Una volta il personaggio era una figura di comando per il suo popolo, forse un barbaro capoclan che usava il proprio magnetismo e potere per piegare la gente al suo volere, o forse un saggio sciamano o druido che la guidava con il suo intuito e la sua magia. Tuttavia, il suo ruolo di comando lo ha condotto al disastro. Forse ha portato la sua gente a combattere una guerra che non poteva vincere, oppure l'ha spinto a emigrare in una terra che non poteva fornire il sostentamento necessario, o forse ha provocato la collera gli spiriti primevi sfidando un tabù. Le conseguenze sono state disastrose e i superstiti del suo popolo lo hanno bandito nella speranza di placare la collera degli spiriti arrabbiati. Ora il personaggio vive con il peso del fallimento sulla coscienza. Si è pentito delle sue azioni o ritiene caparbiamente di avere fatto la cosa giusta? Forse la sua decisione è stata una spiacevole alternativa a un destino peggiore. Cosa succederebbe se il suo destino lo conducesse di nuovo davanti a una decisione simile, quando in gioco ci saranno le vite dei suoi compagni di avventure?

Abilità associate: Diplomazia, Intuizione

SOLITARIO

Il personaggio ha vissuto gran parte della propria esistenza isolato nelle terre selvagge e non ha dimestichezza con le usanze di coloro che vivono nelle città o nei villaggi. Forse è stato allevato da animali dall'intelligenza soprannaturale o è cresciuto sotto la tutela degli spiriti primevi, oppure potrebbe essere nato presso una tribù assai remota. È abituato all'ordine naturale e alla caratteristica forma di giustizia della natura. Condivide un profondo legame con gli spiriti primevi e forse non ha mai sentito parlare dei lontani dèi del Mare Australe. Rispetta le piante e gli animali e può chiamarli amici molto più facilmente di quanto non faccia con gli altri umanoidi.

Come e da chi è stato allevato? Come reagisce alla civiltà quando la incontra? Con meraviglia stupita o malcelato disprezzo?

Abilità associate: Natura, Tenacia

NASCITA

Questi elementi di background definiscono le aspre realtà della vita nei luoghi selvaggi del mondo.

PRESAGIO PRIMEVO

Il Grande Osservatore ha inviato dei presagi ad annunciare la nascita del personaggio: disegni nel cielo o nel volo degli uccelli, sussurri nelle foglie della foresta, brontolii nella terra o un canto nei tuoni. Si diceva che i presagi fossero un segno del favore degli spiriti e nessuno si sorprese quando il personaggio padroneggiò rapidamente le suppliche della sua classe. Tuttavia, poco prima di morire, sua madre cercò di dirgli che nei presagi vi era qualcosa di più: qualcosa di più inquietante, forse addirittura di sinistro. Non riuscì a pronunciare altre parole e nessun altro sapeva o voleva riferirgli ciò che gli anziani avevano detto riguardo alla sua nascita. Il personaggio lasciò la propria casa anche per dimostrare che era padrone del suo destino e ancora oggi non conosce il fato che il Grande Osservatore ha previsto per lui.

Abilità associate: Arcano, Natura

PROFUGO

Un tempo il personaggio era un campione del suo popolo, ma la sua vita cambiò quando la sua comunità fu attaccata dai troll. Combatté con coraggio e riuscì a sopravvivere solo grazie al suo valore. Fuggì in un insediamento vicino e da lì si incamminò per qualche tempo lungo le strade del mondo. Ma non ha mai dimenticato quello che è successo alla sua gente e ha giurato di vendicarsi contro le creature responsabili.

Esistono altri sopravvissuti della sua tribù? Il personaggio sa dove sono? Spera di poterli riunire?

Abilità associate: Furtività, Intimidire

TROVATO NELLE TERRE SELVAGGE

Il personaggio è stato trovato mentre vagava nelle terre selvagge a un'età piuttosto tenera e ricorda ben poco dei suoi primi anni di vita. Ha trascorso la giovinezza lavorando in una fattoria non lontana dalla zona in cui è stato trovato. Quella vita poteva anche risultargli soddisfacente, in quanto condivide da sempre un forte

legame con la terra. Tuttavia, quando la sua nuova patria fu assalita dai predoni goblin e i suoi concittadini furono uccisi, il personaggio percepì nel suo sangue una presenza che lo spronava all'azione e da quel momento ha sempre seguito quella voce.

Chi lo ha trovato? Quella persona era un genitore adottivo amorevole o un crudele schiavista? Quali esperienze di gioventù hanno forgiato il suo legame apparentemente innato con gli spiriti primevi e in che modo quel legame si è sviluppato nella sua età adulta?

Abilità associate: Bassifondi, Guarire

OCCUPAZIONE

I personaggi primevi hanno spesso dei background di occupazione che li obbligano a trascorrere del tempo nelle terre selvagge.

ANZIANO RISPETTATO

Il personaggio non è un avventato ragazzotto che si imbarca in una vita di avventure per sistemarsi una volta raggiunta un'età adulta rispettabile. Non è più giovane da un pezzo, sebbene il suo corpo e la sua mente siano ancora forti grazie al favore degli spiriti. È stato in comunione con gli spiriti per tutta la vita e fino a poco fa usava la loro saggezza per guidare il suo popolo. Può essere stato il capo di una famiglia seguace della via degli spiriti in un paese o una città, o il consigliere del capo di una grande tribù delle regioni selvagge. Forse faceva parte del consiglio degli anziani di un villaggio o forse ne era addirittura il capo.

Ma qualcosa è cambiato e la vita tranquilla di un anziano non è più possibile per lui. Che cosa è accaduto per spingerlo all'avventura? Ha avuto una visione che lo ha chiamato in un luogo pericoloso? Un membro più giovane della sua famiglia si è addentrato in un dungeon e non ha mai fatto ritorno? Forse ha perduto la capacità di scivolare facilmente nel mondo degli spiriti e comunicare con loro, ed è intenzionato a scoprire perché.

Abilità associate: Intuizione, Natura

CACCIATORE SELVAGGIO

I normali cacciatori vanno a caccia di cervi e altra selvaggina in silenzio e preferiscono colpire da lontano col giavellotto, la fionda o l'arco. Ma il personaggio non è un cacciatore normale. Lui cerca la tigre feroce o il bulette più crudele della zona e lo percuote a morte con il suo randello per ammorbidarne la carne. Forse cerca di proteggere il suo popolo allontanando i predatori più pericolosi o forse uccide questi mostri solo per dimostrare la propria forza. Come cacciatore selvaggio, il personaggio è davvero felice solo nelle aree popolate da prede molto pericolose come i mastodonti e i behemoth.

Abilità associate: Atletica, Natura

RINNEGATO

Il personaggio ha trascorso molti anni viaggiando, e sebbene conosca molta gente, pochi sanno la verità sulle sue origini. È il solitario superstite di una enclave mistica che custodiva un terribile segreto. L'unico modo di sfuggire a coloro che vorrebbero impadronirsi delle sue conoscenze è quello di muoversi di continuo,

restando sempre un passo avanti ai suoi inseguitori. Il personaggio sfrutta i suoi alleati tra gli spiriti primevi per restare in vantaggio sui nemici. Tuttavia, vivere senza fermarsi mai nello stesso posto è dura e si chiede spesso per quanto ancora riuscirà a farcela.

Abilità associate: Arcano, Bassifondi

SAPIENTE

Il personaggio ha dedicato la vita all'attento studio della natura, imparandone i cicli e i ritmi. Vede il mondo in modo diverso dagli altri e per questa ragione, la gente arriva da molto lontano per ascoltare le sue parole di saggezza sulle questioni che riguardano la natura. Ha letto i segni e i portenti degli spiriti e sa che sta per accadere qualcosa per cui nessuno è preparato. Potrebbe essere il solo ad avere tale consapevolezza, ma il fatto che la possiede implica che può contribuire a sventare il disastro imminente, qualunque esso sia.

Abilità associate: Arcano, Natura

BACKGROUND RAZZIALI

Le tradizioni razziali influenzano il modo in cui gli eroi primevi interagiscono con gli spiriti e possono influire anche sulla creazione e lo sviluppo dei personaggi. I seguenti background illustrano le inclinazioni e i punti di vista primevi delle varie razze. Alcuni di essi non hanno tanto a che fare con gli eventi del passato del personaggio, quanto con le credenze e le tradizioni del suo popolo.

Alcune razze non dispongono di una voce relativa al background. Per i goliath e i morfici appartenenti alle classi primeve sono appropriati i background razziali del *Manuale del Giocatore 2*. Se si desidera giocare un elfo dotato di un forte legame con gli spiriti primevi, è possibile prendere in considerazione il background dell'elfo selvaggio, sempre nel *Manuale del Giocatore 2*. I personaggi umani dovrebbero infine prendere in considerazione i background relativi alla geografia, alla società o ad altri elementi presentati in quel manuale e in questo.

DEVA

Anima spirituale: Il personaggio crede che la sua razza abbia una duplice essenza e che alla sua morte parte di tale essenza si reincarnerà in un nuovo corpo mentre l'altra si unirà alla grande nuvola degli spiriti primevi. Gli spiriti delle sue incarnazioni passate sono per lui come degli antenati e il personaggio cerca di entrare in comunione con essi più di ogni altro spirito primevo, sforzandosi di assimilare tutta la saggezza che ha acquisito nelle sue vite passate.

Abilità associate: Arcano, Storia

DRAGONIDE

Combattente del totem di drago: Così come alcuni barbari adottano dei totem animali che incarnano le qualità a cui aspirano, il personaggio si ispira alle qualità dei drachi e dei draghi come modello per la propria ferocia. Forse proviene da una tribù di dragonidi al servizio di un drago sovrano vivente, o forse venera lo spirito di un drago morto da molto tempo

e che nel passato regnava sui suoi antenati. I draghi grigi e i draghi di cobalto sono i totem draconici più comuni per i personaggi dragonidi, in quanto sono i cacciatori più voraci della loro specie.

Abilità associate: Atletica, Tenacia

DROW

Superstite del Sottosuolo: Per il personaggio gli abissi senza luce sotto la terra non sono mai stati un luogo di morte e di pietra inerte. Ai suoi occhi il sottosuolo brulica di vita, che comprende non solo la vita dei funghi e delle creature striscianti, ma anche i bisbigli dei Venti del Profondo e degli altri spiriti primevi. Persino nel terribile simbolo del ragno di Lolth egli vede un'eco del Tessitore del Fato, un essere dalla saggezza assai superiore alla spaventosa e folle Regina Ragno. Le sue credenze e i suoi strani comportamenti lo hanno condannato all'esilio dalla sua città natale, ma al personaggio la cosa non importa molto: dopotutto, si è sempre sentito più a suo agio nelle caverne selvagge.

Abilità associate: Dungeon, Natura

ELADRIN O GNOMO

Fatato primevo: Gli spiriti primevi abitano nel mondo naturale e lo proteggono. I piani eco (la Selva Fatata e la Coltre Oscura) non sono interamente tagliati fuori dal potere degli spiriti, ma tali poteri sono molto più deboli in quei reami, dove altri poteri li fanno da padroni. Il personaggio è nato nella Selva Fatata, dove la magia arcana scorre attraverso ogni foglia e ogni filo d'erba. Ha sempre provato affinità e sensibilità verso quella magia, percependo costantemente il suo ronzio attraverso i luoghi selvaggi della sua casa. Poi ha visitato il mondo e le sue orecchie si sono subito messe in ascolto per captare lo stesso ronzio. Il personaggio lo ha percepito, ma qui era diverso: era il canto degli spiriti primevi. Allora ha scoperto che poteva comunicare facilmente con quegli spiriti e appellarsi al loro potere.

Abilità associate: Arcano, Natura

GENASI

Anima primeva: Molti genasi gravitano verso i luoghi del mondo che meglio rispecchiano la natura elementale del loro essere: i genasi anima di terra vivono nelle regioni montuose, mentre i genasi anima di acqua abitano vicino al mare. Per il personaggio, tuttavia, questa naturale attrazione ha portato a una comunione più profonda. La sua natura è fortemente legata al Caos Elementale, ma nel mondo ha trovato dei potenti spiriti che risiedevano in quegli stessi elementi che riverberavano nella sua anima elementale. La sua anima di terra parlava agli spiriti delle grandi montagne. La sua anima di fuoco chiamava gli spiriti che danzavano nel cuore del vulcano. La sua anima di tempesta cantava mentre gli spiriti delle tempeste tuonavano nel cielo. La sua anima di acqua trovava entità affini negli spiriti delle onde e delle correnti. La sua anima di vento ululava in armonia con gli spiriti dell'aria. Il personaggio riconobbe i suoi simili, ed essi riconobbero lui, concedendogli potere e saggezza.

Abilità associate: Atletica, Natura

MEZZELFO O MEZZORCO

Spirito di due mondi: Il personaggio è il figlio di un umano di città e di un elfo proveniente da una tribù particolarmente selvaggia, o di un orco appartenente a una tribù particolarmente civilizzata. Dal genitore non umano ha ereditato un'acuta consapevolezza della natura e una forte affinità per gli spiriti primevi, mentre dal genitore umano ha ricevuto un profondo amore per la civiltà e il rispetto degli dèi. Non vede alcun conflitto fra questi due mondi e passa agevolmente dai riti che utilizza per invocare il favore degli spiriti alle preghiere che innalza nei templi degli dèi. Venera i suoi antenati elfi o orchi e cerca di sviluppare una maggiore comprensione delle sue radici umane. Alcune persone (forse persino uno dei suoi genitori) possono fargli pressioni affinché scelga l'uno o l'altro cammino, ma il personaggio ha deciso di percorrerli entrambi.

Abilità associate: Natura, Religione

HALFLING

Spirito libero: Agli occhi del personaggio, il simbolo supremo del potere primevo è il sempre mutevole e inarrestabile flusso dell'acqua. Gli spiriti che invoca sono spiriti della natura dei laghi, dei fiumi e della pioggia, o gli spiriti animali di pesci, volatili acquatici o uccelli canori. L'acqua è dappertutto, è un segno di libertà che incoraggia il personaggio a restare in movimento. Forse proviene da una tribù halfling che si sposta per una palude, lungo un fiume o una linea costiera. O forse proviene da una città, dove le vasche artificiali e le uccellerie sono il suo unico punto di contatto con gli spiriti che venera.

Abilità associate: Atletica, Natura

NANO

Dispensiere della terra: Il dovere del personaggio è salvaguardare la pietra naturale e dispensare i doni che gli spiriti offrono al suo popolo. Invoca gli antenati nanici e gli spiriti della roccia e delle montagne, considerandoli entrambi i venerabili anziani della sua gente. Le ricchezze della terra non devono essere usate per profitto o gloria personale, ma per il bene del popolo.

Abilità associate: Storia, Tenacia

TIEFLING

Esule ferino: Dopo la caduta di Bael Turath, migliaia di tiefling si ritrovarono a vagare per il mondo. Gli antenati del personaggio scoprirono nei luoghi più selvaggi della terra la magia primeva, rimasta ignorata dagli incantatori arcani dell'impero, e adottarono un nuovo stile di vita più adatto alle loro nuove dimore. Più di qualsiasi altro personaggio primevo, questo tiefling si sente attratto dalla ferocia e dalla natura sanguinaria di alcuni spiriti bestiali e può trovarsi maggiormente a suo agio nelle terre brulle e desolate che non nelle foreste o paludi verdeggianti. La magia primeva è forse un modo con cui spera di espiare la malvagità dei suoi antenati? O forse la considera un semplice strumento con cui acquisire potere personale, un potere che forse un giorno supererà quello di Bael Turath?

Abilità associate: Arcano, Intimidire

I talenti descritti di seguito sono specificamente concepiti ad uso dei personaggi primevi, sebbene alcuni di essi possano essere utilizzati dai personaggi che facciano uso di qualunque fonte di potere.

Il personaggio deve soddisfare i prerequisiti indicati, se ve ne sono, per selezionare il talento. Se mai dovesse perdere uno dei prerequisiti previsti dal talento, quel talento non sarà più utilizzabile fino a quando il prerequisito non sarà soddisfatto di nuovo. Se un talento riporta una classe tra i suoi prerequisiti, è disponibile soltanto per i membri di quella classe, compresi quei personaggi che hanno aderito alla classe in questione tramite uno specifico talento multiclasse.

TALENTI TRIBALI

Il fulcro del potere primevo risiede nella comprensione dei legami che uniscono tutte le cose viventi tra loro. I gruppi che possiedono tale comprensione imparano a rafforzare i loro vincoli di sangue e amicizia e sono capaci di compiere straordinari atti di coordinazione basati sulla profonda familiarità, fiducia e parentela che li lega, piuttosto che su lunghe ore di allenamento. I talenti tribali rappresentano questa coordinazione.

Un talento tribale conferisce a un personaggio un bonus che aumenta se anche i suoi alleati lo possiedono. Un gruppo di avventurieri che impieghi questi talenti può sfoggiare tatuaggi simili o adottare uno stemma con cui decorare i propri scudi, mantelli e armature.

TALENTI DI RANGO EROICO

I talenti di questa sezione sono disponibili per i personaggi di qualsiasi livello che ne soddisfino i prerequisiti.

ADEPTO DELLO SPIRITO OSSERVATORE

Prerequisiti: Sciamano, privilegio di classe di Spirito Osservatore

Beneficio: Gli alleati ottengono un bonus di +2 alle prove di Intuizione e Percezione quando sono adiacenti allo spirito compagno.

ADEPTO DELLO SPIRITO PORTAVOCE DEL MONDO

Prerequisiti: Sciamano, privilegio di classe di Spirito Portavoce del Mondo

Beneficio: Il personaggio e i suoi alleati ignorano il terreno difficile quando sono adiacenti allo spirito compagno.

AFFONDO TRAFIGGENTE

Prerequisito: Guardiano

Beneficio: Ogni volta che il personaggio mette a segno un colpo critico con una lama pesante o una lancia, può scegliere di considerarlo un colpo normale. In questo caso, il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

ASSALTO MIRATO

Prerequisito: Barbaro

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura da lui marchiata.

BARBARO ELEMENTALE

Prerequisiti: Genasi, barbaro

Beneficio: Quando il personaggio utilizza il suo potere razziale *impulso infuocato* o *avvisaglia di tempesta* mentre è in preda all'ira, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

BUSSOLA INTERIORE

Prerequisiti: Dungeon o Natura come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio sa sempre dove si trova il nord. Quando effettua una prova di Dungeon o Natura per orientarsi in un ambiente naturale, può tirare due volte e usare il risultato che preferisce.

CACCIATORE DI MEZZANOTTE [TRIBALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Furtività. Il bonus aumenta di 1 per ogni alleato che si trovi entro 10 quadretti dal personaggio e che possieda a sua volta questo talento, fino a un massimo di +5.

CARICA IRRUENTA

Prerequisiti: Qualsiasi classe primeva

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco in carica, può accettare una penalità di -2 alla CA fino all'inizio del suo turno successivo e ottenere un bonus di +1 ai tiri per colpire di quell'attacco.

CARICA SPAVENTOSA

Prerequisiti: Barbaro, privilegio di classe di Vigore del Sanguefurioso

Beneficio: Quando il personaggio colpisce con l'attacco in carica conferito da *carica veloce*, può spingere il bersaglio di 1 quadretto.

CONTRATTACCO PRIMEVO HALFLING

Prerequisiti: Halfling, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale *seconda possibilità*, ottiene un bonus di +4 ai tiri dei danni contro la creatura che lo ha attaccato fino alla fine del suo turno successivo. Il bonus aumenta a +6 all'11° livello e a +8 al 21° livello.

CONVOCAZIONE VOLITIVA

Prerequisito: Druido

Beneficio: Quando una creatura convocata dal personaggio usa un'azione istintiva per effettuare un attacco, ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire.

CORVO AUDACE [TRIBALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Manolesta. Il bonus aumenta di 1 per ogni alleato che si trovi entro 10 quadretti dal personaggio e che possieda a sua volta questo talento, fino a un massimo di +5.

CUORE CORAGGIOSO [TRIBALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme o paura. Il bonus aumenta di 1 per ogni alleato che si trovi entro 10 quadretti dal personaggio e che possieda a sua volta questo talento, fino a un massimo di +5.

CUSTODE VIGILE

Prerequisiti: Druido, privilegio di classe di Custode Primevo, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Quando il personaggio è in forma bestiale, sia lui che ogni alleato adiacente ottengono un bonus di talento +2 ai tiri per colpire quando effettuano attacchi di opportunità.

DRUIDO DELL'OSCURITÀ

Prerequisiti: Drow, druido, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Quando è in forma bestiale, il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni contro i nemici che gli concedono vantaggio in combattimento.

EMPATIA ANIMALE

Prerequisito: Natura come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Natura. Inoltre, quando dovrebbe effettuare una prova di Intuizione contro una bestia naturale, può effettuare invece una prova di Natura.

ERBORISTA

Prerequisiti: Dungeon o Natura come abilità con addestramento, Guarire come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +5 alle prove di Guarire effettuate per trattare malattie. In aggiunta, quando raggiunge il 5° livello, padroneggia il rituale Mescere Pozione e può celebrarlo senza dover usare un libro dei rituali.

FOCALIZZARE LE VITE DEGLI SPIRITI

Prerequisiti: Deva, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Quando il personaggio utilizza il suo potere razziale *ricordo di mille vite* per effettuare una prova di Natura o un tiro per colpire usando una forma bestiale o un potere di spirito, aggiunge 1d10 al tiro anziché il consueto 1d6.

FORMA SCATTANTE

Prerequisiti: Druido, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Quando il personaggio utilizza *forma selvaggia* per passare dalla sua forma umanoide alla forma bestiale, scatta di 1 quadretto.



FRATTURA AZZOPPANTE

Prerequisiti: Guardiano

Beneficio: Quando il personaggio immobilizza o rallenta un nemico mediante un attacco con un'arma e usando un martello o un'ascia, quel nemico subisce danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

FURIA DEL SANGUE SELVAGGIO

Prerequisiti: Guardiano, privilegio di classe di Sangue Selvaggio

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, ottiene un bonus ai tiri dei danni contro qualsiasi nemico da lui marchiato pari al suo modificatore di Saggezza fino alla fine del suo turno successivo.

GIAGUARO VELOCE [TRIBALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di iniziativa. Il bonus aumenta di 1 per ogni alleato che si trovi entro 10 quadretti dal personaggio e che possieda a sua volta questo talento, fino a un massimo di +5.

GUARIGIONE MANIFESTA

Prerequisiti: Genasi, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere razziale genasi, ottiene 5 punti ferita temporanei. I punti ferita temporanei aumentano a 10 all'11° livello e a 15 al 21° livello. Se il personaggio possiede due o più manifestazioni elementali, i punti ferita temporanei aumentano di 5.

TALENTI DI RANGO EROICO

Qualsiasi classe	Prerequisiti	Beneficio
Bussola Interiore	Dungeon o Natura come abilità con addestramento	Consente di tirare due volte per le prove di Dungeon e Natura negli ambienti naturali
Cacciatore di Mezzanotte	-	+2 alle prove di Furtività; aumenta di 1 per ogni alleato che possiede il talento
Corvo Audace	-	+2 alle prove di Furtività; aumenta di 1 per ogni alleato che possiede il talento
Cuore Coraggioso	-	+2 ai tiri salvezza contro charme o paura; aumenta di 1 per ogni alleato che possiede il talento
Erborista	Dungeon o Natura come abilità con addestramento, Guarire come abilità con addestramento	+5 alle prove di Guarire per trattare malattie; conferisce il rituale Mescere Pozioni
Giaguaro Veloce	-	+2 all'iniziativa; aumenta di 1 per ogni alleato che possiede il talento
Gufo Vigile	-	+2 alle prove di Percezione; aumenta di 1 per ogni alleato che possiede il talento
Lancia Insanguinata	-	+1 ai tiri per colpire e ai danni degli attacchi di opportunità; aumenta di 1 per ogni alleato che possiede il talento
Montagna Incrollabile	-	Consente di recuperare 2 pf aggiuntivi per impulso curativo; aumenta di 1 per ogni alleato che possiede il talento
Quattro Venti	-	+2 alle prove di Atletica; aumenta di 1 per ogni alleato che possiede il talento
Sapiente Selvaggio	Natura come abilità con addestramento	+5 alle prove di conoscenze di Natura e conoscenze dei mostri per identificare creature naturali, e conferisce un rituale
Schiera Temibile	-	+2 alle prove di Intimidire; aumenta di 1 per ogni alleato che possiede il talento

Qualsiasi classe primeva	Altri prerequisiti	Beneficio
Carica Irruente	-	-2 alla CA in cambio di +1 all'attacco in carica
Contrattacco Primevo Halfling	Halfling	+4 ai danni contro il bersaglio di <i>seconda possibilità</i>
Empatia Animale	Natura come abilità con addestramento	+2 alle prove di Natura e consente di usare Natura al posto di Intuizione nelle interazioni con le bestie
Focalizzare le Vite degli Spiriti	Deva	Consente di tirare 1d10 invece di 1d6 in alcuni tiri relativi a <i>ricordo di mille vite</i>
Guarigione Manifesta	Genasi	Consente al personaggio di ottenere 5 pf temporanei quando usa un potere razziale
Marchi degli Elementi	Goliath	Consente di rinunciare alla resistenza a tutti i danni conferita da <i>robustezza della pietra</i> per ottenere resistenza 5 al tipo di danno scelto
Marchi del Predatore	Goliath	+1 a tutte le difese quando il personaggio rende sanguinante una creatura
Mezzelfo Conversatore Spirituale	Mezzelfo	+1 a tutte le difese del personaggio e dei suoi alleati quando è reso sanguinante per la prima volta; +1 a Intuizione e Natura degli alleati
Morfico Artigliaffilati Spirituale	Morfico artigliaffilati	Consente al personaggio di scattare di 1 quadretto quando subisce danni da un attacco contro CA o Riflessi mentre usa <i>alterazione dell'artigliaffilati</i>
Morfico Zannelunghe Spirituale	Morfico zannelunghe	La rigenerazione di <i>alterazione dello zannelunghe</i> aumenta di 2
Occhi degli Spiriti	Elfo	Gli alleati influenzati da <i>Consapevolezza di Gruppo</i> ignorano la penalità di -2 dovuta all'occultamento
Passo Fatato Ferino	Eladrin	Consente al personaggio di usare nuovamente <i>passo fatato</i> la prima volta che è reso sanguinante
Pelli delle Vittime	Competenza nelle armature di pelle	Conferisce un bonus alle prove di Intimidire pari al bonus di potenziamento dell'armatura di pelle
Perizia nelle Armature di Pelle	Cos 15, competenza nelle armature di pelle	Consente di sostituire il modificatore di Cos a quello di Des o Int per determinare la CA
Rapidità del Ragno	Drow	+1 alla velocità, o +2 quando influenzato da potere di ira o metamorfosi
Resilienza Primeva	Mezzorco	Incrementa i pf temporanei conferiti da Resilienza del Mezzorco
Riti del Sangue Spirituale	Tiefling	+2 ai tiri per colpire con <i>Sapore del Sangue</i> e <i>collera infernale</i>
Sapiente delle Profondità	Dungeon come abilità con addestramento	+5 alle prove di Dungeon e alle prove di conoscenze dei mostri relative alle creature aberranti; il personaggio conosce il Gergo delle Profondità
Sapienza Naturale Umana	Umano	Consente di tirare due volte nelle prove di Natura o Tenacia
Spiriti dei Draghi Primevi	Dragonide	Consente al personaggio di infliggere 1d8 danni extra dello stesso tipo del <i>soffio del drago</i> dopo che è stato reso sanguinante
Spiriti di Furtività	Gnomo	+3 ai danni contro le creature sanguinanti quando il personaggio è nascosto
Spiriti del Passo di Pietra	Nano	Consente al personaggio di ignorare 1 quadretto di terreno difficile quando si muove, o tutto il terreno difficile quando carica
Spiriti di Pietra	Nano	+2 al successivo tiro per colpire quando il personaggio recupera energie
Urto Sbalorditivo	-	Consente al personaggio di spingere di 1 quadretto un bersaglio da lui frastornato o stordito con un potere primevo

Talenti da barbaro	Altri prerequisiti	Beneficio
Assalto Mirato	-	+2 agli attacchi contro le creature che marchiano il personaggio
Barbaro Elementale	Genasi	+2 ai tiri per colpire quando il personaggio usa <i>impulso infuocato</i> o <i>avvisaglia di tempesta</i> mentre è in preda all'ira
Carica Spaventosa	Vigore del Sanguefurioso	Il bersaglio di una <i>carica veloce</i> viene anche spinto di 1 quadretto
Ira Tempestosa	Collera Tempestosa	+5 ai danni da tuono provocati da Collera Tempestosa
Profondo Taglio dell'Ira	-	Consente di ridurre i danni di un potere di ira allo scopo di infliggere danni continuati
Proiettile Improvvisato	-	+2 agli attacchi e ai danni con le armi improvvisate lanciate in mischia
Scagliare Arma	-	Consente di considerare come da lancio pesante l'arma a una mano da mano secondaria
Trionfo Sanguinario	Trionfo del Capoclan	Il personaggio ottiene un bonus al successivo tiro dei danni contro un nemico da lui reso sanguinante
Uccisore Veloce	Uccisore Turbinante	Consente al personaggio di scattare del suo modificatore di Des con Uccisore Turbinante

Talenti da druido	Altri prerequisiti	Beneficio
Convocazione Volitiva	-	Le creature convocate ottengono +1 agli attacchi nelle azioni istintive
Custode Vigile	Custode Primevo, <i>forma selvaggia</i>	Quando il personaggio è in forma bestiale, lui e gli alleati adiacenti ottengono +2 ai tiri degli attacchi di opportunità
Druido dell'Oscurità	Drow, <i>forma selvaggia</i>	+2 danni quando il personaggio possiede vantaggio in combattimento in forma bestiale
Forma Agile	<i>Forma selvaggia</i>	Consente al personaggio di scattare di 1 quadretto quando usa <i>forma selvaggia</i>
Impeto Predatorio	Predatore Primevo, <i>forma selvaggia</i>	In forma bestiale, +2 alla velocità e +1 agli attacchi in carica
Riporre Rapidamente	<i>Forma selvaggia</i>	Gli oggetti si trasformano insieme al personaggio
Sciame Pungente	Sciame Primevo, <i>forma selvaggia</i>	Quando il personaggio è in forma bestiale, i nemici che gli provocano danni gli concedono vantaggio in combattimento
Spallata Selvaggia	<i>Forma selvaggia</i>	Quando il personaggio è in forma bestiale, ottiene +2 alle spallate e può sferrare una spallata contro bersagli di qualunque taglia

Talenti da guardiano	Altri prerequisiti	Beneficio
Affondo Trafiggente	-	Consente al personaggio di considerare un colpo critico come un colpo normale allo scopo di immobilizzare il bersaglio quando usa una lama pesante o una lancia
Frattura Azzoppante	-	Consente al personaggio di infliggere danni extra ai bersagli che rallenta o immobilizza mediante attacchi con asce o martelli
Furia del Sangue Selvaggio	Sangue Selvaggio	Il personaggio ottiene un bonus ai tiri dei danni contro i nemici da lui marchiati quando recupera energie
Resilienza di Forza della Terra	Forza della Terra	Il personaggio ottiene resistenza 2 a tutti i danni quando recupera energie
Soffio Primevo	Dragonide	Ogni bersaglio del <i>soffio del drago</i> viene marchiato
Spinta del Cuore di Tempesta	Cuore di Tempesta	Consente di spingere il bersaglio di 2 quadretti con Cuore di Tempesta invece di farlo scorrere
Vigore dello Spirito di Vita	Spirito di Vita	Un altro alleato effettua un tiro salvezza quando il personaggio recupera energie

Talenti da sciamano	Altri prerequisiti	Beneficio
Adepto dello Spirito Osservatore	Spirito Osservatore	Gli alleati adiacenti allo spirito compagno ottengono +2 a Intuizione e Percezione
Adepto dello Spirito Portavoce del Mondo	Spirito Portavoce del Mondo	Il personaggio e i suoi alleati ignorano il terreno difficile quando sono adiacenti allo spirito compagno
Passo Fatato dello Spirito	Eladrin	Consente al personaggio di teletrasportare anche lo spirito compagno quando usa <i>passo fatato</i>
Richiamo Subitaneo	-	Consente di usare <i>chiamare spirito compagno</i> come azione gratuita
Scudo del Protettore	Spirito Protettore	Consente di infliggere 1d8 danni extra con <i>scudo dello spirito</i>
Spirito Corroborante	Spirito di guarigione	Gli alleati adiacenti allo spirito compagno scattano di 1 quadretto dopo che il personaggio ha usato <i>spirito di guarigione</i>
Spirito Diafano	Gnomo	Quando il personaggio è nascosto, lo è anche lo spirito compagno
Spirito Rafforzante	Spirito di guarigione	Gli alleati adiacenti allo spirito compagno ottengono pf temporanei quando il personaggio usa <i>spirito di guarigione</i>
Spirito Resiliente	-	+2 alle difese dello spirito compagno
Spirito Rinvigorente	Spirito di guarigione	Il bersaglio di <i>spirito di guarigione</i> effettua un tiro salvezza
Spirito Vigoroso	Spirito di guarigione	I bersagli di <i>spirito di guarigione</i> recuperano pf aggiuntivi
Tribù Spirituale	Parlare con gli spiriti	Gli alleati ottengono +2 alle prove dell'abilità scelta mediante <i>parlare con gli spiriti</i>
Zanne Precise	Spirito Cacciatore	+2 ai tiri per colpire con <i>zanne dello spirito</i>

GUFO VIGILE [TRIBALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Percezione. Il bonus aumenta di 1 per ogni alleato che si trovi entro 10 quadretti dal personaggio e che possieda a sua volta questo talento, fino a un massimo di +5.

IMPETO DEL PREDATORE

Prerequisiti: Druido, privilegio di classe di Predatore Primevo, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Quando il personaggio carica mentre è in forma selvaggia, ottiene un bonus di +2 alla velocità e un bonus di +1 al tiro dei danni dell'attacco in carica.

IRA TEMPESTOSA

Prerequisiti: Barbaro, privilegio di classe di Collera Tempestosa

Beneficio: I danni da tuono inflitti dalla Collera Tempestosa del personaggio aumentano di 5.

LANCIA INSANGUINATA [TRIBALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni quando effettua attacchi di opportunità. Il bonus aumenta di 1 per ogni alleato che si trovi entro 10 quadretti dal personaggio e che possieda a sua volta questo talento, fino a un massimo di +5.

MARCHI DEGLI ELEMENTI

Prerequisiti: Goliath, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale *robustezza della pietra*, può scegliere tra freddo, fulmine, fuoco, radioso, tuono o veleno. In questo caso, ottiene resistenza solo a quel tipo di danno invece di resistenza a tutti i danni, ma il valore della resistenza aumenta a 5.

MARCHI DEL PREDATORE

Prerequisiti: Goliath, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Quando il personaggio rende sanguinante una creatura, ottiene un bonus di +1 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

MEZZELFO CONVERSATORE SPIRITUALE

Prerequisiti: Mezzelfo, qualsiasi classe primeva

Beneficio: La prima volta che il personaggio è reso sanguinante durante un incontro, sia il personaggio che ogni alleato entro 10 quadretti ottengono un bonus di +1 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

In aggiunta, gli alleati entro 10 quadretti dal personaggio ottengono un bonus razziale +1 alle prove di Intuizione e Natura.

MONTAGNA INCROLLABILE [TRIBALE]

Beneficio: Ogni volta che il personaggio spende un impulso curativo, recupera 2 punti ferita aggiuntivi. Recupera inoltre 1 ulteriore punto ferita aggiuntivo per ogni alleato che si trovi entro 10 quadretti da lui e che possieda a sua volta questo talento, fino a un massimo di 5 punti ferita aggiuntivi.

MORFICO ARTIGLIAFFILATI SPIRITUALE

Prerequisiti: Morfico artigliaffilati, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Quando il personaggio è sotto l'effetto del suo potere razziale *alterazione dell'artigliaffilati* e un nemico infligge danni contro la sua CA o Riflessi, può scattare di 1 quadretto come reazione immediata.

MORFICO ZANNELUNGHE SPIRITUALE

Prerequisiti: Morfico zannelunghe, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Quando il personaggio è sotto l'effetto del suo potere razziale *alterazione dello zannelunghe*, il valore di rigenerazione che ottiene aumenta di 2.

OCCHI DEGLI SPIRITI

Prerequisiti: Elfo, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Ogni alleato influenzato dal tratto razziale di Consapevolezza di Gruppo del personaggio non subisce la consueta penalità di -2 quando attacca un nemico che beneficia di occultamento.

QUATTRO VENTI [TRIBALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Atletica. Il bonus aumenta di 1 per ogni alleato che si trovi entro 10 quadretti dal personaggio e che possieda a sua volta questo talento, fino a un massimo di +5.

PASSO FATATO FERINO

Prerequisiti: Eladrin, qualsiasi classe primeva

Beneficio: La prima volta che il personaggio è reso sanguinante durante un incontro, può utilizzare il suo potere razziale *passo fatato* come reazione immediata, anche se lo ha già impiegato durante quell'incontro.

PASSO FATATO DELLO SPIRITO

Prerequisiti: Eladrin, sciamano

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale *passo fatato*, può teletrasportare il suo spirito compagno di un numero di quadretti pari alla distanza di cui egli stesso si è teletrasportato.

PELLI DELLE VITTIME

Prerequisiti: Qualsiasi classe primeva, competenza nelle armature di pelle

Beneficio: Quando il personaggio indossa un'armatura di pelle, ottiene un bonus di talento alle prove di Intimidire pari a 1 + il bonus di potenziamento dell'armatura.

PERIZIA NELLE ARMATURE DI PELLE

Prerequisiti: Cos 15, qualsiasi classe primeva, competenza nelle armature di pelle

Beneficio: Quando il personaggio indossa un'armatura di pelle, può usare il suo modificatore di Costituzione al posto di quello di Destrezza o Intelligenza per determinare la propria CA.



PROFONDO TAGLIO DELL'IRA

Prerequisito: Barbaro

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un bersaglio con qualsiasi potere di ira, può scegliere di ridurre di 1[A] i danni inflitti a quel bersaglio prima di effettuare il tiro dei danni. In questo caso, il bersaglio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

All'11° livello, il personaggio può scegliere di ridurre di 2[A] i danni per aumentare a 10 i danni continuati.

Al 21° livello, il personaggio può scegliere di ridurre di 3[A] i danni per aumentare a 15 i danni continuati. Il personaggio non può togliere più dadi dei danni di quelli provocati dal potere utilizzato. Ad esempio, se un potere infligge normalmente 2[A] danni, non può ridurli di 3[A].

PROIETTILE IMPROVVISATO

Prerequisito: Barbaro

Beneficio: Il personaggio può utilizzare le armi in mischia improvvisate (esclusi gli attacchi senza armi) come armi da lancio pesanti con una gittata normale di 5 quadretti e una gittata lunga di 10 quadretti.

Inoltre, ogni volta che usa in questo modo un'arma in mischia improvvisata, ottiene un bonus di talento +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni.

RAPIDITÀ DEL RAGNO

Prerequisiti: Drow, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alla velocità. Il bonus aumenta a +2 quando il personaggio è sotto l'effetto di un potere primevo di metamorfosi o di ira.

RESILIENZA DI FORZA DELLA TERRA

Prerequisiti: Guardiano, privilegio di classe di Forza della Terra

Beneficio: Quando il personaggio effettua l'azione di recuperare energie, ottiene resistenza 2 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo. Il valore della resistenza aumenta a 5 all'11° livello e a 8 al 21° livello.

RESILIENZA PRIMEVA

Prerequisiti: Mezzorco, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Il personaggio ottiene dal suo tratto razziale di Resilienza del Mezzorco un numero di punti ferita temporanei aggiuntivi pari al proprio modificatore di Costituzione.

RICHIAMO SUBITANEO

Prerequisito: Sciamano

Beneficio: Il personaggio può usare il potere *chiamare spirito compagno* come azione gratuita durante il suo turno.

RIPORRE VELOCEMENTE

Prerequisiti: Druido, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Quando il personaggio usa il potere *forma selvaggia* per trasformarsi dalla forma umanoide a quella bestiale, non lascia cadere automaticamente a terra gli oggetti impugnati che non sono strumenti. Questi oggetti divengono invece parte della sua forma bestiale. Tuttavia, non ottiene alcun beneficio dagli oggetti che devono essere impugnati per funzionare (come ad esempio gli scudi) e può utilizzare solo i poteri e le proprietà degli oggetti che non gli richiedono di effettuare un attacco con essi.

RITI DEL SANGUE SPIRITUALE

Prerequisiti: Tiefling, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Il bonus ai tiri per colpire conferito dal tratto razziale di Sapore del Sangue aumenta a +2. Quando il personaggio usa il suo potere razziale *colera infernale*, ottiene un bonus di potere +2 al tiro per colpire invece del consueto +1.

SAPIENTE DELLE PROFONDITÀ

Prerequisito: Dungeon come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +5 alle prove di Dungeon relative alle conoscenze e alle prove di conoscenze dei mostri effettuate per identificare le creature aberranti.

In aggiunta, il personaggio può ora parlare, leggere e scrivere speditamente il Gergo delle Profondità.

SAPIENTE SELVAGGIO

Prerequisito: Natura come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +5 alle prove di Natura relative alle conoscenze e alle prove di conoscenze dei mostri effettuate per identificare le creature naturali.

Può scegliere inoltre uno dei seguenti rituali: Bacchetta del Rabdomante, Mimetismo del Viaggiatore o Prevedere il Tempo. Il personaggio padroneggia quel rituale e può celebrarlo una volta al giorno senza un libro dei rituali e senza spendere componenti.

SAPIENZA NATURALE UMANA

Prerequisiti: Umano, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Ogni volta che il personaggio effettua una prova di Tenacia o una prova di Natura, può tirare due volte e usare il risultato che preferisce.

SCAGLIARE ARMA

Prerequisito: Barbaro

Beneficio: Il personaggio può utilizzare qualsiasi arma a una mano da mano secondaria come arma da lancio pesante. La gittata normale delle armi usate in questo modo è di 5 quadretti, mentre la gittata lunga è di 10 quadretti.

SCHIERA TEMIBILE [TRIBALE]

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Intimidire. Il bonus aumenta di 1 per ogni alleato che si trovi entro 10 quadretti dal personaggio e che possieda a sua volta questo talento, fino a un massimo di +5.

SCIAME PUNGENTE

Prerequisiti: Druido, privilegio di classe di Sciamano Primevo, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Una volta per round, quando un nemico provoca danni con un attacco in mischia al personaggio in forma bestiale, quel nemico concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

SCUDO DEL PROTETTORE

Prerequisiti: Sciamano, privilegio di classe di Spirito Protettore

Beneficio: Quando il personaggio colpisce con il suo potere *scudo dello spirito*, l'attacco infligge 1d8 danni extra.

SOFFIO PRIMEVO

Prerequisiti: Dragonide, guardiano

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale *soffio del drago*, può scegliere di marciare ciascun bersaglio.

SPALLATA SELVAGGIA

Prerequisiti: Druido, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Quando il personaggio è in forma bestiale, ottiene un bonus di talento +2 agli attacchi di spallata e può effettuare spallate contro bersagli di qualsiasi taglia.

SPINTA DEL CUORE DI TEMPESTA

Prerequisiti: Guardiano, privilegio di classe di Cuore di Tempesta

Beneficio: Quando il personaggio usa Cuore di Tempesta per fare scorrere un nemico, può spingerlo di 2 quadretti invece di farlo scorrere.

SPIRITI DEI DRAGHI PRIMEVI

Prerequisiti: Dragonide, qualsiasi classe primeva

Beneficio: La prima volta che il personaggio è reso sanguinante durante un incontro, i suoi attacchi infliggono 1d8 danni extra fino alla fine del suo turno successivo. Questi danni sono del tipo scelto inizialmente per il potere razziale *soffio del drago*.

SPIRITI DI FURTIVITÀ

Prerequisiti: Gnomo, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +3 ai tiri dei danni contro le creature sanguinanti a cui occhi risulta nascosto. Questo bonus aumenta a +5 all'11° livello e a +7 al 21° livello.

SPIRITI DEL PASSO DI PIETRA

Prerequisiti: Nano, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Quando il personaggio non indossa un'armatura pesante, può ignorare 1 quadretto di terreno difficile quando si muove e tutto il terreno difficile quando si muove come parte di una carica.

SPIRITI DI PIETRA

Prerequisiti: Nano, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, ottiene un bonus di +2 al prossimo tiro per colpire con un potere primevo effettuato prima della fine del suo turno successivo.

SPIRITO CORROBORANTE

Prerequisiti: Sciamano, potere *spirito di guarigione*

Beneficio: Quando il personaggio usa *spirito di guarigione*, ogni alleato adiacente allo spirito compagno può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

SPIRITO DIAFANO

Prerequisiti: Gnomo, sciamano

Beneficio: Quando il personaggio è nascosto a una creatura, anche il suo spirito compagno è nascosto a quella creatura.

SPIRITO RAFFORZANTE

Prerequisiti: Sciamano, potere *spirito di guarigione*

Beneficio: Quando il personaggio usa *spirito di guarigione*, ogni alleato adiacente allo spirito compagno ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

SPIRITO RESILIENTE

Prerequisito: Sciamano

Beneficio: Lo spirito compagno del personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese.

SPIRITO RINVIGORENTE**Prerequisiti:** Sciamano, potere *spirito di guarigione***Beneficio:** Quando il personaggio usa *spirito di guarigione*, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza.**SPIRITO VIGOROSO****Prerequisiti:** Sciamano, potere *spirito di guarigione***Beneficio:** Quando il personaggio usa *spirito di guarigione*, il bersaglio recupera un numero di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Saggezza del personaggio.**TRIBÙ SPIRITUALE****Prerequisiti:** Sciamano, potere *parlare con gli spiriti***Beneficio:** Quando il personaggio usa *parlare con gli spiriti* per ottenere un bonus a una prova di abilità, ogni alleato entro 5 quadretti da lui ottiene un bonus di potere +2 alle prove con quell'abilità fino alla fine del turno successivo del personaggio.**TRIONFO SANGUINARIO****Prerequisiti:** Barbaro, privilegio di classe di Trionfo del Capoclan**Beneficio:** Quando il personaggio rende sanguinante un nemico, ottiene un bonus pari al suo modificatore di Carisma da applicare al prossimo tiro dei danni effettuato contro quel nemico prima della fine dell'incontro. In alternativa, può conferire questo bonus a un alleato di sua scelta.**UCCISORE VELOCE****Prerequisiti:** Barbaro, privilegio di classe di Uccisore Turbinante**Beneficio:** Quando il personaggio usa Uccisore Turbinante per scattare, può scattare di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza invece dei consueti 2 quadretti.**URTO SBALORDITIVO****Prerequisito:** Qualsiasi classe primeva**Beneficio:** Ogni volta che il personaggio frastorna o stordisce un nemico con un potere primevo, spinge quel nemico di 1 quadretto.**VIGORE DELLO SPIRITO DI VITA****Prerequisiti:** Guardiano, privilegio di classe di Spirito di Vita**Beneficio:** Il personaggio può concedere un tiro salvezza a un secondo alleato entro 5 quadretti da lui quando usa l'azione di recuperare energie.**ZANNE PRECISE****Prerequisiti:** Sciamano, privilegio di classe di Spirito Cacciatore**Beneficio:** Quando il personaggio usa il suo potere *zanne dello spirito*, ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire.**TALENTI DI RANGO
LEGGENDARIO**

Un personaggio deve essere di livello pari o superiore all'11° per selezionare i talenti di questa sezione.

COLPO DELLO SCOPPIO D'IRA**Prerequisiti:** 11° livello, barbaro, potere *colpo dell'ira***Beneficio:** Quando il personaggio usa *colpo dell'ira*, può scegliere di ridurre di 2[A] i danni che infligge. In questo caso, il potere diventa una emanazione ravvicinata 1.**CUSTODE AMMONITORE****Prerequisiti:** 11° livello, druido, privilegio di classe di Custode Primevo**Beneficio:** Qualsiasi alleato adiacente al personaggio non concede vantaggio in combattimento quando viene attaccato ai fianchi.**CUSTODE RAFFORZANTE****Prerequisiti:** 11° livello, druido, privilegio di classe di Custode Primevo**Beneficio:** Quando il personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita con un potere di attacco da druido, un alleato a lui adiacente ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al modificatore di Costituzione del personaggio.**DIFESE DI FORZA DELLA TERRA****Prerequisiti:** 11° livello, guardiano, privilegio di classe di Forza della Terra**Beneficio:** Quando usa l'azione di recuperare energie, il personaggio ottiene un bonus a Tempra, Riflessi e Volontà pari al suo modificatore di Costituzione fino alla fine del suo turno successivo.**DOPPIA STOCCATA****Prerequisiti:** 11° livello, barbaro, potere *stoccata turbinante***Beneficio:** Quando il personaggio usa *stoccata turbinante*, infligge al bersaglio danni extra pari al suo modificatore di Forza.**FORMA BALZANTE****Prerequisiti:** 11° livello, druido, privilegio di classe di Predatore Primevo, potere *forma selvaggia***Beneficio:** Quando il personaggio usa il potere *forma selvaggia* per trasformarsi dalla sua forma umana a quella bestiale, può scattare di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza.**FORMA DOMINANTE****Prerequisiti:** 11° livello, druido, potere *forma selvaggia***Beneficio:** Una volta per round, quando è in forma bestiale, il personaggio può usare un'azione gratuita per impartire a una delle sue creature convocate un comando che normalmente richiederebbe un'azione minore.

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

Qualsiasi classe primeva	Altri prerequisiti	Beneficio
Presa a Due Mani	-	Consente di impugnare una lancia versatile con entrambe le mani per ottenere la proprietà di alto critico
Spallata Formidabile	-	Il personaggio può scegliere come bersaglio 2 creature per la spallata e decidere in quale spazio scattare

Talenti da barbaro	Altri prerequisiti	Beneficio
Colpo dello Scoppio d'Ira	Colpo dell'ira	Consente di ridurre di 2[A] i danni di <i>colpo dell'ira</i> per considerare la gittata una emanazione ravvicinata 1
Doppia Stoccata	Stoccata turbinante	Consente di infliggere danni extra al bersaglio di <i>stoccata turbinante</i>
Ira Irruente	-	-2 ai tiri per colpire per infliggere 1[A] danni extra con un potere di ira
Lama Assetata	-	Consente al personaggio di infliggere ai nemici adiacenti danni pari al proprio modificatore di Forza quando abbatte un bersaglio con una carica usando un'ascia o una lama pesante
Promemoria Violento	Vigore del Sanguefurioso	+5 al successivo tiro dei danni quando il personaggio abbatte un nemico
Ruggito Fiaccente	Trionfo del Capoclan	Il bersaglio deve concedere vantaggio in combattimento o subire -2 a tutte le difese quando viene colpito da <i>ruggito di trionfo</i>
Urlo Tonante	Grido di guerra	I bersagli di <i>grido di guerra</i> concedono vantaggio in combattimento al personaggio

Talenti da druido	Altri prerequisiti	Beneficio
Custode Ammonitore	Custode Primevo	Gli alleati adiacenti non concedono vantaggio in combattimento quando vengono fiancheggiati
Custode Rafforzante	Custode Primevo	Conferisce a un alleato adiacente pf temporanei quando il personaggio abbatte un nemico
Forma Balzante	Predatore Primevo, <i>forma selvaggia</i>	Consente al personaggio di scattare di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza quando usa <i>forma selvaggia</i>
Forma Dominante	<i>Forma selvaggia</i>	Consente di comandare una creatura convocata come azione gratuita
Forma Vitale	<i>Forma selvaggia</i>	Consente di riguadagnare l'azione di recuperare energie dopo l'uso di <i>forma selvaggia</i>
Sciame Rafforzato	Sciame Primevo, <i>forma selvaggia</i>	Consente al personaggio di ottenere pf temporanei quando usa <i>forma selvaggia</i>
Sciame Sparpagliato	Sciame Primevo, <i>forma selvaggia</i>	Consente al personaggio di scattare di 2 quadretti se un attacco ad area o ravvicinato gli infligge danni quando è in forma bestiale

Talenti da guardiano	Altri prerequisiti	Beneficio
Difese di Forza della Terra	Forza della Terra	Consente al personaggio di ottenere dei bonus a Tempra, Difesa e Volontà quando recupera energie
Guarigione dello Spirito di Vita	-	Un secondo alleato può spendere un impulso curativo ed effettuare un tiro salvezza quando il personaggio recupera energie
Lancio a Parabola	-	Il bersaglio di una lancia scagliata non ottiene copertura dai propri alleati
Manovra di Attacco	-	I nemici che il personaggio sottopone a movimento forzato usando una lancia o un'arma su asta gli concedono vantaggio in combattimento
Punizione del Sangue Selvaggio	Sangue Selvaggio	Il personaggio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro un bersaglio marchiato quando recupera energie
Sorgente di Vita	Fonte di Vita	Gli alleati adiacenti ottengono +1 ai tiri salvezza quando il personaggio supera un tiro salvezza della Fonte di Vita
Tuono del Cuore di Tempesta	Cuore di Tempesta	Il bersaglio riceve vulnerabilità 5 al tuono quando è rallentato da Cuore di Tempesta
Urto Vigoroso	Cos 15	Un colpo critico messo a segno usando un martello o una mazza butta anche a terra pronò il bersaglio

Talenti da sciamano	Altri prerequisiti	Beneficio
Occhi dello Spirito	-	Consente di tirare due volte le prove di Percezione se è presente lo spirito compagno
Spirito Castigante	Chiamare spirito compagno	-2 alle difese della creatura che distrugge lo spirito compagno
Spirito del Ciclone	Spirito Portavoce del Mondo	Aumenta di 1 il movimento forzato dei nemici adiacenti allo spirito compagno
Spirito Effimero	-	Lo spirito compagno subisce danni dimezzati dagli attacchi a distanza
Spirito Schermante	Spirito Protettore, <i>spirito di guarigione</i>	+2 a tutte le difese degli alleati adiacenti allo spirito compagno quando il personaggio usa <i>spirito di guarigione</i>
Spirito Sentinella	Spirito Osservatore	+2 agli attacchi di opportunità degli alleati adiacenti allo spirito compagno
Spirito Spietato	<i>Spirito di guarigione</i> , Spirito Cacciatore	+2 ai danni contro i nemici sanguinanti per gli alleati adiacenti allo spirito compagno quando il personaggio usa <i>spirito di guarigione</i>

FORMA VITALE

Prerequisiti: 11° livello, druido, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Una volta per incontro, quando il personaggio usa *forma selvaggia*, recupera l'uso dell'azione di recuperare energie se l'ha già utilizzata durante quell'incontro.

GUARIGIONE DELLO SPIRITO DI VITA

Prerequisiti: 11° livello, guardiano, privilegio di classe di Spirito di Vita

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, un secondo alleato entro 5 quadretti da lui può spendere un impulso curativo ed effettuare un tiro salvezza.

IRA IRRUENTA

Prerequisiti: 11° livello, barbaro

Beneficio: Quando il personaggio attacca un nemico con un potere di ira, può accettare di subire una penalità di -2 al tiro per colpire contro quel nemico per infliggergli 1[A] danni extra.

LAMA ASSETATA

Prerequisiti: 11° livello, barbaro

Beneficio: Quando il personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita con un attacco in carica usando un'ascia o una lama pesante, ogni nemico a lui adiacente alla fine della carica subisce danni pari al modificatore di Forza del personaggio.

LANCIO A PARABOLA

Prerequisiti: 11° livello, guardiano

Beneficio: Quando il personaggio usa una lancia come arma da lancio, il bersaglio non ottiene copertura dai propri alleati.

MANOVRA DI ATTACCO

Prerequisiti: 11° livello, guardiano

Beneficio: Quando il personaggio tira, spinge o fa scorrere un bersaglio con un attacco che fa uso di una lancia o un'arma su asta, quel bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

OCCHI DELLO SPIRITO

Prerequisiti: 11° livello, sciamano

Beneficio: Ogni volta che il personaggio effettua una prova di Percezione quando è presente il suo spirito compagno, può tirare due volte e usare il risultato che preferisce.

PRESA A DUE MANI

Prerequisiti: 11° livello, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Quando il personaggio impugna con entrambe le mani una lancia con la proprietà versatile, la lancia ottiene la proprietà di alto critico.

PROMEMORIA VIOLENTO

Prerequisiti: 11° livello, barbaro, privilegio di classe di Vigore del Sanguefurioso

Beneficio: Quando il personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita, ottiene un bonus di +5 al successivo tiro dei danni che effettua prima della fine del suo turno successivo.

PUNIZIONE DEL SANGUE SELVAGGIO

Prerequisiti: 11° livello, guardiano, privilegio di classe di Sangue Selvaggio

Beneficio: Quando il personaggio utilizza l'azione di recuperare energie, se qualsiasi nemico da lui marchiato effettua un attacco che non lo include fra i bersagli prima dell'inizio del suo turno successivo, egli può effettuare un attacco basilare in mischia contro quel nemico come azione gratuita durante il suo turno successivo.

RUGGITO FIACCANTE

Prerequisiti: 11° livello, barbaro, privilegio di classe di Trionfo del Capoclan

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere *ruggito di trionfo*, può scegliere se far sì che ogni bersaglio conceda vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio o che subisca la penalità di -2 a tutte le difese.

SCIAME RAFFORZATO

Prerequisiti: 11° livello, druido, privilegio di classe di Sciame Primevo, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Quando il personaggio usa *forma selvaggia* per trasformarsi dalla sua forma umanoide a quella bestiale, ottiene un numero di punti ferita temporanei pari a 5 + il suo modificatore di Costituzione. I punti ferita temporanei aumentano a 10 + il suo modificatore di Costituzione al 21° livello.

SCIAME SPARPAGLIATO

Prerequisiti: 11° livello, druido, privilegio di classe di Sciame Primevo, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Quando il personaggio è in forma selvaggia, se subisce danni da un attacco ad area o ravvicinato, può scattare di 2 quadretti come azione gratuita.

SORGENTE DI VITA

Prerequisiti: 11° livello, guardiano, privilegio di classe di Fonte di Vita

Beneficio: Quando il personaggio supera un tiro salvezza concessogli dalla sua Fonte di Vita, ogni alleato a lui adiacente ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

SPALLATA FORMIDABILE

Prerequisiti: 11° livello, qualsiasi classe primeva

Beneficio: Quando il personaggio effettua una spallata, può scegliere come bersaglio due creature a lui adiacenti. Se le colpisce e le spinge entrambe, può scegliere in quale spazio lasciato libero scattare.

SPIRITO CASTIGANTE

Prerequisiti: 11° livello, sciamano, potere *chiamare spirito compagno*

Beneficio: Quando lo spirito compagno viene distrutto, la creatura che lo ha distrutto subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

SPIRITO DEL CICLONE

Prerequisiti: 11° livello, sciamano, privilegio di classe di Spirito Portavoce del Mondo

Beneficio: Ogni volta che il personaggio o un suo alleato tira, spinge o fa scorrere un bersaglio, la distanza del movimento forzato può essere incrementata di 1 quadretto se il bersaglio ha iniziato il movimento forzato adiacente allo spirito compagno.

SPIRITO EFFIMERO

Prerequisiti: 11° livello, sciamano

Beneficio: Lo spirito compagno del personaggio subisce danni dimezzati dagli attacchi a distanza.

SPIRITO SCHERMANTE

Prerequisiti: 11° livello, sciamano, privilegio di classe di Spirito Protettore, potere *spirito di guarigione*

Beneficio: Quando il personaggio usa *spirito di guarigione*, ogni alleato adiacente allo spirito compagno ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

SPIRITO SENTINELLA

Prerequisiti: 11° livello, sciamano, privilegio di classe di Spirito Osservatore

Beneficio: Gli alleati ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire quando effettuano attacchi di opportunità mentre sono adiacenti allo spirito compagno.

SPIRITO SPIETATO

Prerequisiti: 11° livello, sciamano, potere *spirito di guarigione*, privilegio di classe di Spirito Cacciatore

Beneficio: Quando il personaggio usa *spirito di guarigione*, ogni alleato adiacente allo spirito compagno ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni contro i nemici sanguinanti fino alla fine del turno successivo del personaggio.

TUONO DEL CUORE DI TEMPESTA

Prerequisiti: 11° livello, guardiano, privilegio di classe di Cuore di Tempesta

Beneficio: Quando il personaggio usa Cuore di Tempesta per rallentare un nemico, quel nemico riceve vulnerabilità 5 al tuono fino alla fine del turno successivo del personaggio.

URLO TONANTE

Prerequisiti: 11° livello, barbaro, potere *grido di guerra*

Beneficio: Quando il personaggio usa *grido di guerra*, i bersagli gli concedono vantaggio in combattimento fino alla fine del suo turno successivo.

URTO VIGOROSO

Prerequisiti: 11° livello, guardiano

Beneficio: Ogni volta che il personaggio mette a segno un colpo critico con un martello o una mazza, il bersaglio viene buttato a terra prono.

TALENTI DI RANGO EPICO

I talenti seguenti sono disponibili soltanto per i personaggi di livello pari o superiore al 21° livello.

CARICA SOVERCHIANTE

Prerequisiti: 21° livello, barbaro

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un bersaglio con un attacco in carica, può buttarlo a terra prono.

IMPULSO SELVAGGIO

Prerequisiti: 21° livello, druido, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Quando il personaggio usa *forma selvaggia* per trasformarsi dalla sua forma bestiale a quella umanoide, può recuperare energie come azione gratuita.

LAMA IMPETUOSA

Prerequisiti: 21° livello, barbaro

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un nemico con un attacco di opportunità usando un'ascia o una lama pesante, qualunque altro nemico a lui adiacente subisce danni pari a 4 + il suo modificatore di Forza.



TALENTI DI RANGO EPICO

Qualsiasi classe primeva	Altri prerequisiti	Beneficio
Seconda Pelle	Cos 17, competenza nelle armature di pelle	+2 CA con armature di pelle, riduce di 1 la penalità alle prove, +1 agli attacchi con poteri primevi da paura

Talenti da barbaro	Altri prerequisiti	Beneficio
Carica Soverchiente	-	Consente di buttare a terra prono il bersaglio colpito da un attacco in carica
Lama Impetuosa	-	Consente al personaggio di infliggere danni ai nemici adiacenti quando colpisce con un attacco di opportunità usando un'ascia o una lama pesante
Scatto dello Sterminatore	-	Consente al personaggio di scattare di 1 quadretto come azione gratuita quando rende sanguinante o abbatte una creatura

Talenti da druido	Altri prerequisiti	Beneficio
Impulso Selvaggio	Forma selvaggia	Consente al personaggio di recuperare energie come azione gratuita quando usa <i>forma selvaggia</i>
Perizia nella Convocazione Primeva	-	Consente al personaggio di usare un'azione minore per comandare una creatura convocata da un potere primevo di convocazione
Predatore Veloce	Predatore Primevo, <i>forma selvaggia</i>	+1 alla velocità in forma bestiale e lo scatto aumenta di 1 quadretto
Rinascita del Custode	Custode Primevo	Un alleato adiacente recupera pf aggiuntivi quando recupera energie

Talenti da guardiano	Altri prerequisiti	Beneficio
Possanza di Forza della Terra	Forza della Terra	Consente al personaggio di effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita quando recupera energie
Stretta Avviluppante	Stretta del guardiano	I bersagli di <i>stretta del guardiano</i> sono immobilizzati anziché rallentati
Stretta a Distanza	Stretta del guardiano	Il potere <i>stretta del guardiano</i> ha una gittata di emanazione ravvicinata 10 ed è attivato da un nemico entro 10 quadretti

Talenti da sciamano	Altri prerequisiti	Beneficio
Spirito Cuore di Ferro	Spirito Protettore	Un alleato adiacente allo spirito compagno scatta di 1 quadretto quando viene colpito
Spirito Cuore di Pietra	Portavoce del Mondo	Lo spirito compagno concede copertura
Spirito Purificatore	Spirito di guarigione	Gli alleati adiacenti allo spirito compagno effettuano un tiro salvezza quando il personaggio usa <i>spirito di guarigione</i> mentre è adiacente allo spirito compagno
Spirito Salutare	Spirito Protettore	Gli alleati adiacenti allo spirito compagno spendono un impulso curativo quando il personaggio recupera energie
Spirito Solenne	Spirito Cacciatore	Gli alleati recuperano 10 pf quando un nemico adiacente allo spirito compagno viene abbattuto
Spirito Tormentatore	Spirito Osservatore	Gli alleati non concedono vantaggio in combattimento ai nemici adiacenti allo spirito compagno
Spirito Trionfante	Spirito Cacciatore	Un alleato effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita quando abbatte un nemico

PERIZIA NELLA CONVOCAZIONE PRIMEVA

Prerequisiti: 21° livello, druido

Beneficio: Il personaggio può usare un'azione minore per impartire un comando ad azione standard a una creatura da lui convocata mediante un potere primevo di convocazione.

POSSANZA DI FORZA DELLA TERRA

Prerequisiti: 21° livello, guardiano, privilegio di classe di Forza della Terra

Beneficio: Quando il personaggio utilizza l'azione di recuperare energie, può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

PREDATORE VELOCE

Prerequisiti: 21° livello, druido, privilegio di classe di Predatore Primevo, potere *forma selvaggia*

Beneficio: Quando il personaggio è in forma bestiale, ottiene un bonus di talento +1 alla velocità e ogni volta che scatta può aumentare di 1 quadretto la distanza dello scatto.

RINASCITA DEL CUSTODE

Prerequisiti: 21° livello, druido, privilegio di classe di Custode Primevo

Beneficio: Quando un alleato adiacente al personaggio utilizza la sua azione di recuperare energie, recupera un numero di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

SCATTO DELLO STERMINATORE

Prerequisiti: 21° livello, barbaro

Beneficio: Quando il personaggio rende sanguinante una creatura o la riduce a 0 punti ferita, può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

TALENTI MULTICLASSE

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Furia Scatenata	Furia del Berserker	Conferisce il privilegio di classe di Furore
Predatore da Caccia	Iniziato dell'Antica Fede	+1 velocità in forma bestiale
Spirito Riparatore	Conversatore Spirituale	Conferisce il potere <i>spirito di guarigione 1/incontro</i>
Tenacia del Guardiano	Difensore delle Terre Selvagge	Una volta per incontro, il personaggio può effettuare un tiro salvezza all'inizio del suo turno

SECONDA PELLE

Prerequisiti: 21° livello, Cos 17, qualsiasi classe primeva, competenza nelle armature di pelle

Beneficio: Quando il personaggio indossa un'armatura di pelle, ottiene un bonus di talento +2 alla CA e la penalità dell'armatura alle prove diminuisce di 1.

In aggiunta, il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire dei poteri primevi da paura che utilizza.

SPIRITO CUORE DI FERRO

Prerequisiti: 21° livello, sciamano, privilegio di classe di Spirito Protettore

Beneficio: Quando un nemico colpisce un alleato adiacente allo spirito compagno, quell'alleato può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

SPIRITO CUORE DI PIETRA

Prerequisiti: 21° livello, sciamano, privilegio di classe di Comando del Portavoce del Mondo

Beneficio: Lo spirito compagno può concedere copertura al personaggio e ai suoi alleati.

SPIRITO PURIFICATORE

Prerequisiti: 21° livello, sciamano, potere *spirito di guarigione*

Beneficio: Quando il personaggio usa *spirito di guarigione*, ogni alleato adiacente allo spirito compagno può effettuare un tiro salvezza.

SPIRITO SALUTARE

Prerequisiti: 21° livello, sciamano, privilegio di classe di Spirito Protettore

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, ogni alleato adiacente allo spirito compagno può spendere un impulso curativo.

SPIRITO SOLENNE

Prerequisiti: 21° livello, sciamano, privilegio di classe di Spirito Cacciatore

Beneficio: Quando un nemico adiacente allo spirito compagno scende a 0 punti ferita, ogni alleato adiacente allo spirito compagno recupera 10 punti ferita.

SPIRITO TORMENTATORE

Prerequisiti: 21° livello, sciamano, privilegio di classe di Spirito Osservatore

Beneficio: Gli alleati del personaggio non concedono vantaggio in combattimento ai nemici adiacenti allo spirito compagno.

SPIRITO TRIONFANTE

Prerequisiti: 21° livello, sciamano, privilegio di classe di Spirito Cacciatore

Beneficio: Quando un alleato riduce a 0 punti ferita un nemico adiacente allo spirito compagno, può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

STRETTA AVVILUPPANTE

Prerequisiti: 21° livello, guardiano, potere *stretta del guardiano*

Beneficio: Invece di rallentare il bersaglio della sua *stretta del guardiano*, il personaggio può immobilizzarlo fino alla fine del suo turno successivo.

STRETTA A DISTANZA

Prerequisiti: 21° livello, guardiano, potere *stretta del guardiano*

Beneficio: La stretta del guardiano del personaggio è un'emanazione ravvicinata 10 invece di un'emanazione ravvicinata 5 e la distanza di attivazione aumenta a 10 quadretti.

TALENTI MULTICLASSE

I seguenti talenti multiclasse consentono a un personaggio di trarre ulteriori benefici dai talenti multiclasse apparsi nel *Manuale del Giocatore 2*.

FURIA SCATENATA

[BARBARO MULTICLASSE]

Prerequisiti: Talento Furia del Berserker

Beneficio: Il personaggio ottiene il privilegio di classe di Furore del barbaro.

PREDATORE DA CACCIA

[DRUIDO MULTICLASSE]

Prerequisiti: Talento Iniziato dell'Antica Fede

Beneficio: Quando il personaggio è in forma bestiale, ottiene un bonus di +1 alla velocità.

SPIRITO RIPARATORE

[SCIAMANO MULTICLASSE]

Prerequisiti: Talento Conversatore Spirituale

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere dello sciamano *spirito di guarigione*, ma può utilizzarlo solo una volta per incontro.

TENACIA DEL GUARDIANO

[GUARDIANO MULTICLASSE]

Prerequisiti: Difensore delle Terre Selvagge

Beneficio: Una volta per incontro e all'inizio del proprio turno, il personaggio può effettuare un tiro salvezza contro un qualsiasi effetto a cui un tiro salvezza può porre termine. Se supera il tiro salvezza, l'effetto termina immediatamente e non lo influenza nel turno attuale. Se il tiro fallisce, il personaggio può comunque effettuare il tiro salvezza contro quell'effetto normalmente previsto alla fine del suo turno.

Il destino epico di un personaggio lo mette in sintonia con il mondo che egli si sforza di proteggere, rendendo indissolubile il suo legame col mondo primevo. Quando adempie uno di questi destini epici, il personaggio verrà riconosciuto come un grande spirito dagli spiriti inferiori, dalle tribù e dai popoli che venerano e riconoscono la potenza degli spiriti primevi.

ANTENATO ONORATO

Gli spiriti che per tutta la vita aleggiavano intorno al personaggio ora gli rivelano il loro segreto finale: è sempre stato uno di loro.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe primeva

Durante il suo cammino verso la potenza epica, il personaggio è divenuto sempre più consapevole di possedere un rapporto unico con gli spiriti ancestrali che gli altri eroi primevi conoscono come guide e alleati. Se è un druido, sente le voci degli antenati ogni volta che cambia forma. Se è un barbaro, le sue ire sono sempre temperate da una terza prospettiva, e a volte da una quarta, una quinta o una sesta, come se stesse osservando se stesso da sopra e da ogni lato, vedendo molto più di quanto gli consentono i suoi occhi pieni di collera. Se è un guardiano, capisce che gli antichi protettori della tribù sono i suoi pari, non solo i suoi antenati. Se è uno sciamano, ha compreso la verità ancora prima di portare a compimento il suo destino epico: gli antenati sono più che semplici guide e alleati, sono stati i suoi compagni, i suoi amici e i suoi aiutanti quando percorreva il mondo nelle sue esistenze precedenti, aiutando la gente sotto forma di spirito ancestrale.

Il personaggio è uno spirito ancestrale rinato a nuova vita. Possiede una comprensione e una comunione con gli altri spiriti primevi che va ben oltre quella sperimentata da gran parte degli eroi primevi, perché conosce tutte le voci di quegli spiriti, tutti i modi sottili e i sussurri impalpabili attraverso i quali essi rendono manifesta la loro presenza. Può vedere gli spiriti ovunque nel mondo, mentre vivono negli alberi e nelle rocce e scorrono attraverso il suo corpo e quelli dei suoi alleati.

IMMORTALITÀ

Essendo uno spirito antico restituito alla carne mortale, il personaggio si sforza di compiere la missione che lo ha fatto ritornare nel mondo.

Grande antenato: Qual è la grande causa, la missione del personaggio? Deve essere qualcosa di enorme, qualcosa che il corso naturale del mondo non potrebbe realizzare con le proprie forze. Se non conosce ancora la sua causa quando muove i primi passi nel rango epico, il giocatore dovrebbe collaborare col DM per definire una grande missione degna di un antenato onorato tornato nel mondo.

Quando completa la sua Cerca del Destino, il personaggio può rimanere incarnato per un'altra stagione



e fissare nella sua memoria ciascuno degli schemi del mondo, poi deve fare ritorno al mondo degli antenati. Come spirito, ricorderà questa vita e tutte quelle che l'hanno preceduta. È stata una buona vita. Forse è stata l'ultima volta che ha camminato sulla terra, o forse no.

PRIVILEGI DELL'ANTENATO ONORATO

Spirito Guida (21° livello): Un antenato onorato non può più essere sorpreso e non concede vantaggio in combattimento quando viene attaccato ai fianchi, frastornato o buttato a terra prono.

Migrazione Spirituale (24° livello): Quando un antenato onorato spende un punto azione per compiere un'azione extra, può teletrasportarsi di 5 quadretti come azione gratuita, prima o dopo l'azione extra.

Protezione degli Spiriti (30° livello): La prima volta che un antenato onorato scende a 0 punti ferita o meno durante un incontro, può spendere un impulso curativo e recuperare un numero di punti ferita aggiuntivi pari al suo modificatore di Saggezza o Carisma.

POTERE DELL'ANTENATO ONORATO

Avvertimento Spirituale Antenato Onorato Utilità 26

Gli spiriti che guidano l'antenato onorato lo avvertono della sventura che incombe.

Incontro ♦ Primevo

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio ripete il tiro dell'attacco con una penalità di -5 e deve usare il nuovo risultato. Non può mettere a segno un colpo critico con l'attacco di cui ripete il tiro.

BESTIA SOVRANA

L'eroe ha focalizzato la ferocia della Bestia Primeva attraverso il suo spirito nobile, diventando un monarca fra le bestie selvagge.

Prerequisiti: 21° livello, druido, potere *forma selvaggia*

Il personaggio ha incanalato innumerevoli volte attraverso le sue membra la ferocia della Bestia Primeva, adottando una forma che riecheggia il grande spirito, l'archetipo di tutte le bestie. Eppure non è una bestia egli stesso: è molto più di un semplice riflesso della natura multiforme della Bestia Primeva. Bilanciando la natura selvaggia della Bestia Primeva col suo spirito umanoide, il personaggio è divenuto una sintesi superiore alla somma delle sue parti. È la Bestia Sovrana, la quintessenza di tutto ciò che vi è di nobile e autentico nella natura.

La Bestia Sovrana imbocca un sentiero che in precedenza nessuno ha percorso fino alla fine, scegliendo una via di mezzo tra la via delle bestie e quelle delle razze umanoidi. In lei si esplicita il potenziale che hanno le razze di vivere in armonia con il mondo, in sintonia coi loro istinti, ma allo stesso tempo ricettive verso le qualità migliori e gli ideali più alti.

IMMORTALITÀ

Per ora, il personaggio è l'incarnazione di un nuovo ideale, il primo del suo genere. Quando il suo tempo nel mondo sarà compiuto, tuttavia, diventerà uno spirito anziano a tutti gli effetti, dando origine a una nuova tradizione che i druidi del futuro tenteranno di seguire.

Un nuovo spirito anziano: L'opera del personaggio nel mondo è compiuta: egli trascende la propria forma fisica e diventa uno spirito primevo. Ora non si trova più semplicemente nel mondo, ma è parte di esso, e del ciclo degli spiriti che lo proteggono e lo preservano. Nella sua forma spirituale, egli vaga libero, a volte assumendo la forma di una nobile bestia, a volte apparendo come un umanoide, ma sempre manifestando il duplice aspetto della propria natura in un equilibrio perfetto e sempiterno.

PRIVILEGI DELLA BESTIA SOVRANA

Bestia Magnifica (21° livello): Quando la Bestia Sovrana usa *forma selvaggia* per passare dalla sua forma umanoide a quella bestiale, può alterare la sua taglia in Grande. Quando è in una forma bestiale Grande, ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni e alla velocità.

Carica Sovrana (24° livello): Una volta per incontro, quando carica mentre è in forma bestiale, la Bestia Sovrana può usare uno dei suoi poteri di



attacco a incontro di forma bestiale al posto di un attacco basilare in mischia. Se l'attacco colpisce, il bersaglio viene anche buttato a terra prono.

Eredità Sovrana (30° livello): Quando la Bestia Sovrana riduce a 0 punti ferita un nemico che non sia un gregario usando un potere di attacco di forma bestiale, può scegliere se spendere un impulso curativo o recuperare l'uso di un potere di attacco a incontro che ha già utilizzato durante quell'incontro.

POTERE DELLA BESTIA SOVRANA

Bestia Splendente

Bestia Sovrana Utilità 26

L'improvvisa trasformazione della Bestia Sovrana getta di lato i nemici che restano atterriti quando osservano la sua nuova forma.

A volontà ♦ Paura, Primevo

Azione gratuita

Emanazione ravvicinata 1

Attivazione: Il personaggio usa *forma selvaggia* per assumere forma bestiale e aumenta la sua taglia a Grande

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio spinge ogni bersaglio di 1 quadretto.

Inoltre, i nemici che possiedono linea di visuale verso il personaggio gli concedono vantaggio in combattimento e subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

CAMPIONE REINCARNATO

Il personaggio ricorda le prodezze delle sue precedenti incarnazioni, in ognuna delle quali era un campione della via degli spiriti. Ora è tempo di insegnare al mondo una nuova saga eroica.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe primeva

Il personaggio sa che qualche anima primeva si lascia alle spalle il mondo per unirsi al mistero oltre la morte. Altri eroi trascendenti si uniscono invece agli spiriti, fluendo attraverso il mondo per dargli vita e preservarne l'ordine naturale. Altri campioni primevi, infine, si reincarnano in nuovi corpi, facendo ritorno tra i vivi come nuovi campioni della natura.

Il personaggio ha sospettato per molto tempo di essere uno degli spiriti che fanno regolarmente ritorno nel mondo in nuovi corpi, sebbene abbia maturato questa certezza soltanto nel giorno in cui ha raggiunto il potere epico. Quando il suo destino epico gli è stato rivelato, così è stato anche per i ricordi delle sue vite passate, una lunga catena di eroi, comandanti, anime umili e conquistatori che vissero in armonia con gli spiriti.

Il personaggio è un campione della via degli spiriti, un difensore dei cicli primevi del mondo. In questa vita ha finalmente avuto la possibilità di mettere insieme la conoscenza e il potere di tutte le sue precedenti incarnazioni.

IMMORTALITÀ

Uno dei grandi spiriti anziani, la Cugina di Sangue, ha vissuto dozzine di vite come campionessa della via degli spiriti, insegnando alle persone di tutto il mondo i riti di iniziazione che consentono alle tribù di adottare i membri di qualsiasi razza che si dimostrino degni. Il personaggio venera la Cugina di Sangue per questa sua opera nel rafforzamento delle tribù primeve. Anche lui farà lo stesso, ma in modo diverso.

Una nuova storia: Anche tra molte generazioni, la gente racconterà continuerà a narrare le storie delle imprese del personaggio. Egli ha imbrigliato dozzine di vite passate come campione primevo mano a mano che compiva mirabolanti gesta eroiche. I racconti delle sue imprese ispireranno i seguaci della via degli spiriti durante le loro battaglie contro le divinità malvagie e i principi demoniaci. E la parte migliore di queste storie sta nel fatto che, da qualche parte, qualcuno tra coloro che le ascolteranno verrà sfiorato dal suo spirito e creerà un nuovo tassello di quel racconto primevo.

PRIVILEGI DEL CAMPIONE REINCARNATO

Spirito Passato (21° livello): Un campione reincarnato sceglie una razza diversa dalla sua ed è considerato un membro di quella razza al fine di soddisfare i prerequisiti dei talenti. Se quella razza possiede dei poteri razziali a incontro, il campione ne ottiene uno a sua scelta.

Al 24° livello, il campione sceglie una seconda razza e ottiene il medesimo beneficio.

Prospettive Molteplici (21° livello): Un campione reincarnato ottiene un bonus di +2 alle prove

di abilità e di caratteristica basate su Intelligenza, Saggezza e Carisma.

Vitalità Epica (24° livello): Un punteggio di caratteristica a scelta del campione reincarnato aumenta di 2.

Ritorno del Campione (30° livello): Un campione reincarnato ottiene accesso a tutti i poteri razziali a incontro. Per usare un potere razziale a incontro che non possiede, deve spendere l'uso di uno dei suoi poteri razziali a incontro.

POTERE DEL CAMPIONE REINCARNATO

Reincarnazione Rapida

Campione reincarnato Utilità 26

In un solo istante, il campione passa dalla morte a nuova vita in una forma diversa, velocizzando il ciclo naturale.

Giornaliero ♦ **Guarigione, Primevo**

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Il personaggio scende a 0 punti ferita o meno

Effetto: Il personaggio recupera un numero di punti

ferita pari al suo valore di sanguinante, poi sceglie una razza diversa dalla propria. Riappare sotto forma di un individuo appartenente a quella razza.

Se la razza non è una di quelle determinate dal suo privilegio di Spirito Passato, il personaggio ottiene uno dei poteri razziali a incontro di quella razza, se ve ne sono, fino alla fine del suo successivo riposo esteso.

Se la razza è una di quelle determinate dal suo privilegio di Spirito Passato, il personaggio può scegliere di sostituire con quella la sua razza attuale alla fine del suo successivo riposo esteso, ma solo se la sua razza attuale non è un prerequisito di uno qualsiasi dei suoi attributi, come ad esempio i talenti. Se sceglie di farlo, la razza a cui apparteneva in precedenza diventa una di quelle di Spirito Passato.



DIFENSORE DELL'ALBERO DEL MONDO

Il saggio e potente Albero del Mondo ha trovato nel personaggio uno spirito affine. Avendo giurato di difendere quell'antico spirito da ogni male, l'eroe ha giurato di proteggere il mondo stesso.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe primeva

Il personaggio ha veduto l'Albero del Mondo, il più antico spirito primevo della foresta. Stando alle leggende, le radici dell'Albero del Mondo sono le radici del mondo stesso e qualsiasi danno inferto a questa antica entità scuote la terra e lacera il cielo. Il personaggio ha scelto di difendere l'Albero del Mondo e così facendo ha potuto parlargli e ottenere il suo favore. Ora può invocare il suo potere, che gli concede la forza e la resilienza della natura stessa. L'Albero del Mondo è strettamente intrecciato alla creazione e ogni danno causato all'uno ferisce inevitabilmente anche l'altra; questa è la conseguenza che il difensore ha giurato di impedire.

IMMORTALITÀ

L'Albero del Mondo esiste fin dall'inizio dei tempi. E se il suo difensore terrà fede al proprio ruolo, vivrà ancora più a lungo.

La controparte dell'Albero: Il personaggio diventa la controparte dell'Albero del Mondo presso le razze del mondo naturale, come simbolo primevo di vita e rappresentante terreno dei grandi spiriti della natura. Accettato nella compagnia dei più potenti e antichi spiriti primevi, il difensore abbandona la sua forma mortale e diventa uno spirito di pura essenza primeva.

Da questo momento in poi, il difensore non è più attivo come prima nel plasmare il destino del mondo: le azioni che lo hanno condotto all'immortalità riescono a tenere il mondo al sicuro per qualche tempo. Invece, il difensore dorme profondamente nei boschetti verdeggianti o percorre le vie della terra invisibile agli occhi dei mortali. Tuttavia, quando i più grandi pericoli tornano a minacciare il mondo, egli ascolta il richiamo degli altri spiriti e si riunisce a essi per contrastare i nemici della natura.

PRIVILEGI DEL DIFENSORE DELL'ALBERO DEL MONDO

Corteccia dell'Albero del Mondo (21° livello):

Ogni volta che un nemico colpisce un difensore dell'Albero del Mondo, questi può usare una reazione immediata per ottenere resistenza a tutti i danni pari a 5 + il suo modificatore di Costituzione. Questa resistenza permane fino alla fine del suo turno successivo.

Gratitudine dell'Albero del Mondo (24°

livello): Una volta al giorno, un difensore dell'Albero del Mondo può morire al posto di un alleato. Nel momento in cui un alleato muore, il difensore può scegliere di morire al suo posto e quell'alleato ottiene un numero di punti ferita pari al suo valore di sanguinante. Alla fine del suo turno successivo, il difensore ritorna in vita con un numero di punti ferita pari al suo valore di impulso curativo. Fino alla fine dell'incontro, il difensore ottiene rigenerazione 10 finché è sanguinante.

Crescita dell'Albero del Mondo (30° livello):

Un difensore dell'Albero del Mondo possiede un valore di rigenerazione pari al numero di impulsi curativi che gli restano.

POTERE DEL DIFENSORE DELL'ALBERO DEL MONDO

Rami

Difensore dell'Albero del Mondo Utilità 26
dell'Albero del Mondo

Dei rami contorti scaturiscono dal terreno nel campo di battaglia, concedendo benefici agli alleati del difensore e intralciando i suoi avversari coi loro viticci contorti.

Giornaliero ♦ Evocazione, Primevo

Azione standard Emanazione ravvicinata 20

Effetto: Il personaggio evoca i rami dell'Albero del Mondo in cinque quadretti non occupati entro l'emanazione e non adiacenti l'uno all'altro. I rami permangono fino alla fine del turno successivo del personaggio. I rami sono ostacoli solidi e ogni quadretto adiacente ad essi è considerato terreno difficile per i nemici.

I rami possono essere attaccati. Ognuno possiede resistenza 20 a tutti i danni e viene distrutto se subisce un qualsiasi ammontare di danni.

Quando il personaggio utilizza questo potere può scegliere uno dei seguenti benefici:

- ♦ Gli alleati ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire quando sono adiacenti a un ramo.
- ♦ Gli alleati ottengono un bonus di +1 a tutte le difese quando sono adiacenti a un ramo.
- ♦ Qualsiasi alleato che inizi il proprio turno adiacente a un ramo ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al modificatore di Forza o Saggezza del personaggio.

Mantenere minore: I rami permangono.



DIFENSORE PERFETTO

Benedetta da un destino di grande protettore, la forma naturale del personaggio cambia per adattarsi al potere degli spiriti anziani.

Prerequisiti: 21° livello, guardiano

La forza spinge i venti che lacerano gli abiti di un difensore perfetto. Il vigore emerge dalle pietre sotto i suoi piedi. Dopo avere evocato questo potere, egli lo piega al servizio della propria volontà. La possanza della natura potenzia i suoi attacchi. La resilienza primeva salvaguarda lui e i suoi compagni. La sua pelle rimodellata è una dimostrazione della sua vera padronanza del potere primevo. La lunga pratica dimostrata nelle sue suppliche gli concede di comprendere appieno la magia della natura. Un difensore perfetto può miscelare i doni delle sue diverse forme guardiane fino a raggiungere una somiglianza con la Bestia Primeva della quale tutte quelle forme sono aspetti.

La facilità con cui riesce a imbrigliare il potere primevo deriva in parte dalla sua esperienza con i doni della natura, ma anche dal fatto che gli spiriti gli affidano un'energia superiore al normale. Gli concedono spontaneamente la loro saggezza e possanza ogni volta che attinge alla loro fonte inesauribile. Questi spiriti lo hanno scelto come loro campione e pertanto creano nuovi canali attraverso cui il difensore può trarre la loro forza e legarla al proprio corpo in modi incredibili. Grazie a questo dono, nessun profanatore del mondo potrà mai resistere alla sua collera.

IMMORTALITÀ

Gli spiriti primevi concedono al loro difensore dei poteri formidabili in cambio della sua eterna vigilanza contro i molti nemici della natura.

Difensore eterno: Il flusso di potere si intensifica a ogni vittoria sulla strada che conduce il personaggio a compiere la sua Cerca del Destino. Quando si avvicina alla fine della sua grande impresa, la presa della natura su di lui si manifesta anche quando non sta usando il suo potere. Il suo aspetto naturale diventa più bestiale e predatorio, simile a un'eco della Bestia Primeva, anche quando non è in forma guardiana.

Quando si compie il suo destino, gli istinti di un difensore perfetto lo guidano verso il fato che si è guadagnato. Egli viaggia per il mondo fino a quando non trova un antico cerchio di pietre. I menhir prendono vita, dandogli il benvenuto come a un fratello o a una sorella e invitandolo a restare di sentinella insieme a loro per continuare a proteggere il mondo. Il difensore prende il suo posto al fianco di questi poderosi guardiani: sente la sua pelle indurirsi e il suo battito cardiaco rallentare quando il suo corpo si sottopone alla trasformazione finale. Ma il suo spirito ruggisce trionfante, ascendendo al cielo per dare la caccia ai nemici della via primeva con l'aiuto degli altri spiriti anziani. Le future generazioni forse non conosceranno soltanto il suo nome, ma lo invocheranno come loro alleato e protettore.

PRIVILEGI DEL DIFENSORE PERFETTO

Colpo della Bestia (21° livello): Una volta per round, quando un difensore perfetto colpisce un bersaglio con un attacco in mischia, butta quel bersaglio a terra prono. Se il bersaglio è già prono, l'attacco infligge invece 2d8 danni extra, o 2d10 danni extra se il bersaglio è marchiato dal difensore.

Occhi della Sentinella (24° livello): Un difensore perfetto può vedere le creature invisibili entro 5 quadretti da sé e ottiene un bonus di +5 alle prove di Percezione per notare le creature nascoste.

Marchio Perfetto (30° livello): Come prima azione di ogni suo turno, un difensore perfetto può usare un'azione gratuita per marchiare ogni nemico a lui adiacente fino alla fine del suo turno successivo. Se sostituisce questo marchio a un altro marchio presente su un nemico, quel nemico subisce una penalità di -5 (invece della consueta penalità di -2) ai tiri per colpire di qualsiasi attacco che non includa il difensore tra i bersagli fino alla fine del secondo marchio.

POTERE DEL DIFENSORE PERFETTO

Balzo del Difensore

Difensore Perfetto Utilità 26

Il difensore balza in avanti per assorbire un attacco diretto contro un amico.

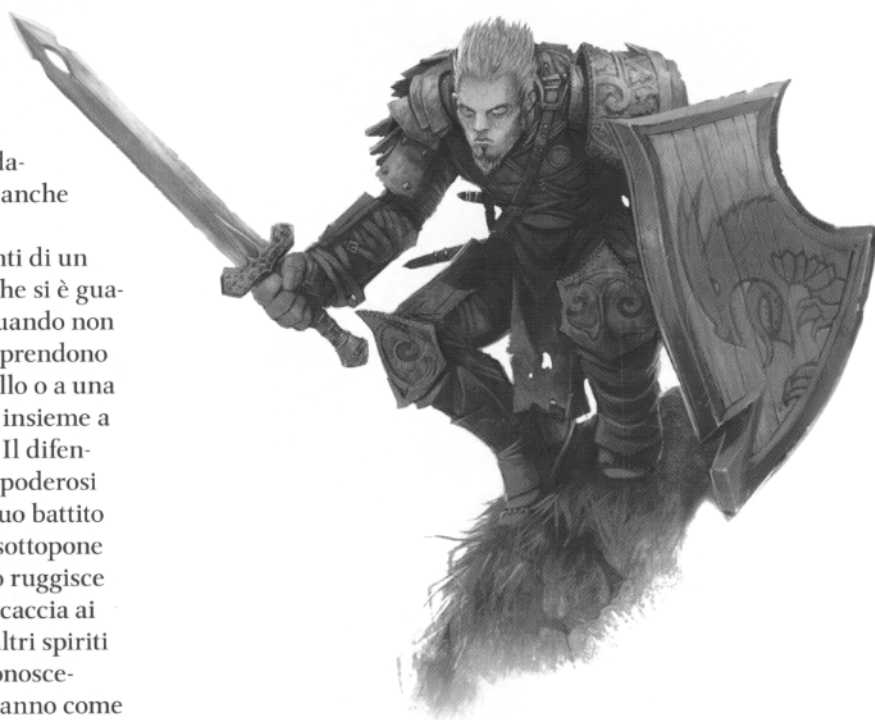
Incontro ♦ Primevo

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Un attacco in mischia o a distanza colpisce un alleato entro 5 quadretti dal personaggio

Effetto: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al doppio della sua velocità in un quadretto adiacente alla creatura che ha compiuto l'attacco che attiva il potere. L'attacco colpisce invece il personaggio, che marchia la creatura che lo ha compiuto.



FURIA DELLE LANDE SELVAGGE

Una furia delle lande selvagge non avrà pace fino a quando esisteranno esseri crudeli che sfigurano il mondo naturale.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe primeva

Una furia delle lande selvagge è un'incarnazione della collera naturale, pronta a investire chiunque ambisca a distruggere i doni della natura. I suoi nemici sono molti: i demoni che vogliono annientare la vita e la terra, i mostri aberranti che macchiano la bellezza del mondo e le inarrestabili creature che distruggono foreste e fiumi per creare grottesche città di pietra strappata dalla terra. Il personaggio percepisce il dolore del mondo naturale bruciato dal fuoco innaturale o inquinato dalla presenza di coloro che disonorano le terre selvagge, e sente gli spiriti morenti urlare in agonia. Nel suo cuore impazza una furia selvaggia e sfrenata che si scatena senza preavviso contro gli avversari del mondo naturale.



IMMORTALITÀ

Il destino eterno del personaggio dipende dallo stato in cui si trova il mondo al momento della sua morte.

Furia Placata: Se la sua morte mette fine alla distruzione della natura, il personaggio può riposare in pace. Sconfiggendo un grande nemico del mondo naturale o creando una vasta estensione di terra incontaminata, il personaggio può trascendere la collera che lo anima. Diventa allora uno dei grandi spiriti, ma uno spirito pacifico. I maestri del sapere primevo racconteranno la storia del suo cambiamento e di come il suo grande sacrificio abbia fermato il declino della natura, placando così la sua rabbia. In questo modo, il personaggio vivrà per sempre sotto forma di uno spirito più benevolo di pace o di bellezza.

La Furia Eterna: Nonostante tutti gli sforzi e la rabbia del personaggio, la natura è sottoposta ogni giorno a ulteriori violazioni. Il personaggio non riesce più a controllare il suo sdegno e si trasforma per sempre in uno spirito di furia. Si aggira nelle terre selvagge e nelle città senza distinzioni, scatenando distruzione e agonia su chiunque si trovi sulla sua strada. La sua storia diventa un monito: i capitribù insegnano ai giovani a non seguire il suo stesso cammino e dicono che non importa con quanta ferocia si combatta, i nemici della natura possono sempre riuscire a corrompere e distruggere.

PRIVILEGI DELLA FURIA DELLE LANDE SELVAGGE

Forza Furiosa (21° livello): Il punteggio di Forza o di Saggezza di una furia delle lande selvagge aumenta di 2.

Furia della Terra (24° livello): Quando una furia delle lande selvagge mette a segno un colpo critico, ogni nemico non sanguinante entro 10 quadretti da lei subisce danni pari al livello + il modificatore di Forza o Saggezza della furia.

Furia Inarrestabile (30° livello): Quando una furia delle lande selvagge manca una creatura non sanguinante con potere di attacco a volontà, può ripetere il tiro di quell'attacco ma deve accettare il secondo risultato.

POTERE DELLA FURIA DELLE LANDE SELVAGGE

Forma della Furia Furia delle Lande Selvagge Utilità 26

Il sangue della furia è il sangue della natura, e quando viene versato, la furia diventa uno spirito incollerito votato a vendicare le sofferenze della natura.

Incontro ♦ Primevo

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico rende sanguinante il personaggio

Effetto: Il personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al proprio livello. Fino alla fine del suo turno successivo, ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire, a tutte le difese e alla velocità. Ottiene inoltre un bonus ai tiri dei danni contro le creature non sanguinanti pari al suo modificatore di Forza o Saggezza.

SPIRITO MITICO

Le gesta mortali del personaggio gli garantiscono un posto tra le leggende degli spiriti anziani. Mano a mano che plasma il mondo, egli trova il suo posto nell'eternità.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe primeva

I più grandi fra gli spiriti primevi sono immortalati nelle storie raccontate dal popolo del personaggio. Queste storie, raccontate in ogni occasione davanti ai fuochi da campo, avvertono i giovani di non commettere errori sciocchi e ispirano gli eroi viventi a compiere grandi imprese. Ciascuna storia cambia ogni volta che viene raccontata e ogni narratore altera piccoli dettagli o inventa nuove avventure. Questi adattamenti, tuttavia, non rendono le storie meno autentiche. Gli spiriti primevi e il loro ruolo nel mondo sono fluidi e cambiano insieme alle aspettative e ai bisogni dei mortali.

Sebbene il personaggio abbia imparato ad annoverare tra i propri alleati i grandi spiriti primevi, non si sarebbe mai aspettato di essere incluso nelle storie degli antenati e degli spiriti anziani. Ancora più sconcertante è il fatto che i narratori incorporano il personaggio nei racconti più famosi, collocandolo a

fianco del Grande Orso e del Serpente del Mondo. In queste storie in continua evoluzione, il personaggio svolge al principio un piccolo ruolo, che però cresce di importanza a ogni successiva recitazione. Mentre viaggia per il mondo e oltre, combattendo nemici e raddrizzando torti, il personaggio scopre che in quei racconti c'è del vero, e in lui nasce la tenue consapevolezza che in qualche maniera è sempre esistito e sempre esisterà.

IMMORTALITÀ

Ogni vittoria e ogni sconfitta cementano il ruolo del personaggio nella storia. Alla fine, egli svanisce dal presente per continuare a vivere nella leggenda.

Materia di leggenda: Le storie delle avventure del personaggio si diffondono in tutto il mondo, trasportate sulle ali del vento. Quando le scintille del suo mito si spengono, le tribù primeve le intesono nei loro racconti, vincolando il personaggio al passato e collocando le sue gesta a fianco di quelle degli altri grandi spiriti. All'inizio, il personaggio può rifiutare i dettagli di queste storie, ma col passare del tempo gli divengono familiari, e comincia a ricordare gli eventi nel modo in cui vengono raccontati e non necessariamente nel modo in cui sono avvenuti. Il suo posto nella leggenda viene garantito quando completa la Cerca del Destino e si unisce alla schiera delle centinaia di personaggi che guidano il popolo primevo tramite il mito verso un futuro ignoto. La forma fisica del personaggio svanisce e il suo corpo si dissolve nel vento e nella terra, ma il suo spirito confluisce nel mondo.

PRIVILEGI DELLO SPIRITO MITICO

Destino Preannunciato (21° livello): Un punteggio di caratteristica a scelta dello spirito mitico aumenta di 2; lo spirito mitico ottiene inoltre un bonus di +2 ai tiri salvezza quando non è sanguinante.

Così è Scritto (24° livello): Ogni volta che uno spirito mitico supera un tiro salvezza, ogni alleato a lui adiacente può effettuare un tiro salvezza.

Rinascita Mitica (30° livello): Quando uno spirito mitico è morente, non è tenuto a effettuare tiri salvezza contro la morte e può recuperare energie senza dover utilizzare un'azione.

POTERE DELLO SPIRITO MITICO

Fato Eluso

Spirito Mitico Utilità 26

Lo spirito mitico altera il fato stesso, riscrivendo i miti dei suoi compagni affinché servano ai suoi scopi.

Giornaliero ♦ Guarigione, Primevo, Teletrasporto
Interruzione immediata Emanazione
 ravvicinata 20

Attivazione: Un alleato entro 20 quadretti dal personaggio scende a 0 punti ferita o meno a causa di un attacco

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

Effetto: Il personaggio teletrasporta il bersaglio in un quadretto a sé adiacente. Il bersaglio recupera un numero di punti ferita pari a 1 + il suo valore di sanguinante e può effettuare un attacco basilare come azione gratuita.



ERIC BEULLE

ZANNA DEL SERPENTE DEL MONDO

Quando il dormiente *Serpente del Mondo* si risveglia, la sua furia si incarna... nella zanna.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe primeva

Il ruolo degli spiriti primevi è quello di proteggere e preservare il mondo. Persino il *Serpente del Mondo*, le cui spire potrebbero stritolare un dio e le cui zanne potrebbero trafiggere un primordiale, esiste per proteggere l'ordine naturale e l'equilibrio del mondo, non semplicemente per distruggere. Sebbene le movenze delle poderose spire del *Serpente del Mondo* possano far tremare la terra, egli si avvolge intorno al mondo per proteggerlo dal male e non per stritolare la sua vita.

Il personaggio, tuttavia, è divenuto l'incarnazione vivente della collera del *Serpente del Mondo*. Il suo veleno gli scorre nelle vene e la forza delle sue spire temprava i suoi muscoli. Una zanna del *Serpente del Mondo* è destinata ad affrontare un avversario terrificante di qualche tipo: forse un principe demoniaco o un primordiale, o addirittura un dio distruttivo che vorrebbe annientare il creato. Il *Serpente del Mondo* ha concesso al personaggio il suo potere per un unico scopo: distruggere quella minaccia e preservare l'equilibrio della natura.

IMMORTALITÀ

Il personaggio è nato per quest'unico scopo: scatenare la collera del *Serpente del Mondo* sui nemici della creazione. Quando quello scopo verrà raggiunto, quale sarà il suo destino?

Serpente Che Colpisce: Il potere del *Serpente del Mondo* arde dentro il personaggio e non deve necessariamente ritornare allo spirito quando la vita mortale del personaggio finisce. Quando la più grave minaccia all'esistenza del mondo viene infine sconfitta e la *Cerca del Destino* del personaggio si compie, lo spirito della zanna si unisce al mondo per la cui protezione ha combattuto con tanto ardore. Il personaggio diventa il *Serpente Che Colpisce*, un nuovo spirito anziano pronto a concedere il suo potere a un nuovo campione quando un altro grande pericolo giungerà a minacciare il mondo.

PRIVILEGI DELLA ZANNA DEL SERPENTE DEL MONDO

Furia del Serpente (21° livello):

Quando una zanna del *Serpente del Mondo* colpisce un nemico con un potere primevo di attacco in mischia, il prossimo attacco in mischia che sferra contro quel nemico prima della fine del suo turno successivo infligge danni extra pari al suo modificatore di Forza.

Massacro Dilagante (24° livello):

Quando una zanna del *Serpente del Mondo* rende sanguinante un nemico oppure mette a segno un colpo critico con un potere primevo di

attacco in mischia, può effettuare due attacchi basilari in mischia come azione gratuita. Solo uno di questi attacchi può bersagliare la creatura resa sanguinante o quella su cui la zanna ha messo a segno un colpo critico.

Resilienza del Serpente (30° livello): Qualsiasi creatura che metta a segno un colpo critico contro una zanna del *Serpente del Mondo* deve ripetere il tiro per colpire con una penalità di -5. Se anche il secondo tiro lo colpirebbe, il risultato dell'attacco è effettivamente un colpo critico; in caso contrario, il colpo critico diventa un colpo normale e la zanna può spendere un impulso curativo come azione gratuita.

POTERE DELLA ZANNA DEL SERPENTE DEL MONDO

Rappresaglia Zanna del Serpente del Mondo Utilità 26 del Serpente

I colpi dei nemici alimentano la furia dei contrattacchi della zanna.

Giornaliero ♦ Primevo, Stabile

Azione minore

Personale

Effetto: Finché l'effetto non termina, ogni volta che il personaggio viene colpito da un nemico ottiene un bonus di potere +2 alla velocità e un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.



CHRIS SEAMAN

Un personaggio primevo può accedere alla stessa ampia gamma di rituali disponibili per qualunque altro incantatore rituale. I nuovi rituali descritti in questa sezione ampliano le opzioni a disposizione di ogni personaggio in grado di utilizzarli, ponendo speciale enfasi sui rituali che invocano il potere degli spiriti primevi.

Per le istruzioni su come usare un rituale nel gioco di D&D, vedi il Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*.

RITUALI PER LIVELLO

Liv	Rituale	Abilità chiave
1	Bacchetta del Rabbomante	Natura
1	Mimetismo del Viaggiatore	Natura
1	Prevedere il Tempo	Natura
5	Fulgore Stellare	Natura
10	Dono delle Acque	Natura
10	Volo delle Aquile	Natura
14	Prigione Primeva	Natura
19	Boschetto Primevo	Natura

BACCHETTA DEL RABDOMANTE

L'incantatore trova un ramo contorto che si agita nella sua mano, indicando la strada verso un elemento naturale.

Livello: 1 **Costo delle componenti:** 10 mo
Categoria: Divinazione **Prezzo di mercato:** 50 mo
Tempo: 1 minuto **Abilità chiave:** Natura
 (nessuna prova)
Durata: 12 ore o finché non è scaricato

L'incantatore trasforma un bastoncino o un altro oggetto naturale in una bacchetta da rabbomante. Quando lo fa, deve definire un elemento naturale dell'ambiente, come montagne, fiumi, foreste o caverne. La bacchetta indica la strada verso il luogo più vicino che corrisponde alla definizione. L'incantatore non può definire un luogo specifico, come ad esempio il Monte delle Fiamme Velenose, e la bacchetta non è in grado di trovare le località nascoste magicamente. Quando l'incantatore arriva alla destinazione, il rituale è scaricato.

BOSCHETTO PRIMEVO

L'incantatore crea un boschetto nascosto, occultato dagli spiriti primevi, un luogo pacifico e rigoglioso dove può fare ritorno senza rischi.

Livello: 19 **Costo delle componenti:**
Categoria: Viaggio 12.000 mo per creare un
Tempo: 10 minuti boschetto e un ingresso; 4.000
Abilità chiave: Natura mo per creare un ingresso
Durata: Permanente **Prezzo di mercato:**
 (speciale) 21.000 mo

Un boschetto primevo è un rifugio magicamente nascosto dagli spiriti primevi. L'incantatore può utilizzare questo rituale per creare un boschetto e un ingresso o per creare un ingresso in un boschetto primevo creato da lui o da qualcun altro.

Creare un boschetto: Quando l'incantatore crea un boschetto, esso appare in una località nascosta del mondo o della Selva Fatata e l'incantatore sceglie una parola di accesso. L'incantatore può anche creare un ingresso al boschetto (vedi "Creare un ingresso", di seguito).

Un boschetto genera cibo e bevande sufficienti a sostenere i suoi occupanti e possiede un clima mite e immutabile. Se l'incantatore introduce degli oggetti in un boschetto, essi vi rimangono quando se ne va, ma il cibo e le risorse create dal boschetto stesso scompaiono quando vengono portati all'esterno.

Il risultato della prova di Natura dell'incantatore determina l'area in quadretti del boschetto e il numero di creature che può accogliere.

Risultato della prova di Natura	Area	Capienza
24 o meno	5 x 5	25 creature Medie
25-34	7 x 7	50 creature Medie
35-44	10 x 10	100 creature Medie
45 o più	14 x 14	200 creature Medie

Creare un ingresso: Un boschetto primevo è inaccessibile a chiunque tranne che a coloro che conoscono la sua parola di accesso e che attraversano un ingresso specificamente creato per entrarvi. L'incantatore può usare questo rituale per creare un ingresso a un boschetto primevo già esistente, del quale deve conoscere la parola di accesso.

Quando l'incantatore crea un ingresso a un boschetto, l'ingresso appare in un quadretto a lui adiacente. Se una creatura che conosce la parola di accesso entra in quel quadretto, può teletrasportarsi in un quadretto all'interno del boschetto. Chiunque si trovi dentro il boschetto può uscirne come parte di un'azione di movimento, teletrasportandosi in un ingresso attivo o nell'ingresso utilizzato più di recente se nessuno di essi è attivo.

Il risultato della prova di Natura dell'incantatore determina la durata dell'ingresso. Quando l'incantatore crea un boschetto, effettua una singola prova per creare sia il boschetto sia il suo ingresso. Come azione minore, può chiudere un ingresso da lui creato.

Risultato della prova di Natura	Durata dell'ingresso
24 o meno	1 ora
25-34	24 ore
35-44	1 mese
45 o più	1 anno

Una magia di potenza straordinaria può consentire a un individuo di entrare in un boschetto anche contro la volontà del suo creatore.

DONO DELLE ACQUE

L'incantatore e i suoi alleati acquisiscono i tratti delle creature acquatiche.

Livello: 10 **Costo delle componenti:** 400 mo
Categoria: Esplorazione **Prezzo di mercato:** 1.000 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Natura
Durata: Speciale

L'incantatore e fino a sette altre creature presenti al rituale assumono determinate capacità acquatiche: la capacità di respirare sott'acqua facilmente come l'aria, di parlare normalmente sott'acqua e di combattere sott'acqua senza penalità. Ogni soggetto ottiene inoltre un bonus di potere +5 alle prove di Atletica effettuate per nuotare.

Il risultato della prova di Natura dell'incantatore determina la durata dell'effetto.

Risultato della prova di Natura	Durata
14 o meno	3 ore
15-24	6 ore
25 o più	12 ore

FULGORE STELLARE

La luminescenza azzurra delle lampade fatate dell'incantatore non sarà intensa, ma può rivelare coloro che si aggirano nelle ombre.

Livello: 5 **Costo delle componenti:** 40 mo
Categoria: Interdizione **Prezzo di mercato:** 250 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Natura
Durata: 8 ore

Quando l'incantatore completa il rituale, crea delle particelle di luce azzurra entro 10 quadretti da sé. Ogni particella fluttua in un quadretto a scelta dell'incantatore e diffonde luce fioca nel raggio di 2 quadretti. Le particelle sono impalpabili e non è possibile interagire con esse. Quando si trova entro il raggio della luce di una particella, qualsiasi creatura subisce una penalità di -5 alle prove di Furtività.

Il risultato della prova di Natura dell'incantatore determina il numero di particelle luminose create.

Risultato della prova di Natura	Particelle create
19 o meno	Una
20-29	Tre
30-39	Sei
40 o più	Nove

MIMETISMO DEL VIAGGIATORE

L'incantatore e i suoi alleati acquisiscono i colori e le sfumature del mondo che li circonda.

Livello: 1 **Costo delle componenti:** 10 mo
Categoria: Inganno **Prezzo di mercato:** 50 mo
Tempo: 10 minuti **Abilità chiave:** Natura
Durata: 10 ore

L'incantatore ammantava se stesso e qualsiasi alleato presente al rituale con un velo mimetico. I soggetti di questo rituale ottengono un bonus alle prove di Furtività quando viaggiano e le altre creature subiscono una penalità quando usano Percezione per scoprire le loro tracce.

Il risultato della prova di Natura dell'incantatore determina il bonus ottenuto da lui e dai suoi alleati e la penalità subita dagli altri.

Risultato della prova di Natura	Bonus alla Furtività	Penalità per scoprire tracce
19 o meno	+2	-2
20-29	+5	-5
30 o più	+10	-10

Il mimetismo protegge l'incantatore e i suoi alleati durante i viaggi, ma non durante il combattimento. Qualsiasi soggetto che effettui un tiro per l'iniziativa o un tiro per colpire perde il beneficio del rituale fino alla fine dell'incontro. Se un soggetto è nascosto quando effettua l'attacco, perde il bonus prima di effettuare il tiro per colpire, quindi potrebbe perdere anche il beneficio di essere nascosto per quell'attacco.

PREVEDERE IL TEMPO

L'incantatore vede quali saranno le condizioni meteorologiche nell'immediato futuro.

Livello: 1 **Costo delle componenti:** 10 mo
Categoria: Divinazione **Prezzo di mercato:** 50 mo
Tempo: 5 minuti **Abilità chiave:** Natura
Durata: Istantanea (nessuna prova)

L'incantatore apprende come sarà il tempo atmosferico per le successive 24 ore entro un raggio di 75 chilometri dalla sua posizione. L'incantatore e gli alleati che presenziano al rituale ottengono un bonus di +5 alle prove di Tenacia effettuate per tollerare le condizioni meteorologiche estreme che sono state previste dal personaggio.

PRIGIONE PRIMEVA

L'avversario dell'incantatore viene inghiottito dal terreno, dove viene imprigionato e dileggiato dagli spiriti.

Livello: 14	Costo delle componenti:
Categoria: Vincolo	1.600 mo
Tempo: 1 ora	Prezzo di mercato: 4.200 mo
Durata: Permanente (speciale)	Abilità chiave: Natura

L'incantatore imprigiona una creatura adiacente in un albero, un macigno o un altro oggetto naturale solido. Il soggetto deve essere indifeso o consenziente e l'oggetto in cui viene imprigionato deve essere più grande di lui. Il risultato della prova di Natura determina il livello massimo del soggetto.

Risultato della prova di Natura	Livello massimo
14 o meno	Livello dell'incantatore - 5
15-24	Livello dell'incantatore
25 o più	Livello dell'incantatore + 2

Il soggetto rimane imprigionato finché l'incantatore non sceglie di scaricare il rituale o muore. In aggiunta, l'incantatore deve prendere un effetto personale del soggetto e nascondere o portarlo sulla sua persona. Se l'effetto personale viene portato nel luogo dove si trova il soggetto, questi può essere liberato.

L'incantatore può decidere se il soggetto continua a invecchiare o meno mentre è imprigionato e se è o non è consapevole di ciò che lo circonda. Distruggendo l'oggetto che lo tiene prigioniero, il soggetto si libera e appare nello spazio dell'oggetto, sanguinante e svenuto. A prescindere dalla sua distanza dall'oggetto, l'incantatore saprà che esso è stato distrutto.

L'oggetto che imprigiona mostra una vaga somiglianza col soggetto prigioniero. Nel tronco di un albero potrebbero formarsi dei nodi a forma del volto del soggetto, oppure su una pietra potrebbe apparire una macchia sbiadita che raffigura la sua sagoma.

VOLO DELLE AQUILE

Grandi spiriti d'aquila attraversano il cielo con fragore di tuono, trasportando l'incantatore e i suoi compagni in un luogo lontano.

Livello: 10	Costo delle componenti:
Categoria: Esplorazione	400 mo
Tempo: 10 minuti	Prezzo di mercato: 1.000 mo
Durata: 12 ore	Abilità chiave: Natura

Fino a otto spiriti di aquile giganti appaiono per trasportare l'incantatore e i suoi alleati. Ogni aquila può portare una creatura Media. Le aquile hanno una velocità di volo e di volo esteso determinata dal risultato della prova di Natura.

Risultato della prova di Natura	Velocità	Volo esteso
24 o meno	8	10
25-29	10	15
30-39	12	20
40 o più	15	30

Mentre sono trasportate dalle aquile, le creature subiscono una penalità di -4 ai tiri per colpire e alle difese.

Le aquile non possono attaccare o influenzare in alcun modo le altre creature. Le difese delle aquile equivalgono a quelle dell'incantatore; se un'aquila viene colpita da un attacco, atterra su una superficie solida per scaricare la creatura che sta trasportando, e poi vola via. Le aquile che sono volate via durante un combattimento possono essere richiamate mediante un'azione standard quando la battaglia è finita.

RIGUARDO AGLI AUTORI

MIKE MEARLS è il Capo Progettista del gioco di ruolo DUNGEONS & DRAGONS®. I suoi contributi più recenti includono E1: Fortezza sulla Coltre Oscura™ e il Manuale del Giocatore® 2.

EYTAN BERNSTEIN viene da New York City. Passa le sue giornate a scrivere e revisionare libri di storia per un importante editore scolastico. Durante la notte lavora come progettista, revisore e sviluppatore di giochi. I suoi numerosi contributi per Wizards of the Coast includono Cripta dell'Avventuriero™, Oltretomba: Segreti dei Non Morti™ e Poteri Arcani™.

LOGAN BONNER ha lavorato sulle Miniature di D&D®, la Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS®, Cripta dell'Avventuriero, il Manuale del Giocatore 2 e Poteri Arcani durante il suo periodo di progettista presso Wizards of the Coast. Ha sviluppato i famigli e l'alchimia, incoraggiando le persone

a essere sociali e antisociali al tempo stesso.

ROB HEINSOO ha diretto la squadra di progettazione del Gioco di Ruolo di DUNGEONS & DRAGONS® 4ª Edizione. I suoi contributi per la 4ª Edizione includono Poteri Marziali™ e la Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS® per la 4ª Edizione. Tra i suoi altri progetti conta i giochi Three-Dragon Ante™ e Inn Fighting™.

ROBERT J. SCHWALB lavora come progettista freelance per Wizards of the Coast. Le sue produzioni più recenti comprendono Poteri Marziali™ e la Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS®. Robert vive nel Tennessee con sua moglie Stacey, dalla pazienza incredibile, e con il suo branco di gatti mannari immondi. È felice soprattutto quando viene incatenato alla scrivania e messo al lavoro per i suoi oscuri signori di Seattle.