DUNGEONS & DRAGONS®

MANUALE DEL GIOCATORE®

Eroi Arcani, Divini e Marziali



GIOCO DI RUOLO - REGOLE BASE

Rob Heinsoo • Andy Collins • James Wyatt

INDICE

1: COME GIOCARE 4
Un gioco di ruolo 6
Un mondo fantastico 7
Cosa contiene un gioco di D&D? ... 8
Come si gioca? 9
La meccanica di base 11
Tre regole fondamentali 11

2: CREAZIONE DEL PERSONAGGIO 12
Creazione del personaggio 14
Razza, classe e ruolo 14
Punteggi di caratteristica 16
Interpretazione 18
Allineamento contro personalità .. 19
Effettuare le prove 25
Riaddestramento 28
I tre ranghi 28
Scheda del personaggio 30

3: RAZZE DEI PERSONAGGI ... 32
Dragonide 34
Eladrin 36
Elfo 38
Halfling 40
Essere piccoli 40
Mezzelfo 42
Nano 44
Tiefling 46
Umano 48

4: CLASSI DEI PERSONAGGI ... 50
Introduzione alle classi 52
Cammini leggendari 53
Destini epici 53
Tipi e usi dei poteri 54
Fonti di potere 54
Come leggere un potere 54
Chierico 60
Cammini leggendari 72
Condottiero 75
Cammini leggendari 85
Guerriero 88
Cammini leggendari 99
Ladro 102
Cammini leggendari 112
Mago 115
Maghi e rituali 117
Cammini leggendari 128
Paladino 131
Cammini leggendari 142
Ranger 145
Cammini leggendari 155
Warlock 158
Cammini leggendari 169
Destini Epici 172

5: ABILITÀ 176
Addestramento nelle abilità 178
Usare le abilità 178
Abilità di conoscenze 179
Descrizione delle abilità 180

6: TALENTI 190
Scegliere i talenti 192
Descrizione dei talenti 193
Talenti di rango eroico 193
Talenti di rango leggendario 201
Talenti di rango epico 206
Talenti multiclasse 208

7: EQUIPAGGIAMENTO 210
Monete e valuta 212
Armature e scudi 212
Armi 215
Equipaggiamento da avventura .. 221
Oggetti magici 223
Identificare oggetti magici 223
Armature 227
Armi 232
Simboli sacri 236
Bacchette 238
Bastoni 239
Globi 241
Verghe 243
Anelli 244
Oggetti della zona delle braccia .. 245
Oggetti della zona della cintura ...247
Oggetti della zona del collo 247
Oggetti della zona delle mani 250
Oggetti della zona dei piedi 250
Oggetti della zona della testa 252
Oggetti meravigliosi 253
Pozioni 255

8: ALL'AVVENTURA 256
Imprese 258
Incontri 258
Ricompense 259
Esplorazione 260
Riposo e recupero 263

9: COMBATTIMENTO 264
Sequenza di combattimento 266
Visualizzare l'azione 266
Iniziativa 267
Il round di sorpresa 267
Tipi di azione 267
Svolgere un turno 268
Attacchi e difese 269
Tipi di attacco 270
Scegliere i bersagli 272
Tiro per colpire 274
Difese 274
Bonus e penalità 275
Risultati dell'attacco 276
Durate 278
Tiri salvezza 279
Modificatori di attacco 279
Vantaggio in combattimento ... 279
Copertura e occultamento 280
Scegliere bersagli impossibili da vedere 281
Movimento e posizione 282
Taglia e spazio delle creature ... 282
Velocità 283
Movimento tattico 283
Cadute 284
Attaccare ai fianchi 285
Tirare, spingere e scorrere 285
Teletrasporto 286
Intangibile 286
Azioni in combattimento 286
Afferrare 286
Aiutare un altro 287
Attacco basilare 287
Attacco di opportunità 287
Camminare 288
Carica 288
Colpo di grazia 288
Correre 290
Difesa totale 290
Preparare un'azione 290
Punti azione 290
Recuperare energie 291
Rialzarsi 291
Ritardare 291
Scattare 291
Sfuggire 292
Spallata 292
Stringersi 292
Strisciare 292
Usare un potere 292
Guarigione 293
Guarigione in combattimento .. 293
Rigenerazione 293
Punti ferita temporanei 293
Personaggi morenti e morte 295
Tramortire le creature 295
Guarire i personaggi morenti .. 295

10: RITUALI 296
Acquisire e padroneggiare un rituale 298
Celebrare un rituale 298
Come leggere un rituale 299
Descrizione dei rituali 300

PLAYTESTER 316
INDICE ANALITICO 317
SCHEDA DEL PERSONAGGIO ... 318

Come giocare

Immaginate un mondo popolato da eroici combattenti, possenti maghi e terribili mostri.

Immaginate un mondo fatto di antiche rovine, vaste caverne e sterminate distese selvagge dove soltanto gli eroi più audaci osano andare all'avventura.

Immaginate un mondo di spade e di magia, un mondo di elfi e di goblin, un mondo di giganti e di draghi.

Questo è il mondo del Gioco di Ruolo di Dungeons & Dragons® (indicato anche come D&D), il più famoso gioco di ruolo fantasy di tutti i tempi. Ogni personaggio interpreta il ruolo di un eroe leggendario: un abile guerriero, un chierico coraggioso, un ladro letale o un mago in grado di scagliare mirabolanti incantesimi. Con l'aiuto di un pizzico di immaginazione, un gruppo di amici prenderà parte a missioni temerarie ed epiche imprese, e metterà alla prova il suo valore contro una miriade di sfide pericolose e di mostri assetati di sangue.

Preparatevi: il *Manuale del Giocatore* contiene tutto ciò che vi serve per creare i vostri personaggi eroici! Per introdurvi nel migliore dei modi alla vostra prima avventura, questo capitolo vi illustrerà i seguenti argomenti.

- **Un gioco di ruolo:** Perché il gioco di D&D è diverso da tutti gli altri giochi.
- **Cosa contiene un gioco di D&D:** Gli ingredienti essenziali di ogni partita di Dungeons & Dragons.
- **Come si gioca?:** Una panoramica su una tipica sessione di gioco, completa di un breve esempio delle attività al tavolo da gioco vero e proprio.
- **La meccanica di base:** L'unica regola fondamentale da conoscere per affrontare le sfide più importanti all'interno del gioco.



RALPH HORSLEY



UN GIOCO DI RUOLO

Il gioco di DUNGEONS & DRAGONS è un gioco di ruolo. Anzi, D&D è il gioco che ha inventato i giochi di ruolo e ha aperto la strada a un'intera industria.

Un gioco di ruolo è un gioco di narrazione che fa uso di molti elementi del vecchio gioco "facciamo finta che io sono..." a cui tutti hanno giocato da bambini. Tuttavia, un gioco di ruolo come D&D fornisce una forma e una struttura ben precisa a questa attività, in modo da consentire sessioni di gioco solide e una gamma infinita di possibilità.

D&D è un gioco di avventure fantasy. Ogni giocatore crea un personaggio, forma un gruppo con gli altri personaggi (i suoi amici), va all'esplorazione del mondo e combatte contro mostri di ogni genere. Anche se il gioco di D&D fa uso di dadi e miniature, l'azione ha luogo innanzi tutto nell'immaginazione di ciascun giocatore. In questo modo, i partecipanti al gioco sono liberi di creare tutto ciò che possono immaginare, senza alcun limite imposto dal budget degli effetti speciali o dalla tecnologia.

Ciò che rende il gioco di D&D un'esperienza unica è il Dungeon Master. Il DM è una persona che assume il ruolo di narratore principale e di arbitro del gioco. Il DM crea le avventure a cui i personaggi prenderanno parte e narra gli eventi ai giocatori. È il DM a fare di D&D un gioco totalmente fluido: può reagire a qualsiasi situazione e a qualsiasi svolta o decisione intrapresa dai giocatori, per rendere ogni avventura di D&D entusiasmante, emozionante e inaspettata.



WILLIAM O'CONNOR

L'avventura è il cuore del gioco di D&D. Il gioco è simile a un film o a un romanzo fantasy, con la differenza che sono i personaggi creati dai giocatori a fungere da protagonisti della storia. Il DM allestisce la scena, ma nessuno sa cosa succederà finché i personaggi non entreranno in azione... e allora potrà accadere di tutto! I personaggi potrebbero esplorare un oscuro dungeon, una città in rovina, un tempio perduto nel fitto della giungla o una caverna semisommersa dalla lava nelle viscere di una montagna misteriosa. Risolveranno enigmi, parleranno con altri personaggi, combatteranno contro mostri fantastici di ogni genere e scopriranno oggetti magici e tesori favolosi.

D&D è un gioco di collaborazione, in cui ogni giocatore collabora con i suoi amici per portare a termine ogni avventura e divertirsi assieme a loro. È un gioco di narrazione dove l'unico limite esistente è quello della propria immaginazione. È un gioco di avventure fantasy, che poggia sulle fondamenta delle più grandi storie fantastiche di tutti i tempi. Nel corso di un'avventura, un personaggio può compiere qualsiasi azione che gli venga in mente. Un personaggio preferisce parlare col drago invece di combatterlo? Camuffarsi da orco e intrufolarsi nella fetida tana di quelle creature? Può fare tutto questo e altro ancora. Le sue azioni potrebbero avere successo o fallire in modo spettacolare, ma in ogni caso avranno contribuito a scrivere la storia dell'avventura e probabilmente a renderla più divertente.

Una partita di DUNGEONS & DRAGONS si "vince" semplicemente prendendo parte a una storia emozionante incentrata su un gruppo di avventurieri temerari, impegnati ad affrontare pericoli micidiali. Il gioco non ha una fine vera e propria; quando una storia o un'impresa si conclude, è sempre possibile iniziarne un'altra. Molti dei giocatori che giocano a D&D portano avanti le loro partite per mesi o addirittura per anni, incontrandosi con gli amici ogni settimana per riprendere la storia dal punto in cui l'avevano interrotta.

Ogni personaggio cresce mano a mano che il gioco prosegue. Ad ogni mostro sconfitto, ad ogni avventura completata e ad ogni tesoro scoperto, non solo la storia si arricchisce di un ulteriore sviluppo, ma anche ogni personaggio si arricchisce di nuove capacità. Questo incremento di potere è indicato dal livello del personaggio; mano a mano che il gioco prosegue, il personaggio accumula ulteriore esperienza, sale di livello e padroneggia nuove capacità sempre più potenti.

Di tanto in tanto, un personaggio potrebbe andare incontro a una brutta fine ed essere dilaniato da un mostro feroce o sconfitto da un crudele nemico. Ma anche quando il personaggio viene sconfitto, il giocatore non "perde." I suoi compagni possono ricorrere a potenti magie per riportare il personaggio in vita, oppure il giocatore può scegliere di creare un nuovo personaggio che entrerà nella storia dal punto in cui quello vecchio l'ha lasciata. Forse l'obiettivo dell'avventura non sarà raggiunto, ma se la sessione di gioco è stata divertente ed è servita a creare una storia che tutti ricorderanno per molto tempo, è l'intero gruppo ad avere vinto.

UN MONDO FANTASTICO

Il mondo di DUNGEONS & DRAGONS è un luogo fatto di mostri e magie, di guerrieri coraggiosi e di avventure spettacolari. Si basa su un'ambientazione fantasy di tipo medievale, a cui si aggiungono creature, luoghi e poteri che ne fanno un mondo unico e speciale.

Il mondo di D&D è antico, eretto sopra (e sotto) le rovine di antichi imperi: le sue terre sono disseminate di innumerevoli luoghi ricchi di avventure e di mistero. Le leggende e gli artefatti degli imperi del passato sopravvivono ancora... come anche molte terribili minacce.

L'era attuale non è dominata da un unico impero che abbraccia tutte le terre conosciute. Il mondo è immerso in un'epoca buia, che ha visto cadere l'ultimo grande impero ma che non ha ancora visto nascere quello successivo, e forse non lo vedrà ancora per molti secoli. I regni minori, per contro, abbondano: esistono innumerevoli baronie, domini personali, città-stato. Ogni insediamento funge da fulcro luminoso che si distingue dall'oscurità circostante: un rifugio, un'isola di civiltà nel mare delle terre selvagge che avvolge tutto il mondo. Gli avventurieri possono riposare e recuperare le forze in questi insediamenti, tra un'avventura e l'altra. Ma nessun insediamento è mai completamente sicuro, tuttavia, e anche all'interno (o al di sotto) di questi luoghi possono avere luogo avventure di ogni genere.

Nel corso delle loro avventure, i personaggi potrebbero visitare luoghi fantastici di ogni genere: ampi condotti sotterranei attraversati da fiumi di lava, torri sospese nel cielo grazie all'uso di antiche magie, foreste popolate da alberi inquietanti e contorti, immerse in una strana nebbia scintillante... in breve, i personaggi esploreranno tutto ciò che la loro immaginazione può concepire, mano a mano che il gioco procede.

I mostri e le creature soprannaturali sono una parte naturale di questo mondo. Si nascondono in agguato nei luoghi oscuri tra un fulcro luminoso e l'altro. Alcuni costituiscono una minaccia, altri sono disposti ad aiutare i personaggi, e altri ancora appartengono a entrambe le categorie e potrebbero reagire in modo diverso in base all'approccio usato dai personaggi.

La magia è ovunque. La gente crede nella magia e accetta i poteri che essa fornisce. Tuttavia, i veri padroni della magia sono pochi. Molti individui possono accedere alle magie di poco conto, e tali magie possono aiutare coloro che vivono nei fulcri luminosi a prendersi cura delle loro comunità. Ma coloro che hanno il potere di plasmare gli incantesimi allo stesso modo in cui un fabbro plasma il ferro sono rari quanto gli avventurieri, e sono destinati ad apparire come alleati o avversari del gruppo dei giocatori.

Prima o poi, tutti gli avventurieri giungeranno a fare affidamento sulla magia, in un modo o nell'altro. I maghi e i warlock traggono la loro magia dalla struttura stessa dell'universo, la modellano tramite la loro volontà e la scagliano contro i loro avversari in forma di esplosioni devastanti. I chierici e i paladini si appellano alla collera delle loro divinità per incenerire gli avversari con il loro potere divino, oppure invocano la pietà di quelle stesse divinità per guarire le proprie ferite e quelle dei loro alleati. I condottieri, i guerrieri, i ladri e i ranger non fanno uso di poteri magici in modo evidente, ma la loro maestria nell'uso delle armi magiche li rende i padroni indiscussi dei campi di battaglia. Ai livelli di gioco più alti, perfino gli avventurieri più estranei alla magia compiono imprese che nessun comune mortale potrebbe mai sognare di compiere senza il suo aiuto: menano fendenti con le loro asce bipenni in grado di far tremare la terra attorno a loro, oppure si immergono nelle ombre fino a diventare invisibili a tutti gli effetti.

LA STORIA DI D&D

Prima dei giochi di ruolo, dei giochi per computer e dei giochi di carte collezionabili esistevano i giochi di guerra. I giocatori che usavano miniature di metallo per riprodurre le battaglie più famose della storia furono i primi a trasformare un gioco in un hobby vero e proprio. Nel 1971, Gary Gygax scrisse *Chainmail*, una serie di regole che introduceva le creature fantastiche e l'uso della magia nei giochi di guerra tradizionali. Nel 1972, Dave Arneson fece a Gygax una nuova proposta: invece di controllare un vasto esercito, ogni giocatore avrebbe controllato un singolo personaggio, un eroe. E invece di combattere tra loro, gli eroi avrebbero collaborato per sconfiggere i nemici e guadagnarsi le ricompense. Questa combinazione di regole, miniature e immaginazione finì per creare un'esperienza di gioco totalmente diversa, e nel 1974 Gygax e Arneson pubblicarono il primo manuale di regole di un gioco di ruolo, presso la TSR Inc.: il gioco di DUNGEONS & DRAGONS.

Nel 1977 le regole furono rivedute e pubblicate in una nuova confezione, il Set Base di DUNGEONS & DRAGONS: improvvisamente, D&D stava diventando un fenomeno. Un anno dopo fu pubblicata la prima edizione di ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, in una serie di libri a copertina rigida di grande qualità.

Per tutti gli anni '80, il gioco crebbe in misura inaspettata. Comparvero dei romanzi, una serie a cartoni animati, dei giochi per computer, le prime ambientazioni (FORGOTTEN REALMS e DRAGONLANCE) e nel 1989 l'attesissima Seconda Edizione di AD&D partì alla conquista del mondo. Gli anni '90 iniziarono in modo energico, con la pubblicazione di ulteriori ambientazioni (tra cui RAVENLOFT, DARK SUN e PLANESCAPE), ma sul finire del decennio, il colosso di D&D iniziava a dare segni di cedimento. Nel 1997, la Wizards of the Coast acquistò la TSR Inc. e trasferì il suo staff creativo a Seattle, per iniziare a lavorare sulla terza edizione del gioco di ruolo originale.

Nel 2000 fu pubblicata la Terza Edizione di D&D, che fu accolta come una grande innovazione nelle meccaniche di gioco. Fu in questo periodo che D&D giunse a nuove vette di popolarità, celebrò il suo trentesimo anniversario e pubblicò una sorprendente serie di libri delle regole, supplementi e avventure. D&D è cresciuto fino a lasciare il segno nella cultura popolare. Ha ispirato varie generazioni di giocatori, scrittori, creatori di giochi, registi e altri creativi di ogni genere tramite la sua capacità di stimolare l'immaginazione e incoraggiare la creatività.

Ora D&D è giunto a una nuova pietra miliare. Questa è la Quarta Edizione del gioco di DUNGEONS & DRAGONS. È nuova, è emozionante, è gloriosa e splendente. Poggia saldamente su tutto ciò che l'ha preceduta e proietta D&D nel futuro decennio del mondo dei giochi. Sia per chi ha seguito il gioco fin dall'inizio che per chi lo ha scoperto soltanto ora, questa nuova edizione è la chiave che aprirà le porte di un intero mondo di fantasia e di avventura.

COSA CONTIENE UN GIOCO DI D&D?

Ogni partita di Dungeons & Dragons fa uso di quattro ingredienti base: almeno un giocatore (quattro o cinque giocatori sono il numero ideale), un Dungeon Master, un'avventura e il materiale di gioco (libri e dadi).

Personaggi giocanti

Ogni giocatore crea un personaggio, un eroico avventuriero. Questo avventuriero fa parte di una squadra che si addentra nei dungeon, combatte contro i mostri ed esplora le oscure distese selvagge del mondo. Un personaggio generato da un giocatore è noto come un personaggio giocante (PG). Proprio come i protagonisti di un romanzo o di un film, i personaggi giocanti sono al centro dell'azione del gioco.

Quando un giocatore interpreta il suo personaggio di D&D, si mette nei suoi panni e compie le sue scelte come se fosse quel personaggio. Decide quale sarà la prossima porta che il personaggio aprirà. Decide se attaccare un mostro, negoziare con un nemico o intraprendere un'impresa pericolosa. Può prendere queste decisioni basandosi sulla personalità, sulle motivazioni e sugli obiettivi del personaggio, e può perfino parlare e agire come farebbe quel personaggio, se lo desidera. Ha un controllo pressoché illimitato su tutto ciò che il personaggio può dire e fare all'interno del gioco.

Il Dungeon Master

Uno dei partecipanti al tavolo da gioco ha un ruolo speciale in D&D: il Dungeon Master (DM). Il Dungeon Master presenta l'avventura e le sfide che i giocatori cercheranno di superare. Ogni partita di D&D ha bisogno di un DM: è impossibile giocare senza.

Il Dungeon Master svolge varie funzioni all'interno del gioco.

- **Creatore di avventure:** Il DM crea le avventure (o sceglie le avventure già pubblicate) a cui tutti gli altri giocatori prenderanno parte.
- **Narratore:** Il DM stabilisce il ritmo della storia e descrive i vari incontri e le sfide che i giocatori dovranno superare.
- **Manovratore di mostri:** Il Dungeon Master controlla i mostri e i nemici con cui i personaggi dovranno scontrarsi, scegliendo il modo in cui agiscono e tirando i dadi relativi ai loro attacchi.
- **Arbitro:** Quando non è chiaro cosa dovrebbe accadere, il DM decide come applicare le regole e come risolvere gli eventi.

Il Dungeon Master controlla i mostri e i nemici dell'avventura, ma non è l'avversario dei giocatori. Il compito del DM è quello di fornire una struttura all'interno della quale l'intero gruppo possa vivere un'avventura emozionante. Questo significa mettere alla prova i personaggi giocanti con incontri e prove interessanti, tenere alto il ritmo del gioco e applicare le regole in modo imparziale.

Molti giocatori di D&D credono che il ruolo del Dungeon Master sia il ruolo migliore del gioco. Svolgere il ruolo del Dungeon Master non deve necessariamente essere un'occupazione permanente: ogni giocatore, a turno, può occupare il ruolo di DM da un'avventura all'altra. Se a un giocatore piace l'idea di fare il Dungeon Master per il suo gruppo, può trovare tutto il materiale che gli serve nella *Guida del Dungeon Master*.

L'avventura

Gli avventurieri hanno bisogno di avventure. Un'avventura di Dungeons & Dragons è composta da una serie di eventi. Quando i giocatori decidono che strada prendere e come reagiscono i loro personaggi agli incontri e alle sfide in cui si imbattono, trasformano l'avventura in una storia emozionante incentrata sui loro personaggi. Le avventure di D&D sono ricche di azione, combattimenti, mistero, magia, sfide e soprattutto di mostri!

Esistono tre tipi di avventure:

I dadi del gioco

Questo gioco usa una serie di dadi poliedrici, ciascuno dei quali ha un numero diverso di facce, come mostrato di seguito. È possibile trovare questi dadi nei negozi dove è in vendita questo libro, in qualsiasi negozio di giochi e in molte librerie.

In queste regole, i vari dadi sono indicati con la lettera "d" seguita dal numero delle facce del dado in questione: d4, d6 (il comune dado a sei facce usato in moltissimi giochi), d8, d10, d12 e d20.

Quando un giocatore deve tirare dei dadi, le regole indicano quanti dadi tirare, che tipo di dadi tirare e quali modificatori aggiungere. Ad esempio, "3d8+5" sta a indicare che il giocatore deve tirare tre dadi a otto facce e aggiungere 5 al totale.

È possibile usare i d10 per effettuare un tiro percentuale, se se ne presenta il bisogno. Si tira 1d10 per le "decine" e poi 1d10 per le "unità", generando in tal modo un numero compreso tra 1 e 100. Due 0 danno come risultato un 100, mentre in tutti gli altri casi, uno 0 al tiro delle decine conta come un normale 0 (quindi uno 0 al dado delle decine e un 7 al dado delle unità darebbe come risultato un 7).



d4 *d6* *d8* *d10* *d12* *d20*

- **Pronte all'uso:** Il DM può acquistare o procurarsi varie avventure scritte da professionisti e pronte per essere giocate da varie fonti, tra cui w ww.dndinsider.com.
- **Spunti per avventure e componenti:** Molti supplementi di D&D offrono vari pezzi di avventure (idee per una storia, mappe, nemici o mostri interessanti) che il DM potrà poi utilizzare per comporre un'avventura. Anche la rivista DUNGEON MAGAZINE (www.dndinsider.com) è una ricca fonte di materiale per avventure.
- **Fatte in casa:** Molti DM scelgono di creare da soli i propri dungeon e le proprie avventure, costruendo incontri impegnativi, ricchi di mostri tratti dal *Manuale dei Mostri* e di tesori tratti dal *Manuale del Giocatore*.

Un'avventura può essere semplice come un' "esplorazione del dungeon", una serie di camere contenenti mostri e trappole assortite, dotata di pochi elementi narrativi che spieghino perché gli avventurieri hanno deciso di esplorarle, oppure complessa quanto un libro giallo o una storia di intrighi politici. Può durare una sola sessione o protrarsi per numerose sessioni di gioco. Ad esempio, l'esplorazione di un castello infestato potrebbe richiedere una dozzina di sessioni di gioco nel corso di un paio di mesi in tempo reale.

Quando lo stesso gruppo di personaggi giocanti gioca assieme allo stesso Dungeon Master e prende parte a più avventure collegate tra loro, il risultato è una campagna. La storia degli eroi non si conclude dopo una singola avventura, ma continua fino a quando i giocatori lo desiderano!

MATERIALE DI GIOCO

Gli eventi del gioco hanno luogo innanzi tutto nell'immaginazione dei giocatori, ma sarà comunque necessario usare alcuni "pezzi del gioco" per poter giocare a D&D.

- ***Manuale del Giocatore:*** Ogni giocatore ha bisogno di un *Manuale del Giocatore* da poter consultare liberamente.
- ***Guida del Dungeon Master* e *Manuale dei Mostri:*** Il Dungeon Master ha bisogno di una copia di ognuno di questi volumi (e anche ai giocatori potrebbe far piacere dare un'occhiata ai loro contenuti).
- **Dadi:** Il gioco di DUNGEONS & DRAGONS fa uso di una particolare serie di dadi (vedi l'apposito riquadro).
- **Scheda del personaggio:** Per tenere aggiornate tutte le informazioni rilevanti del personaggio, ogni giocatore usa una copia della scheda del personaggio disponibile in fondo a questo libro.

I giocatori potrebbero inoltre trovare utili alcuni dei seguenti accessori da utilizzare al tavolo di gioco.

- **Miniature:** Ogni giocatore necessita di una miniatura che rappresenti il suo personaggio; il DM a sua volta ha bisogno di alcune miniature che rappresentino i mostri. Le *Miniature di D&D* ufficiali sono state realizzate appositamente per essere usate nel gioco di D&D.
- **Griglia di battaglia o *Dungeon Tiles:*** I combattimenti in D&D si svolgono su una griglia di quadretti da 2,5 cm. Le griglie di battaglia cancellabili sono disponibili in molti negozi di giochi e hobby; i giocatori possono usare anche i *Dungeon Tiles di D&D*, apposite tessere in cartoncino che possono essere usate per creare una vasta gamma di ambienti, o perfino per creare la propria griglia di battaglia.

COME SI GIOCA?

Il "pezzo" di un giocatore nel gioco di DUNGEONS & DRAGONS è il suo personaggio. Il personaggio è ciò che rappresenta il giocatore all'interno del mondo di gioco. È attraverso il suo personaggio che il giocatore interagisce con il mondo di gioco in ogni suo aspetto. L'unico limite a ciò che può fare è la sua immaginazione... e, a volte, il tiro del dado ottenuto.

In pratica, il gioco di D&D consiste in un gruppo di personaggi giocanti che intraprende un'avventura ideata dal Dungeon Master. Ogni avventura è composta da vari incontri, vale a dire una serie di sfide che i personaggi dovranno affrontare.

Esistono due tipi di incontri.

- Gli **incontri di combattimento** sono battaglie che i giocatori devono condurre contro dei pericolosi avversari. Negli incontri di combattimento, i personaggi e i mostri agiscono a turni alternati attaccandosi a vicenda, finché una delle due fazioni non viene sconfitta.
- Gli **incontri di interazione** comprendono trappole mortali, enigmi da risolvere e altri ostacoli da superare. A volte i personaggi superano un incontro di interazione usando le loro abilità, altre volte tramite un uso intelligente della magia, e altre volte ancora facendo ricorso semplicemente alla loro astuzia. Gli incontri di interazione comprendono anche le interazioni di tipo sociale, come ad esempio i tentativi di persuadere un personaggio non giocante (PNG) controllato dal DM, contrattare con lui o ottenere da lui delle informazioni. Quando un giocatore decide che il proprio personaggio vuole parlare con un individuo o con un mostro, quell'incontro è un incontro di interazione.

ESPLORAZIONE

Tra un incontro e l'altro, i personaggi esplorano il mondo. I giocatori decidono dove si dirigono i personaggi e cosa hanno intenzione di fare nell'immediato futuro. L'esplorazione è una fase in cui i giocatori dicono al DM cosa intendono fare i loro personaggi e il DM risponde rivelando cosa accade quando i personaggi fanno ciò che hanno annunciato.

Si prenda ad esempio il caso in cui i personaggi giocanti sono appena scesi sul fondo di un baratro buio. Il DM spiega che i personaggi vedono tre tunnel che si diramano dal fondo del baratro nell'oscurità. I giocatori decidono in quale dei tre tunnel avventurarsi per primi e dicono al DM da che parte si inoltrano. Questa è una fase di esplorazione. Tuttavia, i personaggi potrebbero tentare di fare praticamente qualsiasi cosa: trovare un

luogo dove nascondersi e tendere un'imboscata nel caso alcuni mostri passino da quelle parti, gridare "Salve, c'è qualche mostro quaggiù?" a squarciagola, o perlustrare attentamente il fondo del baratro nel caso qualcosa di interessante si nasconda tra il muschio e i detriti. Anche questo fa parte delle fasi di esplorazione.

Le decisioni prese nel corso delle esplorazioni prima o poi condurranno a un incontro. Ad esempio, uno dei tunnel potrebbe condurre fino a un covo di grick affamati: se i giocatori decidono di andare da quella parte, i personaggi si dirigeranno dritti verso un incontro di combattimento. Un altro tunnel potrebbe condurre fino a una porta sigillata da una serratura magica che i personaggi dovranno riuscire a sfondare: un incontro di interazione.

Durante l'esplorazione di un dungeon o di un altro luogo di avventura, i giocatori potrebbero cercare di compiere una delle seguenti azioni:

- Avanzare lungo un corridoio o un passaggio, attraversare una stanza
- Ascoltare presso una porta per determinare se si sente qualcosa dall'altro lato
- Cercare di scoprire se una porta è chiusa a chiave
- Sfondare una porta chiusa a chiave
- Perquisire una stanza in cerca di tesori
- Tirare una leva, spingere una statua o spostare dei mobili
- Scassinare la serratura di un forziere del tesoro
- Manomettere una trappola

Il Dungeon Master decide se quello che fanno i giocatori funziona o meno. Alcune azioni hanno successo automaticamente (solitamente, un personaggio può muoversi in giro senza problemi), altre richiedono uno o più tiri del dado, chiamati prove (sfondare una porta chiusa a chiave, ad esempio) e altre ancora sono impossibili in partenza. Ogni personaggio è in grado di compiere qualsiasi azione che un essere umano forte, astuto, agile e ben armato potrebbe compiere. Ma non può farsi strada sfondando una porta di ferro spessa dieci centimetri menando colpi a mani nude, ad esempio... o almeno, non senza qualche potente magia che lo aiuti!

Svolgere un turno

Solitamente l'esplorazione non si svolge a turni. Il DM in genere chiede ai giocatori "Cosa fate?", i giocatori rispondono e il DM rivela loro cosa accade. I giocatori possono interromperlo facendo domande, offrendo suggerimenti agli altri giocatori o annunciando che intendono eseguire altre azioni in qualsiasi momento desiderino. Ovviamente, dovrebbero lasciare spazio anche agli altri giocatori: ognuno vorrà far compiere al proprio personaggio qualche azione.

Negli incontri di combattimento, le cose funzionano diversamente: i personaggi giocanti e i mostri svolgono dei turni seguendo una rotazione prestabilita che si chiama ordine di iniziativa.

Esempio di gioco

Quella che segue è una tipica sessione di gioco di D&D. Gli avventurieri stanno esplorando le rovine di una vecchia roccaforte nanica, ormai infestata dai mostri. I giocatori di questa sessione sono:

Davide, il Dungeon Master;

Paolo, il cui personaggio è un guerriero umano di nome Ammar;

Filippo, che interpreta Isidro, un halfling ladro;

Francesca, il cui personaggio è una eladrin maga di nome Serissa.

Davide (*DM*): "Una vecchia scalinata di pietra che sale per circa 9 metri si addentra nel fianco della montagna, correndo a fianco di un gelido ruscello che zampilla attraverso la caverna. Gli scalini conducono fino a un ripiano dinanzi al quale si erge una grossa porta di pietra su cui è scolpita l'immagine del volto di un nano barbuto. La porta è socchiusa per circa 30 cm. C'è un gong di bronzo che pende da un sostegno lungo la parete vicina. Che cosa fate?

Filippo (*Isidro*): "Mi avvicino di soppiatto e sbircio oltre la porta aperta."

Francesca (*Serissa*): "Voglio dare un'occhiata più da vicino al gong."

Paolo (*Ammar*): "Rimango indietro e tengo gli occhi aperti, nel caso Isidro si ficchi nei guai."

Filippo (*Isidro*): "Impossibile, sono un professionista."

Davide (*DM*): "Ok, prima tocca a Serissa: si tratta di un gong di bronzo vecchio e malandato, con tanto di un piccolo martello appoggiato lì vicino."

Paolo (*Ammar*): "Non toccarlo!"

Francesca (*Serissa*): "Certo che no! Mi sembra una specie di campanello d'ingresso. Non ha senso avvertire i mostri che siamo arrivati."

Davide (*DM*): "Ok, ora Isidro. Dal momento che cerchi di muoverti furtivamente, Filippo, fammi una prova di Furtività."

Filippo (*effettua una prova di Furtività per Isidro*): "Ho fatto 22."

Davide (*DM*): "Isidro è molto furtivo." *Davide confronta la prova di Furtività di Isidro con il risultato della prova di Percezione effettuata dai mostri nella stanza successiva. Il tiro di Filippo è superiore alla prova di Percezione, quindi i mostri non si accorgono della presenza dell'halfling.*

Francesca (*Serissa*): "Allora, cosa vede?"

Davide (*DM*): "Tu sei vicina al gong, non ricordi? Isidro, ti affacci oltre la porta socchiusa e vedi un'ampia sala di pietra sorretta da grosse colonne. C'è un grosso falò al centro della stanza, un ammasso di tizzoni ardenti. Vedi quattro umanoidi dall'aspetto bestiale e dal muso di iena accucciati attorno al fuoco, e un grosso animale (simile a una vera iena, ma molto più grosso) che sonnecchia sul pavimento nelle vicinanze. Gli uomini-iena sono armati di lance e di asce."

Paolo (*Ammar*): "Gnoll! Io li odio, gli gnoll!"

Francesca (*Serissa*): "Pare che ci sarà da combattere per entrare. Ce la possiamo fare?"

Filippo (*Isidro*): "Nessun problema, li teniamo in pugno."

Davide (*DM*): "Quindi passate tutti oltre la porta?" *I giocatori confermano che questo è quello che fanno.*

"Mostratemi dove si trovano i vostri personaggi subito prima di entrare. *I giocatori dispongono le miniature dei loro personaggi sui Dungeon Tiles che Davide ha preparato per l'incontro. Ora si trovano sul ripiano appena fuori dalla stanza occupata dagli gnoll.*

Paolo (*Ammar*): "E va bene, al mio tre. Uno... due... tre!"

Davide (*DM*): "Avete colto gli gnoll di sorpresa! Tirate tutti per l'iniziativa, e vedremo se ce la fate a eliminarli!"

Cosa succede poi? Ce la faranno Ammar, Isidro e Serissa a sconfiggere gli gnoll? Questo dipende dal modo in cui i giocatori manovreranno i loro personaggi, e dalla fortuna che avranno con i tiri dei dadi!

LA MECCANICA DI BASE

Come fa un giocatore a sapere se il fendente che ha menato con la spada ferisce il drago oppure rimbalza sulle sue scaglie dure come il ferro? Come fa a sapere se l'ogre crederà alla sua sfacciata menzogna, o se riuscirà a nuotare attraverso il fiume in piena per raggiungere la riva opposta?

Tutte queste azioni dipendono da alcune regole basilari: ogni giocatore decide cosa vuol fare il suo personaggio e lo dice al Dungeon Master. Il DM chiede al giocatore di effettuare una prova e determina le sue probabilità di successo (definendo un numero bersaglio per quella prova).

Il giocatore tira un dado a venti facce (un d20), vi aggiunge alcuni valori e cerca di arrivare al numero bersaglio determinato dal DM. Tutto qui!

LA MECCANICA DI BASE

1. Tirare un d20. Un risultato alto è sempre la cosa migliore!
2. Sommare al risultato del tiro tutti i modificatori applicabili.
3. Confrontare il totale al numero bersaglio.

Se il risultato della prova è pari o superiore al numero bersaglio, il personaggio ha successo. Se il risultato della prova è inferiore al numero bersaglio, il personaggio ha fallito.

Se la prova ha successo, si applicano i relativi risultati. Se la prova era un attacco, il giocatore effettua il tiro per i danni. Se era una prova per riuscire a saltare oltre una fossa, il risultato determina la distanza coperta dal salto. Se era una prova per determinare se il personaggio riusciva a nascondersi, i mostri non lo vedono.

C'è qualche altro accorgimento aggiuntivo, ma questa rimane la meccanica di base che governa tutte le procedure di gioco. Tutto il resto delle regole contenute in questo libro sono estensioni e casi specifici di questa semplice meccanica.

TRE REGOLE FONDAMENTALI

Oltre alla meccanica di base, esistono tre principi fondamentali che stanno al cuore del gioco di DUNGEONS & DRAGONS. Molte altre regole si basano su questi assunti.

REGOLE SEMPLICI, MOLTE ECCEZIONI

Ogni classe, razza, talento, potere e mostro del gioco di D&D concede un'eccezione di qualche tipo alle regole di gioco. A volte può trattarsi di dettagli marginali: quasi nessun personaggio sa come usare un arco lungo, ma tutti gli elfi invece lo sanno usare. Altre eccezioni possono invece rivelarsi più significative: un fendente menato con una spada solitamente infligge pochi danni, ma un guerriero di alto livello può usare un potere che gli consentirà di abbattere diversi mostri con un singolo colpo. Tutti questi elementi di gioco possono essere considerati piccole eccezioni alle regole, e la maggior parte dei supplementi pubblicati per il gioco di D&D è composta da elementi di gioco di questo tipo.

LO SPECIFICO PREVALE SUL GENERICO

Se una regola specifica entra in contraddizione con una regola generica, è la regola specifica a prevalere. Ad esempio una regola generica afferma che un personaggio non può usare un potere giornaliero quando effettua una carica. Ma se possiede un potere giornaliero in cui si specifica che tale potere può essere utilizzato durante una carica, allora ha la meglio la regola relativa al potere specifico. Ovviamente, questo non significa che il personaggio può usare un qualsiasi potere giornaliero durante una carica, ma solo quel potere specifico.

ARROTONDARE PER DIFETTO

A meno che non sia specificato diversamente, se il risultato di un calcolo fornirebbe una frazione, tale risultato va arrotondato per difetto, anche se la frazione è superiore a metà dell'unità di misura utilizzata. Questa regola viene utilizzata, ad esempio, quando è necessario calcolare la metà del livello di un personaggio. Se un personaggio è di livello dispari, il risultato viene arrotondato sempre al numero intero immediatamente inferiore alla metà.

D&D INSIDER

Credete che il gioco si concluda alla fine di queste pagine? Vi sbagliate! Controllate il sito web www.dndinsider.com per una vasta gamma di informazioni, strumenti di gioco ed eventi comuni relativi al vostro gioco preferito. In cambio di una minima quota di iscrizione, *D&D Insider* vi consentirà di accedere ai contenuti online delle riviste *Dungeon Magazine* e *Dragon Magazine*, completi di aggiornamenti effettuati più volte a settimana. Oltre a una serie di ottimi articoli, spunti per avventure e informazioni esclusive, *D&D Insider* offre un database interattivo contenente tutto il materiale di D&D, un programma personalizzato di costruzione dei personaggi che consente ad ogni giocatore di creare e gestire i propri personaggi di D&D, una serie di potenti strumenti per aiutare i Dungeon Master a gestire le loro avventure e le loro campagne e lo straordinario Tavolo di Gioco di D&D, che trasforma internet nel vostro tavolo della sala da pranzo, in modo da consentire a chiunque di giocare a D&D con i suoi amici più lontani, in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento! *D&D Insider* viene costantemente aggiornato con nuove storie, nuovi strumenti e nuovi elementi dedicati alla fenomenale esperienza di gioco di D&D.

CAPITOLO 2

Creazione del personaggio



HOWARD LYON

Il primo passo per chi gioca a D&D è quello di immaginare e creare il proprio personaggio. Un personaggio è il risultato della combinazione tra l'idea che il giocatore ha del suo eroe fantastico e delle varie regole di gioco che determinano quello che il personaggio può e non può fare. È possibile scegliere una razza come un elfo o un dragonide, una classe come un mago o un guerriero e poteri come incantesimi arcani o preghiere divine. Poi è sufficiente inventare una personalità, una descrizione e una storia per il personaggio.

Il personaggio è colui che rappresenta il giocatore all'interno del gioco, il suo "avatar" nel mondo di D&D. Un personaggio è un misto di statistiche di gioco e di spunti di interpretazione; le statistiche definiscono a livello tangibile quello che il personaggio può fare nel mondo, mentre le scelte di interpretazione definiscono la sua natura e la sua identità.

In tutto questo libro capiterà spesso di usare in modo intercambiabile i termini "personaggio" e "giocatore". Per tutto ciò che riguarda le regole di gioco, i due sono la stessa cosa. Del resto è il giocatore a decidere cosa fa il personaggio mentre viaggia per il mondo, esplora i dungeon, combatte contro i mostri e interagisce con gli altri personaggi del gioco.

Questo capitolo comprende le seguenti sezioni.

- **Creazione del personaggio:** Una guida al processo di creazione del personaggio.
- **Punteggi di caratteristica:** Come generare i punteggi di caratteristica di un personaggio.
- **Interpretazione:** I vari elementi che consentono a un giocatore di dare forma al suo personaggio, tra cui l'allineamento, le divinità, la personalità, l'aspetto, il background e i linguaggi.
- **Effettuare le prove:** La meccanica di base viene ampliata per spiegare i vari tipi di tiro del dado previsti nel gioco.
- **Acquisire livelli:** Le regole relative all'avanzamento del personaggio e ai livelli successivi di esperienza.
- **Scheda del personaggio:** Una guida alla scheda del personaggio che indica dove trovare le informazioni relative a ogni voce sulla scheda.



Innanzi tutto, un giocatore deve immaginare il proprio personaggio. È sufficiente che pensi al tipo di eroe che più gli piacerebbe interpretare. Il suo personaggio esiste già nella sua immaginazione: le statistiche di gioco servono soltanto a determinare cosa esso può fare all'interno del gioco. Se a un giocatore piacciono le storie fantastiche incentrate sui nani o sugli elfi, potrebbe creare un personaggio appartenente a una di quelle razze. Se sogna di essere l'avventuriero più forte e duro al tavolo da gioco, può scegliere come classe del personaggio il guerriero o il paladino. Se non sa da dove cominciare, può trarre ispirazione dalle immagini contenute in questo libro e alle brevi descrizioni relative ad ogni razza nel Capitolo 3, in modo da scoprire quali sono le opzioni per lui più interessanti.

Quindi sarà sufficiente seguire questi passi per creare il proprio personaggio di D&D. Non è necessario seguire l'ordine in cui sono esposti: alcuni giocatori, ad esempio, preferiscono selezionare i loro poteri alla fine.

1. **Scegliere una razza.** È necessario scegliere la razza di appartenenza del personaggio. La scelta effettuata fornirà al personaggio vari vantaggi razziali. *Capitolo 3.*
2. **Scegliere una classe.** La classe di un personaggio rappresenta il suo tipo di addestramento o la sua professione; è la parte più importante che definisce le capacità di un personaggio. *Capitolo 4.*
3. **Determinare i punteggi di caratteristica.** Il giocatore genera i punteggi di caratteristica del personaggio. Tali punteggi definiscono i principali punti di forza del suo corpo e della sua mente. La razza del personaggio può modificare i punteggi generati; inoltre, ogni classe fa affidamento soprattutto su alcuni determinati punteggi. *Capitolo 2.*
4. **Scegliere le abilità.** Le abilità stanno a indicare la bravura del personaggio nel compiere imprese, come saltare oltre un baratro, nascondersi da un nemico o identificare un mostro. *Capitolo 5.*
5. **Scegliere i talenti.** I talenti sono vantaggi naturali o forme di addestramento speciali di cui dispone il personaggio. *Capitolo 6.*
6. **Scegliere i poteri.** Ogni personaggio dispone di una vasta gamma di poteri da cui scegliere quelli che preferisce. *Capitolo 4.*
7. **Scegliere l'equipaggiamento.** Un personaggio ha bisogno di armi, armature, accessori ed equipaggiamento da avventura assortito. Ai livelli più alti potrà anche trovare o creare degli oggetti magici. *Capitolo 7.*
8. **Compilare la scheda.** Si calcolano i punti ferita, la Classe Armatura e le altre difese, l'iniziativa, i bonus di attacco e i bonus alle prove di abilità. *Capitolo 2.*
9. **Definire i dettagli di interpretazione.** Il personaggio viene dotato di vari dettagli riguardanti la sua personalità, il suo aspetto e le sue convinzioni. *Capitolo 2.*

Razza, classe e ruolo

Le prime due decisioni da prendere al momento di creare un personaggio sono la scelta della sua razza e quella della sua classe. Assieme, questi due fattori definiscono il concetto essenziale del personaggio: ad esempio, nano guerriero, eladrin mago o tiefling condottiero. La scelta della classe del personaggio determina anche il suo ruolo, vale a dire il compito che riveste quando il gruppo si trova ad affrontare un combattimento.

Ogni giocatore dovrebbe scegliere la combinazione di classe e razza che più gli interessa. Tuttavia, a volte è una buona idea riflettere prima sul ruolo che si desidera assegnare al personaggio. Ad esempio, un personaggio che si unisce a un gruppo già esistente, in cui nessuno degli altri personaggi interpreta il ruolo di difensore, si renderebbe particolarmente utile interpretando un guerriero o un paladino.

Razza del personaggio

Esistono numerose razze fantastiche che vivono nel mondo di Dungeons & Dragons: creature come i dragonidi, gli elfi e i nani. In qualsiasi paese o città di cospicue dimensioni è normale imbattersi in qualche individuo di ognuna di queste razze, anche se si tratta semplicemente di viaggiatori o di mercenari nomadi in cerca del loro prossimo ingaggio.

Il mondo è popolato da molte specie diverse di creature intelligenti, come i draghi, i mind flayer e i demoni. Questi non sono personaggi che un giocatore può interpretare: sono mostri da combattere. I personaggi sono avventurieri appartenenti a una delle razze civilizzate del mondo.

I **dragonidi** sono umanoidi simili ai draghi, orgogliosi e retti da un saldo senso dell'onore. Vagano per il mondo come mercenari e avventurieri. Sono creature forti e possiedono molte capacità simili a quelle dei draghi.

Gli **eladrin** sono una razza magica e aggraziata, proveniente dalla Selva Fatata. Amano la magia arcana, sono esperti schermidori e hanno un debole per la lavorazione del metallo e della pietra. Vivono all'interno di splendide città situate ai confini della Selva Fatata.

Gli **elfi**, simili agli eladrin, vivono nel fitto delle foreste di tutto il mondo e amano le bellezze naturali. Molti elfi (e anche alcuni eladrin) si uniscono a compagnie viaggianti che visitano molte terre, trattenendosi soltanto una stagione o due in ogni luogo che toccano.

Gli **halfling**, la più piccola tra le razze civilizzate, sono un popolo temerario, scaltro e socievole. Gli halfling vivono in piccoli clan nei pressi delle paludi e lungo i fiumi di tutto il mondo; amano viaggiare in lungo e in largo e commerciare con tutte le altre razze.

A volte dalle unioni tra elfi e umani nascono dei figli, che sono chiamati **mezzelfi**. I mezzelfi, dotati dei tratti migliori sia degli umani che degli elfi, possiedono capacità diverse da quelle di entrambe le razze. Sono individui carismatici e versatili.

I **nani**, leggendari per la loro robustezza e caparbietà, sono guerrieri indomabili e artigiani provetti. I nani regnano su vaste cittadelle di montagna, ma qualche clan di nani artigiani è presente in tutti i paesi o città.

I **tiefling** sono una razza frutto dei traffici tra gli antichi umani e le potenze infernali. I tiefling sono figure solitarie che vivono all'ombra delle società umane, fidandosi solo di pochi, scelti alleati.

Gli **umani**, coraggiosi e ambiziosi, sono forse più numerosi delle altre razze e le loro città-stato sono considerate i punti più luminosi che brillano tra le tenebre del mondo. Tuttavia, esistono ancora molte parti del mondo in cui nessun essere umano ha mai messo piede.

Il Capitolo 3 fornisce ulteriori dettagli su queste razze.

Ogni razza del personaggio possiede alcuni vantaggi innati che rendono i suoi membri più adatti a certe classi specifiche. Tuttavia, è possibile creare ogni tipo di combinazione. Non c'è nulla di male nel voler andare controcorrente; solitamente i nani non sono dei ladri, ma è possibile creare un nano ladro abile e capace, scegliendo con attenzione i talenti e i poteri più opportuni per il personaggio.

Classe del personaggio

Esistono molti tipi diversi di eroi e di nemici in giro per il mondo: ladri furtivi, maghi astuti, robusti guerrieri e altro ancora. La razza di un personaggio definisce il suo aspetto base e le sue doti naturali, ma la sua classe è quella che rappresenta la sua vocazione, il mestiere specifico a cui esso si dedica. Il Capitolo 4 contiene ulteriori informazioni sulle classi.

Chierico: I chierici, coraggiosi e devoti, sono combattenti e guaritori sacri. Il chierico è la scelta giusta per chi desidera incenerire gli avversari tramite il potere divino, rafforzare i propri compagni grazie all'uso di magie curative e di altri poteri e condurli alla vittoria grazie alla sua saggezza e alla sua determinazione.

Condottiero: I condottieri, abili e resistenti nel combattimento ravvicinato, sono intrepide figure di comando benedette dal dono dell'ispirazione. Il condottiero è la scelta giusta per chi vuole guidare la battaglia brandendo la propria spada, coordinare tattiche geniali assieme ai propri compagni, e rafforzarli e guarirli quando vacillano.

Guerriero: I guerrieri sono esperti nel combattimento armato; fanno leva sulla forza fisica, sull'addestramento e sulla pura resistenza per emergere trionfanti da uno scontro. Il guerriero è la scelta giusta per chi vuole tuffarsi nella mischia, proteggere i propri compagni e massacrare i nemici finché non implorano pietà mentre i loro colpi si accaniscono inutilmente sul suo corpo pesantemente corazzato.

Ladro: Scassinatori, canaglie, saccheggiatori di dungeon, agenti tuttofare: i ladri sono famosi per i loro inganni e per le loro manovre subdole. Il ladro è la scelta giusta per chi vuole entrare e uscire di soppiatto dalle ombre in un batter d'occhio, scivolare attraverso il campo di battaglia senza temere i colpi degli avversari e comparire dal nulla per piantare una lama nella schiena dei nemici.

Mago: I maghi, padroni dei grandi poteri arcani, rifuggono dal conflitto fisico e prediligono le magie più mirabolanti. Il mago è la scelta giusta per chi vuole scagliare palle di fuoco per incenerire i propri nemici, lanciare incantesimi che possano alterare il campo di battaglia o studiare rituali arcani in grado di alterare il tempo e lo spazio.

Paladino: I paladini, combattenti devoti e campioni delle proprie divinità, sono cavalieri ispirati dagli dèi che combattono sempre in prima linea. Il paladino è la scelta giusta per chi vuole sfidare gli avversari in singolar tenzone, combattere in nome di una causa e punire i propri avversari appellandosi al potere divino.

Ranger: I ranger, esperti segugi ed esploratori, sono i combattenti delle terre selvagge, insuperabili nei combattimenti "mordi e fuggi". Il ranger è la scelta giusta per chi vuole padroneggiare sia l'uso della spada che dell'arco, scomparire nei boschi come un fantasma e abbattere i propri avversari prima ancora che si accorgano della presenza del personaggio.

Warlock: I warlock, detentori di conoscenze proibite, sono pericolosi praticanti della magia che rivolgono i loro tetri poteri contro i loro nemici. Il warlock è la scelta giusta per chi vuole trafficare con poteri misteriosi, incenerire gli avversari con potenti scariche di energia mistica e tormentarli con potenti maledizioni.

Ruolo del personaggio

Ogni classe del personaggio si specializza in una delle quattro funzioni base del combattimento: attacco specifico; controllo e attacco di un'area; difesa; guarigione e supporto. I ruoli corrispondenti a queste funzioni sono l'**assalitore**, il **controllore**, il **difensore** e la **guida**. Il classico gruppo di avventurieri comprende un personaggio per ogni ruolo: ladro, mago, guerriero e chierico.

Ogni ruolo del personaggio indica varie classi che possono svolgere meglio quella funzione. Ad esempio, se il gruppo non comprende un chierico, un condottiero può occupare il ruolo di guida altrettanto efficacemente.

I ruoli si rivelano anche ottimi strumenti al momento di comporre il gruppo di avventurieri. È consigliabile che ogni ruolo sia coperto almeno da un personaggio. Se il gruppo è composto da cinque o sei giocatori, è bene avere un secondo difensore, seguito da un secondo assalitore. Se qualche ruolo rimane scoperto, non è grave: significa solo che gli altri personaggi dovranno pensare a compensare la funzione mancante. I futuri volumi del *Manuale del Giocatore* introdurranno ulteriori classi per tutti e quattro i ruoli.

Assalitore (ladro, ranger, warlock)

Gli assalitori si specializzano nell'infliggere danni ingenti su un solo bersaglio alla volta. Tra tutti i personaggi del gioco, sono quelli che dispongono delle maggiori potenzialità di attacco concentrato. Gli assalitori si affidano alla loro superiore mobilità, all'inganno o alla magia per muoversi in mezzo agli avversari più ostici e raggiungere il nemico che intendono colpire.

Poteri di attacco e poteri di utilità

Ogni classe conferisce a un personaggio dei poteri di **attacco**, utilizzabili per danneggiare od ostacolare i nemici, e dei poteri di **utilità**, mirati ad aiutare in qualche modo il personaggio e i suoi alleati. I poteri di ognuna di queste categorie generiche sono ulteriormente ripartiti in base al modo in cui possono essere utilizzati.

Un personaggio può usare i poteri **a volontà** tutte le volte che desidera. Può usare i poteri **a incontro** molte volte nel corso di una giornata di avventura, ma deve riposare almeno per qualche minuto tra un uso e l'altro, quindi potrà utilizzarli una volta per incontro.

I poteri **giornalieri** sono talmente forti e influenti da poter essere utilizzati soltanto una volta al giorno.

Controllore (mago)

I controllori affrontano numerosi nemici allo stesso tempo. Prediligono l'attacco alla difesa e fanno uso di poteri che sono in grado di danneggiare più nemici in un solo colpo, nonché di altri poteri più sottili in grado di indebolire, confondere o rallentare i loro avversari.

Difensore (guerriero, paladino)

I difensori sono dotati delle difese più alte nel gioco, nonché di buoni valori di attacco. Sono i combattenti di prima linea del gruppo. Ovunque si trovino loro, quello è il centro dell'azione. I difensori dispongono di capacità e poteri che rendono difficile ai nemici oltrepassare le loro posizioni o ignorarli in battaglia.

Guida (chierico, condottiero)

Le guide ispirano, curano e aiutano gli altri personaggi che fanno parte del gruppo di avventurieri. Le guide sono dotate di buone difese, ma i loro veri punti di forza sono i poteri con cui proteggono i loro compagni e bersagliano i singoli avversari contro cui il gruppo concentra i suoi sforzi.

I chierici e i condottieri (e le altre guide) incoraggiano e motivano i loro compagni avventurieri, ma il fatto che rivestano il ruolo di guida non significa necessariamente che siano i portavoce o i comandanti del gruppo.

Il capo del gruppo (se il gruppo decide di averne uno) può benissimo essere un warlock carismatico o un paladino di grande autorità. Il ruolo di guida si limita alle meccaniche di gioco in combattimento. Quello di portavoce autorizzato del gruppo è una questione lasciata puramente all'interpretazione.



HOWARD LYON

Punteggi di caratteristica

Una volta scelta la razza e la classe del personaggio, è necessario determinare i suoi punteggi di caratteristica. Esistono sei caratteristiche che forniscono una descrizione immediata delle doti innate mentali e fisiche del personaggio. Il personaggio è muscoloso e riflessivo? Geniale e affascinante? Agile e resistente? I punteggi di caratteristica definiscono queste qualità e determinano sia i punti forti che i punti deboli di ogni personaggio.

La **Forza (For)** misura la potenza fisica del personaggio. È importante soprattutto per quei personaggi che combattono in mischia.

- Gli attacchi basilari in mischia sono basati sulla Forza.
- Chierici, condottieri, guerrieri, paladini e ranger possiedono vari poteri basati sulla Forza.
- Il punteggio di Forza può migliorare la difesa di Tempra di un personaggio.
- La Forza è la caratteristica chiave per tutte le prove di abilità di Atletica.

La **Costituzione (Cos)** rappresenta la salute, la resistenza e l'energia vitale del personaggio. Tutti i personaggi traggono beneficio da un alto punteggio di Costituzione.

- Il punteggio di Costituzione si somma ai punti ferita di un personaggio al 1° livello.
- Il numero di impulsi curativi utilizzabili ogni giorno è influenzato dal punteggio di Costituzione.
- Molti poteri dei warlock sono basati sulla Costituzione.
- Il punteggio di Costituzione può migliorare la difesa di Tempra di un personaggio.
- La Costituzione è la caratteristica chiave per tutte le prove di abilità di Tenacia.

La **Destrezza (Des)** sta a indicare la coordinazione occhio-mano, l'agilità, i riflessi e l'equilibrio di un personaggio.

- Gli attacchi basilari a distanza sono basati sulla Destrezza.
- Molti poteri dei ladri e dei ranger sono basati sulla Destrezza.
- Il punteggio di Destrezza può migliorare la difesa di Riflessi di un personaggio.
- Se il personaggio indossa un'armatura leggera, la sua Destrezza potrebbe migliorare la sua Classe Armatura.
- La Destrezza è la caratteristica chiave per tutte le prove di abilità di Acrobazia, Furtività e Manolesta.

L'**Intelligenza (Int)** definisce le capacità di apprendimento e di ragionamento del personaggio.

- I poteri dei maghi sono basati sull'Intelligenza.
- Il punteggio di Intelligenza può migliorare la difesa di Riflessi di un personaggio.
- Se il personaggio indossa un'armatura leggera, la sua Intelligenza potrebbe migliorare la sua Classe Armatura.

- L'Intelligenza è la caratteristica chiave per tutte le prove di abilità di Arcano, Religione e Storia.

La **Saggezza (Sag)** misura il senso pratico, la percezione, l'autodisciplina e l'empatia del personaggio. Si usa il punteggio di Saggezza per notare i dettagli, sfuggire ai pericoli e capire la vera natura delle persone.

- Molti poteri dei chierici sono basati sulla Saggezza.
- Il punteggio di Saggezza può migliorare la difesa di Volontà di un personaggio.
- La Saggezza è la caratteristica chiave per tutte le prove di abilità di Dungeon, Guarire, Intuizione, Natura e Percezione.

Il **Carisma (Car)** misura la forza di personalità, la persuasione e l'autorità di un personaggio.

- Molti poteri dei paladini e dei warlock sono basati sul Carisma.
- Il punteggio di Carisma può migliorare la difesa di Volontà di un personaggio.
- Il Carisma è la caratteristica chiave per tutte le prove di abilità di Bassifondi, Diplomazia, Intimidire e Raggirare.

Ognuno dei punteggi di caratteristica è un numero che indica il potere di quella caratteristica. Un personaggio dotato di Forza 16 è molto più forte di uno che abbia Forza 6. Un punteggio di 10 o 11 è il punteggio umano medio, ma i personaggi giocanti possiedono caratteristiche di gran lunga superiori alla media. Quando avanzano di livello, anche i loro punteggi di caratteristica miglioreranno.

Ogni punteggio di caratteristica determina un modificatore di caratteristica che va sommato a ogni attacco, prova, tiro o difesa basata su quella caratteristica. Ad esempio, sferrare un attacco in mischia con un'ascia da battaglia è un attacco con la Forza, quindi il personaggio somma il modificatore di caratteristica della Forza ai suoi tiri per colpire e ai suoi tiri dei danni. Se il punteggio è 17, il personaggio è piuttosto forte: somma +3 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni quando effettua il suo attacco.

I punteggi di caratteristica influenzano anche le difese di un personaggio (vedi pagina 275), dal momento che i modificatori di caratteristica vanno sommati anche ai punteggi delle difese.

- Nel caso della **difesa di Tempra**, si somma il modificatore più alto tra quello di Forza e quello di Costituzione.
- Nel caso della **difesa di Riflessi**, si somma il modificatore più alto tra quello di Destrezza e quello di Intelligenza.
- Nel caso della **difesa di Volontà**, si somma il modificatore più alto tra quello di Saggezza e quello di Carisma.
- Se il personaggio indossa un'armatura leggera o non indossa nessuna armatura, somma anche il suo modificatore più alto tra quello di Destrezza e quello di Intelligenza alla propria **Classe Armatura.**

MODIFICATORI DI CARATTERISTICA

Punteggio di caratteristica	Modificatore di caratteristica	Punteggio di caratteristica	Modificatore di caratteristica
1	-5	18-19	+4
2-3	-4	20-21	+5
4-5	-3	22-23	+6
6-7	-2	24-25	+7
8-9	-1	26-27	+8
10-11	+0	28-29	+9
12-13	+1	30-31	+10
14-15	+2	32-33	+11
16-17	+3	e così via...	

Generare i punteggi di caratteristica

È possibile usare tre metodi diversi per generare i punteggi di caratteristica. In ogni metodo, il giocatore prende i numeri generati e li assegna alle caratteristiche come preferisce. Non deve dimenticare che la propria classe rende certe caratteristiche più importanti per lui, e che la sua razza può modificare certi punteggi di caratteristica.

I punteggi di caratteristica aumentano mano a mano che un personaggio sale di livello (vedi la tabella "Avanzamento del personaggio", pagina 29). Al momento di assegnare i punteggi iniziali non va dimenticato che, col tempo, tali punteggi cresceranno.

Metodo 1: Serie standard

Il giocatore prende questi sei numeri e li assegna alle caratteristiche del personaggio nel modo che preferisce: **16, 14, 13, 12, 11, 10**.

I modificatori razziali di caratteristica (vedi il Capitolo 3) vanno applicati dopo avere assegnato i punteggi alle caratteristiche.

Metodo 2: Punteggi personalizzati

Questo metodo è leggermente più complicato della serie standard, ma fornisce risultati degni di nota. Usando questo metodo è possibile creare un personaggio estremamente dotato in un punteggio di caratteristica, ma al costo di valori più vicini alla media per le altre cinque.

Si inizia con questi sei punteggi: 8, 10, 10, 10, 10, 10. Il giocatore dispone di 22 punti che può spendere per migliorarli. Per aumentare un punteggio dal valore attuale a quello superiore deve spendere il numero di punti indicato dalla tabella sottostante.

Punteggio	Costo	Punteggio	Costo
9	- (1)*	14	5
10	0 (2)*	15	7
11	1	16	9
12	2	17	12
13	3	18	16

*** Se il punteggio è 8, è sufficiente spendere 1 punto per portarlo a 9 o 2 per portarlo a 10. È necessario portare quel punteggio a 10 spendendo i punti indicati prima di poterlo migliorare ulteriormente.**

Ecco alcune serie di caratteristiche di esempio generate secondo questo metodo:

14	13	13	13	13	13
14	14	13	13	13	11
14	14	14	12	12	11
14	14	14	14	12	8
15	14	13	12	12	11
15	15	13	12	11	10
16	15	12	11	11	10
16	14	14	12	11	8
16	16	12	10	10	10
16	16	12	11	11	8
17	15	12	11	10	8
17	14	12	11	10	10
18	13	13	10	10	8
18	14	11	10	10	8
18	12	12	10	10	10

I modificatori razziali di caratteristica (vedi il Capitolo 3) vanno applicati dopo avere determinato i punteggi.

Metodo 3: Tirare i punteggi

Ad alcuni giocatori piace l'idea di generare i punteggi di caratteristica casualmente. I risultati ottenuti in questo modo possono essere eccellenti o pessimi. Da un lato, la media dei punteggi ottenuti in questo modo tende ad essere leggermente peggiore di quella fornita nella serie standard. Se i tiri sono fortunati, il personaggio godrà di ottimi vantaggi, ma se escono dei brutti tiri, il personaggio risultante potrebbe essere quasi ingiocabile. Questo metodo va usato con cautela.

Si tirano quattro dadi a 6 facce (4d6) e si sommano i tre numeri più alti ottenuti. Questa procedura si ripete per sei volte e poi si assegnano i sei numeri così ottenuti ai sei punteggi di caratteristica. Infine, si applicano i modificatori razziali di caratteristica.

Se la somma di tutti i modificatori di caratteristica è inferiore a +4 o superiore a +8 prima di applicare i modificatori razziali, il DM potrebbe ritenere il personaggio troppo debole o troppo forte rispetto agli altri personaggi del gruppo e apportare qualche modifica ai punteggi per adattarlo meglio alle esigenze della sua campagna.

Non è possibile tirare i punteggi di caratteristica per un personaggio destinato a prendere parte agli eventi RPGA®.

Abilità, talenti, poteri ed equipaggiamento

Per completare gli altri aspetti del personaggio vanno scelte le sue abilità, i talenti, i poteri e l'equipaggiamento.

Ogni classe del personaggio indica con quante abilità quel personaggio parte al 1° livello. Alcune razze forniscono anche una scelta di abilità più ampia. Vedi il Capitolo 5 per ulteriori dettagli sulle abilità.

Al 1° livello un personaggio acquisisce anche un talento di rango eroico (o due, se è un umano). Alcune classi concedono inoltre dei talenti bonus. Vedi il Capitolo 6 per le descrizioni dei vari talenti.

La scelta dei poteri di classe determina il rendimento del personaggio nei combattimenti e in tutte le altre situazioni. Le sezioni di ogni classe presentata nel Capitolo 4 offrono vari consigli su come scegliere i poteri più adatti all'approccio preferito.

Infine, non resta che scegliere l'equipaggiamento del personaggio tra gli oggetti elencati nel Capitolo 7. Un personaggio inizia la sua carriera al 1° livello con 100 monete d'oro, sufficienti a garantirgli l'equipaggiamento base (forse lasciandogli anche qualche moneta in tasca).

Compilare la scheda

Una volta stabiliti tutti gli altri aspetti del personaggio, è ora di compilare la scheda. I calcoli richiesti sono descritti a pagina 30, nella sezione relativa alle istruzioni su come completare la scheda del personaggio.

Interpretazione

Il gioco di Dungeons & Dragons è prima di ogni altra cosa un gioco di ruolo, vale a dire un gioco incentrato sull'interpretazione di un personaggio all'interno del gioco. Ad alcuni giocatori l'interpretazione piace, e la trovano naturale e divertente; per altri è qualcosa di più impegnativo. I contenuti di questa sezione saranno di aiuto sia a chi si trova a suo agio nell'interpretazione che a coloro che sono estranei a questo concetto.

Un personaggio non è soltanto una combinazione di razza, classe e talenti. È anche il protagonista di una storia viva e in continua evoluzione. Come l'eroe di un romanzo o di un film fantasy, ha le sue ambizioni e le sue paure, alcune cose gli piacciono, altre no, segue delle motivazioni, ha un suo modo di fare, conosce sia momenti di gloria che di fallimento. I migliori personaggi di D&D contribuiscono alla creazione della storia delle loro carriere come avventurieri con tratti e peculiarità memorabili. Jaden, il guerriero umano di 4° livello è un personaggio perfettamente giocabile anche se privo di qualsiasi peculiarità, ma la personalità di Jaden il Cupo (fatalista, meditabondo, incorruttibile) suggerisce quale sarà il suo approccio preferito nelle trattative con i PNG o nelle discussioni con gli altri personaggi. Un personaggio ben costruito amplia e migliora l'esperienza di gioco in modo sorprendente.

D&D è un gioco di ruolo, ma non necessariamente una sessione di recitazione teatrale improvvisata. A volte il ruolo da interpretare è semplicemente quello di difensore o di guida: il personaggio in questione è impegnato in combattimento e ha un compito da svolgere, affinché la sua squadra possa trionfare. Ma anche nel combattimento può inserire qualche frammento di dialogo o tratto caratteriale che lo rendano qualcosa in più della semplice sequenza di statistiche riportata sulla scheda del personaggio.

L'RPGA

L'RPGA è l'organizzazione ufficiale di Wizards of the Coast che coordina a livello mondiale gli eventi di gioco di Dungeons & Dragons. Tramite l'RPGA ogni giocatore può prendere parte a giganteschi eventi in contemporanea mondiale, interagire con migliaia di membri della comunità e vincere premi esclusivi prendendo parte alle sessioni di gioco di D&D. Tutti i giocatori, da chi gioca in casa a chi gioca nel negozio di fiducia, da chi prende parte al tavolo di gioco di D&D in rete a chi si reca alle convention e agli altri eventi organizzati, sono i benvenuti nell'RPGA. Il sito dell'RPGA all'indirizzo www.wizards.com/rpga offre ulteriori informazioni sulle attività dell'associazione.

ALLINEAMENTO

Se il personaggio sceglie di seguire un allineamento, si dichiara fedele a determinati principi morali: può essere buono, legale buono, malvagio o caotico malvagio. A livello cosmico, l'allineamento è la "squadra" in cui il personaggio crede e per cui combatte con maggior convinzione.

ALLINEAMENTO

L'allineamento (o la mancanza di allineamento) di un personaggio indica i suoi capisaldi morali:

- **Buono:** Libertà e bontà
- **Legale buono:** Civiltà e ordine.
- **Malvagio:** Tirannia e odio.
- **Caotico malvagio:** Entropia e distruzione.
- **Senza allineamento:** Non segue alcun allineamento; non si schiera.

Ai fini di determinare se un effetto funziona o meno su un personaggio, a volte l'allineamento legale buono è considerato buono e quello caotico malvagio è considerato malvagio. Ad esempio, un personaggio legale buono può usare un oggetto magico utilizzabile soltanto dai personaggi di allineamento buono.

Gli allineamenti sono collegati a forze universali più grandi delle divinità o di qualsiasi altra potenza a cui il personaggio potrebbe sottostare. Un chierico legale buono di alto livello fa parte della stessa squadra di Bahamut, anche se non adora quella divinità. Bahamut non è in alcun modo il capitano della sua squadra, ma solo un giocatore particolarmente importante (dotato di una folta schiera di seguaci). Molti individui nel mondo (e anche molti personaggi giocanti) non si sono arruolati in nessuna di queste squadre: sono senza allineamento. La selezione e la fedeltà a un allineamento rappresenta una scelta determinata e consapevole.

Se un giocatore decide di scegliere un allineamento per il suo personaggio, dovrebbe scegliere l'allineamento buono o legale buono. A meno che il DM non intenda gestire una campagna in cui tutti i personaggi sono malvagi o caotici malvagi, interpretare un personaggio malvagio o caotico malvagio distruggerebbe l'unità del gruppo di avventurieri e, in tutta onestà, creerebbe attriti tra quel giocatore e tutti gli altri.

Ecco cosa significano i quattro allineamenti (e la scelta di non seguire alcun allineamento).

ALLINEAMENTO BUONO

Proteggere i deboli da coloro che vorrebbero dominarli o ucciderli è la cosa giusta da fare.

Un personaggio buono crede che sia giusto aiutare e proteggere i bisognosi. Non è tenuto a sacrificare se stesso per aiutare gli altri o a ignorare completamente i propri bisogni, ma potrebbero capitare delle occasioni in cui sarà tenuto ad anteporre le necessità altrui alle proprie... a volte anche se questo lo porterà a correre dei pericoli. Sotto molti aspetti, è il concetto essenziale che sta alla base di tutti gli avventurieri eroici: gli abitanti del villaggio non possono difendersi da soli dalle razzie dei goblin, quindi tocca all'eroe scendere nel dungeon (correndo gravi rischi personali) e porre fine alle incursioni dei goblin.

Un personaggio buono può seguire le regole e rispettare l'autorità, ma sa fin troppo bene che il potere tende a corrompere coloro che lo detengono, che spesso finiscono per sfruttare tale potere a scopi egoistici o malvagi. Quando questo accade, un personaggio buono non si sente affatto obbligato a obbedire alla legge ciecamente. È meglio che l'autorità sia detenuta da tutti i membri della comunità piuttosto che da un singolo individuo o da una singola classe sociale. Quando la legge degenera nello sfruttamento, sconfina nel campo della malvagità, e i personaggi buoni si sentono obbligati a combatterla.

Il bene e il male rappresentano punti di vista fondamentalmente diversi, cosmicamente contrapposti e incapaci a coesistere pacificamente. I personaggi buoni e quelli legali buoni, tuttavia, vanno d'accordo tra loro, anche se un personaggio buono potrebbe notare che un compagno legale buono tiene un atteggiamento un po' troppo rigido quando si tratta di obbedire alla legge, piuttosto che limitarsi a fare la cosa giusta e basta.

ALLINEAMENTO LEGALE BUONO

Una società ordinata ci protegge tutti dal male.

Un personaggio legale buono rispetta l'autorità dei codici di condotta personali, delle leggi e dei capi, e crede che tali codici siano il modo migliore di concretizzare i propri ideali. Un'autorità giusta promuove il benessere dei suoi sudditi e impedisce loro di danneggiarsi a vicenda. I personaggi legali buoni sostengono con la stessa convinzione di quelli buoni il valore della vita ed enfatizzano ancora di più il dovere dei potenti di proteggere i deboli e di consolare gli afflitti. I migliori sostenitori dell'allineamento legale buono sono fulgidi campioni di tutto ciò che

ALLINEAMENTO CONTRO PERSONALITÀ

L'allineamento può essere considerato una parte come tante della personalità di un personaggio? Sì e no.

Certi tratti della personalità hanno un loro peso morale, specialmente quelli che influenzano le interazioni di un personaggio con gli altri. La crudeltà e la generosità possono essere considerati tratti caratteriali, ma sono anche espressioni delle convinzioni di un individuo riguardo all'importanza e al valore che dà al prossimo. Un personaggio che aspira al bene potrebbe provare degli impulsi di crudeltà, ma se tali impulsi si manifestano troppo spesso o in modi estremi, sarà difficile considerare quel personaggio coerente con i propri ideali morali.

Altri tratti caratteriali non hanno alcun peso morale. Un individuo fastidioso e meticolosamente organizzato può essere sia buono che malvagio. Un burlone che agisce d'impulso può essere sia buono che malvagio. Questi tratti della personalità non influenzano quasi mai l'allineamento, mentre potrebbe essere l'allineamento a influenzare il modo in cui una certa personalità si esprime. Un burlone malvagio tenderà a tirare scherzi fisici crudeli che infliggano danni alle persone e alle proprietà, mentre uno buono si terrà alla larga da qualsiasi atto lesivo.

è giusto, onorevole e vero, e sono pronti a rischiare o addirittura a sacrificare le loro vite pur di fermare l'avanzata del male nel mondo.

Quando un capo sfrutta la sua posizione di autorità per profitto personale, quando le leggi concedono dei privilegi a pochi cittadini e riducono gli altri in miseria o addirittura in schiavitù, la legge ha ceduto al male e la giusta autorità si è trasformata in tirannia. Un personaggio legale buono non solo è capace di sfidare queste ingiustizie, ma anzi si sente in obbligo di farlo. Tuttavia, preferirebbe agire all'interno del sistema per risolvere tali problemi piuttosto che ricorrere a metodi da ribelle o da fuorilegge.

Allineamento malvagio

È mio diritto reclamare ciò che gli altri possiedono.

Un personaggio malvagio non si sforza necessariamente a ogni occasione di fare del male alla gente, ma è perfettamente disposto ad approfittare delle debolezze altrui per impadronirsi di ciò che vuole.

I personaggi malvagi sfruttano le regole e l'ordine per ottenere il massimo profitto personale. Si disinteressano del fatto che le leggi possano fare del male ad altre persone. Sostengono le strutture delle istituzioni che conferiscono loro il potere, anche se tale potere giunge al costo della libertà altrui. Lo schiavismo e le rigide strutture di casta non solo sono accettabili, ma desiderabili per un personaggio malvagio, almeno finché egli si trova in una posizione da cui può trarne beneficio.

Allineamento caotico malvagio

Non mi importa cosa devo fare per ottenere quello che voglio.

I personaggi caotici malvagi non tengono gli altri in alcuna considerazione. Ognuno è convinto di essere l'unico individuo che conta al mondo, e è pronto ad uccidere, derubare e tradire gli altri per ottenere il potere. La loro parola non significa nulla e le loro azioni sono distruttive. La loro visione del mondo è talmente distorta che distruggono ogni persona e ogni cosa che non soddisfi direttamente i loro interessi.

Agli occhi dei personaggi buoni e legali buoni, un individuo caotico malvagio è detestabile quanto uno malvagio, o forse anche di più. I mostri caotici malvagi, come i demoni e gli orchi, costituiscono per la civiltà e per il benessere comune una minaccia grave quanto quelli malvagi. Una creatura malvagia e una creatura caotica malvagia sono entrambe nemiche del bene, ma non nutrono grande rispetto l'una nei confronti dell'altra ed è raro che collaborino per raggiungere un obiettivo comune.

Senza allineamento

Mi faccio gli affari miei quindi lasciami stare.

Un personaggio senza allineamento non agisce di proposito per danneggiare gli altri o per fare del male. Tuttavia, non si sbilancia neanche al punto di correre dei rischi se non esiste almeno la possibilità di ottenere una ricompensa. Sostiene la legge e l'ordine quando trae dei benefici nel farlo. Dà grande valore alla sua libertà, ma non si preoccupa troppo di difendere la libertà degli altri.

Alcuni personaggi senza allineamento (e molte divinità senza allineamento) non sono figure indecise riguardo alle scelte di allineamento. Anzi, hanno esplicitamente scelto di non scegliere, perché capiscono che esistono dei benefici sia nel bene che nel male, oppure perché si considerano al di sopra delle questioni morali. La Regina Corvo e i suoi seguaci, ad esempio, ricadono in quest'ultima categoria, in quanto credono che le scelte morali non riguardino la loro missione: la morte giunge per tutte le creature, a prescindere dall'allineamento.

Divinità

Le divinità sono le creature immortali più potenti, coloro che risiedono negli innumerevoli domini che fluttuano nel Mare Astrale. Appaiono ai loro seguaci nei sogni e nelle visioni e assumono aspetti sempre diversi, tanto che le opere d'arte che le raffigurano le riproducono sempre in una miriade di forme. La loro vera natura va al di là di ogni forma fisica. Corellon viene spesso dipinto come un eladrin, ma non è più eladrin di quanto non sia una pantera fatata: è un dio, e come tale trascende le leggi fisiche che vincolano perfino gli angeli a mantenere una forma tangibile.

Alcune divinità sono buone o legali buone, altre sono malvagie o caotiche malvagie e alcune sono senza allineamento. Ogni divinità segue una sua visione di come dovrebbe essere il mondo. Fatta eccezione per gli dèi caotici malvagi (Gruumsh e Lolth), tutte le divinità sono nemiche dei demoni, che ambirebbero a distruggere il mondo piuttosto che a governarlo.

Molte persone adorano più di una divinità e innalzano preghiere a dèi diversi in momenti diversi. I popolani di un piccolo paese potrebbero recarsi in un tempio dotato di tre altari, e pregare Bahamut affinché li protegga, Pelor affinché assicuri loro un raccolto fertile e Moradin affinché li assista nei lavori artigianali. I chierici e i paladini generalmente servono invece una sola divinità, caldeggiando la causa di quel dio specifico nel mondo. Gli altri avventurieri si regolano come più preferiscono, rispettando soltanto di facciata l'intero pantheon, adorando fervidamente un singolo dio o ignorando totalmente gli dèi e pianificando la loro stessa ascensione al rango di divinità.

Molte divinità seguono visioni contraddittorie riguardo a come dovrebbe girare il mondo. Perfino gli emissari e gli adoratori di quelle divinità che condividono lo stesso allineamento a volte entrano in conflitto.

Avandra



Buona

Avandra, la dea del cambiamento, trae gioia dalla libertà, dai viaggi, dalle avventure e dalla vita di frontiera. I suoi templi nelle terre civilizzate sono pochi, ma i suoi santuari compaiono lungo le strade di tutto il mondo. Gli halfling, i mercanti e gli avventurieri di tutti i tipi sono attratti dal suo culto e anche molti altri individui brindano in suo onore, considerandola la dea della buona sorte. I suoi comandamenti sono pochi:

- La fortuna aiuta gli audaci. Prendi in mano le redini della tua sorte e Avandra ti sorriderà.
- Reagisci contro coloro che vorrebbero privarti della libertà e incoraggia gli altri a combattere per difendere la loro.
- Il cambiamento è inevitabile, ma è grazie all'opera dei fedeli che i cambiamenti avvengono per il meglio.

Bahamut



Legale buono

Bahamut, chiamato il Drago di Platino, è il dio della giustizia, della protezione, della nobiltà e dell'onore. I paladini legali buoni sono i suoi adoratori più frequenti, ma anche i draghi metallici lo adorano come il patriarca della loro razza. Molti monarchi vengono incoronati in suo nome. Questo è quanto richiede ai suoi seguaci:

- Lotta in nome dei più alti ideali di onore e di giustizia.
- Sii sempre vigile contro il male e combattilo su tutti i fronti.
- Proteggi i deboli, libera gli oppressi e difendi l'ordine e la giustizia.

Corellon



Senza allineamento

Corellon, il dio della primavera, della bellezza e dell'arte, è il patrono della magia arcana e delle creature fatate. Ha disseminato la magia arcana per il mondo e ha fatto crescere le foreste più antiche. È venerato dagli artisti e dai musicisti, nonché da tutti coloro che considerano il lancio degli incantesimi un'arte; i suoi santuari sono diffusi in tutta la Selva Fatata. Disprezza Lolth e le sue sacerdotesse per avere condotto i drow alla perdizione. Queste sono le parole con cui incita i suoi seguaci:

- Coltiva la bellezza in ogni attività, che si tratti di lanciare un incantesimo, di comporre una saga, di pizzicare un liuto o di praticare l'arte della guerra.
- Cerca gli oggetti magici perduti, i rituali dimenticati e le antiche opere d'arte. Corellon potrebbe esserne stato l'ispiratore all'alba dei tempi.
- Combatti i seguaci di Lolth ad ogni occasione.

Erathis



Senza allineamento

Erathis è la dea della civiltà. È la musa dei grandi inventori, la fondatrice delle città e l'autrice delle leggi. È adorata da sovrani, giudici, pionieri e probi cittadini, e i suoi templi occupano un posto d'onore in tutte le grandi città del mondo. Le sue leggi sono numerose, ma i suoi precetti sono chiari:

- Collabora con gli altri per raggiungere i tuoi obiettivi. La comunità e l'ordine sono sempre più forti dei singoli sforzi di un individuo solitario.
- Doma le terre selvagge e rendile adatte alla colonizzazione, difendi la luce della civiltà contro l'avanzata delle tenebre.
- Cerca nuove idee, nuove invenzioni, nuovi territori da occupare, nuove terre selvagge da conquistare. Costruisci macchine, erigi città, fonda imperi.

Ioun



Senza allineamento

Ioun è la dea della conoscenza, delle abilità e delle profezie. È adorata dai saggi, dai veggenti e dai tattici, nonché da tutti coloro che si guadagnano da vivere tramite le loro conoscenze e i poteri mentali. Corellon è il patrono della magia arcana, ma Ioun è la patrona del suo studio. Intere biblioteche e accademie magiche vengono fondate in suo nome. I suoi comandi sono anche i suoi insegnamenti:

- Cerca di raggiungere la perfezione della mente trovando l'equilibrio tra ragione, percezione ed emozione.
- Accumula, preserva e distribuisci la conoscenza in tutte le sue forme. Incoraggia l'istruzione, erigi biblioteche e parti in cerca di conoscenze antiche e perdute.
- Sii sempre vigile e contrasta i seguaci di Vecna, che cercano di controllare la conoscenza e di preservare i segreti. Opponiti alle loro trame, smaschera i loro segreti e accecali con la luce della verità e della ragione.

Kord

Senza allineamento



Kord è il dio delle tempeste e il signore della battaglia. Le dimostrazioni di forza, le azioni gloriose in battaglia e il rombo del tuono lo esaltano. È adorato dai guerrieri e dagli atleti. È un dio volubile, selvaggio e incontrollabile, pronto a evocare le tempeste sulla terra e sul mare; coloro che sperano in un tempo migliore gli rendono omaggio innalzando preghiere e brindisi in suo nome. I suoi comandamenti sono pochi:

- Sii forte, ma non usare la tua forza per seminare gratuitamente la distruzione.
- Sii coraggioso e rifiuta ogni atto di codardia, in qualsiasi forma.
- Dimostra la tua potenza in battaglia e procurati gloria e fama.

Melora

Senza allineamento



Melora è la dea delle terre selvagge e del mare. È la dea sia delle bestie selvagge che dei boschi pacifici, sia dei vortici rombanti che dei deserti silenziosi. È adorata dai ranger, dai cacciatori e dagli elfi, e i marinai fanno offerte in suo onore prima di mettersi in mare. I suoi dettami sono i seguenti:

- Proteggi i luoghi selvaggi del mondo dalla distruzione e dallo sfruttamento. Opponiti alla diffusione incontrollata delle città e degli imperi.
- Dà la caccia alle creature aberranti e a ogni abominio innaturale.
- Non temere e non condannare il lato feroce della natura. Vivi in armonia con il mondo selvaggio.

Moradin

Legale buono



Moradin è il dio della creazione e il patrono degli artigiani, soprattutto dei minatori e dei fabbri. Ha creato le montagne forgiandole dalla terra primordiale ed è anche il guardiano e il protettore del focolare e della famiglia. È adorato dai nani di tutti gli strati sociali. Esige dai suoi seguaci il rispetto di queste regole:

- Affronta le avversità con stoicismo e tenacia.
- Mostra lealtà alla tua famiglia, al tuo clan, ai tuoi capi e alla tua gente.
- Combatti per lasciare un tuo segno nel mondo, un'eredità che perduri nel tempo. Creare qualcosa di duraturo è il bene più grande, sia per il fabbro che lavora alla sua fucina che per il sovrano che fonda una dinastia.

Pelor

Buono



Pelor, il dio del sole e dell'estate, è il custode del tempo. Sostiene tutti i bisognosi e combatte il male in ogni forma. In quanto signore dell'agricoltura e dei raccolti abbondanti è la divinità più comunemente adorata dagli umani comuni, e i suoi sacerdoti sono bene accetti ovunque si rechino. È adorato da molti paladini e ranger. Impartisce ai suoi seguaci questi comandamenti:

- Allevia le sofferenze ovunque le incontrerai.
- Porta la luce di Pelor nei luoghi bui, mostra gentilezza, pietà e compassione.
- Sii sempre vigile contro il male.

La Regina Corvo

Senza allineamento



Il nome della dea della morte è andato dimenticato da tempo; ora viene chiamata la Regina Corvo. È la tessitrice del fato e la patrona dell'inverno. Segna la fine della vita di ogni mortale e viene invocata ai funerali e nei momenti di lutto, nella speranza che preservi il defunto dalla maledizione della non morte. Si aspetta che i suoi seguaci obbediscano a questi comandamenti:

- Non mostrare pietà per coloro che soffrono e muoiono, poiché la morte è la conclusione naturale della vita.
- Abbatti gli orgogliosi che cercano di scrollarsi di dosso le catene del fato. Come strumento della Regina Corvo, devi punire la superbia a ogni occasione.
- Sii vigile riguardo ai culti di Orcus e schiacciali ovunque affiorino. Il Principe Demoniaco dei Non Morti cerca di usurpare il trono della Regina Corvo.

Sehanine

Senza allineamento



Sehanine, dea della luna e dell'autunno, è la patrona degli inganni e delle illusioni. È strettamente legata a Corellon e a Melora ed è una delle divinità preferite presso gli elfi e gli halfling. È anche la dea dell'amore, pronta a stendere un velo d'ombra per celare gli slanci di passione degli innamorati. Gli esploratori e i ladri chiedono la sua benedizione prima di agire. I suoi insegnamenti sono semplici:

- Persegui i tuoi obiettivi e costruisci il tuo destino.
- Tieniti nelle ombre, evitando la luce accecante degli zelanti del bene e l'oscurità assoluta dei seguaci del male.
- Cerca nuovi orizzonti e nuove esperienze e non lasciare che nulla ti tenga legato.

LEE MOYER (6)

Divinità malvagie e caotiche malvagie

Un personaggio può adorare una divinità malvagia o caotica malvagia anche se non è del suo stesso allineamento, ma si tratta di una posizione a dir poco precaria. I comandamenti di quelle divinità impongono ai loro seguaci di perseguire obiettivi malvagi e di agire in modo distruttivo.

I comandamenti delle divinità malvagie e caotiche malvagie non sono inclusi in questa sezione. Compaiono nella *Guida del Dungeon Master*.

Asmodeus è il dio malvagio dei Nove Inferi. È il patrono dei potenti, il dio della tirannia e della dominazione e il comandante supremo dei diavoli.

Bane è il dio malvagio della guerra e della conquista. Intere nazioni militaristiche di goblin e di umani lo servono e muovono guerra in suo nome.

Gruumsh è il dio caotico malvagio della distruzione, il signore delle orde barbariche e dei predoni. Gruumsh esorta i suoi seguaci al saccheggio e al massacro. Gli orchi sono i suoi seguaci più fervidi.

Lolth è la dea caotica malvagia delle ombre, delle menzogne e dei ragni. Il complotto e il tradimento sono le sue armi preferite e le sue chieriche sono una costante forza distruttrice nell'altrimenti stabile società dei malvagi drow.

Tiamat è la dea malvagia della ricchezza, dell'avidità e dell'invidia. Incoraggia i suoi seguaci a esigere vendetta per ogni torto ed è la patrona dei draghi cromatici.

Torog è il dio malvagio del Sottosuolo, il patrono dei carcerieri e dei torturatori. Secondo le credenze popolari, se qualcuno pronuncia il suo nome, il Re Strisciante si farà strada scavando fino a lui e lo trascinerà sottoterra per condannarlo a un'eternità di prigionia e di tortura.

Vecna è il dio malvagio dei non morti, della necromanzia e dei segreti. Regna su tutto ciò che non deve essere divulgato e che la gente desidera mantenere segreto.

Zehir è il dio malvagio dell'oscurità, dei veleni e degli assassini. I serpenti sono la sua creazione prediletta e gli yuan-ti lo adorano al di sopra di ogni altro dio.

Personalità

Dungeons & Dragons è un gioco di grandi imprese eroiche, popolato da eroi leggendari e da nemici al di là di ogni redenzione. Un personaggio necessita soltanto di alcuni tratti di personalità che possano fungere da punti di riferimento per l'interpretazione, tratti su cui il personaggio possa concentrarsi e che siano divertenti da giocare. Un background complesso e una serie di motivazioni elaborate non sono necessarie, sebbene ogni giocatore possa sempre arricchire la personalità del personaggio nella misura in cui desidera.

Una tipica avventura di D&D fornisce a ogni personaggio molte opportunità di distinguersi. Queste occasioni di interpretazione solitamente si presentano in tre tipi di situazione: interazioni sociali, decisioni da prendere e situazioni critiche. Le seguenti sezioni pongono alcune questioni per aiutare il giocatore a scegliere dei tratti di personalità adatti al suo personaggio, che possono essere riportati sulla scheda del personaggio. È sufficiente selezionare un tratto di personalità per ogni tipo di situazione. Se il giocatore ha già una personalità specifica in mente, può saltare questa sezione; le informazioni contenute in questa sezione servono solo da ispirazione.

Interazioni sociali

Quando un personaggio tenta di comunicare con un personaggio non giocante al di fuori del combattimento e cerca di influenzare quell'individuo, si ha un caso di interazione sociale. L'eroe potrebbe cercare di persuadere un mostro collocato a guardia di una porta a lasciarlo passare, oppure convincere un nobile mercante ad aumentare il compenso offerto per una missione pericolosa, o ancora interrogare uno scorbutico centauro riguardo ai goblin che tendono imboscate a chi attraversa la foresta. Il DM interpreta il ruolo di qualsiasi PNG con cui i personaggi parlano, mentre i giocatori decidono cosa dicono i loro personaggi, parlando anche in prima persona, se lo desiderano.

Com'è percepito il personaggio dagli altri nelle interazioni sociali?

Allegro	Loquace	Riservato
Affascinante	Sagace	Rilassato

Quanto è ottimista?

Entusiasta	Speranzoso	Fatalista
Cupo	Sicuro di sé	Pessimista

Quanto si fida degli altri?

Raggirabile	Aperto	Scettico
Sospettoso	Ingenuo	Fiducioso

Decisioni da prendere

Quando un personaggio deve fare una scelta importante nel corso dell'avventura, la sua personalità può influenzare le decisioni che prende. Cerca di passare di soppiatto oltre la caverna del drago, si avvicina a viso aperto per parlamentare o irrompe con le armi sguainate e gli incantesimi che già danzano sulla punta delle sue dita? Quale delle sei porte in fondo alla sala d'ingresso apre per prima? Preferisce salvare i prigionieri dalla trappola o inseguire gli schiavisti? Quando il gruppo discute su cosa fare in futuro, come partecipa a queste discussioni?

In che misura difende la decisione che ha preso?

Umile	Adattabile	Imperioso
Timido	Disinvolto	Impaziente

Con quanta scrupolosità segue le regole?

Scrupoloso	Pragmatico	Diligente
Onesto	Flessibile	Incontrollato

In che misura è toccato dalle sorti degli altri?

Gentile	Severo	Riflessivo
Protettivo	Cuore di pietra	Indifferente

Situazioni critiche

Spesso i tratti più memorabili della personalità di un personaggio emergono nelle situazioni critiche. Un personaggio reagisce alle minacce di un nemico con una sua battuta caratteristica, lancia un famoso grido di battaglia, si frappone al pericolo per proteggere gli altri o fugge quando le avversità sono insormontabili? Ogni battaglia, ogni pericolo e ogni altra situazione critica offre numerose opportunità di interpretazione, specialmente se le cose vanno male. Come reagisce solitamente il personaggio quando si trova in una situazione critica? Si attiene a un codice? Segue ciò che gli dice il cuore? Si preoccupa più di se stesso o degli altri?

Quanto è coraggioso il personaggio nelle situazioni critiche?

Audace	Competitivo	Deciso
Cauto	Avventato	Aggressivo

Come si sente quando le cose vanno male?

Stoico	Determinato	Fortunato
Vendicativo	Coraggioso	Impassibile

Che controllo ha di se stesso?

Calmo	Nervoso	Irrequieto
Impulsivo	Paziente	Inamovibile

Modi di fare

Il modo migliore per dare vita a un personaggio al tavolo da gioco è adottare dei modi di fare particolari: delle frasi tipiche o altri comportamenti ricorrenti che il giocatore possa utilizzare spesso al tavolo per rendere l'idea di come il personaggio appare, parla e agisce. Se il giocatore ha la tendenza a giocherellare con i dadi o a mescolare le carte durante il gioco, potrebbe assegnare quel determinato comportamento anche al suo personaggio. Forse il personaggio porta sempre con sé un mazzo di carte, che mescola quando è annoiato o nervoso, o forse si appoggia a terra e crea piccole sculture con i sassi mentre i suoi compagni decidono da che parte andare. Per contro, un altro personaggio potrebbe prendere parte energicamente a tali discussioni, ricorrendo spesso e volentieri a esclamazioni come "Per il braccio destro di Kord!" per sottolineare la sua opinione.

I modi di dire restano ancora più impressi. Un nano che inizia sempre il combattimento gridando "Ora ve la vedrete coi nani!" aggiunge una dose di divertimento e di interpretazione al momento già di per sé cruciale del tiro del dado. Un mago che resta sempre in silenzio e che quando parla lo fa solo in haiku forse è un'estremizzazione di questo concetto, ma se il giocatore si sente di farlo (magari scrivendosi prima che inizi il gioco una pagina di frasi adatte a coprire le situazioni più ricorrenti), tutti i giocatori di quel tavolo si ricorderanno del suo personaggio negli anni a venire!

Un altro ottimo impiego dei modi di dire e di fare tipici di un personaggio è abbinare determinate frasi o gesti all'uso di certi poteri. Ad esempio, un paladino potrebbe gridare "Questa è la potenza di Bahamut!" ogni volta che usa la sua *punizione adeguata*, o mormorare "che il soffio guaritore di Bahamut ti restituisca la vita," ogni volta che usa *imposizione delle mani*.

Aspetto

Il personaggio è alto, basso, o rientra nella media? È massiccio e muscoloso o snello e agile? È maschio o femmina? Vecchio o giovane? Queste decisioni non hanno alcun impatto sul gioco, ma possono influenzare ciò che gli altri personaggi non giocanti (e anche gli altri giocatori) penseranno di lui.

La descrizione di ogni razza del Capitolo 3 fornisce l'altezza e il peso medio di un personaggio di quella razza. Il giocatore può decidere se il suo personaggio sarà sopra o sotto la media.

Dovrebbe decidere anche il colore della pelle, dei capelli e degli occhi del personaggio. La maggior parte delle razze è caratterizzata dalle stesse tonalità tipiche degli umani, ma ce ne sono anche alcune che sfoggiano tratti dai colori insoliti, come ad esempio la pelle grigio-pietra dei nani o gli occhi viola di alcuni elfi.

Infine, è sempre bene aggiungere qualche tratto che distingua il proprio personaggio da tutti gli altri. Potrebbe distinguersi per un tratto innato, come il colore degli occhi o della pelle, oppure per i suoi abiti particolari, o per le cicatrici di una battaglia passata. Gioielli, indumenti, tatuaggi, voglie, acconciature, colori e posizioni: è sufficiente anche un solo elemento inconsueto tra tutti questi per distinguere il personaggio da tutti gli altri nella mente dei giocatori.

Background

Il background del personaggio in genere resta in secondo piano. Ciò che conta sono le azioni che il personaggio compie nel corso delle sue avventure, non ciò che ha fatto in passato. Tuttavia, pensare a dettagli come il luogo di nascita, la sua famiglia e la sua formazione possono essere di aiuto a decidere come interpretarlo.

Ecco alcune domande utili su cui riflettere al momento di creare un background per il personaggio.

- Perché ha deciso di diventare un avventuriero?
- Come ha acquisito la sua classe? Ad esempio, se è un guerriero, potrebbe essersi arruolato in una milizia, oppure provenire da una famiglia di militari, avere frequentato un'accademia o avere imparato da solo a combattere.
- Come si è procurato il suo equipaggiamento di partenza? Lo ha messo insieme pezzo dopo pezzo col tempo? Era il dono di un genitore o di un mentore? Forse qualcuno dei suoi oggetti ha un significato speciale?
- Qual è stato l'evento peggiore della sua vita?
- Qual è la cosa migliore che gli è capitata?
- Si tiene in contatto con la sua famiglia? Cosa pensano i suoi parenti di lui e della carriera che ha scelto?

Linguaggi e scritture

Esistono dieci linguaggi che costituiscono la base da cui derivano tutti i dialetti parlati nei molti mondi del gioco di D&D. Questi linguaggi esistono anche in forma scritta; quasi tutti fanno uso di un alfabeto appropriato, dai caratteri fluenti dell'alfabeto Rellanic alle rune dell'alfabeto Davek. La scrittura Supernal è invece un sistema di geroglifici.

Caratteri nanici



Un personaggio parte conoscendo due o tre linguaggi e le scritture ad essi associate, in base alla razza di appartenenza. Può apprendere ulteriori linguaggi acquisendo il talento Linguista (pagina 198).

Un personaggio di 1° livello non può scegliere il linguaggio Abissale o Supernal.

Linguaggi	Parlato da...	Scrittura
Comune	Umani, halfling, tiefling	Comune
Draconico	Draghi, dragonidi, coboldi	Iokharic
Elfico	Elfi, eladrin, fomorian	Rellanic
Gergo delle Profondità	Mind flayer, githyanki, kuo-toa	Rellanic
Gigante	Giganti, orchi, ogre	Davek
Goblin	Goblin, hobgoblin, bugbear	Comune
Nanico	Nani, azer	Davek
Primordiale	Efreeti, arconti, elementali	Barazhad
Supernal	Angeli, diavoli, dei	Supernal
Abissale	Demoni, gnoll, sahuagin	Barazhad

La *Guida del Dungeon Master* contiene ulteriori informazioni sui linguaggi e sulle scritture.

EFFETTUARE LE PROVE

Prima di proseguire, è importante capire l'uso della meccanica di base e il modo in cui si applica ad ogni altro aspetto del gioco.

Ogni potere, abilità e privilegio speciale del gioco fa capo a uno dei sei punteggi di caratteristica. Ogni azione si risolve effettuando vari tipi di **prove**, che usano tutte la stessa meccanica di base: si tira un 20, si sommano al risultato del dado i modificatori applicabili e si annuncia il risultato. Il Dungeon Master confronta allora il **risultato della prova** con un numero bersaglio, la **Classe Difficoltà (CD)** della prova, dell'azione o dell'attacco effettuato dal personaggio. Nella maggior parte dei casi, il Dungeon Master non deve fare altro che usare dei valori predefiniti per le classi difficoltà; ad esempio, un ogre selvaggio ha una Classe Armatura pari a 19, mentre scalare la tipica parete di un dungeon ha una CD pari a 15. In altre occasioni, deve invece fissare a suo giudizio la CD di un'azione che non è coperta in modo specifico dalle regole.

Il gioco di D&D usa tre tipi principali di prove, descritti di seguito: i tiri per colpire, le prove di abilità e le prove di caratteristica.

Se un personaggio cerca di colpire un mostro con una mazza, effettua un attacco di Forza contro la CA del mostro; se cerca di colpire un mostro con un incantesimo *palla di fuoco*, effettua un attacco di Intelligenza contro la difesa di Riflessi del mostro; se cerca di mantenersi in equilibrio su una corda tesa, effettua una prova di Acrobazia contro una CD stabilita dal DM; se cerca di sfondare una porta, effettua una prova di Forza contro una CD prestabilita che dipende dalla fattura della porta. La descrizione di ogni potere e di ogni abilità indica la caratteristica su cui la prova richiesta è basata. A volte un personaggio deve effettuare una prova da confrontare contro il risultato di una prova di qualcun altro. In tal caso si parla di una **prova contrapposta**.

Un **modificatore** è un qualsiasi numero che deve essere aggiunto o sottratto al tiro del dado. I modificatori più comunemente usati sono quelli basati sui punteggi di caratteristica. Un **bonus** indica un valore positivo. Se un talento consente al personaggio di aggiungere il proprio modificatore di Destrezza ai danni, non avrà alcun effetto se il modificatore di Destrezza del personaggio non è positivo. Una **penalità**, al contrario, è sempre un valore negativo.

Parte della creazione di un personaggio consiste nel determinare i suoi normali modificatori alle prove per le azioni più comuni, come ad esempio gli attacchi o l'uso delle abilità. La maggior parte delle prove nel gioco prevedono l'applicazione di vari modificatori, tra cui i seguenti:

- Il bonus di competenza nelle armi del personaggio, nel caso in cui sferri un attacco
- Il bonus di abilità con addestramento del personaggio, nel caso usi un'abilità
- I bonus speciali dei talenti scelti o degli oggetti magici utilizzati
- I bonus forniti dalle circostanze della prova (ad esempio gli attacchi in carica, o il vantaggio in combattimento)
- Le penalità fornite dalle circostanze (ad esempio la copertura di cui beneficia il bersaglio, un attacco sferrato in posizione prona e così via)

I modificatori stanno a indicare tutto ciò che è rilevante per l'azione che il personaggio cerca di compiere: il suo addestramento, la sua competenza e le sue caratteristiche innate. Il d20 rappresenta la fortuna, il fato, la sorte, tutti quei fattori che risultano imprevedibili e le distrazioni improvvise. Una battaglia è un continuo susseguirsi di azioni frenetiche, e il tiro casuale del dado sta a simboleggiare quel tipo di frenesia e di incertezza.

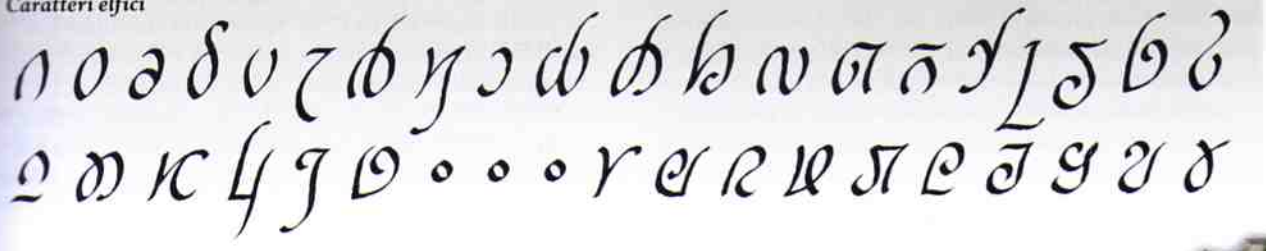
TIRI PER COLPIRE

Forse i tiri del dado più ricorrenti che un personaggio effettua in una sessione di D&D sono i **tiri per colpire**. Tutti i tiri per colpire sono descritti in questo modo:

[Caratteristica] contro [Difesa]

Ad esempio, la *palla di fuoco* di un mago è un attacco di Intelligenza che va confrontato con la difesa di Riflessi del bersaglio (ed è indicata con la dicitura Intelligenza contro Riflessi). L'attacco con la spada lunga di un guerriero è

Caratteri elfici



un attacco di Forza contro la Classe Armatura (o CA) del bersaglio. Il punteggio di caratteristica e la difesa richiesta dipendono dal tipo di attacco utilizzato. Se il risultato della prova è pari o superiore alla difesa dell'avversario, il colpo va a segno e (solitamente) infligge danni.

Il totale di tutti i modificatori sommati a un tiro per colpire è chiamato **bonus di attacco base**. Il Capitolo 9 contiene ulteriori informazioni relative ai tiri per colpire.

Esempio: Kiera, un'elfa ranger di 8° livello con Destrezza 17 e un *arco magico +1* scaglia una freccia contro un ogre selvaggio. Il suo bonus di attacco base è +10, che comprende il +4 fornito dalla metà del suo livello, il +3 fornito dal suo modificatore di Destrezza, il suo bonus di +2 fornito dalla sua competenza con l'arco e il bonus di potenziamento +1 dell'arco. Per determinare se colpisce l'ogre, tira 1d20 e somma 10 al risultato. Ottiene un 11, quindi il risultato della sua prova è 21. Dal momento che un ogre selvaggio ha una Classe Armatura pari a 19, il colpo di Kiera va a segno!

ATTACCO

Per effettuare un attacco, si tira 1d20 e si somma quanto segue al risultato:

- Metà del livello del personaggio
- Il modificatore di caratteristica appropriato
- Tutti gli altri modificatori (vedi pagina 279)

Il totale è il risultato dell'attacco.

Prove di abilità

Le conoscenze e le doti sviluppate da un personaggio sono rappresentate dalle sue **prove di abilità**. Quando un personaggio deve effettuare una prova di abilità, deve sperare di ottenere un risultato superiore alla CD richiesta dall'azione.

Ad esempio, la prova di Guarire di un chierico è una prova di abilità che prevede una CD specifica. La prova di Furtività di un ladro è una prova di abilità da effettuare contro una CD pari al risultato della prova di Percezione del bersaglio (una prova contrapposta). Se il risultato della prova è pari o superiore alla CD, l'azione ha successo.

Il totale dei modificatori sommati a un tiro per colpire è chiamato **bonus base di abilità alla prova**. Il Capitolo 5 contiene ulteriori informazioni relative alle prove di abilità.

Esempio: Alek, un mago umano di 6° livello con Intelligenza 18, cerca di identificare una strana creatura usando la sua abilità di Arcano. Il suo bonus base di abilità alla prova è +12, in quanto comprende il +3 fornito dalla metà del suo livello, il +4 fornito dal suo modificatore di Intelligenza e il +5 fornito dal fatto di essere addestrato in Arcano. Per determinare se riesce a identificare la creatura, tira 1d20 e somma 12 al risultato. Ottiene un 7, quindi il risultato della prova è 19. Dal momento che la CD per identificare la creatura è 15, Alek si rende conto che si tratta di un quickling.

PROVA DI ABILITÀ

Per effettuare una prova di abilità, si tira 1d20 e si somma quanto segue al risultato:

- Metà del livello del personaggio
- Il modificatore di caratteristica appropriato
- Tutti gli altri modificatori (vedi pagina 178)

Il totale è il risultato della prova di abilità.

Prove di caratteristica

A volte un personaggio non effettua un attacco o una prova di abilità, ma cerca di compiere un'azione che non ricade in nessuna delle due categorie. In tal caso effettua una prova di caratteristica. Le prove di caratteristica consentono al DM di determinare il risultato di quelle azioni in cui un attacco o una prova di abilità non sarebbero appropriati.

PROVA DI CARATTERISTICA

Per effettuare una prova di caratterstica, si tira 1d20 e si somma quanto segue al risultato:

- Metà del livello del personaggio
- Il modificatore di caratteristica appropriato
- Tutti gli altri modificatori

Il totale è il risultato della prova di caratteristica.

Esempio: Una prova di Forza per sfondare una porta prevede 1d20 + metà livello del personaggio + il modificatore di Forza del personaggio. Un personaggio di 4° livello con Forza 16 effettua una prova di Forza tirando 1d20 + 5 (+2 per il livello, +3 per il modificatore di Forza). Se ottiene un 16, il risultato della sua prova di Forza sarà 21.

Azioni e combattimento

Gli incontri di combattimento si svolgono in round. Ogni round rappresenta circa 6 secondi nel mondo di gioco, a prescindere da quanto ci vuole per giocare effettivamente quel round. Il combattimento ha inizio con una serie di prove di iniziativa per determinare l'ordine di gioco di tutta la battaglia. Esistono quattro tipi di azioni che un personaggio può effettuare in ogni round: azioni standard, azioni di movimento, azioni minori e azioni gratuite. Vedi il Capitolo 9 per tutte le regole relative al combattimento.

Acquisire livelli

Mano a mano che un personaggio va all'avventura e accumula esperienza, avanza di livello. Acquisire un livello (o passare di livello, o salire di livello) è una delle più grandi ricompense previste per i successi ottenuti nel gioco: un personaggio migliora in molti modi ogni volta che sale di livello.

Ogni volta che un personaggio supera un incontro di interazione, sconfigge un mostro o completa un'impresa, il Dungeon Master gli assegna un certo ammontare di **punti esperienza (PE)**. Quando accumula PE a sufficienza, passa a un nuovo livello. Per ulteriori informazioni sulle ricompense, vedi il Capitolo 8.

La tabella "Avanzamento del personaggio" indica il totale di PE richiesti per raggiungere ogni livello e le capacità e gli altri benefici che un personaggio ottiene a ogni nuovo livello.

Passo dopo passo

Ogni volta che il personaggio ottiene un nuovo livello, è sufficiente consultare la tabella "Avanzamento del personaggio" e seguire i passi sottostanti.

A quasi tutti i livelli, il personaggio ottiene un nuovo potere o un nuovo talento. Consultando la descrizione della propria classe nel Capitolo 4, troverà una lista completa dei poteri disponibili, mentre nel Capitolo 6 troverà la lista di tutti i talenti a sua disposizione. Il gioco presume che il personaggio abbia appreso questi poteri nel suo tempo libero, studiando volumi polverosi o addestrandosi a compiere una complicata serie di manovre. In termini di gioco, tuttavia, non appena un personaggio ottiene un livello, può immediatamente iniziare a usare i suoi nuovi poteri e talenti.

1. Punteggi di caratteristica

La colonna "Punteggi di caratteristica" indica se a un determinato livello i punteggi di caratteristica di un personaggio migliorano. Quando questo accade, il giocatore può scegliere quali caratteristiche aumentare. Al 4°, all'8°, al 14°, al 18°, al 24° e al 28° livello, un personaggio può incrementare due punteggi di caratteristica di 1 (non può però applicare entrambi gli incrementi allo stesso punteggio). All'11° e al 21° livello, tutti i punteggi di caratteristica di un personaggio aumentano di 1.

Se un punteggio di caratteristica arriva a un numero pari, il relativo modificatore di caratteristica aumenta, e tale aumento si applica ai poteri, alle abilità e alle difese che dipendono da quel punteggio di caratteristica. Il giocatore farà bene a tenerlo a mente, ma non dovrà ancora cambiare nessun numero.

2. Modificatore di livello

Se il personaggio arriva a un livello di numero pari, tutti i valori basati sulla metà del proprio livello migliorano: attacchi, difese, iniziativa, prove di abilità e prove di caratteristica. In combinazione con gli eventuali incrementi dei modificatori di caratteristica, ora il giocatore possiede le informazioni necessarie per aumentare quei valori. Ora può rivedere la scheda del suo personaggio e applicare quegli incrementi.

3. Leggendario ed epico

Quando un personaggio giunge all'11° o al 21° livello, deve prendere un'importante decisione: può scegliere se intraprendere un cammino leggendario o un destino epico, due opzioni descritte nel Capitolo 4. Una volta fatta la scelta, annoterà il nuovo potere o privilegio ottenuto.

4. Punti ferita

La descrizione di ogni classe del personaggio, nel Capitolo 4, indica il numero di punti ferita conferiti da ogni nuovo livello. Tali punti ferita vanno aggiunti al totale in possesso del personaggio. Se il suo punteggio di Costituzione è aumentato, il personaggio aumenterà i suoi punti ferita di 1 (come se avesse avuto il suo nuovo punteggio di Costituzione fin dal primo livello). Inoltre, se il punteggio di Costituzione arriva a un valore pari, il numero di impulsi curativi del personaggio aumenta di uno.

5. Privilegi di classe

Al momento di controllare i punti ferita indicati nella descrizione della classe, un giocatore dovrà anche controllare i suoi privilegi di classe, per scoprire se qualche suo potere o altra capacità migliora con il nuovo livello. Ad esempio, il privilegio di classe di Attacco Furtivo del ladro aumenta all'11° e al 21° livello.

6. Talenti

La colonna "Poteri e privilegi" della tabella "Avanzamento del personaggio" indica se il personaggio ottiene nuovi talenti. Ogni personaggio ottiene un talento al 1° livello, un nuovo talento a ogni livello pari successivo più un altro nuovo talento all'11° e al 21° livello. Se un suo punteggio di caratteristica è aumentato, ora il personaggio potrebbe soddisfare i prerequisiti di qualche talento che prima non poteva acquisire. (La colonna "Talenti conosciuti" sulla tabella "Avanzamento del personaggio" consente di controllare facilmente che il personaggio possieda sempre il numero di talenti a cui ha diritto.)

7. Poteri

Nella maggior parte dei casi, quando un personaggio avanza di livello, ottiene un nuovo potere. Ogni potere può essere acquisito una sola volta (un personaggio non può scegliere lo stesso potere più volte). La descrizione di ogni classe nel Capitolo 4 contiene una lista completa dei poteri disponibili.

Poteri di attacco a volontà: Al 1° livello, un personaggio sceglie due poteri di attacco a volontà dalla lista riportata nella descrizione della sua classe. I personaggi non apprendono automaticamente nuovi poteri a volontà quando avanzano, ma quando progrediscono di livello possono scegliere di riaddestrarsi (vedi "Riaddestramento," sotto) e sostituire un potere a volontà che già conoscevano con uno nuovo.

Poteri di attacco a incontro: Al 1° livello, un personaggio sceglie un potere di attacco a incontro dalla lista di poteri di attacco a incontro di 1° livello riportata nella descrizione della sua classe. Al 3° e al 7° livello, un personaggio apprende un nuovo potere di attacco a incontro di livello pari o inferiore al proprio.

All'11° livello, apprende un nuovo potere a incontro quando sceglie un cammino leggendario. Il potere acquisito sarà determinato dal cammino scelto.

Al 13°, 17°, 23° e 27° livello, un personaggio può sostituire un qualsiasi potere di attacco a incontro della sua classe che già conosceva con un nuovo potere del suo nuovo livello (o di un livello inferiore, se preferisce).

Potere di attacco giornaliero: Al 1° livello, un personaggio sceglie un potere di attacco giornaliero dalla lista di poteri di attacco giornalieri di 1° livello riportata nella descrizione della sua classe. Al 5° e al 9° livello, un personaggio apprende un nuovo potere di attacco giornaliero di livello pari o inferiore al proprio.

Al 20° livello apprende un nuovo potere giornaliero, determinato dal suo cammino leggendario.

Al 15°, 19°, 25° e 29° livello, un personaggio può sostituire un qualsiasi potere di attacco giornaliero della sua classe che già conosceva con un nuovo potere di attacco giornaliero del suo nuovo livello (o di un livello inferiore, se preferisce).

Poteri di utilità: Al 2° livello, ogni personaggio sceglie un potere di utilità dalla lista di poteri di utilità di 2° livello elencati nella descrizione della sua classe. Al 6°, 10°, 16° e 22° livello apprende un nuovo potere di utilità dalla lista dei poteri di utilità del livello corrispondente (o di un livello inferiore, se preferisce).

Al 12° livello apprende un nuovo potere giornaliero, determinato dal suo cammino leggendario. Al 26° livello apprende un nuovo potere giornaliero, determinato dal suo destino epico.

Riaddestramento

A volte, nella creazione o nello sviluppo di un personaggio, un giocatore prende una decisione che in una fase successiva rimpiange. Forse uno dei poteri che ha scelto non si adatta al concetto che ha del suo personaggio, oppure un talento non funziona nel modo in cui si aspettava. Fortunatamente, in questi casi l'avanzamento di livello non offre soltanto l'occasione di apprendere nuovi poteri, ma anche l'opportunità di cambiare alcune di queste decisioni.

Ogni volta che un personaggio acquisisce un livello, può riaddestrarsi: cambiare un talento, un potere o un'abilità scelti in precedenza. È possibile apportare soltanto un cambiamento ad ogni livello. Quando la tabella della classe indica che un personaggio può sostituire un potere con un altro potere del livello superiore, quella sostituzione non conta come riaddestramento: il personaggio può comunque riaddestrarsi per sostituire normalmente un talento, un potere o un'abilità.

Talento: Un personaggio può sostituire un talento con un altro talento. Deve soddisfare i prerequisiti del nuovo talento. Non può sostituire un talento se questo talento funge da prerequisito per un altro attributo posseduto (un altro talento o un potere del cammino leggendario, ad esempio) o se il talento è un privilegio della propria classe, cammino o destino (come ad esempio il talento Incantatore Rituale, che è un privilegio di classe per i maghi). Un personaggio può sostituire un talento di rango eroico con un talento di rango superiore, ma soltanto uno alla volta, ad ogni livello acquisito. Ad esempio, all'11° livello un personaggio ottiene un talento e può anche riaddestrare uno dei suoi talenti di rango eroico per ottenere al suo posto un talento di rango leggendario. Al 12° livello può fare altrettanto, quindi teoricamente il personaggio può arrivare ad avere quattro talenti di rango leggendario al 12° livello. (Scoprirà tuttavia che molti talenti di rango eroico restano validi anche ai livelli più alti.)

Potere: Un personaggio può sostituire un potere con un altro potere dello stesso tipo (potere di attacco a volontà, potere di attacco a incontro, potere di attacco giornaliero o potere di utilità), di livello pari o inferiore a quello vecchio, e appartenente alla stessa classe: un potere di attacco di 5° livello con un altro potere di attacco di 5° livello, ad esempio, o un potere di utilità di 22° livello con un diverso potere di utilità di 22° livello.

Non può tuttavia sostituire un potere che sia un privilegio di classe (come ad esempio la *parola guaritrice* di un chierico o la *deflagrazione mistica* di un warlock), o un potere conferito da un cammino leggendario o da un destino epico.

Abilità: Un personaggio può sostituire un'abilità con addestramento con un'altra abilità con addestramento appartenente alla sua lista di abilità di classe. Non può sostituire un'abilità se questa funge da requisito per un talento, un potere o un qualsiasi altro attributo posseduto, o se si tratta di un'abilità predeterminata dalla sua classe (come ad esempio Arcano per i maghi o Religione per i chierici). Se la classe richiede che il personaggio scelga tra due abilità (come ad esempio il ranger, che consente la scelta tra Dungeon e Natura), il riaddestramento sarà consentito, ma solo a patto che l'abilità in questione sia sostituita dall'altra.

I tre ranghi

I trenta livelli della carriera di un avventuriero sono ripartiti in tre ranghi: il rango eroico (dal 1° al 10° livello), il rango leggendario (dall'11° al 20° livello) e il rango epico (dal 21° al 30° livello). Quando un personaggio completa un rango e varca la soglia che lo conduce a quello successivo, i suoi poteri subiscono una notevole impennata. Simultaneamente, le minacce che affronterà nel rango successivo saranno molto più letali.

Nel rango **eroico**, il personaggio è già un eroe che si distingue dalla gente comune grazie alle sue doti naturali, alle abilità che ha sviluppato e dai presagi di un futuro grandioso che lo attende. Le sue capacità sono per lo più determinate dalla scelta della sua classe del personaggio e, in misura minore, dalla sua razza. Si sposta a piedi o usando cavalcature relativamente comuni come i cavalli. In combattimento può compiere balzi incredibili o arrampicarsi con perizia, ma all'atto pratico resta un personaggio vincolato a terra. Il successo o il fallimento delle sue imprese potrebbero decidere le sorti di un villaggio, e naturalmente potrebbero mettere in pericolo la sua stessa vita. Un personaggio di rango eroico esplora territori pericolosi e cripte infestate, e combatte contro infidi goblin, orchi selvaggi, lupi feroci, ragni giganti, cultisti malvagi e ghoul assetati di sangue. Se affronta un drago, si tratta di un drago ancora giovane, in cerca di un covo, che non si è ancora fatto un nome nel mondo. Insomma, una creatura molto simile a lui.

Giunto al rango **leggendario**, un personaggio diventa un fulgido esempio di eroismo e si innalza al di sopra delle masse. È ancora la sua classe a determinare buona parte delle sue capacità. Inoltre, il personaggio acquisisce delle capacità extra specializzate: il suo cammino leggendario. Una volta giunto all'11° livello, sceglie un sentiero di specializzazione, un percorso che definirà la sua identità entro una serie di parametri precisi. Un personaggio di rango leggendario potrà spostarsi più velocemente da un luogo all'altro, forse in sella a un ippogrifo o usando degli incantesimi che consentano al gruppo di volare. In combattimento può volare, o forse addirittura teletrasportarsi entro brevi distanze. La morte diventa un ostacolo aggirabile, e il destino di una nazione o addirittura del mondo potrebbe essere la

AVANZAMENTO DEL PERSONAGGIO

PE totali	Livello	Punteggi di caratteristica	Poteri e privilegi	Talenti conosciuti	Poteri totali conosciuti (a volontà/a incontro/ giornalieri/utilità)
0	1°	vedi razza	privilegi di classe; tratti razziali; ottiene 1 talento; abilità con addestramento di partenza; ottiene 2 poteri di attacco a volontà; ottiene 1 potere di attacco a incontro; ottiene 1 potere di attacco giornaliero	1†	2/1/1/0
1.000	2°	-	ottiene 1 potere di utilità; ottiene 1 talento	2	2/1/1/1
2.250	3°	-	ottiene 1 potere di attacco a incontro	2	2/2/1/1
3.750	4°	+1 a due	ottiene 1 talento	3	2/2/1/1
5.500	5°	-	ottiene 1 potere di attacco giornaliero	3	2/2/2/1
7.500	6°	-	ottiene 1 potere di utilità, ottiene 1 talento	4	2/2/2/2
10.000	7°	-	ottiene 1 potere di attacco a incontro	4	2/3/2/2
13.000	8°	+1 a due	ottiene 1 talento	5	2/3/2/2
16.500	9°	-	ottiene 1 potere di attacco giornaliero	5	2/3/3/2
20.500	10°	-	ottiene 1 potere di utilità, ottiene 1 talento	6	2/3/3/3
26.000	11°	+1 a tutti	privilegi del cammino leggendario; ottiene 1 potere di attacco a incontro del cammino leggendario; ottiene 1 talento	7	2/4/3/3
32.000	12°	-	ottiene 1 potere di utilità del cammino leggendario; ottiene 1 talento	8	2/4/3/4
39.000	13°	-	sostituisce 1 potere di attacco a incontro	8	2/4*/3/4
47.000	14°	+1 a due	ottiene 1 talento	9	2/4/3/4
57.000	15°	-	sostituisce 1 potere di attacco giornaliero	9	2/4/3*/4
69.000	16°	-	privilegio del cammino leggendario; ottiene 1 potere di utilità; ottiene 1 talento	10	2/4/3/5
83.000	17°	-	sostituisce 1 potere di attacco a incontro	10	2/4*/3/5
99.000	18°	+1 a due	ottiene 1 talento	11	2/4/3/5
119.000	19°	-	sostituisce 1 potere di attacco giornaliero	11	2/4/3*/5
143.000	20°	-	ottiene 1 potere di attacco giornaliero del cammino leggendario; ottiene 1 talento	12	2/4/4/5
175.000	21°	+1 a tutti	privilegio del destino epico; ottiene 1 talento	13	2/4/4/5
210.000	22°	-	ottiene 1 potere di utilità, ottiene 1 talento	14	2/4/4/6
255.000	23°	-	sostituisce 1 potere di attacco a incontro	14	2/4*/4/6
310.000	24°	+1 a due	privilegio del destino epico; ottiene 1 talento	15	2/4/4/6
375.000	25°	-	sostituisce 1 potere di attacco giornaliero	15	2/4/4*/6
450.000	26°	-	ottiene 1 potere di utilità del destino epico; ottiene 1 talento	16	2/4/4/7
550.000	27°	-	sostituisce 1 potere di attacco a incontro	16	2/4*/4/7
675.000	28°	+1 a due	ottiene 1 talento	17	2/4/4/7
825.000	29°	-	sostituisce 1 potere di attacco giornaliero	17	2/4/4*/7
1.000.000	30°	-	privilegio del destino epico; ottiene 1 talento	18	2/4/4/7

NOTA: In aggiunta ai benefici riassunti sulla tabella, un personaggio ottiene sempre nuovi punti ferita quando acquisisce un livello. Vedi la descrizione di ogni classe per ulteriori dettagli.

*** A questi livelli il personaggio sostituisce un potere conosciuto con un nuovo potere del suo nuovo livello.**

† Gli umani ottengono un talento aggiuntivo al 1° livello. Alcune classi conferiscono anche ulteriori talenti.

posta in palio delle sue sconvolgenti imprese. Il personaggio si addentra in regioni inesplorate, perlustra dungeon dimenticati da secoli e combatte contro perfidi drow, giganti selvaggi, idre feroci, golem temerari, orde barbariche sul piede di guerra, vampiri assetati di sangue e ingegnosi mind flayer. Quando affronta un drago, su tratta di un adulto potente, dotato di un suo covo e circondato da una certa fama. Ancora una volta, una creatura molto simile a lui.

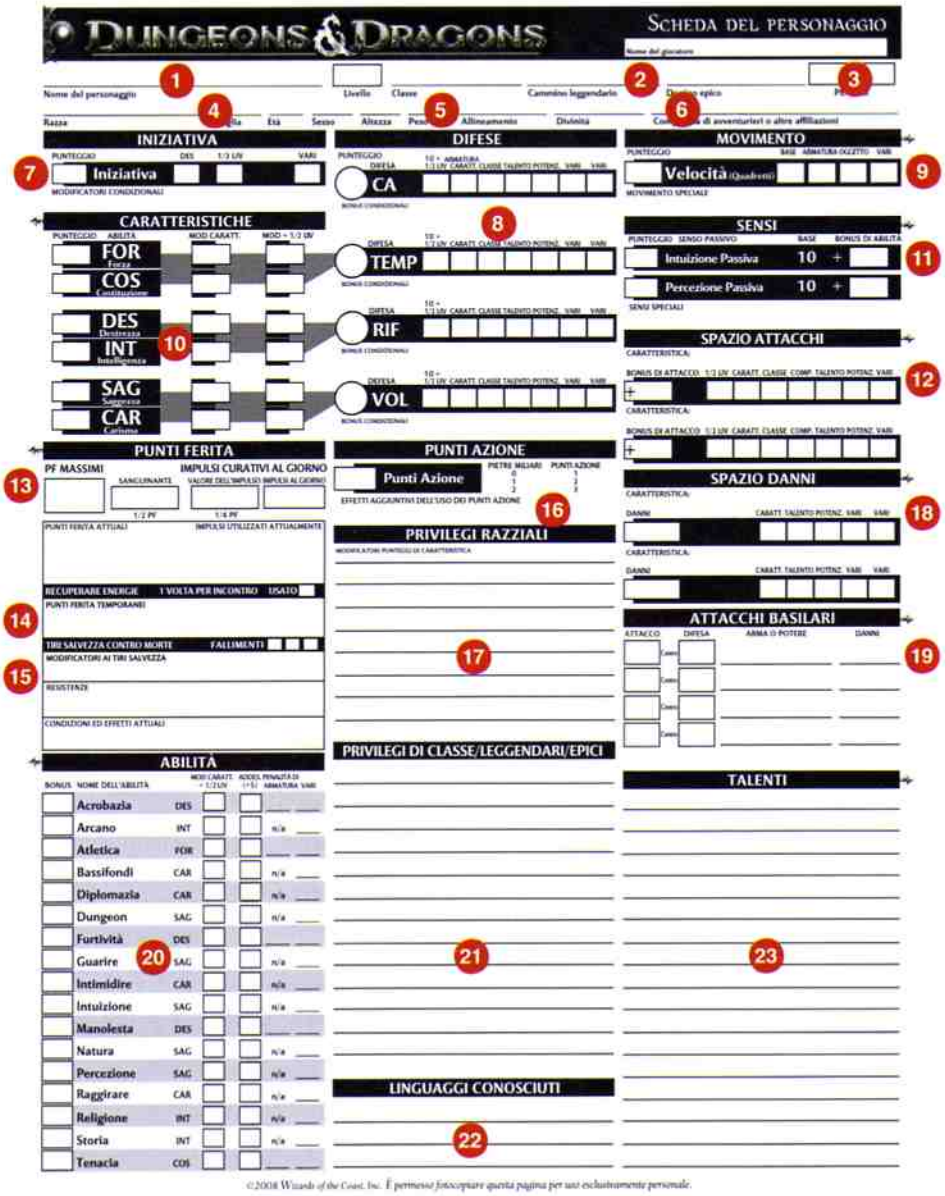
Al rango **epico**, le capacità del personaggio assumono proporzioni supereroistiche. La sua classe determina ancora la maggior parte delle sue capacità, ma i suoi poteri più sconvolgenti derivano ora dalla scelta del suo destino epico, una scelta che il personaggio effettua al 21° livello. Un personaggio di rango epico si sposta da una nazione all'altra in un batter d'occhio e il suo intero gruppo affronta le battaglie levandosi in volo. Il successo o il fallimento delle sue imprese ha ripercussioni impensabili, che potrebbero decidere le sorti di milioni di persone nel mondo o perfino sugli altri piani. Il personaggio si addentra nei reami ultraterreni ed esplora caverne delle meraviglie dove nessun altro ha mai messo piede, combatte contro feroci diavoli della fossa, tarrasque selvaggi, sinistri signori della morte servi del dolore, arcimaghi lich assetati di sangue e perfino contro i principi dei demoni. I draghi con cui si scontra sono antichi dragoni il cui potere fa tremare la terra, il cui sonno turba interi regni e il cui risveglio costituisce una minaccia per il mondo intero.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Ogni giocatore può trascrivere le informazioni relative al suo personaggio nel modo che preferisce, ma quasi tutti i giocatori preferiscono usare un'apposita scheda del personaggio. Una copia in bianco della scheda del personaggio è inclusa in fondo a questo libro.

Qui a fianco compare in scala dimezzata una tipica scheda del personaggio. Ogni sezione è indicata con un numero a cui corrispondono le informazioni seguenti.

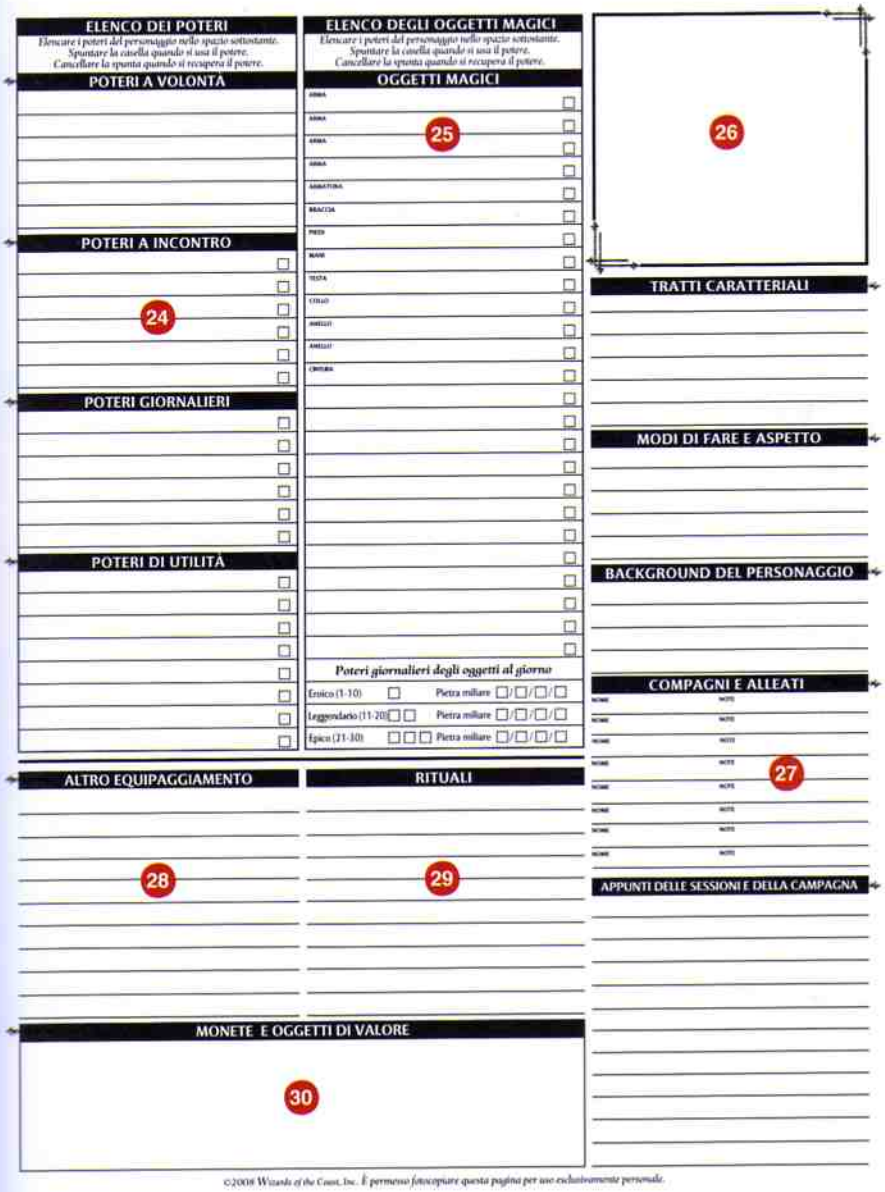
1. **Nome del personaggio:** Il nome scelto dal giocatore per il personaggio va indicato in questo spazio.
2. **Livello/Classe/Cammino leggendario/Destino epico:** Qui vengono riportati il livello e la classe del personaggio. Se il personaggio è di 11° livello, va specificato anche il cammino leggendario associato alla sua classe (vedi le ultime pagine della descrizione di ogni classe). Se è di 21° livello, va indicato anche il suo destino epico.
3. **PE totali:** Il numero di punti esperienza accumulati dal personaggio viene riportato in questo spazio.
4. **Razza e taglia:** La razza del personaggio (Capitolo 3) e la sua taglia vengono indicate in questo spazio. La maggior parte dei personaggi è di taglia Media; gli halfling sono di taglia Piccola.
5. **Età, sesso, altezza, peso:** Questi dettagli vengono scelti liberamente dal giocatore. Molti avventurieri iniziano il gioco come adulti giovani, vale a dire tra i 18 e i 25 anni per gli umani.
6. **Allineamento, divinità, compagnia di avventurieri o altre affiliazioni:** Qui vengono indicati l'allineamento del personaggio, la sua divinità patrona (se ne ha scelta una), e il nome del gruppo a cui appartiene (se appartiene a un gruppo).
7. **Iniziativa:** Una volta determinato il modificatore di iniziativa, va trascritto in questo riquadro. Gli eventuali bonus condizionali vengono annotati nello spazio apposito. Vedi pagina 267.
8. **Difese:** In questo spazio vanno trascritti i valori della Classe Armatura, della difesa di Tempra, della difesa di Riflessi e della difesa di Volontà. Queste difese sono pari a 10 + metà del livello + modificatore di caratteristica appropriato. Inoltre si aggiunge il bonus dell'armatura indossata alla Classe Armatura. Se il personaggio indossa un'armatura leggera, aggiunge anche il proprio modificatore di Destrezza o di Intelligenza alla Classe Armatura. Gli eventuali bonus condizionali vengono annotati nello spazio apposito. Vedi pagina 274.
9. **Velocità:** Una volta determinata la velocità del personaggio, si annota in questo spazio. Anche le eventuali forme di movimento speciali vengono annotate in questa sezione.
10. **Punteggi di caratteristica:** In questa sezione vanno trascritti i punteggi di caratteristica, i modificatori di caratteristica, e la somma del modificatore di caratteristica + metà del livello del personaggio per ciascun punteggio di caratteristica (Vedi "Punteggi di caratteristica", pagina 16). Per un personaggio di 1° livello, la metà del proprio livello è pari a +0.
11. **Sensi:** In questa sezione vanno trascritti i modificatori di Intuizione e di Percezione passiva del personaggio. Vedi pagina 179. Anche se il personaggio non ha selezionato le abilità Intuizione e Percezione, dovrà comunque effettuare queste prove in molte occasioni. Se la sua razza gli fornisce un senso speciale di qualche tipo, va indicato in questo spazio.
12. **Spazio attacchi:** Questo spazio viene usato per determinare i bonus di attacco degli attacchi usati più di frequente dal personaggio.
13. **Punti ferita:** I punti ferita di ogni personaggio vengono determinati dalla sua classe e dal suo livello; vedi le descrizioni delle classi nel Capitolo 4. Al numero dei punti ferita va sommato il punteggio di Costituzione del personaggio. Il suo valore di sanguinante è pari alla metà del totale massimo dei suoi punti ferita. Qui viene inoltre indicato il numero di impulsi curativi al giorno di cui il personaggio dispone. È la classe del personaggio a determinare il



©2008 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso esclusivamente personale.

numero di impulsi curativi disponibili; a questo numero va aggiunto il modificatore di Costituzione. Vedi la descrizione delle classi nel Capitolo 4. Vedi il Capitolo 9 per ulteriori informazioni sui punti ferita e sulla guarigione.

14. **Recuperare energie:** Una volta per incontro, un personaggio può spendere un impulso curativo come azione standard. Vedi pagina 291. Gli eventuali punti ferita temporanei ottenuti vanno indicati nello spazio apposito.
15. **Fallimenti del tiro salvezza contro la morte:** Quando un personaggio è morente, effettua un tiro salvezza ad ogni round. Deve segnare ogni fallimento; quando fallisce tre tiri salvezza contro la morte, è morto. Vedi pagina 295. I riquadri di questa sezione vanno usati per trascrivere eventuali modificatori ai tiri salvezza, resistenze agli attacchi o ai danni o condizioni ed effetti a cui è soggetto il personaggio.
16. **Punti azione:** In questo spazio vengono riportati gli eventuali punti azione di cui dispone il personaggio. Vedi pagina 290.
17. **Privilegi razziali:** In questa sezione vanno indicati i privilegi e i vantaggi speciali forniti dalla razza del personaggio. Le razze sono descritte nel Capitolo 3.
18. **Spazio danni:** Questo spazio è utilizzato per determinare i danni che il personaggio infligge con i suoi attacchi più ricorrenti.
19. **Attacchi basilari:** Qui vanno riportati i bonus ai tiri per colpire e ai danni inferti quando il personaggio effettua un attacco basilare con le armi in mischia e a distanza che porta con sé normalmente. L'attacco basilare viene usato al momento di sferrare un attacco di opportunità o quando un potere concede al personaggio un attacco basilare. Vedi pagina 287.
20. **Abilità:** In questa sezione vanno evidenziate le abilità con addestramento di cui dispone il personaggio e si determina il bonus base di abilità alla prova di ciascuna di esse. Il personaggio ottiene un bonus di +5 ad ogni abilità con addestramento di cui dispone. Vedi il Capitolo 5.
21. **Privilegi di classe/leggendari/epici:** Qui vanno riportati i privilegi e i vantaggi forniti dalla classe, dal cammino leggendario e dal destino epico del personaggio. Le classi, i cammini leggendari e i destini epici dei personaggi sono descritti nel Capitolo 4.
22. **Linguaggi conosciuti:** In questa sezione vanno elencati i linguaggi che il personaggio conosce grazie alla sua razza di appartenenza e quelli che potrebbe avere appreso tramite un talento.
23. **Talenti:** Qui vengono annotati i talenti scelti dal personaggio e i loro effetti. I talenti sono descritti nel Capitolo 6.
24. **Elenco dei poteri:** Questa parte della scheda va usata per elencare i poteri conosciuti dal personaggio, ripartiti in poteri di attacco e poteri di utilità. (Il giocatore può anche riportare la lista dei suoi poteri su un foglio separato, se preferisce annotarli in quel modo). I poteri di attacco sono suddivisi a loro volta in poteri a volontà, a incontro e giornalieri. È consigliabile annotare anche il tipo di azione necessaria per utilizzare il potere (gratuita, minore, movimento, o standard), la caratteristica su cui il potere è basato e la Difesa con cui va confrontato. I poteri sono descritti nel Capitolo 4.
25. **Elenco degli oggetti magici:** In questa parte della scheda va riportata la lista degli oggetti magici del personaggio e gli eventuali poteri di cui essi dispongono. (Il giocatore può anche riportare la lista dei suoi oggetti magici su un foglio separato, se preferisce annotarli in quel modo). Gli oggetti magici sono descritti nel Capitolo 7.
26. **Illustrazione del personaggio:** È possibile usare questo spazio per inserire una illustrazione del personaggio, per chi lo desidera.
27. **Dettagli del personaggio, appunti delle sessioni e della campagna:** In questi spazi è possibile riportare appunti relativi ai vari argomenti indicati.
28. **Altro equipaggiamento:** Qui vengono elencati gli ulteriori oggetti trasportati dal personaggio.
29. **Rituali:** Qui vengono elencati i rituali di cui il personaggio potrebbe essere a conoscenza.
30. **Monete e altri oggetti di valore:** In questo spazio vengono trascritti i sudati guadagni del personaggio.



©2008 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso esclusivamente personale.

Razze dei personaggi

Esistono numerose culture e società che vivono nel mondo del gioco di Dungeons & Dragons, alcune composte da umani, altre composte da razze fantastiche come gli elfi, i nani e i tiefling. Gli avventurieri e gli eroi possono avere origine presso uno qualsiasi di questi popoli. La scelta della razza di un personaggio fornisce una serie base di vantaggi e di capacità speciali. Un guerriero può essere un testardo nano massacratore di orchi, un elegante elfo maestro delle lame o un fiero dragonide gladiatore. Un mago può essere un coraggioso incantatore umano mercenario o un infido tiefling evocatore. La razza di un personaggio non solo influenza i suoi punteggi di caratteristica e i suoi poteri, ma offre anche i primi spunti su cui costruire la sua storia.

Tratti razziali

Ogni razza del personaggio offre i seguenti tipi di benefici.

Punteggi di caratteristica: La razza del personaggio conferisce un bonus a uno o due punteggi di caratteristica particolari. Il giocatore deve ricordare di applicare questi bonus quando assegna i suoi punteggi di caratteristica (vedi "Punteggi di caratteristica," pagina 16).

Velocità: La velocità indica il numero di quadretti di cui un personaggio può muoversi quando cammina (vedi "Movimento e posizione", pagina 282).

Visione: La maggior parte delle razze, compresi gli umani, è dotata di vista normale. Alcune razze beneficiano di visione crepuscolare; vedono nell'oscurità meglio degli umani (vedi "Visione e luce," pagina 262).

Linguaggi: All'inizio del gioco un personaggio sa parlare, leggere e scrivere in alcuni linguaggi. Tutte le razze parlano il Comune, il linguaggio usato dall'ultimo impero degli umani; altre razze consentono al giocatore di scegliere liberamente un linguaggio (vedi "Linguaggi e scritture," pagina 24).

Altri tratti razzali: Gli altri tratti razziali possono comprendere dei bonus alle abilità, l'addestramento nell'uso delle armi o altri tratti assortiti che forniranno bonus o capacità precluse ai membri delle altre razze.

Potere razziale: Alcune razze conferiscono al personaggio un potere razziale, un potere extra acquisito al 1° livello, in aggiunta ai poteri conferiti dalla propria classe. Vedi pagina 54 per la spiegazione su come leggere la descrizione di un potere.

MATT CAVOTTA



DRAGONIDE



Combattenti orgogliosi e onorevoli, nati dal sangue dell'antico dio dei draghi

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1,85 - 2 m
Peso medio: 110 - 160 kg

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

Linguaggi: Comune, Draconico
Bonus alle abilità: +2 Intimidire, +2 Storia
Furia Dragonide: Quando un dragonide è sanguinante, ottiene un bonus di razza +1 ai tiri per colpire.
Retaggio Draconico: Il valore dell'impulso curativo di un dragonide è pari a un quarto del suo totale in punti ferita + il suo modificatore di Costituzione.
Soffio del Drago: Un dragonide può usare *soffio del drago* come potere a incontro.

Soffio del Drago — Potere razziale dragonide

Il dragonide spalanca la bocca con un ruggito e il potere micidiale dei suoi antenati draconici si riversa sui suoi avversari.

Incontro ✦ Acido, Freddo, Fulmine, Fuoco o Veleno
Azione minore **Propagazione ravvicinata 3**
Bersagli: Tutte le creature nell'area
Attacco: Forza +2 contro Riflessi, Costituzione +2 contro Riflessi, o Destrezza +2 contro Riflessi
Colpito: Danni 1d6 + modificatore di Costituzione. Il bonus aumenta a +4 e i danni aumentano a 2d6 + modificatore di Costituzione all'11° livello; il bonus aumenta a +6 e i danni a 3d6 + modificatore di Costituzione al 21° livello.
Speciale: Alla creazione del personaggio, il giocatore sceglie Forza, Costituzione o Destrezza come il punteggio di caratteristica che userà per effettuare i tiri per colpire relativi a questo potere. Sceglierà inoltre il tipo di danno del potere: acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno. Queste due scelte resteranno immutabili per tutta la vita del personaggio e non cambieranno gli altri effetti del potere.

I dragonidi, nati per combattere, sono un razza di mercenari, soldati e avventurieri nomadi. Molto tempo fa, il loro impero ambiva a dominare il mondo, ma ora rimangono soltanto pochi clan senza una patria di questi onorevoli combattenti a tramandare le leggende delle glorie passate.

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

- assomigliare a un drago.
- essere l'orgoglioso erede di un antico impero scomparso.
- soffiare acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno.
- appartenere a una razza che predilige le classi del condottiero, del guerriero e del paladino.

WILLIAM O'CONNOR

Qualità fisiche

I dragonidi somigliano a dei draghi in forma umanoide. Sono ricoperti di scaglie, ma non hanno la coda. Sono alti e di corporatura possente: spesso arrivano a misurare quasi due metri di altezza e a pesare anche più di 150 kg. Hanno mani e piedi robusti, le loro mani hanno tre dita e un pollice opponibile, e terminano con artigli affilati e ricurvi. La testa di un dragonide presenta un muso stondato, una fronte marcata e un caratteristico collare ai lati delle guance e lungo le orecchie. Sulla nuca si erge una cresta di scaglie ossee di varia lunghezza che può sembrare simile a una capigliatura folta e nodosa. I loro occhi hanno tonalità rosse o dorate.

Le scaglie di un tipico dragonide possono essere scarlatte, dorate, ruggine, ocra, bronzee o marroni. È raro che le scaglie di un individuo corrispondano esattamente ai colori di un drago metallico o cromatico; inoltre, il colore delle scaglie non fornisce alcuna indicazione sul tipo di arma a soffio usato dal dragonide. Molti dragonidi hanno il corpo ricoperto per buona parte di scaglie sottili, che fanno apparire la loro pelle simile al cuoio, mentre altre chiazze di scaglie più grosse ricoprono i loro avambracci, le gambe, i piedi, le spalle e i fianchi.

I giovani dragonidi crescono più in fretta dei bambini umani. Cominciano a camminare già dopo poche ore dall'uscita dal guscio, a 3 anni arrivano alla taglia e allo sviluppo equivalenti di un bambino umano di 10 anni, e a 15 anni sono già completamente formati. Hanno un arco vitale pari a quello degli umani.

Interpretare un dragonide

Per un dragonide, l'onore viene prima della vita stessa. Innanzi tutto, l'onore si esplicita nella condotta sul campo di battaglia. Gli avversari vanno trattati con cortesia e rispetto, anche se si tratta di acerrimi nemici. La prudenza e la discrezione sono fondamentali per la sopravvivenza di un guerriero, ma la paura è una malattia e la codardia è una grave onta morale.

La necessità di agire con onore è ciò che anima un dragonide anche negli altri aspetti della vita: violare la parola data è il peggior disonore concepibile, e ogni parola dei dragonidi è misurata col metro dell'onestà. Un impegno preso deve essere potato a termine. Un dragonide accetta sempre le responsabilità delle sue azioni e delle relative conseguenze.

Un altro aspetto derivato dal senso dell'onore dei dragonidi è il loro perenne desiderio di migliorarsi. I dragonidi attribuiscono grande valore all'abilità e alla competenza in ogni settore. Odiano il fallimento e sono disposti a spingersi fino all'estremo prima di rinunciare a raggiungere un obiettivo. Un dragonide ritiene la maestria in una determinata abilità un obiettivo da continuare a perseguire per tutta la vita. I membri di quelle razze che dimostrano la stessa costanza si guadagnano facilmente il rispetto di un dragonide.

La dedizione dei dragonidi nei confronti dell'onore e della maestria a volte fa apparire queste creature come arroganti e orgogliose agli occhi degli altri. La maggior parte dei dragonidi va molto fiera dei risultati passati e presenti della loro razza, ma è anche pronta a riconoscere e ammirare i traguardi altrui. Anche se l'impero tiefling di Bael Turath era il nemico dell'antico impero dragonide di Arkhosia, i dragonidi riconoscono nei tiefling dei degni compagni o avversari, ammirano la loro forza e la loro tenacia sia come amici che come nemici.

I dragonidi vanno all'avventura per cercare l'occasione di dimostrare il loro valore, farsi una fama e magari diventare campioni le cui storie verranno narrate per molte generazioni a venire. Procurarsi gloria imperitura attraverso gesta titaniche, imprese temerarie e abilità ineguagliate: questo è il sogno dei dragonidi.

Tratti caratteriali dei dragonidi: Affidabili, ferrati nella storia antica, motivati, nobili, onorevoli, orgogliosi, perfezionisti, riservati

Nomi maschili: Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Nadarr, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn, Torinn

Nomi femminili: Akra, Biri, Daar, Harann, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava

Dragonidi avventurieri

Di seguito vengono descritti tre esempi di dragonidi avventurieri.

Bharash è un dragonide condottiero che guida un gruppo di avventurieri in cerca di ricchezze e di gloria. Ispirato dai racconti degli antichi eroi di Arkhosia, va in cerca di un destino glorioso in battaglia. Sogna di poter condurre un giorno un possente esercito contro un'orda di orchi o di hobgoblin, ma per il momento si accontenta di guidare gli assalti contro le forze del male di portata più limitata, che incontra nei dungeon o tra le rovine. È un adoratore di Bahamut, il dio dell'onore.

Harann è una guerriera impegnata a perfezionarsi n ell'uso della sua arma preferita, la spada bastarda. Si sveglia presto ogni mattina per allenarsi a eseguire le manovre di combattimento e si sforza costantemente di apprendere nuove tecniche. Eccellere nell'uso dell'arma è un atto simbolico per lei: significa temprare il suo carattere, puntare alla perfezione spirituale. Crede che quando avrà raggiunto una perfetta padronanza nell'uso della spada bastarda, avrà raggiunto a sua volta la perfezione.

Donaar è un paladino di Erathis, il dio delle città e della civiltà. Crede che la razza dragonide sia destinata a risorgere dalle ceneri del suo antico impero e a fondare una nuova nazione là dove ora esistono soltanto le terre selvagge. E intende essere fondamentale per trasformare questo sogno in realtà. Come memento delle sue origini, porta sempre con sé un frammento del guscio da cui è nato, trasformato in un amuleto che pende dal suo collo. Anche se a volte crede che saccheggiare i dungeon sia una perdita di tempo e di energie, di tanto in tanto rinviene anche dei resti del perduto impero dragonide del passato. Crede che questi oggetti un giorno potranno rivelarsi utili per forgiare un nuovo impero per la sua gente.

ELADRIN



Agili combattenti e maghi, originari del mistico crepuscolo della Selva Fatata

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1,62 - 1,82 m
Peso medio: 65 - 90 kg

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

Linguaggi: Comune, Elfico
Bonus alle abilità: +2 Arcano, +2 Storia
Competenza nelle Armi Eladrin: Un eladrin ottiene competenza nella spada lunga.
Istruzione Eladrin: Un eladrin ottiene un'abilità con addestramento aggiuntiva, tratta dalla lista delle abilità riportata nel Capitolo 5.
Origini Fatate: Gli antenati degli eladrin erano originari della Selva Fatata, quindi un eladrin è considerato una creatura fatata ai fini di determinare il funzionamento di quegli effetti basati sulle origini delle creature.
Passo Fatato: Un eladrin può usare *passo fatato* (vedi sotto) come potere a incontro.
Trance: Invece di dormire, gli eladrin entrano in uno stato di profonda meditazione noto come trance. Un eladrin ha bisogno di passare 4 ore in questo stato per ottenere gli stessi benefici che le altre razze ottengono da un periodo di 6 ore di riposo esteso. Anche quando è in trance, un eladrin resta perfettamente consapevole di ciò che accade nell'ambiente circostante e nota i nemici in arrivo e gli altri eventi come di consueto.
Volontà Eladrin: Un eladrin ottiene un bonus di razza +1 alla sua difesa di Volontà.
Ottiene inoltre un bonus di razza +5 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme.

Passo Fatato — Potere razziale eladrin

Con un passo, l'eladrin svanisce da un punto e riappare in un altro.

Incontro ✦ Teletrasporto
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Teletrasporto entro 5 quadretti (Vedi "Teletrasporto," pagina 286)

Gli eladrin, creature magiche legate al mondo naturale, vivono all'interno di città situate nel reame crepuscolare della Selva Fatata. Le loro città sorgono in prossimità del mondo in cui a volte gli eladrin si rifugiano, e compaiono fugacemente nelle valli di montagna o nelle radure nel cuore delle foreste, prima di svanire di nuovo nella Selva Fatata.

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

- apparire ultraterreno e misterioso.
- essere aggraziato e intelligente.
- teletrasportarsi da un punto all'altro del campo di battaglia, avvolto dalla magia della Selva Fatata.
- appartenere a una razza che predilige le classi del condottiero, del ladro e del mago.

ANNE STOKES

Qualità fisiche

Gli eladrin sono alti quanto gli umani, ma sono esili. Anche i più forti di loro tendono ad avere un aspetto atletico piuttosto che muscoloso. Le tonalità di pelle, dei capelli e degli occhi sono simili a quelle degli umani, anche se i capelli chiari sono più comuni di quelli scuri. Le loro chiome lisce e lunghe sono spesso bianche, argentate o colore oro pallido; gli eladrin portano i capelli lunghi e sciolti. Le loro orecchie sono lunghe e e appuntite, i loro occhi sono orbite perlacee, azzurre, viola o verdi prive di pupille. Gli eladrin sono privi di barba e pressoché privi di peli corporei.

I piccoli eladrin crescono in modo analogo ai bambini umani, ma il loro invecchiamento rallenta fino quasi a fermarsi una volta giunti alla maturità. Restano giovani e vigorosi per buona parte della loro vita e iniziano a sentire gli effetti dell'invecchiamento soltanto nella seconda metà del loro terzo secolo. Molti vivono per più di 300 anni, senza conoscere le infermità della vecchiaia nemmeno nei loro ultimi giorni.

Interpretare un eladrin

La società degli eladrin oltrepassa il confine che separa il mondo naturale dalla Selva Fatata. Gli eladrin erigono le loro sontuose torri e città nei luoghi naturali di straordinaria bellezza, nei pressi di quei punti in cui il velo tra questo mondo e il prossimo è più sottile: vallate di montagna isolate, isole verdeggianti lungo le coste selvagge e burrascose, radure immerse nel cuore più fitto delle foreste. Alcuni reami degli eladrin esistono per buona parte nella Selva Fatata e toccano questo mondo soltanto in rare occasioni, mentre altri appaiono nel mondo al tramonto di ogni giorno, per svanire di nuovo nella Selva Fatata all'alba.

Gli eladrin, creature longeve e legate a doppio filo alla Selva Fatata, hanno una visione distaccata del mondo. Spesso fanno fatica a credere che gli eventi di questo mondo abbiano una qualche rilevanza per loro, e decidono di agire in un modo che può richiedere secoli prima di fornire dei risultati.

Il senso generale di distaccamento dal mondo può far apparire gli eladrin remoti e intimidatori agli occhi delle altre razze. La loro natura fatata li rende allo stesso tempo seducenti e inquietanti. Tuttavia, gli eladrin prendono a cuore ogni amicizia e alleanza che stringono, e possono reagire in modo feroce e fulmineo quando i loro amici sono minacciati. Questa loro fedeltà, unitamente al loro intelletto, coraggio e potenza magica, ne fa degli alleati potenti e rispettati.

Gli eladrin vivono secondo un codice filosofico comune a tutta la Selva Fatata e incarnato da Corellon, il dio della bellezza e il patrono delle creature fatate. Gli eladrin cercano di coltivare la grazia, l'abilità e lo studio in ogni aspetto della loro vita, dalla danza al canto, dal tiro di scherma alla magia. Le loro città sono luoghi di sconvolgente bellezza che plasmano e guidano l'ambiente circostante naturale ricavandone forme eleganti di ogni genere.

Gli eladrin sono stretti parenti degli elfi, e in certe occasioni vengono chiamati elfi alti o elfi grigi. Gli eladrin tengono in maggior considerazione la Selva Fatata e la magia arcana rispetto agli elfi, ma le due razze nutrono un grande rispetto nei confronti l'una dell'altra. Tuttavia, covano entrambe un odio bruciante per la terza branca della loro razza: i drow.

I più potenti eladrin della Selva Fatata, gli eladrin nobili, si fondono con la magia intrinseca del loro reame a tal punto che diventano creature totalmente diverse. Questi eladrin nobili assumono le fattezze delle stagioni dell'anno o di altri fenomeni naturali.

Tratti caratteriali degli eladrin: Aggraziati, determinati, distaccati, eleganti, liberi, magici, pazienti, percettivi, ultraterreni

Nomi maschili: Aramil, Arannis, Berrian, Dayereth, Erevan, Galinndan, Hadarai, Immeral, Mindartis, Paelias, Quarion, Riardon, Soveliss

Nomi femminili: Althaea, Anastrianna, Andraste, Bethrynna, Caelynna, Jelenneth, Leshanna, Meriele, Naivara, Quelenna, Sariel, Shanairra, Theirastra, Valenae

Eladrin avventurieri

Di seguito vengono descritti tre esempi di eladrin avventurieri.

Meriele è una eladrin maga. Anche se la sua magia è incentrata soprattutto sui tuoni e sui fulmini, Meriele rimane sempre una figura pacata, come l'occhio del ciclone. Ai suoi amici appare come una persona al di sopra dei tumulti del mondo, sempre presente in mezzo a loro ma chiaramente di una natura diversa, che ne fa una figura a parte. Di sera, quando i suoi compagni preparano l'accampamento e si mettono a dormire, Meriele entra in trance e, nella sua mente, passeggia tra gli alberi senza età della Selva Fatata. Sorride dinanzi all'impazienza e all'impulsività dei suoi alleati, ma in realtà essi le stanno a cuore quanto i suoi adorati libri degli incantesimi.

Quarion è un eladrin ladro, che si sposta agevolmente tra le ombre di questo mondo come nel crepuscolo della Selva Fatata. Si muove con la grazia di una pantera e può essere innaturalmente silenzioso se lo desidera. In combattimento la sua mente sembra spesso estraniarsi dalla scena, come se stesse osservando se stesso e i suoi nemici muoversi al rallentatore. Gli attacchi degli avversari sono facili da prevedere e le loro difese altrettanto facili da anticipare e da aggirare. I combattimenti per lui sono una danza dalla meticolosa coreografia già scritta nella sua mente, di cui Quarion gusta tutta l'eleganza.

Anastrianna è una eladrin condottiera che un tempo prestava servizio come capitano delle guardie nel castello di una eladrin nobile, una ghaele dell'inverno. Fu esiliata per uno stizzoso capriccio della ghaele, e così Anastrianna ora ha voltato completamente le spalle alla Selva Fatata. È tormentata da splendide visioni in cui si vede alla guida di un esercito fatato, le cui insegne si agitano al vento sotto un cielo di zaffiro e che tinge di sangue il bianco immacolato della neve, e sogna il destino che un giorno la condurrà ad affrontare la sua ex-signora.

ELFO



Arcieri rapidi e cauti che vagano liberamente per le foreste e le terre selvagge

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1,6 - 1,8 m
Peso medio: 65 - 85 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Destrezza, +2 Saggezza
Taglia: Media
Velocità: 7 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune, Elfico
Bonus alle abilità: +2 Natura, +2 Percezione
Competenza nelle Armi Elfiche: Un elfo ottiene competenza nell'arco lungo e nell'arco corto.
Origini Fatate: Gli antenati degli elfi erano originari della Selva Fatata, quindi un elfo è considerato una creatura fatata ai fini di determinare il funzionamento di quegli effetti basati sulle origini delle creature.
Consapevolezza di Gruppo: Un elfo conferisce a quegli alleati delle altre razze che si trovano entro 5 quadretti da lui un bonus di razza +1 alle prove di Percezione.
Passo Selvatico: Un elfo ignora il terreno difficile quando scatta (anche se dispone di un potere che gli consente di scattare di più quadretti).
Accuratezza Elfica: Un elfo può usare *accuratezza elfica* come potere a incontro.

Accuratezza Elfica — Potere razziale elfico

Concentrandosi per un istante, un elfo prende la mira contro un avversario e lo colpisce con la leggendaria precisione tipica degli elfi.

Incontro
Azione gratuita **Personale**
Effetto: Un elfo può ripetere un tiro per colpire. Deve usare il secondo risultato, anche se è inferiore al primo.

Gli elfi, creature libere e selvagge, proteggono i loro regni boscosi usando la furtività e scagliando le loro frecce micidiali dall'alto degli alberi. Costruiscono le loro abitazioni in modo da vivere in armonia con la foresta, e le fondono all'ambiente circostante in maniera talmente perfetta che i viaggiatori spesso si accorgono di essere entrati in una comunità elfica soltanto quando è ormai troppo tardi.

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

- essere rapido, silenzioso e selvaggio.
- guidare i compagni nel fitto dei boschi e tempestare i nemici di frecce.
- appartenere a una razza che predilige le classi del chierico, del ladro e del ranger.

WILLIAM O'CONNOR

Qualità fisiche

Gli elfi sono creature atletiche e slanciate, alte quanto gli umani. Le tonalità della loro pelle, dei loro occhi e dei loro capelli sono simili a quelle degli umani, anche se tendono più al castano e al color cuoio. Il colore dei capelli di un tipico elfo è marrone scuro, arancione autunno, verde muschio od oro scuro. Le orecchie degli elfi sono lunghe e appuntite e i loro occhi sono di colore azzurro, verde o viola intenso. Gli elfi sono privi di barba, ma amano portare i capelli lunghi e scomposti.

Gli elfi giungono alla maturità all'incirca alla stessa età degli umani, ma non invecchiano ulteriormente una volta giunti all'età adulta. Il primo segno di invecchiamento di un elfo è un cambiamento nel colore dei capelli, che a volte si ingrigiscono ma più spesso si scuriscono o assumono tonalità tipicamente autunnali. Molti elfi vivono ben oltre i 200 anni e rimangono vigorosi fino alla fine.

Interpretare un elfo

Gli elfi sono un popolo di passioni molto intense, ma di breve durata. Si commuovono, ridono, si infuriano o cedono alle lacrime molto facilmente. Tendono ad agire in modo impulsivo e i membri delle altre razze a volte li considerano volubili o impulsivi, ma gli elfi non rifuggono dalle responsabilità e non dimenticano gli impegni presi. A causa soprattutto del loro lungo arco vitale, gli elfi a volte hanno difficoltà a prendere certe questioni seriamente come fanno le altre razze, ma quando si profila una minaccia vera e propria, gli elfi si dimostrano alleati indomiti e affidabili.

Gli elfi nutrono grande rispetto per il mondo naturale. Grazie al loro legame con l'ambiente circostante, sono in grado di notare molte cose. Non abbattono mai un albero vivo, e quando fondano una comunità permanente, lo fanno soltanto facendo crescere i rami o intrecciandoli, plasmando le case dagli alberi e le passerelle dai rami più grandi. Preferiscono il potere primordiale del mondo naturale alla magia arcana usata dai loro cugini eladrin. Gli elfi adorano esplorare nuove foreste e nuove terre, e non è raro che un singolo elfo o una piccola banda si spingano a centinaia di chilometri di distanza dalle loro terre di origine.

Gli elfi sono amici leali e allegri. Amano i piaceri semplici: danze, canti, gare di corsa, di equilibrio e abilità, e raramente si lasciano legare a un compito noioso o discutibile. Per quanto sgradevole possa essere l'idea di una guerra, se le loro case, le loro famiglie o i loro amici sono in pericolo, gli elfi possono diventare fin troppo seri e impugnare le armi in un batter d'occhio.

All'alba dei tempi, gli elfi e gli eladrin erano un'unica razza che viveva sia nella Selva Fatata che nel mondo, passando liberamente da un luogo all'altro. Quando i drow si ribellarono ai loro simili, esortati dalla dea Lolth, le battaglie che ne seguirono provocarono la scissione dei reami fatati. I legami tra i popoli del mondo e quelli della Selva Fatata si fecero più tenui, e col tempo gli elfi e gli eladrin divennero due razze diverse. Gli elfi discendono da coloro che decisero di vivere principalmente nel mondo, e non sognano più la Selva Fatata. Amano le foreste e le terre selvagge del mondo, e ne hanno fatto la loro dimora.

Tratti caratteriali degli elfi: Agili, amichevoli, gioiosi, intuitivi, lesti, percettivi, selvaggi, tempestosi

Nomi maschili: Adran, Aelar, Beiro, Carric, Erdan, Gennal, Heian, Lucan, Peren, Rolen, Theren, Varis

Nomi femminili: Adrie, Birel, Chaedi, Dara, Enna, Faral, Irann, Keyleth, Lia, Mialee, Shava, Thia, Valna

Elfi avventurieri

Di seguito vengono descritti tre esempi di elfi avventurieri.

Varis è un elfo ranger e un devoto adoratore di Melora, la dea delle terre selvagge. Quando un esercito di goblin costrinse il suo popolo a fuggire dal villaggio nei boschi, gli elfi si rifugiarono nel vicino paese degli umani, cinto di mura e protetto dai soldati. Varis ora guida gli altri elfi e alcuni cittadini umani nelle incursioni contro i goblin. Anche se mantiene un atteggiamento gioviale, spesso resta a fissare l'orizzonte in silenzio, ascoltando e cercando qualsiasi segno di un nemico in arrivo.

Lia è un'elfa ladra la cui foresta ancestrale fu ridotta in cenere alcuni decenni fa. Lia crebbe ai margini delle terre bruciate, presso una grossa città umana, senza riuscire mai ad adattarsi fino in fondo. Nei suoi sogni sentiva il richiamo della foresta, mentre da sveglia era costretta a vivere negli angoli più sporchi della civiltà. Si è unita a un gruppo di avventurieri dopo avere cercato di borseggiare un warlock ed è rimasta affascinata dal vasto mondo che si estende oltre la città.

Heian è un elfo chierico di Sehanine, la dea della luna. L'insediamento elfico dove è nato prospera nel cuore di una foresta incontaminata dall'oscurità che si diffonde nel resto del mondo, ma Heian è partito da casa molti anni fa, in cerca di nuovi orizzonti e avventure. Di recente, nel corso dei suoi viaggi, ha sentito dire che la sua antica foresta potrebbe essere in pericolo. Non sa cosa scegliere tra il desiderio di farsi strada da solo nel mondo e il dovere di tornare nella sua terra per prestare aiuto.

HALFLING



Nomadi scaltri e pieni di risorse, dalla piccola statura ma dal grande coraggio

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1,05 - 1,25 m
Peso medio: 37,5 - 42,5 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Destrezza, +2 Carisma
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Normale

Linguaggi: Comune, un altro linguaggio a scelta
Bonus alle abilità: +2 Acrobazia, +2 Manolesta
Impavido: Un halfling ottiene un bonus di razza +5 ai tiri salvezza contro la paura.
Reazione Agile: Un halfling ottiene un bonus di razza +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità.
Seconda Possibilità: Un halfling può usare *seconda possibilità* (vedi sotto) come potere a incontro.

Seconda Possibilità — Potere razziale halfling

La fortuna e la piccola taglia sono due potenti alleati quando si tratta di sfuggire agli attacchi dei nemici.

Incontro
Interruzione immediata **Personale**
Effetto: Quando l'halfling è colpito da un attacco, può costringere il nemico a ripetere il tiro per colpire. Il nemico deve usare il secondo risultato, anche se è inferiore.

Gli halfling sono una razza di piccole creature note per la loro prontezza, il loro spirito di iniziativa e i loro nervi saldi. Sono un popolo nomade che vaga lungo i corsi d'acqua o nelle terre paludose. Nessun'altra creatura viaggia tanto a lungo o vede così tanti luoghi del mondo quanto gli halfling.

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

- essere un eroe audace che gli altri tendono a sottovalutare.
- essere simpatico, caloroso e amichevole.
- appartenere a una razza che predilige le classi del ladro, del ranger e del warlock.

ESSERE PICCOLI

I personaggi Piccoli seguono le stesse regole di quelli Medi, tranne le seguenti eccezioni.

- Non possono usare le armi a due mani (pagina 215), come le alabarde e gli spadoni.
- Quando un personaggio Piccolo usa un'arma versatile (pagina 217), come ad esempio una spada lunga, deve usarla a due mani, ma non infligge danni aggiuntivi nel farlo.

DAVID GRIFFITH

Qualità fisiche

Gli halfling sono alti circa 120 cm e pesano circa 40 kg. Hanno l'aspetto di umani in miniatura, anche se le loro proporzioni sono quelle di un umano adulto. Gli halfling hanno le stesse tonalità di pelle, capelli e occhi degli umani, anche se i capelli e gli occhi scuri sono più comuni. Gli halfling maschi non hanno la barba, ma molti si fanno crescere lunghe basette laterali. Sia i maschi che le femmine halfling portano spesso i capelli acconciati in modo esotico, raccolti in trecce e code elaborate.

Gli halfling solitamente indossano abiti in sintonia con l'ambiente circostante e prediligono i colori della terra e le varie tonalità di verde. I loro vestiti e il loro equipaggiamento sono spesso fatti in tessuti a grossa trama, con vistose cuciture, e sono decorati con disegni raffiguranti uccelli, onde, barche e pesci.

Gli halfling hanno un arco vitale equivalente a quello degli umani.

Interpretare un halfling

Gli halfling sono un popolo affabile, caloroso e gioviale. Riescono a sopravvivere in un mondo che pullula di creature più grosse evitando di essere notati o, in alternativa, evitando di essere colpiti. Il loro aspetto innocuo ha consentito a queste creature di sopravvivere attraverso i secoli all'ombra dei vari imperi, tenendosi ai margini di tutte le guerre e i conflitti politici.

Gli halfling sono creature pratiche e concrete. Si preoccupano dei bisogni di base, amano i piaceri semplici e generalmente non sognano la ricchezza o la gloria. Gli avventurieri sono frequenti presso gli halfling come nelle altre razze, ma solitamente si dedicano a questa carriera per soddisfare i bisogni della comunità, per amicizia, per voglia di viaggiare o per curiosità. Gli halfling avventurieri sono compagni coraggiosi e fedeli, che preferiscono affidarsi alla furtività o all'inganno piuttosto che alla forza bruta o alla magia.

Esistono comunità halfling assai solidali presso molti insediamenti delle altre razze, spesso lungo un corso d'acqua o addirittura sulla sua superficie. Gli halfling non hanno mai fondato un loro regno e le terre che essi controllano sono ben poche. Non usano alcun tipo di titolo nobiliare o reale tra di loro: si rivolgono agli anziani quando hanno bisogno di una guida. Questa enfasi sulla famiglia e sulla comunità ha consentito agli halfling di mantenere intatte le loro usanze per migliaia di anni, senza essere toccati dall'ascesa o dalla caduta degli imperi.

Secondo le leggende degli halfling, furono Melora e Sehanine a creare assieme gli halfling, donando alla razza l'amore per la natura e la tendenza alla furtività. Quando la loro attenzione fu rivolta altrove, Melora e Sehanine smisero di prendersi cura degli halfling, almeno stando a quanto dicono le leggende, e la razza dovette farsi strada da sola nel mondo. Dicono che Avandra, la dea della fortuna, ammiri le loro mille risorse e li abbia adottati, benedicendoli con il favore della sorte. Non tutti gli halfling adorano Avandra, ma quasi tutti mormorano una preghiera di ringraziamento al suo indirizzo quando la fortuna li assiste.

Gli halfling sono grandi appassionati di storie e di leggende, come quella del mito di Avandra, e la loro cultura si basa su una ricca tradizione orale. Pochi membri delle altre razze si rendono conto che le storie degli halfling contengono molte informazioni sugli individui e sui luoghi dell'antico passato. Molti halfling sono in grado di attingere a un vasto repertorio di conoscenze storiche, religiose e culturali delle altre razze, ma tali conoscenze sono spesso espresse in forma di favole.

Tratti caratteriali degli halfling: Agili, amichevoli, benevoli, calorosi, coraggiosi, curiosi, determinati, fortunati, ottimisti, pieni di risorse, pragmatici, pratici

Nomi maschili: Ander, Corrin, Dannad, Errich, Finnan, Garret, Lazam, Lindal, Merric, Nebin, Ostran, Perrin, Reed, Shardon, Ulmo, Wenner

Nomi femminili: Andrey, Bree, Callie, Chenna, Eida, Kithri, Lidda, Nedda, Paela, Shaena, Tryn, Vani, Verna, Wella

Halfling avventurieri

Di seguito vengono descritti tre esempi di halfling avventurieri.

Lidda è una halfling ladra dal carattere scaltro e dalla lingua caustica. Da giovane ha lasciato la sua famiglia, spinta dal desiderio di vedere il mondo e di toccare con mano le tante meraviglie di cui sentiva parlare nelle storie che le raccontavano da piccola. Si è unita a diversi gruppi di avventurieri nel corso della sua carriera, e anche se le battute sarcastiche e taglienti che riserva ai suoi compagni farebbero credere altrimenti, considera ciascuno di loro un ottimo amico.

Garret è un halfling ranger. Molti anni fa suo nonno lo inviò a cercare una lontana branca della famiglia che non rispondeva più ai messaggi inviati. Garret scoprì che l'intero clan era rimasto ucciso e tornò per dare la cattiva notizia alla famiglia. Da allora, non è più riuscito a rimanere troppo a lungo nello stesso posto. Non sa chi o cosa abbia ucciso i suoi parenti, e non desidera la vendetta, ma spera di fare del bene per bilanciare in qualche modo nel mondo l'atrocità del loro omicidio.

Verna è un'halfling warlock, una tra gli halfling più allegri e socievoli in assoluto. I poteri infernali che incanala sembrano non riuscire a corrompere il suo spirito o la sua mente. Verna non prova alcun piacere nell'uccidere, ma usa i suoi poteri letali come uno mezzo pratico, al fine di proteggere se stessa e i suoi alleati. Non parla spesso dell'evento che l'ha spinta a diventare un'avventuriera: un patto con le potenze infernali. Senza preavviso, un diavolo le è apparso e le ha offerto i suoi poteri, in cambio di un favore che le avrebbe chiesto in seguito. In quello che ora Verna ritiene un momento di follia, la halfling accettò. Il suo sonno è ancora oggi turbato dagli incubi del male ignoto che la attende in futuro, ma Verna non ne fa mai parola con nessuno.

MEZZELFO



Eroi e guide per natura, in cui si uniscono i tratti migliori degli umani e degli elfi

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1,62 - 1,85 m
Peso medio: 65 - 95 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Costituzione, +2 Carisma
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune, Elfico, un altro linguaggio a scelta
Bonus alle abilità: +2 Diplomazia, +2 Intuizione
Apprendista: Al 1° livello, un mezzelfo sceglie un potere a volontà da una classe diversa dalla propria. Può usare quel potere come potere a incontro.
Diplomazia di Gruppo: Un mezzelfo conferisce a tutti gli alleati entro 10 quadretti da lui un bonus di razza +1 alle prove di Diplomazia.
Duplice Retaggio: Un mezzelfo può acquisire sia quei talenti che riportano la voce "umano" che quelli che riportano la voce "elfo" tra i prerequisiti, purché soddisfi normalmente tutti gli altri prerequisiti.

I mezzelfi, discendenti dagli elfi e dagli umani, sono una razza energica che riunisce in sé i tratti migliori sia degli elfi che degli umani.

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

- essere una guida estroversa e dinamica.
- essere un eroe carismatico a suo agio presso due differenti culture.
- appartenere a una razza che predilige le classi del condottiero, del paladino e del warlock.

EVA WIDERMANN

Qualità fisiche

I mezzelfi tendono ad essere più robusti degli elfi ma più snelli della maggior parte degli umani. Hanno le stesse tonalità di pelle, capelli e occhi degli umani e degli elfi, ma come gli elfi a volte sfoggiano occhi o capelli di un colore inesistente presso gli umani. I mezzelfi maschi possono farsi crescere la barba e i baffi, a differenza degli elfi maschi, e spesso portano un pizzetto, una barba corta o dei baffi sottili. Le orecchie dei mezzelfi hanno le stesse dimensioni di quelle degli umani, ma terminano a punta come quelle dei loro progenitori elfi.

I mezzelfi solitamente adottano gli stili di abbigliamento e le acconciature della società in cui vivono; ad esempio, un mezzelfo cresciuto presso una tribù barbarica umana si vestirà di pelli e pellicce, acconcerà i capelli in lunghe trecce come il resto della tribù e si dipingerà la faccia. Tuttavia, può anche capitare che qualche mezzelfo cresciuto in mezzo agli umani vada in cerca di capi di vestiario o monili di fattura elfica, in modo da poter sfoggiare con orgoglio un simbolo del suo duplice retaggio.

I mezzelfi hanno un arco vitale simile a quello degli umani ma, come gli elfi, restano vigorosi anche in tarda vecchiaia.

Interpretare un mezzelfo

I mezzelfi non sono solo una semplice combinazione di due razze: l'unione di sangue umano ed elfico genera una razza a sé stante, dotata di qualità del tutto particolari. I mezzelfi vantano parte della grazia naturale, dell'agilità e dell'acuta percezione degli elfi e parte della passione e della determinazione degli umani. Ma per loro natura si rivelano carismatici, sicuri di sé e di mentalità aperta, il che ne fa dei diplomatici e negoziatori nati, adatti per natura a rivestire un ruolo guida.

Ai mezzelfi piace stare in mezzo alla gente: più diversificata la compagnia è, meglio è. Tendono a frequentare i centri più popolati, specialmente i grandi insediamenti dove i membri di molte razze possono mescolarsi liberamente. I mezzelfi coltivano numerosi contatti, sia per genuini sentimenti di amicizia che per scopi pratici. Sono felici di stabilire rapporti con gli umani, gli elfi e i membri delle altre razze al fine di poter imparare più cose su di loro, sul modo in cui vivono e su come si fanno strada nel mondo.

È raro che i mezzelfi si stabiliscano in una sede fissa per troppo tempo. La loro insaziabile voglia di viaggiare ne fa degli avventurieri nati, pronti a sentirsi a casa propria ovunque si rechino. Quando la loro strada li riconduce in un luogo che hanno già visitato, vanno in cerca dei loro vecchi amici e rinnovano i contatti di un tempo.

In ultima analisi, i mezzelfi sono i sopravvissuti per eccellenza, in grado di adattarsi facilmente a qualsiasi situazione. In genere sono apprezzati e ammirati da tutti, non solo dagli elfi e dagli umani. Sono anche comprensivi, e sanno mettersi nei panni degli altri meglio di molte altre razze.

I mezzelfi ispirano istintivamente fiducia negli altri, e restituiscono questo sentimento con una salda amicizia e un acuto senso di responsabilità nei confronti di chi si affida a loro. I mezzelfi condottieri e generali non ordinano mai ai loro seguaci di affrontare un pericolo che essi stessi non sarebbero disposti ad affrontare, e spesso guidano la carica in prima fila, certi che i loro alleati li seguiranno.

I mezzelfi non hanno una loro cultura e non sono un popolo numeroso. Solitamente scelgono nomi da umano o da elfo, a volte usando un nome presso gli elfi e un altro presso gli umani. Alcuni cercano con ansia un loro posto nel mondo, non provando affinità con nessun'altra razza se non con gli altri mezzelfi; molti, tuttavia, si considerano cittadini del mondo e si ritengono in sintonia con tutti.

Tratti caratteriali dei mezzelfi: Accomodanti, adattabili, affascinanti, disponibili, risoluti, socievoli

Nomi dei mezzelfi: Solitamente nomi da elfi o da umani, ma alcuni mezzelfi finiscono per scegliere nomi tipici di altre razze

Mezzelfi avventurieri

Di seguito vengono descritti tre esempi di mezzelfi avventurieri.

Daran è un mezzelfo condottiero e un tattico di prim'ordine. Non ambisce a porsi alla guida di un esercito, ma si accontenta di guidare una piccola banda di amici per procurarsi la gloria a livello personale. La ricchezza è una conseguenza bene accetta delle avventure a cui partecipa, e tra un'impresa e l'altra gli piace spendere i soldi che ha guadagnato nelle più belle città dal mondo. Daran fa amicizia facilmente, può contare su una vasta rete di contatti per trovare nuove opportunità di avventura e ha diversi favori da riscuotere in ogni terra.

Shuva è una mezzelfa warlock il cui carattere energico e tetro tende a ispirare più paura che lealtà. A differenza di molti altri suoi simili, è cresciuta senza sentirsi mai veramente parte della società elfica o di quella umana. È sempre stata una figura solitaria e ha imparato a fare affidamento soltanto su se stessa. Ora che fa parte di un gruppo di avventurieri, sta imparando lentamente a fidarsi dei suoi compagni.

Calder è un mezzelfo paladino di Pelor, il dio del sole. Un forte senso di compassione spinge Calder ad aiutare i bisognosi e ad alleviare le loro sofferenze in ogni maniera possibile. Spesso combatte contro le forze del male che si approfittano dei deboli, sia che si tratti dei banditi che assaltano le carovane che degli gnoll che razziano le fattorie. Si rifiuta di pensare soltanto a combattere, tuttavia, e passa più tempo ad aiutare chi è stato colpito dalle avversità che non a celebrare i suoi successi.

NANO



Maestri del ferro e della pietra, incrollabili e inamovibili di fronte ad ogni avversità

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1,27 - 1,42 m
Peso medio: 80 - 110 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Costituzione, +2 Saggezza
Taglia: Media
Velocità: 5 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune, Nanico
Bonus alle abilità: +2 Dungeon, +2 Tenacia
Competenza nelle Armi Naniche: Un nano ottiene competenza nel martello da lancio e nel martello da guerra.
Durezza Nanica: Un nano può recuperare energie come azione minore invece che come azione standard.
Piedi Saldi: Quando un effetto costringe un nano a muoversi (spingendolo, tirandolo o facendolo scorrere), il nano si muove di 1 quadretto in meno rispetto a quanto specificato. Questo significa che un effetto che normalmente spingerebbe, tirerebbe o farebbe scorrere il nano di 1 quadretto non riuscirà a spostarlo, a meno che il nano non acconsenta a farlo.

Inoltre, quando un attacco lo porterebbe in posizione prona, il nano può effettuare immediatamente un tiro salvezza per evitare di cadere a terra prono.

Stomaco di Ferro: Bonus di razza +5 ai tiri salvezza contro i veleni.
Velocità con Ingombro: Un nano si muove alla sua velocità normale, anche quando normalmente tale velocità sarebbe ridotta dall'armatura o da un carico pesante. Gli altri effetti che limitano la velocità (come ad esempio il terreno difficile o gli effetti magici) agiscono normalmente su di lui.

I nani, scolpiti dalle rocce più dure dell'universo, hanno dovuto tollerare un'intera era di schiavitù sotto il giogo dei giganti prima di conquistarsi la libertà. Le loro possenti città-fortezze di montagna sono le imponenti testimonianze dei loro antichi imperi. Ma anche quei nani che vivono nelle città degli umani sono considerati tra i più valorosi difensori contro l'oscurità che minaccia di inghiottire il mondo.

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

- essere duro, forte e resistente come la roccia.
- portare gloria ai suoi antenati o servire come emissario della propria divinità.
- essere in grado di restituire ogni danno subito, colpo su colpo.
- appartenere a una razza che predilige le classi del chierico, del guerriero e del paladino.

WILLIAM O'CONNOR

Qualità fisiche

I nani sono alti in media 135 cm ma sono molto tozzi, e arrivano a pesare quanto un umano adulto. I nani hanno le stesse tonalità di pelle, di capelli e degli occhi degli umani, anche se alcuni possono avere la pelle grigia o rosso arenaria, e i capelli rossi sono più comuni presso di loro. I nani maschi spesso sono calvi e acconciano le loro barbe in trecce lunghe ed elaborate. Le femmine acconciano la loro chioma nella maniera tradizionale prevista dal clan e dai loro antenati. Le vesti e gli oggetti dei nani, comprese le armi e gli scudi, sono decorati con vistose forme geometriche, gemme naturali e ritratti degli antenati.

Pur raggiungendo la maturità fisica circa alla stessa età degli umani, i nani invecchiano più lentamente e restano vigorosi fino a oltre 150 anni di età; molti spesso riescono a vivere fino ai 200 anni.

Interpretare un nano

I nani, che affermano con orgoglio di essere nati dalla terra stessa, condividono molte qualità con la roccia che tanto amano. Sono forti, solidi e affidabili. Danno grande valore alle tradizioni degli antenati, che preservano attraverso i secoli con lo stesso fervore con cui difendono le loro dimore scavate nella pietra delle montagne.

I nani credono nell'importanza dei legami patriarcali e di clan. Nutrono un profondo rispetto per i loro anziani e onorano gli antichi fondatori dei clan come eroi ancestrali. Danno grande valore alla saggezza e all'esperienza che viene con l'età e si mostrano sempre cortesi nei confronti degli anziani di qualsiasi razza.

Più di ogni altra razza, i nani si rivolgono agli dèi in cerca di guida e protezione. Chiedono alle divinità di ottenere forza, speranza e ispirazione, oppure si appellano agli dèi più crudeli e distruttivi nel tentativo di propiziarne i favori. Esistono senz'altro casi singoli di nani empi o dichiaratamente eretici, ma a livello di razza, ogni comunità nanica dispone di svariati templi e santuari di qualche genere. I nani adorano Moradin come loro creatore, ma ogni singolo nano è anche libero di onorare quelle divinità che protegge le sue vocazioni personali: i combattenti innalzano preghiere a Bahamut o a Kord, gli architetti a Erathis, i mercanti ad Avandra... o perfino a Tiamat, se si lasciano consumare dalla passione sfrenata per le ricchezze tipica dei nani.

Un nano non dimentica mai i suoi nemici, né gli individui che gli hanno fatto torto, né le intere razze di mostri che hanno fatto del male al suo popolo. I nani covano un odio feroce per gli orchi, che spesso vivono nelle loro stesse aree di montagna e che seminano la devastazione presso le comunità naniche. I nani disprezzano anche i giganti e i titani, in quanto la razza nanica un tempo fu schiava dei giganti. Provano un misto di pietà e di disgusto verso quei nani corrotti che ancora non si sono liberati dal gioco dei giganti, come gli azer e i galeb duhr.

Per un nano, ergersi a fianco di un alleato in battaglia è un dono e un segno di profondo rispetto, e proteggere quell'alleato dagli attacchi dei nemici è una grande dimostrazione di lealtà. Le leggende dei nani parlano di molti eroi che sacrificarono la vita per salvare il loro clan o i loro amici.

Tratti caratteriali dei nani: Caparbi, coraggiosi, fedeli, operosi, organizzati, possessivi, severi, tenaci, vendicativi

Nomi maschili: Adrik, Baern, Berend, Darrak, Eberk, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Rangrim, Thoradin, Thorfin, Tordek, Travok, Vondal

Nomi femminili: Artin, Bardryn, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Gurdis, Helja, Kathra, Kristryd, Mardred, Riswynn, Torbera, Vistra

Nani avventurieri

Di seguito vengono descritti tre esempi di nani avventurieri.

Travok è un nano paladino che ha giurato di servire Kord. Indossa la splendente armatura di piastre forgiata e portata con orgoglio dal suo bisnonno. Travok costituisce un'impenetrabile prima linea di difesa, ed è solito sfidare i suoi nemici a oltrepassarlo per tentare di raggiungere i suoi alleati. Travok, fedele al suo dio e ai suoi antenati, va fiero della sua forza fisica e della sua resistenza, e giura che nulla riuscirà mai a smuoverlo dalla sua posizione. È incrollabilmente fedele nei confronti dei suoi amici, e se se ne presenterà il bisogno, sarà pronto a immolare la sua vita per garantire la loro salvezza.

Kathra è una nana chierica fedele a Moradin, il Grande Scultore che creò i nani plasmandoli dalla pietrà e li liberò dalla schiavitù sotto i giganti. Kathra brandisce un martello da guerra decorato con il simbolo della sua divinità, un'incudine sovrastata da un martello, e si erge accanto al suo compagno guerriero, affidandosi al suo potere divino, alla cotta di maglia che ha forgiato con le sue mani e alla sua tenacia naturale per difendersi dai nemici. La sua più grande speranza è di lasciare in eredità qualcosa che venga tramandato nei secoli e che risulti splendido e duraturo quanto i migliori gioielli nanici: un regno di pace e di giustizia in questo mondo di lacrime.

Tordek è un nano guerriero, l'ultimo di una lunga stirpe di nobili combattenti. Tre generazioni fa, la fortezza ancestrale della sua famiglia fu invasa dagli orchi e messa a ferro e fuoco; a Tordek rimase soltanto un anello con sigillo e qualche storia che parlava dell'antica gloria della sua stirpe. Ha giurato che un giorno ricostruirà la fortezza, ed è quel giuramento a guidarlo in ogni sua azione. Nel frattempo, gli avventurieri suoi compagni sanno di poter fare completo affidamento su di lui, così come un giorno Tordek potrà contare su di loro per reclamare il suo regno.

TIEFLING



Gli eredi di un impero in rovina, che vivono tra le ombre e non temono l'oscurità

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1,65 - 1,85 m
Peso medio: 70 - 115 kg

Punteggi di caratteristica: +2 Intelligenza, +2 Carisma
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Crepuscolare

Linguaggi: Comune, un altro linguaggio a scelta
Bonus alle abilità: +2 Furtività, +2 Raggirare
Collera Infernale: Un tiefling può usare *collera infernale* (vedi sotto) come potere a incontro.
Resistenza al Fuoco: Un tiefling è dotato di resistenza al fuoco pari a 5 + metà del proprio livello.
Sapore del Sangue: Un tiefling ottiene un bonus di razza +1 ai tiri per colpire contro gli avversari sanguinanti.

Collera Infernale — Potere razziale tiefling

Il tiefling si appella alla sua furia interiore per avere migliori possibilità di nuocere ai suoi nemici.

Incontro
Azione minore **Personale**
Effetto: Il tiefling incanala la propria furia per ottenere un bonus di potere +1 al tiro per colpire successivo contro un nemico che lo abbia colpito dopo l'ultimo turno di gioco del tiefling. Se l'attacco del tiefling va a segno e infligge danni, il tiefling infligge danni extra pari al suo modificatore di Carisma.

I tiefling, eredi di un'antica stirpe infernale, non possiedono un loro reame, ma vivono all'interno dei regni e delle città degli umani. Discendono dai nobili umani che strinsero patti con le potenze oscure, e in passato furono i padroni di un impero che riuscì a soggiogare mezzo mondo. Ma l'impero cadde in rovina e i tiefling furono costretti a procurarsi di che sopravvivere in un mondo che spesso il teme e li odia.

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

- essere un eroe che combatte contro il suo lato oscuro.
- ingannare, intimidire o persuadere gli altri a obbedire al suo volere.
- appartenere a una razza che predilige le classi del condottiero, del ladro e del warlock.

WILLIAM O'CONNOR

Qualità fisiche

L'aspetto fisico dei tiefling è una chiara testimonianza della loro discendenza infernale: hanno grandi corna, una coda non prensile di una lunghezza che varia dai 120 ai 150 cm, denti appuntiti e affilati e occhi che sono densi globi neri, rossi, bianchi, argentati o dorati. La loro pelle può essere delle stesse tonalità degli umani, ma può arrivare ad essere anche rossa, di tutte le tonalità che vanno dall'abbronzatura intensa al rosso mattone. I loro capelli, che ricadono sulle spalle dietro le corna, tendono ad essere blu scuri, rossi o violacei, ma possono anche essere dei colori tipici delle chiome umane.

I tiefling prediligono i colori scuri e il rosso, gli abiti in cuoio o in pelliccia lucida, le borchie e gli spuntoni. Le armi e le armature seguono spesso uno stile arcaico, che si rifà ai giorni di gloria del loro impero perduto.

Interpretare un tiefling

Centinaia di anni fa, i signori dell'impero umano di Bael Turath strinsero un patto con i diavoli per consolidare la loro presa sui vasti territori che dominavano. Quegli umani divennero i primi tiefling, e governarono l'impero in nome dei loro padroni infernali. Col tempo, Bael Turath entrò in conflitto con Arkhosia, l'antico impero dei dragonidi, e decenni di guerra continua finirono per provocare la caduta di entrambi gli imperi. La grandiosa capitale di Bael Turath fu ridotta in rovina.

I tiefling sono gli eredi della dinastia nobiliare che sopravvisse alla caduta dell'impero. La loro stirpe è corrotta dal legame stretto con i diavoli, che è stato tramandato ai discendenti di tutte le generazioni successive. Sotto molti aspetti, i tiefling sono umani; possono avere figli con gli umani, ad esempio, ma i bambini che nascono da queste unioni sono sempre dei tiefling.

Svariati secoli di diffidenza (e spesso di odio aperto) da parte delle altre razze hanno costretto i tiefling a fare affidamento soltanto sulle loro forze, e in molte occasioni i tiefling si sono dimostrati ben lieti di aderire agli stereotipi che gli altri attribuivano alla loro razza. Non avendo una loro patria, i tiefling sanno che devono guadagnarsi uno spazio nel mondo attraverso le loro forze, che devono dimostrarsi forti per sopravvivere e che non devono fidarsi di chiunque si proclami loro amico. Tuttavia, quando i compagni di un tiefling si dimostrano degni di fiducia, il tiefling è pronto a restituire subito la stima dimostrata. E una volta concessa la propria fiducia o lealtà, il tiefling resta un alleato solido e un amico sicuro per tutta la vita.

Anche se i nobili di Bael Turath si sottomisero ai diavoli, i tiefling odierni non si curano troppo degli dèi o dei patroni, preferendo cavarsela con le loro forze. È quindi raro che seguano il cammino delle classi divine: i tiefling chierici e paladini sono molto rari.

I tiefling non sono una razza numerosa. A volte un clan di tiefling mercanti discendente da una dinastia di Bael Turath si insedia in gruppo in una terra dove può assicurarsi comodità e sicurezza tramite il denaro, ma la maggior parte dei tiefling non fa parte di queste dinastie nascoste e vive dispersa nei quartieri più turbolenti delle città e dei paesi umani. Questi tiefling spesso diventano truffatori, ladri o signori del crimine che si ricavano uno spazio dove prosperare in mezzo allo squallore circostante.

Tratti caratteriali dei tiefling: Anticonvenzionali, astuti, autosufficienti, imponenti, inquietanti, misteriosi, orgogliosi, ribelli, scaltri, sinistri

Nomi maschili: Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai

Nomi femminili: Akta, Bryseis, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta

Alcuni giovani tiefling, ansiosi di trovare il loro posto nel mondo, scelgono un nome che rappresenta un concetto e cercano di incarnare quel concetto. Per alcuni, il nome scelto è simbolo di una nobile meta da raggiungere. Per altri, è un destino ineluttabile.

Nomi moderni: Aperto, Arte, Canto, Carogna, Caso, Disillusione, Disperazione, Dolore, Gioia, Ideale, Musica, Nessun Luogo, Paura, Poesia, Ricerca, Riverenza, Speranza, Tormento

Tiefling avventurieri

Di seguito vengono descritti tre esempi di tiefling avventurieri.

Akmenos è un tiefling warlock dilaniato tra il bene e il male. Desidera essere accettato dalla società umana in cui vive, e vorrebbe ritenersi una creatura genuinamente buona. Ma allo stesso tempo, teme che la sua anima sia irrimediabilmente corrotta dal tocco del male, sia dalla malvagità che scorre nel suo sangue che dalla sinistra natura del suo patto infernale. Teme di dover seguire un sentiero in bilico tra il bene e il male, e che prima o poi sia destinato a cadere. Ma i suoi compagni riconoscono la bontà del suo cuore e si fidano di lui, e in alcuni casi quella fiducia è stata sufficiente a impedirgli di perdersi nel male. La sua è una vita tormentata, e anche se crede di essere destinato a un destino di grandezza, non sa ancora se adempirà questo destino come eroe o come malvagio.

Kallista è una tiefling condottiera che prega quotidianamente Bahamut affinché le consenta di continuare a vivere in modo giusto e onorevole. Non le piacciono affatto i sacerdoti e i templi di Bahamut, ma crede di avere un legame personale con il Drago di Platino, e ne fa la sua ispirazione per ogni atto di nobiltà e di sacrificio. Guida un gruppo di avventurieri all'assalto delle forze del male, ma sogna un giorno di poter comandare un intero esercito sotto i vessilli di Bahamut. È in suo nome che lotta per tenere sotto ferreo controllo il suo temperamento violento e i suoi impulsi più crudeli.

Caso è un tiefling ladro, nato tra le strade e i vicoli di una città umana. Caso ha conosciuto da vicino la povertà, la diffidenza e i pregiudizi. Per quello che lo riguarda, il bene e il male sono questioni riservate alle discussioni tra filosofi e sacerdoti, nei loro templi di marmo e nelle università. La realtà della vita di strada è una realtà di sopravvivenza, e Caso è pronto a fare di tutto pur di sopravvivere. Dopo essersi unito a un gruppo di avventurieri ha assaggiato per la prima volta la ricchezza e ha scoperto che gli piace, ma non dimentica da dove viene. Ha anche avuto il suo primo assaggio di amicizia e di fiducia, un'altra nuova sensazione che ha lasciato il segno su di lui.

UMANO



Una razza ambiziosa, determinata e pragmatica. Una razza di eroi... e di malvagi

TRATTI RAZZIALI

Altezza media: 1,65 - 1,85 m
Peso medio: 67,5 - 110 kg

Punteggi di caratteristica: +2 a un punteggio di caratteristica a scelta
Taglia: Media
Velocità: 6 quadretti
Visione: Normale

Linguaggi: Comune, un altro linguaggio a scelta
Abilità Bonus: Un umano ottiene addestramento in un'abilità aggiuntiva, scelta dalla lista della sua classe.
Bonus Umano alle Difese: +1 alle difese di Tempra, Riflessi e Volontà.
Potere a Volontà Bonus: Un umano apprende un potere a volontà extra, scelto dalla lista della sua classe.
Talento Bonus: Un umano ottiene un talento bonus al 1° livello. Deve comunque soddisfare i prerequisiti di quel talento.

Tra tutte le razze civilizzate, gli umani sono i più variegati e adattabili. È possibile trovare gli insediamenti degli umani praticamente ovunque, dalle usanze, dagli interessi e dai principi morali più disparati.

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

- essere un eroe determinato e pieno di risorse, deciso ad affrontare ogni sfida.
- avere una versatilità e una flessibilità superiore a ogni altra razza.
- sviluppare con successo qualsiasi classe a cui aderisca.

WILLIAM O'CONNOR

Qualità fisiche

Esistono umani di una vasta gamma di altezze, pesi e colori. Alcuni umani hanno la pelle nera o marrone scuro, altri sono pallidi come la neve, e altri ancora coprono tutte le gradazioni di pelle comprese tra questi due estremi. Gli umani possono avere i capelli neri, marroni, biondi o rossi di varie gradazioni. I loro occhi in genere sono castani, azzurri o nocciola.

L'abbigliamento degli umani è altrettanto variegato e dipende dall'ambiente e dalla società in cui essi vivono. I loro abiti possono essere semplici, sfarzosi o di una qualsiasi qualità intermedia. Non è raro che diverse culture umane vivano una di fianco all'altra in una stessa area, mescolandosi tra loro, quindi le armi, le armature e gli oggetti degli umani sfoggiano decorazioni e simboli di tutti i tipi.

La vita media degli umani è di circa 75 anni, anche se alcuni venerabili membri di questa razza arrivano a vivere anche 90 anni e oltre.

Interpretare un umano

Gli umani sono creature determinate e a volte avventate. Esplorano i meandri più oscuri del mondo alla ricerca di conoscenze e potere. Si gettano a capofitto nel pericolo e affrontano le conseguenze soltanto quando se le ritrovano davanti. Agiscono prima e pensano poi, certi che la loro volontà trionferà e che le mille risorse di cui dispongono li aiuteranno a sbaragliare anche i pericoli peggiori.

Gli umani scrutano sempre l'orizzonte, in cerca di un modo per ampliare la loro influenza e i loro territori. Sono assetati di potere e ambiscono a cambiare il mondo, in meglio o in peggio. I loro insediamenti sono i fari di luce più intensi in un mondo oscuro e selvaggio, e gli umani cercano sempre di esplorare nuove terre e di colonizzare nuove frontiere.

La fiducia nelle proprie capacità e il coraggio spingono gli umani verso le classi di tipo marziale, come il condottiero, il guerriero e il ladro. Spesso preferiscono attingere a risorse inaspettate di forze nascoste in se stessi piuttosto che affidarsi alla magia dei maghi o dei chierici.

Nonostante questo, gli umani restano comunque una razza devota e adorano tutti gli dèi del pantheon. I loro miti non indicano alcun dio come il creatore della razza. Secondo alcuni racconti, gli dèi avrebbero creato gli umani tutti assieme, donando ad essi le qualità migliori di ogni razza che li aveva preceduti. Secondo altre leggende, gli umani sarebbero le creazioni di un dio il cui nome è andato perduto, un dio ucciso nella guerra contro i primordiali, o forse assassinato da un'altra divinità (solitamente sono Asmodeus o Zehir a essere accusati del delitto).

Gli umani sono tolleranti nei confronti delle altre razze, delle loro convinzioni e delle loro culture. Molti insediamenti umani sono luoghi variopinti dove varie razze vivono tutte assieme in relativa armonia. L'impero umano di Nerath, l'ultima grande potenza mondiale, aveva riunito sotto di sé molti popoli diversi. Molte città umane che sono sopravvissute alla caduta dell'impero sono bastioni fortificati che si ergono contro l'avanzata dell'oscurità. Quando le foreste elfiche o le miniere naniche vengono invase, i sopravvissuti fuggono verso la città umana più vicina in cerca di protezione.

Nonostante Nerath fosse potente e il suo braccio fosse molto lungo, ai giorni attuali gli umani sono un popolo disperso e diviso. Dozzine di piccoli regni, feudi e libere città sono nate dalle rovine di Nerath e molti di questi reami sono impotenti, deboli o isolati. Le tensioni e le incomprensioni tra l'uno e l'altro finiscono spesso per provocare schermaglie, atti di spionaggio, tradimenti e a volte perfino guerre aperte.

Tratti caratteriali degli umani: Adattabili, ambiziosi, audaci, corruttibili, creativi, motivati, pieni di risorse, pragmatici, resistenti, stanziali, tolleranti

Nomi maschili: Alain, Alek, Benn, Brandis, Donn, Drew, Erik, Gregg, Jonn, Kris, Marc, Mikal, Pieter, Regdar, Quinn, Samm, Thom, Wil

Nomi femminili: Ana, Cassi, Eliza, Gwenn, Jenn, Kat, Keira, Luusi, Mari, Mika, Miri, Stasi, Shawna, Zanne

Umani avventurieri

Di seguito vengono descritti tre esempi di umani avventurieri.

Brandis è un guerriero umano, un mercenario che ha prestato servizio sotto ogni baronetto, duca e principe dalle montagne alla costa. La sua armatura è pratica, priva di fronzoli, e la sua spada funge solo da utensile di combattimento, non da simbolo di prestigio. Brandis loda ogni giorno la Regina Corvo, non tanto per sincera devozione, quanto perché sa che la morte è inevitabile e spera in questo modo di poterla rimandare più a lungo possibile. Ha iniziato ad andare all'avventura dopo che una missione si è conclusa in modo disastroso. I soldati suoi compagni morirono tutti, fu catturato dagli hobgoblin e fu tenuto prigioniero in attesa di un riscatto che nessuno si sognava di pagare. Si unì allora alla banda di avventurieri che sterminò gli hobgoblin. Da allora ha scoperto che la vita da avventuriero è sia più proficua che più gratificante di quella da mercenario.

Mari è una ranger umana perennemente intenta a scrutare l'orizzonte. È animata da una profonda passione per le esplorazioni e per i nuovi luoghi da visitare. Sogna di fondare prima o poi un nuovo insediamento in un luogo dove la gente potrà vivere in pace e in libertà. Prega Avandra affinché la protegga nei suoi viaggi ed Erathis affinché la aiuti a realizzare il suo sogno. È consapevole delle contraddizioni della vita: è una creatura delle terre selvagge, ma il suo sogno è quello di domarle e coltivarle. Una parte di sé si chiede se sarebbe veramente capace di stabilirsi nel villaggio che sogna di fondare.

Thom è un mago umano che ha in mente una sola cosa: il potere. Va all'avventura in cerca di conoscenze arcane e antichi artefatti che possano aumentare la sua padronanza della magia. Innalza preghiere a Ioun, in quanto sa che la conoscenza è la chiave per il potere, ma è anche attirato da Vecna, poiché si chiede quali poteri il dio dei segreti potrebbe offrirgli in cambio della sua fedeltà.

CAPITOLO 4

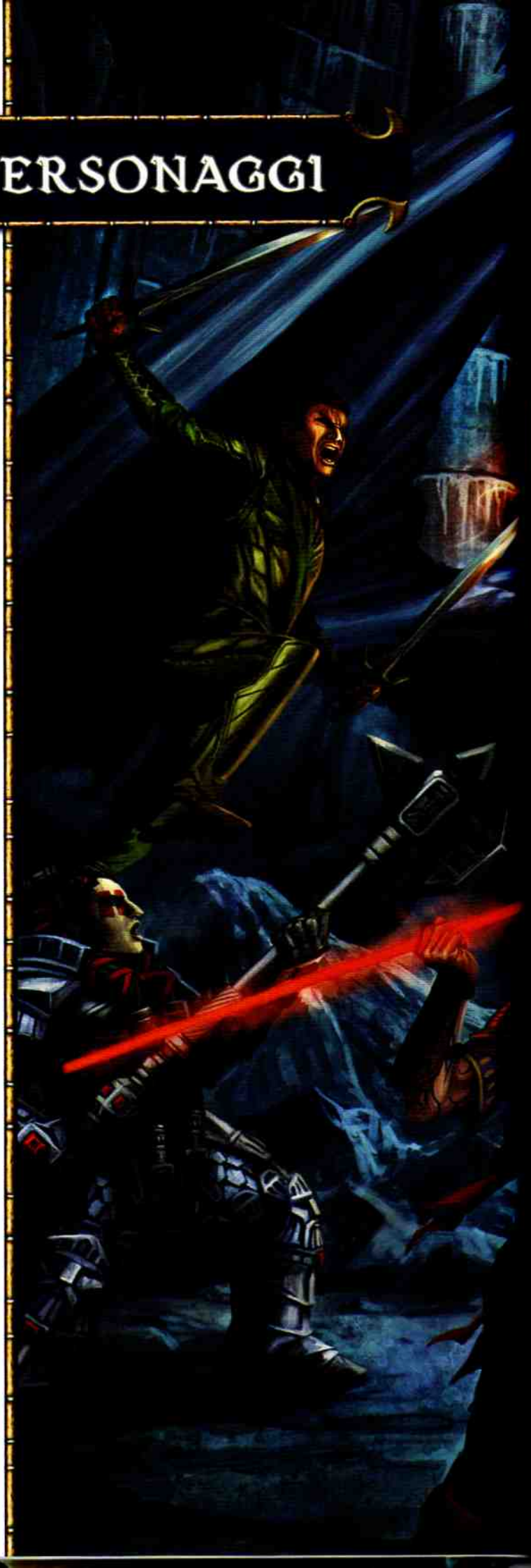
Classi dei personaggi

La classe del personaggio è ciò che definisce più di ogni altra cosa ciò che egli può fare negli straordinari scenari magici di Dungeons & Dragons.

Una classe non è soltanto una professione: è la vocazione che sta alla base di un personaggio. La scelta della classe dà forma a ogni azione del personaggio all'interno di un mondo fantasy gremito di incantesimi e brulicante di mostri.

Il giocatore preferisce interpretare uno spadaccino giovane e spavaldo? Oppure un warlock vincolato a un patto di dubbia moralità? O un chierico devoto agli dèi che sa più cose di quanto non dovrebbe? Un ladro spaccone che nasconde un coltello nella manica? Un mago tatuato che impugna una sfera di cristallo? Può essere tutto questo e altro ancora. La scelta spetta soltanto a lui. Questo capitolo contiene il seguente materiale.

- **Introduzione alle classi:** Una panoramica sui dettagli tipici di ogni classe e un primo esame dei cammini leggendari e dei destini epici.
- **Come leggere un potere:** I dettagli necessari per capire i poteri della propria classe, il formato in cui vengono presentati e i loro effetti.
- **Le classi:** La descrizione completa dei privilegi di classe e dei poteri del chierico, del condottiero, del guerriero, del ladro, del mago, del paladino, del ranger e del warlock, nonché i rispettivi cammini leggendari.
- **Destini epici:** Una selezione di destini epici a cui il personaggio può mirare.



DAN SCOTT



INTRODUZIONE ALLE CLASSI

Questo capitolo presenta le descrizioni complete delle otto classi seguenti:

Chierico (pagina 60): Un combattente di ispirazione divina.

Condottiero (pagina 75): Un comandante che guida i suoi alleati in prima fila.

Guerriero (pagina 88): Un maestro dell'arte del combattimento.

Ladro (pagina 102): Un combattente che usa la furtività e l'astuzia per sbaragliare i suoi nemici.

Mago (pagina 115): Il più potente fruitore di magia del mondo.

Paladino (pagina 131): Un campione dedito a una specifica divinità.

Ranger (pagina 145): Un combattente specializzato nel tiro a distanza o nello stile a due armi.

Warlock (pagina 158): Un detentore di poteri arcani concessi da entità extraplanari.

La descrizione di ogni classe inizia con un riassunto dei tratti basilari di quella classe e una visione di insieme della sua funzione nel mondo.

Ruolo: In battaglia, i membri di questa classe fungono da difensori, assalitori, guide o controllori? (Vedi il Capitolo 2 per una spiegazione di questi ruoli.) Ad ogni classe è associato un ruolo specifico. Le varie classi hanno un approccio diverso al ruolo indicato; in molti casi, comprendono almeno qualche elemento associato a uno o più ruoli aggiuntivi. Ad esempio, sia il guerriero che il paladino sono difensori, ma il guerriero annovera anche alcuni aspetti dell'assalitore nel suo repertorio, mentre il paladino vanta qualche capacità in genere associata alle guide, come ad esempio la guarigione.

Fonte di potere: Ognuna delle otto classi trae il suo potere da una fonte arcana, divina o marziale.

Caratteristiche chiave: I poteri e i privilegi di quasi tutte le classi dipendono da tre diversi punteggi di caratteristica. I personaggi di queste classi in genere assegnano i loro migliori punteggi a queste tre caratteristiche.

Competenze nelle armature e nelle armi: Le varie classi sono competenti in diversi tipi di armature e armi, indicati a queste due voci. La competenza in un'armatura o in un'arma fornita da una classe vale per il personaggio come il corrispondente talento di Competenza nelle Armature o Competenza nelle Armi (vedi il Capitolo 6).

Strumento: Se la classe può utilizzare uno o più tipi di strumenti, le informazioni al riguardo sono indicate in questa voce.

CLASSI IN BREVE

Un riquadro all'inizio di ogni classe indica alcuni elementi chiave della classe in questione.

Peculiarità: I privilegi o le qualità che distinguono quella classe dalle altre. Questa sezione descrive il modo in cui la classe adempie al suo ruolo.

Religione: Una lista delle divinità del pantheon di D&D che si adattano meglio alla classe.

Razze: Le razze più adatte a ogni classe.

Bonus alle difese: Ogni classe conferisce un bonus a una o più difese del personaggio.

Punti ferita: La descrizione di ogni classe indica il numero di punti ferita con cui il personaggio parte al 1° livello e il numero di punti ferita che ottiene a ogni nuovo livello guadagnato.

Impulsi curativi: Ogni classe indica il numero di impulsi curativi al giorno di cui dispone un personaggio.

Abilità con addestramento: Per ogni classe viene fornita una lista di abilità di classe, da cui il personaggio sceglie un certo numero di abilità con addestramento. Alcune classi forniscono un'abilità con addestramento predeterminata.

Le ultime righe della sezione "Tratti della classe" si riferiscono alle parti successive della descrizione della classe. "Opzioni di sviluppo" e "Privilegi di classe" sono descritti in maggior dettaglio nelle successive sezioni principali.

Creare un personaggio: La sezione successiva della voce di una classe descrive le procedure di sviluppo di ogni classe in maggior dettaglio. Lo sviluppo è un tema portante che il giocatore tiene bene a mente quando sceglie i poteri e le altre capacità del personaggio. Lo sviluppo scelto (sempre che il giocatore voglia sceglierne uno) suggerisce a quali caratteristiche dare la priorità e offre alcuni consigli sulla scelta dei poteri, sia al 1° livello che agli ulteriori livelli acquisiti.

Uno sviluppo non deve essere inteso come una costrizione, bensì come un modo per fare una serie di scelte coerenti. Se un personaggio vuole diventare un guerriero specializzato nell'ascia bipenne, piuttosto che nell'uso di un'arma a una mano e di uno scudo, lo sviluppo di guerriero pesantemente armato servirà da guida orientativa per selezionare i poteri atti a rendere il personaggio più efficace a quello scopo. Naturalmente, il giocatore potrà sempre scegliere qualche potere inteso per lo sviluppo del guerriero guardiano, che anzi renderanno il personaggio leggermente più equilibrato. Alcuni di quei poteri, tuttavia, non saranno utili al personaggio quanto lo sarebbero per un guerriero dotato di scudo. Gli sviluppi non sono mai obbligatori; servono solo per fornire consigli al giocatore riguardo ad alcune scelte.

Ogni sviluppo comprende varie indicazioni sulla scelta di talenti, abilità e poteri per il personaggio di 1° livello. Anche in questo caso, si tratta soltanto di suggerimenti: il giocatore è sempre libero di scegliere i talenti, le abilità e i poteri che più gli piacciono e che meglio si adattano al suo concetto di personaggio.

Privilegi di classe: I privilegi di classe sono capacità comuni a tutti i membri di una certa classe. Alcuni privilegi di classe sono poteri utilizzabili da ogni membro di quella classe, come ad esempio la *deflagrazione mistica* del warlock o la capacità di Incanalare Divinità di un chierico. Altri sono più simili ai tratti razziali: non sono tanto azioni che il personaggio può compiere, quanto fattori che modificano l'effetto di altre azioni.

Poteri: La sezione più lunga della descrizione di ogni classe è costituita dalle descrizioni complete di tutti i poteri di quella classe: poteri di attacco a volontà, a incontro e giornalieri, nonché poteri di utilità.

Cammini leggendari

L'eroe è sopravvissuto per dieci livelli di avventure e la sua potenza è cresciuta.

Ha esplorato fetidi dungeon, sconfitto mostri infami e scoperto segreti di inestimabile valore. Ha iniziato a farsi un nome.

Ora è pronto per il passo successivo: è pronto a scegliere un cammino leggendario.

Così come la sua classe definisce il ruolo basilare che il personaggio ha nel gruppo, il cammino leggendario rappresenta un particolare settore di esperienza all'interno di quel ruolo. È una forma di specializzazione ancora superiore a quella definita da uno sviluppo. Un chierico può dimostrarsi un chierico da battaglia e specializzarsi nell'uso dei suoi poteri in mischia, ma quando arriverà all'11° livello potrà diventare un sacerdote di guerra e specializzarsi nell'uso delle preghiere da battaglia.

Come indicato nella tabella "Avanzamento del personaggio" a pagina 29, il cammino leggendario fornisce al personaggio nuove capacità a partire dall'11° fino al 20° livello. Ma la scelta di un cammino leggendario non significa che il personaggio smette di avanzare nella sua classe. Tutti i poteri e tutti i privilegi forniti dal suo cammino leggendario *si aggiungono* ai suoi poteri e privilegi di classe, anziché sostituirsi ad essi. Un personaggio non smette di essere un chierico quando diventa un servitore radioso. Ottiene invece alcune nuove capacità che ampliano, potenziano e integrano le capacità della sua classe.

I cammini leggendari ampliano anche l'uso dei punti azione in vari modi diversi. Ogni cammino leggendario fornisce una diversa capacità extra che il personaggio può attivare usando un punto azione. Quindi, una volta scelto un cammino leggendario, il personaggio potrà sempre spendere un punto azione per eseguire un'azione extra, ma disporrà anche di una nuova capacità con cui usare i suoi punti azione, una capacità esclusiva del suo cammino. Alcune di queste capacità si aggiungono all'azione extra che il personaggio ottiene quando spende un punto azione, altre si sostituiscono invece all'azione extra normalmente prevista.

Una volta giunto all'11° livello, il personaggio sceglie un cammino leggendario. Tutti i cammini prevedono alcuni prerequisiti, una serie di condizioni che il personaggio deve soddisfare prima di potere adottare quel cammino.

Multiclasse leggendari: Un personaggio potrebbe decidere di acquisire dei poteri da una seconda classe invece che da un cammino leggendario. Vedi pagina 208 per ulteriori informazioni sui multiclasse.

Introduzione ai cammini leggendari

I cammini leggendari vengono presentati in ordine alfabetico, ripartiti per ognuna delle classi descritte in questo capitolo. La descrizione di ogni cammino leggendario è costituita da una panoramica generale e dalle informazioni relative alle regole di gioco.

Prerequisiti: Se il cammino leggendario prevede dei prerequisiti di accesso, li indica a questa voce. Se un cammino leggendario elenca una classe specifica come prerequisito, il personaggio deve essere un membro di quella classe o avere selezionato un talento multiclasse per la classe indicata. Ad esempio, un personaggio può scegliere il cammino leggendario del vendicatore angelico se è un chierico o se ha selezionato un talento da chierico multiclasse.

Privilegi leggendari: Ogni cammino leggendario conferisce al personaggio alcuni privilegi specifici, di natura simile ai privilegi forniti dalla classe a cui il personaggio appartiene.

Poteri: Un cammino leggendario fornisce al personaggio vari poteri, che vengono descritti a questa voce.

CAMMINI LEGGENDARI

Chierico (pagina 72)	Mago (pagina 128)
Oracolo divino	Mago da battaglia
Sacerdote di guerra	Mago del sangue
Servitore radioso	Mago della tempesta magica
Vendicatore angelico	Mago della Torre a Spirale

Condottiero (pagina 85)	Paladino (pagina 142)
Capitano di ventura	Arma astrale
Cavaliere comandante	Campione dell'ordine
Maresciallo della spada	Giustiziere
Veterano militare	Ospedaliere

Guerriero (pagina 99)	Ranger (pagina 155)
Avanguardia di ferro	Arciere da battaglia
Guerriero delle fosse	Cacciatore di bestie
Kensei	Guardiano tempestoso
Maestro di spada	Ramingo

Ladro (pagina 112)	Warlock (pagina 169)
Assassino delle ombre	Ladro della vita
Furfante inafferrabile	Profeta di sventura
Maestro infiltratore	Stirpefatata
Maestro dei pugnali	

Destini epici

Dopo venti livelli di avventure, quali altre prove potrebbero mai attendere un eroe? Ha sconfitto innumerevoli nemici ed è diventato un eroe riconosciuto da tutta la gente comune. Draghi micidiali e maghi potenti sono caduti dinanzi al suo valore. Il suo sguardo ha iniziato a spingersi verso i piani oltre questo mondo, e si è posato perfino sugli dèi. Ora, finalmente, l'eroe capisce che nessuna vetta gli è più preclusa.

È giunto per lui il momento di compiere il suo destino epico e di immortalare la sua leggenda nell'universo.

Come un cammino leggendario, anche un destino epico fornisce dei poteri speciali in aggiunta ai poteri e ai privilegi di classe di una classe. A differenza dei cammini leggendari, tuttavia, i destini epici non sono estensioni della sua classe. Offrono invece capacità straordinarie che segnano il passo del viaggio dell'eroe verso il suo destino finale... quello che egli si è scelto.

Vedi pagina 172 per ulteriori informazioni sui destini epici.

DESTINI EPICI

Destino epico	Descrizione
Arcimago	Maestro supremo degli incantesimi arcani
Cercatore eterno	Sarà il destino a trovare il personaggio
Mistificatore letale	Un viandante, ladro, pragmatista e sopravvissuto
Semidio	In procinto di ascendere al rango divino

Tipi e usi dei poteri

Ogni classe può accedere a un assortimento di poteri di attacco (usati per danneggiare i nemici in combattimento, in modo più o meno diretto), e poteri di utilità (usati per superare ostacoli di varia natura, sia in combattimento che in altre situazioni). All'interno di ogni categoria, a poteri diversi corrispondono restrizioni diverse sulla loro frequenza d'uso: a volontà, a incontro o giornaliero.

Un personaggio può usare un potere ogniqualvolta sia in grado di eseguire l'azione richiesta dal potere. (Certe condizioni, come descritto nel Capitolo 9, possono proibire a un personaggio di eseguire delle azioni.) Il DM può vietare a un personaggio di usare un potere in certe circostanze speciali, come ad esempio nel caso che il personaggio abbia le mani legate.

Poteri a volontà

Un personaggio può usare i suoi **poteri a volontà** ogni volta che vuole. Questi poteri stanno a rappresentare colpi semplici sferrati con le armi o effetti magici basilari che non richiedono alcuno sforzo particolare e non prosciugano le risorse del personaggio in alcun modo.

Poteri a incontro

Un **potere a incontro** può essere utilizzato soltanto una volta per incontro. Un personaggio dovrà sottoporsi a un riposo breve (pagina 263) prima di poterlo usare di nuovo. I poteri a incontro generano effetti più potenti e vistosi dei poteri a volontà. Per un personaggio marziale, si tratta di mosse in cui si è addestrato strenuamente, ma che riesce a compiere solo una volta entro un certo lasso di tempo. Per un personaggio arcano o divino, si tratta di incantesimi o preghiere di tale potere che è necessario un certo periodo di tempo prima che si riformino nella sua mente, dopo avere scatenato la loro energia magica.

Poteri giornalieri

Un **potere giornaliero** può essere usato una volta al giorno. I poteri giornalieri sono gli effetti più potenti che un personaggio è in grado di produrre, e il loro uso fiacca considerevolmente le risorse fisiche e mentali del personaggio. Per un personaggio marziale, l'uso di un potere giornaliero significa attingere alle sue più profonde riserve di energia per compiere un'azione straordinaria. Per un fruitore di magia arcana, si tratta di recitare un incantesimo talmente complesso che la sua mente è in grado di memorizzarlo solo entro certi limiti, quindi, una volta recitato, scompare dalla sua memoria. Per un personaggio divino, la potenza divina che incanala quando invoca questi poteri è talmente forte che egli è in grado di compiere questo sforzo soltanto una volta al giorno.

I poteri giornalieri solitamente prevedono un effetto che ha luogo a prescindere dal fatto che il potere sia usato con successo o meno. Di conseguenza, queste risorse limitate forniscono quanto meno un piccolo beneficio ogni volta che vengono usate. Una volta usato un potere giornaliero, il personaggio deve sottoporsi a un riposo esteso (pagina 263) prima di poterlo usare di nuovo.

Come leggere un potere

Nessun'altra parte del gioco di D&D è diversificata quanto i poteri che descrivono le possibili azioni a disposizione dei personaggi. Nonostante questo, tutti i poteri sono descritti secondo lo stesso formato. Di seguito vengono illustrate le informazioni necessarie per capire come funziona ogni potere.

Nome e livello

Onda Acida Mago Attacco 19

La prima riga della descrizione di un potere indica il nome del potere, la classe a cui il potere è associato, il suo tipo (di attacco o di utilità) e il livello del potere (oppure il fatto che si tratti di un privilegio di classe). Nell'esempio soprastante, *onda acida* è un potere di attacco che un mago può scegliere al 19° livello.

Alcuni poteri, come ad esempio i poteri razziali del Capitolo 3 e i poteri dei talenti nel Capitolo 6, contengono informazioni diverse sul lato destro della riga.

Testo descrittivo

Un'onda di acido dissolve tutte le creature che si ergono davanti al mago.

La sezione successiva della descrizione di un potere offre una breve spiegazione di ciò che fa il potere, a volte

Fonti di potere

Ogni classe è basata su una particolare fonte di energia che la "alimenta" e che consente ai suoi membri di utilizzare i loro poteri. Le tre fonti di potere associate alle classi di questo libro sono la fonte arcana, quella divina e quella marziale.

Arcana: La fonte di potere arcana, che attinge all'energia magica che pervade tutto il cosmo, può essere usata per gli effetti più disparati, dalle palle di fuoco all'invisibilità. I maghi e i warlock, ad esempio, usano la magia arcana. Ognuna di queste due classi rappresenta una tradizione diversa di studi arcani, ma ne esistono molte altre. I poteri arcani sono chiamati **incantesimi**.

Divina: La magia divina proviene dagli dèi. Le divinità concedono parte del loro potere ai fedeli, come ad esempio i chierici e i paladini, attraverso l'uso di preghiere e litanie. La magia divina ha soprattutto mansioni di guarigione, protezione e punizione dei nemici delle divinità. I poteri divini sono chiamati **preghiere**.

Marziale: I poteri marziali non sono magici nel senso tradizionale del termine, anche se esistono certi poteri marziali che vanno ben oltre le possibilità dei semplici mortali. I personaggi marziali attingono al loro vigore e alla loro forza di volontà per sconfiggere i loro nemici. L'addestramento e l'allenamento si sostituiscono alle formule arcane e alle preghiere, per conferire ai condottieri, ai guerrieri, ai ladri e ai ranger (e ad altri ancora) una serie di poteri chiamati **prodezze**.

Altre fonti di potere: Esistono altre fonti di potere e tecniche assortite che possono fornire poteri e capacità diverse ai personaggi di altre classi. Tali fonti compariranno nei futuri volumi del *Manuale del Giocatore*. Ad esempio, i barbari e i druidi attingono alle forze primordiali della natura, i monaci incanalano il potere dell'energia dell'anima (o ki) e gli psion fanno uso della loro mente per generare dei poteri psionici. Tra le future fonti di potere compariranno la fonte elementale, ki, ombra, primordiale e psionica.

fornendo alcune informazioni sul suo aspetto o sul suo suono. Il testo descrittivo di *onda acida* sopra riportato è un tipico esempio al riguardo.

Il testo descrittivo di un potere aiuta il giocatore a capire cosa succede quando usa quel potere e come potrebbe descrivere i suoi effetti al momento dell'uso. Il giocatore può alterare questa descrizione nel modo che più gli piace, per adattarlo all'idea che si è fatto dell'aspetto esteriore dei suoi poteri. L'incantesimo *dardo incantato* del suo mago, ad esempio, potrebbe creare una serie di teschi spettrali che sfrecciano nell'aria fino a colpire il bersaglio, invece che delle semplici sfere di energia magica.

Quando è necessario conoscere con precisione l'effetto di un potere, si consulta il testo delle regole nella parte successiva.

Parole chiave

A volontà ✦ Arma, Marziale
Incontro ✦ Divino
Giornaliero ✦ Acido, Arcano, Strumento

Le parole chiave di un potere specificano le regole più importanti che riguardano il potere in questione. La prima parola chiave indica se il potere è un potere a volontà, a incontro o giornaliero. (Un esempio di ogni caso viene descritto più sopra.) Anche il colore usato nella riga che contiene il nome del potere sta a indicare questo tipo di informazioni: i poteri a volontà usano un'intestazione verde, i poteri a incontro hanno un'intestazione rossa e i poteri giornalieri hanno un'intestazione nera.

Le altre parole chiave definiscono gli effetti fondamentali di un potere. Ad esempio, un potere che contiene la parola chiave "veleno" potrebbe infliggere danni da veleno, oppure potrebbe rallentare, immobilizzare o stordire il bersaglio. La parola chiave "veleno" indica che si tratta di un effetto di veleno, mentre altre regole di gioco potrebbero riferirsi a questo fatto in modi diversi. I nani, ad esempio, beneficiano di un bonus ai tiri salvezza contro gli effetti di veleno.

Le parole chiave sono di aiuto nel determinare se e come il potere interagisce nel caso il bersaglio possieda resistenza, vulnerabilità o immunità nei confronti di un certo tipo di danni o di effetto, o se il potere agisce con altri effetti già esistenti. Ad esempio, un rituale che proibisca il teletrasporto potrebbe bloccare un potere che contenga la parola chiave "teletrasporto".

La resistenza o l'immunità a una parola chiave non proteggono un bersaglio dagli altri effetti che il potere potrebbe avere. Quando il danno di un potere viene indicato da più di un tipo, si dividono i danni inferti in parti uguali tra i vari tipi di danno (arrotondando in eccesso per il primo tipo di danni e in difetto per tutti gli altri). Ad esempio, un potere che infligge 25 danni da fuoco e da tuono infliggerà 13 danni da fuoco e 12 danni da tuono.

Se un potere consente al personaggio di scegliere il tipo di danno inferto, quel potere sarà accompagnato da una parola chiave relativa ai talenti, alle resistenze e ad eventuali altre informazioni di gioco applicabili. Ad esempio, l'incantesimo da mago *fauci elementali* infligge 6d6 + modificatore di Intelligenza danni di un tipo scelto dalla lista seguente: acido, freddo, fulmine, fuoco, o tuono. Se il mago sceglie i danni da fulmine, il talento Fuoco Astrale (bonus di talento +1 ai tiri dei danni quando il personaggio usa un potere contenente la parola chiave "fuoco" o "radioso") non viene applicato ai danni del potere, mentre il talento Tempesta Furiosa (bonus di talento +1 ai tiri dei danni quando il personaggio usa un potere contenente la parola chiave "fulmine" o "tuono") verrà applicato.

Categorie delle parole chiave

Fatta eccezione per le parole a chiave che regolano la frequenza d'uso (**a volontà, a incontro** e **giornaliero**), tutte le parole chiave rientrano in quattro categorie.

Fonte di potere: Le fonti di potere descritte in questo libro sono quella **arcana**, quella **divina** e quella **marziale.** Gli attacchi basilari, i poteri razziali e i poteri del destino epico non appartengono a nessuna fonte di potere.

Tipo di danno: Molti poteri creano un'energia o una sostanza specifica che infligge danni ai bersagli.

Acido: Un liquido corrosivo.

Forza: Energia invisibile plasmata in forme incredibilmente dure, ma prive di solidità.

Freddo: Cristalli di ghiaccio, aria polare o liquido gelido.

Fulmine: Energia elettrica.

Fuoco: Una emanazione esplosiva, un raggio incandescente o semplici fiamme.

Necrotico: Energia nero-violacea che fa marcire la carne e avvizzire l'anima.

Psichico: Effetti che agiscono sulla mente.

Radioso: Una luce bianca e incandescente o un turbinio di colori intensi.

Tuono: Forti vibrazioni e rumori assordanti.

Veleno: Tossine che riducono i punti ferita della creatura.

Tipo di effetto: Alcuni poteri vengono ripartiti in base al funzionamento dei loro effetti.

Charme: Effetti mentali che controllano o influenzano le azioni del soggetto.

Evocazione: Poteri che creano oggetti o creature tramite l'energia magica.

Guarigione: Poteri che ripristinano i punti ferita perduti.

Illusione: Poteri che ingannano i sensi o la mente.

Metamorfosi: Effetti che alterano la forma fisica di una creatura.

Paura: Effetti che suscitano terrore.

Recuperabile: Se il giocatore manca il colpo quando usa un potere recuperabile, non spende quell'uso del potere.

Sonno: Poteri che addormentano o fanno svenire i bersagli.

Stabile: Un potere stabile resta efficace fino alla fine dell'incontro, per 5 minuti, o finché il personaggio non usa un altro potere stabile.

Teletrasporto: Poteri che trasportano istantaneamente le creature da un luogo all'altro.

Veleno: Sostanze che sfibrano o ostacolano una creatura.

Zona: Poteri che creano effetti persistenti che investono un'intera area.

Accessori: Queste parole chiave si riferiscono a certi oggetti da utilizzare assieme al potere. Se un personaggio

è dotato di un bonus di competenza ai tiri per colpire e ai tiri dei danni con la sua arma, o di un bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni con un'arma magica o con uno strumento, somma quel bonus quando usa un potere contenente la parola chiave associata.

Arma: Molti poteri marziali, nonché diversi poteri divini, possono essere utilizzati soltanto se il personaggio impugna un'arma. (Un personaggio può considerare un attacco senza armi come la propria arma.) La portata o la gittata di un'arma determinano la portata o la gittata del potere che fa uso di quell'arma.

Strumento: Molti incantesimi arcani si rivelano più efficaci se usati unitamente a uno strumento: la bacchetta, il bastone o il globo di un mago, o la bacchetta e la verga di un warlock. Molti poteri divini utilizzano i simboli sacri come strumenti. Per conferire i suoi benefici a un personaggio divino, un simbolo sacro deve rappresentare la divinità patrona del personaggio o una delle divinità del gruppo di cui il personaggio è al servizio. Non è necessario possedere uno strumento per usare un potere contenente la parola chiave "strumento".

Tipi di azione

La riga successiva della descrizione di un potere inizia con il tipo di azione necessaria affinché il personaggio possa utilizzare quel potere. La maggior parte dei poteri richiede un'**azione standard**. Alcuni poteri richiedono un'**azione di movimento**, alcuni sono **interruzioni immediate** o **reazioni immediate**, e altri, più rari, richiedono un'**azione minore** o un'**azione gratuita**; esistono alcuni casi sporadici che non richiedono **nessuna azione**. I vari tipi di azione sono descritti in dettaglio a pagina 267.

Attivazione: Un alleato entro gittata viene colpito da un attacco.
Attivazione: Un nemico adiacente si allontana dal personaggio.

Attivazione: Alcuni poteri entrano in gioco soltanto se si verifica una certa condizione di attivazione. Le voci soprastanti sono alcuni esempi tipici delle voci di "Attivazione".

Tipo di attacco e gittata

Dopo il tipo di azione, sulla stessa riga compaiono il tipo di potere di attacco e la sua gittata. Esistono quattro tipi di attacco: **mischia, distanza, ravvicinato** e ad **area**. Ognuno di questi tipi di attacco (descritti in dettaglio nel Capitolo 9) segue delle apposite regole per determinare la gittata e i bersagli.

Anche se questi termini vengono indicati con la dicitura "tipi di attacco", si applicano anche ai poteri di utilità, oltre che ai poteri di attacco.

Mischia

Un potere in mischia ha effetto su un bersaglio (o su più bersagli) entro la portata in mischia. Molti poteri in mischia richiedono l'uso di un'arma. Il personaggio effettua un tiro per colpire separato contro ogni bersaglio.

Arma in mischia: Un potere di attacco in mischia che usa una gittata di "arma" consente al personaggio di attaccare un bersaglio entro la portata dell'arma impugnata. Alcune armi estendono la portata del personaggio oltre i quadretti a lui immediatamente adiacenti.

Esempio: Se un personaggio usa un potere di "Arma in mischia" armato di un pugnale, può attaccare un bersaglio entro 1 quadretto dalla sua posizione. Ma se impugna un'alabarda (un'arma con portata), può attaccare un bersaglio entro 2 quadretti dalla sua posizione.

Mischia 1: Un potere in mischia con gittata 1 può essere usato soltanto contro un bersaglio adiacente.

Contatto in mischia: Un potere in mischia con una gittata a "contatto" può essere usato solo contro un bersaglio che il personaggio sia in grado di toccare. (Alcune creature di taglia superiore alla Media hanno una portata superiore a 1 quadretto.)

Distanza

Un potere a distanza ha effetto su un bersaglio (o più bersagli) situati a una certa distanza dal personaggio. Per ulteriori dettagli sul funzionamento degli attacchi a distanza, vedi pagina 271.

Arma a distanza: Un potere di attacco a distanza con una gittata di "arma" consente al personaggio di attaccare un bersaglio entro la gittata dell'arma (vedi la tabella a pagina 219). Se il bersaglio si trova oltre la normale gittata prevista ma entro lunga gittata, il personaggio subisce una penalità di -2 al tiro per colpire.

Esempio: Se un personaggio usa un potere di "Arma a distanza" con un arco corto (normale gittata 15, lunga gittata 30), subisce una penalità di -2 quando attacca un bersaglio che si trova a 16-30 quadretti di distanza e non può attaccare le creature situate a più di 30 quadretti di distanza.

Distanza [numero]: Un potere a distanza seguito da un valore numerico può essere utilizzato su quei bersagli che si trovano entro il numero indicato di quadretti.

Distanza visuale: Un potere a distanza che abbia una gittata "visuale" può essere utilizzato su un qualsiasi bersaglio verso cui il personaggio disponga di linea di visuale. Il personaggio deve comunque disporre anche di linea di effetto fino al bersaglio.

Ravvicinato

Un potere ravvicinato genera un'area di effetto (pagina 272) che parte da un quadretto dello spazio occupato dal personaggio e in genere può investire diversi bersagli. Per ulteriori dettagli sul funzionamento degli attacchi ravvicinati, vedi pagina 271.

Emanazione ravvicinata [numero]: Un potere a emanazione ravvicinata consente al personaggio di selezionare come bersagli le creature o gli oggetti situati entro il numero indicato di quadretti in qualsiasi direzione. Vedi pagina 272 per ulteriori indicazioni su come determinare l'area di una emanazione.

Propagazione ravvicinata [numero]: Un potere a propagazione ravvicinata consente al personaggio di selezionare come bersagli le creature o gli oggetti situati entro un'area adiacente che abbia il numero indicato di quadretti come lato. Vedi pagina 272 per ulteriori indicazioni su come determinare l'area di una propagazione.

Area

Un potere ad area crea un'area di effetto (pagina 272) che può avere origine in un quadretto distante dal personaggio e colpire molteplici bersagli o creare un ostacolo. Per ulteriori dettagli sul funzionamento degli attacchi ad area, vedi pagina 271.

Emanazione ad area [numero] entro [numero] quadretti: Per usare un potere di emanazione ad area, il personaggio sceglie un quadretto entro la gittata indicata dal secondo numero. Il potere ha effetto sui bersagli situati in quel quadretto o entro un numero di quadretti pari al primo numero.

Muro ad area [numero] entro [numero] quadretti: Per usare un potere di muro ad area, il personaggio sceglie un quadretto entro la gittata indicata dal secondo numero, che sarà il quadretto di origine del muro (pagina 272). Il primo numero rappresenta il numero di quadretti che il muro occupa (tutti i quadretti del muro devono trovarsi entro gittata).

Personale

Un potere a gittata "personale" ha effetto solo sul personaggio.

Prerequisito o requisito

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Furtività come abilità con addestramento.
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Alcuni poteri sono utilizzabili soltanto se il personaggio soddisfa certe condizioni predeterminate.

Prerequisito: Il personaggio deve soddisfare queste condizioni per poter selezionare questo potere. Se mai dovesse perdere uno dei prerequisiti richiesti da un potere (ad esempio, usando il sistema di riaddestramento per sostituire un'abilità con addestramento con un'altra), da allora in poi non potrà più utilizzare quel potere.

Requisito: Il personaggio deve soddisfare queste condizioni per poter utilizzare il potere. Può comunque conservare il potere nel suo repertorio, ma non sarà disponibile all'uso finché il personaggio non potrà soddisfare il requisito.

Bersaglio

Bersaglio: Una creatura
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Bersagli: Una, due, o tre creature
Bersaglio: Un oggetto o un quadretto libero

Se un potere ha un effetto diretto su una o più creature od oggetti, sarà accompagnato dalla dicitura "Bersaglio" o "Bersagli".

Quando alla voce "bersaglio" di un potere viene specificato che il potere ha effetto sul personaggio e su uno o più suoi alleati, allora il personaggio può trarre vantaggio dagli effetti del potere assieme ai suoi compagni. In caso contrario, la voce "alleato" o "alleati" non comprende il personaggio; inoltre, entrambi i termini presumono che i bersagli siano consenzienti. La dicitura "nemico" o "nemici" sta a indicare una o più creature che non sono alleati del personaggio (che siano ostili o meno nei suoi confronti). La dicitura "creatura" o "creature" indica sia gli alleati che i nemici, e comprende anche il personaggio.

Attacco

Attacco: Forza contro CA
Attacco: Carisma contro Volontà
Attacco: Costituzione contro Tempra
Attacco: Intelligenza + 4 contro Riflessi
Attacco: Destrezza contro CA, un attacco per bersaglio

La maggior parte dei poteri di attacco prevede che il personaggio effettui un tiro per colpire. La voce "attacco" specifica il tipo di attacco effettuato e la difesa contro cui viene effettuato il tiro. Se il personaggio beneficia di un modificatore al proprio tiro per colpire, tale modificatore viene indicato a questa voce. Gli esempi soprastanti sono alcune delle diciture più tipiche di questa voce.

Se il potere del personaggio è in grado di attaccare più bersagli, il personaggio effettua un tiro per colpire separato contro ogni bersaglio.

Colpito

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza
Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Colpito: 5d6 + modificatore di Intelligenza danni da acido, e 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).
Colpito: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, il bersaglio è rallentato e concede vantaggio in combattimento al personaggio (tiro salvezza termina entrambi).
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio recupera punti ferita come se avesse usato un impulso curativo.
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio e ogni alleato entro 10 quadretti da lui possono usare un impulso curativo.

Ad ogni potere che prevede un tiro per colpire è associata anche una voce "Colpito" che spiega cosa accade quando il tiro per colpire va a segno. Gli esempi soprastanti sono alcune delle diciture più tipiche di questa voce. Vedi "Attacchi e difese," pagina 269 per ulteriori spiegazioni sui tiri per colpire, sui danni inferti e su come applicare i vari effetti dei colpi andati a segno, tra cui le condizioni e il movimento forzato.

I danni continuati sono un ammontare fisso e non vengono determinati da un tiro del dado. I danni continuati vengono applicati ad ogni round, all'inizio del turno del bersaglio, finché il bersaglio non supera un tiro salvezza.

Se una voce "Colpito" (o "Effetto") contiene la dicitura "(tiro salvezza termina)" o "(tiro salvezza termina entrambi)," le conseguenze indicate dell'attacco andato a segno persistono finché il bersaglio non supera un tiro salvezza.

Se un colpo andato a segno costringe il bersaglio a muoversi, tramite movimento forzato o tramite teletrasporto, il giocatore può muoverlo di un qualsiasi numero di quadretti entro il massimo specificato (o non muoverlo affatto, se preferisce).



Alcuni poteri prevedono dei modificatori da sommare al tiro per colpire o al tiro dei danni. Questi modificatori si applicano a qualsiasi tiro del dado, ma non ai danni continuati o ad altri effetti statici o invariati. La preghiera del paladino *collera degli dèi*, ad esempio, prevede che il modificatore di Carisma del paladino venga sommato ai tiri dei danni del paladino e dei suoi alleati fino alla fine dell'incontro. Quando un chierico alleato del paladino invoca *colpo infuocato*, i danni sono danni da fuoco pari a 2d10 + modificatore di Saggezza + modificatore di Carisma del paladino, più 5 + modificatore di Saggezza danni da fuoco continuati. I danni continuati non aumentano, in quanto si tratta di un effetto statico.

Ogni volta che un personaggio influenza una creatura con un potere, quella creatura è pienamente consapevole di ciò che le è stato fatto e delle condizioni che il personaggio le ha imposto. Ad esempio, quando un paladino usa *sfida divina* contro un nemico, il nemico sa che è stato marchiato e che quindi subirà una penalità ai tiri per colpire e a certi danni se attacca qualcun altro che non sia il paladino.

Applicare una penalità: Quando la descrizione di un potere contiene una frase come "una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Carisma del personaggio," sta a indicare che il personaggio sottrae il valore del suo modificatore di caratteristica dal risultato o dalla quantità numerica che viene penalizzata. Se il suo modificatore di caratteristica non è un valore positivo, nessuna penalità viene applicata.

Recuperare punti ferita: Certi poteri consentono al personaggio o a un altro soggetto di recuperare punti ferita. A volte il beneficiario di questo effetto deve usare un impulso curativo (pagina 293), ma se la descrizione del potere contiene la frase "come se avesse usato un impulso curativo," allora il beneficiario ottiene il numero appropriato di punti ferita ma non usa alcun impulso curativo per farlo.

Entro x quadretti dal personaggio: Quando questa frase compare nella descrizione di un potere, l'effetto a cui si riferisce va considerato come se fosse una emanazione ravvicinata al fine di determinare la linea di effetto.

Durata: Nel caso di molti poteri, si applica immediatamente il loro effetto e poi terminano: hanno un effetto istantaneo, a volte rapido quanto un unico fendente di spada. Altri poteri, tuttavia, hanno una durata superiore al turno del personaggio; ad esempio, fino alla fine dell'incontro attuale o fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se un personaggio usa un potere al di fuori del combattimento, tale potere dura 5 minuti a meno che non venga specificato diversamente. Per ulteriori dettagli sulle durate, vedi pagina 278.

Mancato

Mancato: Danni dimezzati.

Mancato: Danni dimezzati, e nessun danno da fuoco continuato.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è spinto o immobilizzato.

A volte i dadi non collaborano e può capitare che il personaggio manchi il suo bersaglio. Tuttavia, un potere andato a vuoto non sempre significa un effetto nullo. Un potere mancato può stare a indicare un effetto a spargimento, un colpo di striscio o un qualche altro effetto accidentale di quel potere. Più sopra compaiono alcuni esempi tipici della voce "Mancato".

Danni dimezzati: Al momento di dimezzare i danni va sempre applicata la regola dell'arrotondamento per difetto (pagina 11). Se un tiro del dado fornisce 1 come risultato, la metà di quel danno è 0.

STEVE PRESCOTT

Bersaglio secondario e attacco secondario

Bersaglio secondario: Una creatura entro 3 quadretti dal personaggio
Bersaglio secondario: Lo stesso bersaglio o un bersaglio diverso
Bersaglio secondario: Ogni nemico adiacente al bersaglio primario
Bersagli secondari: Due creature entro 10 quadretti dal bersaglio primario

Alcuni poteri consentono al personaggio di sferrare un attacco secondario (o anche un terziario). La descrizione del potere specifica se il personaggio possa condurre questo attacco se quello precedente ha colpito, se ha mancato, o se possa farlo a prescindere dall'esito dell'attacco precedente.

A meno che non sia specificato diversamente, la gittata di un attacco secondario (o terziario) è la stessa dell'attacco che l'ha preceduta.

Effetto

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i tiri per colpire del bersaglio subiscono una penalità pari al modificatore di Saggezza del personaggio.
Effetto: Il personaggio diventa invisibile e poi si teletrasporta di 4 quadretti. L'invisibilità dura fino all'inizio del turno successivo del personaggio.
Effetto: L'area colpita dal potere è considerata terreno difficile fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio può porre fine a questo effetto con un'azione minore.
Effetto: Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 2d6 + il suo modificatore di Costituzione.

Esistono molti poteri che producono effetti applicabili a prescindere dall'esito del tiro per colpire, e altri il cui effetto non richiede nemmeno un tiro per colpire. Gli esempi soprastanti sono alcune delle diciture più tipiche di questa voce.

Gli effetti dei poteri sono di natura variabile quanto i poteri stessi. Alcuni effetti impongono un bonus o un beneficio (per il personaggio e i suoi alleati) o una penalità (per i nemici). Altri ancora cambiano la natura del campo di battaglia o creano qualcosa che non esisteva fino a un momento fa.

Due tipi di poteri (evocazioni e zone) producono degli effetti particolari che sono definiti da alcune regole speciali.

Evocazioni

I poteri che contengono la parola chiave "evocazione" creano oggetti o creature di energia magica.

A meno che la descrizione di un potere non specifichi altrimenti, un'evocazione non può essere attaccata o influenzata fisicamente; gli alleati del creatore dell'evocazione possono passare attraverso lo spazio occupato da un'evocazione, mentre i nemici non possono farlo.

Un'evocazione usa i punteggi di caratteristica e le difese del personaggio per determinare l'esito degli attacchi che sferra e che subisce (se tali attacchi sono possibili).

Alcuni fenomeni ambientali e altre forze non hanno effetto su un'evocazione, a meno che la descrizione di un potere non specifichi altrimenti. Ad esempio, un'evocazione che genera una mano ghiacciata può funzionare anche all'interno di un'infuocata caverna vulcanica senza alcuna penalità.

Se un potere consente al personaggio di muovere un'evocazione, almeno 1 quadretto dello spazio occupato dall'evocazione deve rimanere entro la gittata del potere. Se il personaggio si allontana dall'evocazione al punto di uscire dalla gittata, l'effetto dell'evocazione ha termine immediatamente.

Se il creatore dell'evocazione viene ucciso, l'evocazione ha termine immediatamente.

Zone

La parola chiave "zona" compare in quei poteri che generano effetti persistenti che si estendono su un'area. Ad esempio, alcune zone creano effetti di terreno specifici, come un tratto di terreno difficile o un'area arroventata che infligge danni su chiunque entri al suo interno.

È impossibile attaccare o influenzare fisicamente una zona, a meno che la descrizione del potere utilizzato non specifichi diversamente. Se più zone si sovrappongono e impongono delle penalità allo stesso tiro del dado o punteggio, le creature nell'area sovrapposta subiscono la penalità peggiore; le penalità non sono cumulative. Analogamente, un bersaglio all'interno dell'area sovrapposta subisce danni dalla zona che infligge danni peggiori, a prescindere dal tipo di danno.

Gli effetti ambientali, gli attacchi e le altre forze non hanno effetto su una zona, a meno che la descrizione del potere non specifichi diversamente. Ad esempio, una zona che infligge danni da fuoco non viene in alcun modo contrastata da un potere che infligge danni da freddo.

Se un potere consente a un personaggio di muovere una zona, almeno 1 quadretto dell'area coperta dalla zona deve rimanere entro la gittata del potere. Se il personaggio si allontana al punto di uscire dalla gittata, l'effetto della zona ha termine immediatamente.

A meno che non sia specificato diversamente, una zona riempie tutta l'area di effetto del potere. Si usano le regole standard relative alle aree di effetto per determinare quali quadretti la zona occupa.

Se il creatore della zona viene ucciso, la zona ha termine immediatamente.

Mantenere

Mantenere minore: La zona permane.
Mantenere minore: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto, a prescindere che sia colpito o mancato.
Mantenere minore: Quando il personaggio mantiene il potere, effettua un attacco secondario.
Mantenere movimento: Il personaggio può mantenere il potere fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti.
Mantenere standard: Il personaggio rimane invisibile fintanto che non effettua un attacco.

Se un potere dispone di una voce "Mantenere", il personaggio può mantenere quel potere attivo eseguendo un determinato tipo di azione (minore, movimento o standard) durante il suo turno. La voce "Mantenere" indica se il potere ha un qualche effetto quando il personaggio esegue l'azione atta a mantenerlo. Vedi "Durate", pagina 278 per ulteriori informazioni su come mantenere un potere.

CHIERICO



"Abbiate coraggio, amici miei! Pelor è con noi oggi!"

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Guida. Un chierico guida il gruppo proteggendo gli alleati con le sue preghiere, curandoli e usando quei poteri che migliorano i loro attacchi.
Fonte di potere: Divina. Un chierico è stato investito dell'autorità di esercitare il potere divino per conto di una divinità, di una fede o di una filosofia.
Caratteristiche chiave: Saggezza, Forza, Carisma

Competenza nelle armature: Stoffa, pelle, cuoio, cotta di maglia
Competenza nelle armi: Semplici in mischia, semplici a distanza
Strumento: Simbolo sacro
Bonus alle difese: +2 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 12 + punteggio di Costituzione
Punti ferita per livello ottenuti: 5
Impulsi curativi al giorno: 7 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Religione. Al 1° livello, un chierico sceglie altre tre abilità con addestramento dalla lista seguente.
Abilità di classe: Arcano (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intuizione (Sag), Religione (Int), Storia (Int)

Opzioni di sviluppo: Chierico da battaglia, chierico devoto
Privilegi di classe: Conoscenze del Guaritore, Incanalare Divinità, Lanciare Rituali, *parola guaritrice*

I chierici sono individui che si recano in battaglia pervasi dal potere divino. Inceneriscono gli avversari tramite le loro preghiere, rafforzano e curano i compagni e guidano il gruppo alla vittoria brandendo una mazza in una mano e il simbolo sacro nell'altra. Esistono chierici di ogni genere, dagli umili servitori che si prendono cura dei popolani agli spietati emissari delle divinità malvagie.

La divinità o le divinità che un chierico sceglie di adorare esercitano una forte influenza nel definire il personaggio, o almeno nel definire il modo in cui esso viene visto dagli altri. Un chierico potrebbe essere un araldo di Bahamut, protetto da una corazza di platino e votato a riportare la giustizia in tutte le terre, uno sfuggente seguace di Sehanine, dall'indole ladresca, un muscoloso servitore di Kord che crede di poter superare ogni sfida in virtù della propria forza, o un nano adoratore di Moradin, desideroso di procurare onore agli abitanti della sua dimora di montagna.

Un chierico protegge ciò che è sacro alla sua divinità, va alla ricerca di artefatti sacri leggendari, diffonde la parola del suo dio nel corso delle sue avventure, e fa molto altro ancora.

WILLIAM O'CONNOR

Creare un chierico

Un chierico può seguire due diversi sviluppi all'inizio della sua carriera: il chierico da battaglia e il chierico devoto. I chierici si affidano alla Forza per gli attacchi in mischia e alla Saggezza per le preghiere di guarigione o estranee alla mischia. Anche il Carisma può servire a potenziare le loro capacità.

Chierico da battaglia

Se il chierico decide di concentrarsi sulla battaglia, troverà un vasto assortimento di colpi che fanno al caso suo. Per seguire questo sviluppo, dovrà fare della Forza il suo punteggio di caratteristica migliore. Subito dopo verrà la Saggezza e come terzo punteggio il Carisma. Un chierico da battaglia dovrà concentrarsi su quei poteri che agiscono unitamente agli attacchi in mischia, in quanto saranno tali poteri a basarsi sulle sue caratteristiche chiave.

Talento suggerito: Arma Focalizzata (talento degli Umani: Azione Impetuosa)

Abilità suggerite: Diplomazia, Guarire, Intuizione, Religione

Poteri a volontà suggeriti: *giusto marchio, scudo del sacerdote*

Potere a incontro suggerito: *tuono collerico*

Potere giornaliero suggerito: *fiamma vendicatrice*

Chierico devoto

I chierici che seguono questo sviluppo scelgono di tenersi indietro e di concentrare le proprie forze per mantenere i loro compagni avventurieri in salute e potenziarli. A tale scopo, sceglie quei poteri che conferiscono dei bonus o che hanno effetti di guarigione, come ad esempio *bagliore divino* e *faro di speranza*. Un chierico devoto dovrà assegnare il suo punteggio di caratteristica migliore alla Saggezza, il secondo al Carisma e il terzo alla Forza. Dovrà inoltre concentrarsi su quei poteri basati sulla Saggezza per attaccare, essendo quello il suo punteggio di caratteristica migliore.

Talento suggerito: Il talento Incanalare Divinità associato alla propria divinità (talento degli Umani: Perseveranza Umana)

Abilità suggerite: Arcano, Guarire, Religione, Storia

Poteri a volontà suggeriti: *fiamma sacra, lancia della fede*

Potere a incontro suggerito: *colpo guaritore*

Potere giornaliero suggerito: *faro di speranza*

Privilegi di classe del chierico

I chierici sono abili combattenti che scendono in battaglia armati di armi semplici: le mazze e le armi a esse analoghe sono da sempre considerate i simboli dell'autorità divina. Inoltre, tutti i chierici possiedono i privilegi di classe descritti di seguito.

Conoscenze del Guaritore

Gli studi del chierico riguardo alla guarigione gli consentono di sfruttare al massimo le sue preghiere curative. Quando il chierico impartisce una guarigione di qualche tipo usando un potere da chierico contente la parola chiave "guarigione", somma il suo modificatore di Saggezza al numero di punti ferita che il destinatario riceve.

Incanalare Divinità

Una volta per incontro, un chierico può invocare il potere divino e lasciarsi pervadere dalla potenza della sua divinità patrona. Grazie a questa potenza divina, può fare uso di poteri speciali come *fortuna divina* e *scacciare non morti*. Alcuni chierici apprendono altri usi di questo privilegio di classe; ad esempio, i talenti delle divinità nel Capitolo 6 consentono ai personaggi dotati del privilegio di classe di Incanalare Divinità di utilizzare poteri speciali aggiuntivi.

A prescindere dal numero di usi diversi di Incanalare Divinità conosciuti, un chierico può usare soltanto una capacità di questo tipo a ogni incontro. La capacità speciale o il potere invocato funzionano esattamente come gli altri poteri del chierico.

Lanciare Rituali

Un chierico ottiene come talento bonus il talento Incantatore Rituale (pagina 198), che gli consente di utilizzare i rituali magici (vedi il Capitolo 10). Possiede un libro dei rituali che contiene due rituali che è riuscito a padroneggiare: il rituale di Riposo Inviolato e un altro rituale di 1° livello a sua scelta.

Parola Guaritrice

Usando il potere di *parola guaritrice*, un chierico può consentire ai suoi compagni di resistere più a lungo attraverso una semplice e breve preghiera.

Chierici e divinità

Tutti i chierici scelgono una fede specifica a cui dedicarsi. In genere questa fede è il culto di una specifica divinità patrona (ad esempio Moradin, Pelor o Erathis). A volte un chierico può aderire a una chiesa che venera invece un gruppo di divinità, o addirittura una filosofia.

Una divinità non concede a un chierico i suoi poteri in modo diretto. È l'ordinamento o l'investitura del chierico a farne un detentore di poteri divini. I chierici generalmente vengono ammessi nell'ordine da altri chierici già esistenti, che celebrano un rituale apposito;

Il chierico in breve

Peculiarità: Un chierico è un guaritore estremamente abile. Dispone di un buon assortimento di poteri in mischia e a distanza. La maggior parte dei suoi attacchi infligge solo danni moderati, ma gli altri suoi poteri gli consentono di proteggere i suoi alleati o di fornire dei bonus ai loro attacchi.

Religione: Un chierico può scegliere di adorare qualsiasi divinità, ma dovrebbe tenersi alla larga dalle divinità malvagie o caotiche malvagie, a meno che non abbia il permesso del DM di poter scegliere una divinità del genere.

Razze: Umani e nani sono chierici ideali. Elfi, mezzelfi e dragonidi sono a loro volta degli ottimi chierici, ma è raro che arrivino a dimostrare lo stesso livello di riverenza e devozione dimostrato da molte culture umane e naniche. Certe divinità attirano molti chierici appartenenti a una determinata razza; ad esempio, molti chierici di Moradin (ma non tutti) sono nani... ma generalmente parlando, tutte le razze rispettano tutti gli dèi, almeno in qualche misura. La razza interpretata e la divinità adorata dal personaggio non hanno influenze rilevanti sulla sua capacità di utilizzare i poteri divini.

tuttavia, in qualche rara occasione una divinità interviene direttamente per impartire gli ordini sacri a un fedele particolarmente meritevole, agendo al di fuori di qualsiasi gerarchia ecclesiastica esistente. Dall'ordinamento in poi, spetta soltanto al chierico decidere come utilizzare i suoi poteri, ma se viola in modo flagrante e palese i dettami della sua divinità, si procurerà presto l'inimicizia dei fedeli.

DIVINITÀ BUONE, LEGALI BUONE E SENZA ALLINEAMENTO

Divinità	Allineamento	Area di influenza
Avandra	Buono	Cambiamento, fortuna, viaggi, commercio
Bahamut	Legale buono	Giustizia, onore, nobiltà, protezione
Corellon	Senza allineamento	Magia arcana, primavera, bellezza, arte
Erathis	Senza allineamento	Civiltà, invenzioni, leggi
Ioun	Senza allineamento	Conoscenze, profezie, abilità
Kord	Senza allineamento	Tempeste, forza, battaglia
Melora	Senza allineamento	Terre selvagge, mare
Moradin	Legale buono	Creazione, artigiani, famiglia
Pelor	Buono	Sole, estate, agricoltura, tempo
Regina Corvo	Senza allineamento	Morte, fato, inverno
Sehanine	Senza allineamento	Inganno, luna, amore, autunno

DIVINITÀ MALVAGIE E CAOTICHE MALVAGIE

Divinità	Allineamento	Area di influenza
Asmodeus	Malvagio	Potere, dominio, tirannia
Bane	Malvagio	Guerra, conquista
Gruumsh	Caotico malvagio	Tumulti, distruzione
Lolth	Caotico malvagio	Ragni, ombre, menzogne
Tiamat	Malvagio	Ricchezza, avidità, vendetta
Torog	Malvagio	Sottosuolo, prigionia
Vecna	Malvagio	Non morte, segreti
Zehir	Malvagio	Oscurità, veleno, serpenti

Un chierico deve scegliere una divinità compatibile con il proprio allineamento: i chierici buoni devono servire le divinità buone, i chierici legali buoni le divinità legali buone e così via. Se una divinità è senza allineamento, l'allineamento del chierico non ha importanza, quindi Melora può avere al suo servizio chierici buoni, legali buoni, malvagi, caotici malvagi e senza allineamento. Analogamente, un chierico senza allineamento può servire qualsiasi dio. Ad esempio, Pelor annovera al suo servizio sia chierici buoni che chierici senza allineamento, ma non può accettare chierici malvagi, caotici malvagi o legali buoni.

Nella maggior parte delle campagne, un chierico dovrebbe scegliere una divinità buona, legale buona o senza allineamento. Il giocatore dovrebbe consultarsi con il Dungeon Master prima di scegliere una divinità malvagia o caotica malvagia.

Strumento

I chierici utilizzano i loro simboli sacri per incanalare e direzionare meglio i loro poteri divini. Un chierico che indossa o impugna un simbolo sacro magico può sommare il bonus di potenziamento del simbolo ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei suoi poteri da chierico, nonché ai poteri del cammino leggendario del chierico contrassegnati con la parola chiave "strumento". Senza un simbolo sacro, un chierico può comunque usare questi poteri, ma non ottiene il bonus fornito dallo strumento magico.

Poteri del chierico

I poteri di un chierico sono chiamati preghiere. Alcuni sono più adatti ai chierici da battaglia, altri ai chierici devoti, ma quando giunge il momento di selezionare un potere, un chierico può sempre scegliere il potere che più preferisce.

Privilegi di classe

Il chierico possiede due privilegi di classe che funzionano come poteri: Incanalare Divinità e *parola guaritrice*. Il privilegio di classe di Incanalare Divinità comprende molti poteri, due dei quali (*fortuna divina* e *scacciare non morti*) sono descritti di seguito.

Incanalare Divinità: Fortuna Divina Privilegio del chierico

Di fronte al pericolo, un chierico resta saldo nella sua fede e viene premiato con un dono speciale.

Incontro ✦ Divino
Azione gratuita Personale
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire o tiro salvezza successivo che abbia luogo entro la fine del suo turno successivo.

Incanalare Divinità: Scacciare Non Morti Privilegio del chierico

Il potere del chierico brucia i nemici non morti, li respinge e li blocca sul posto.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**
(5 all'11° livello, 8 al 21° livello)
Bersaglio: Ogni creatura non morta all'interno dell'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
I danni aumentano a 2d10 + modificatore di Saggezza al 5° livello, 3d10 + modificatore di Saggezza all'11° livello, 4d10 + modificatore di Saggezza al 15° livello, 5d10 + modificatore di Saggezza al 21° livello, e 6d10 + modificatore di Saggezza al 25° livello.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non viene né spinto né immobilizzato.

Parola Guaritrice Privilegio del chierico

Il chierico sussurra una breve preghiera e un alone di luce divina avvolge il bersaglio, le cui ferite iniziano a rimarginarsi.

Incontro (Speciale) ✦ Divino, Guarigione
Speciale: Il personaggio può usare questo potere due volte per incontro, ma soltanto una volta per round. Al 16° livello, può usare questo potere tre volte per incontro.
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
(10 all'11° livello, 15 al 21° livello)
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Il bersaglio può usare un impulso curativo e recuperare 1d6 punti ferita aggiuntivi.
L'ammontare di punti ferita aggiuntivi recuperati aumenta a 2d6 al 6° livello, 3d6 all'11° livello, 4d6 al 16° livello, 5d6 al 21° livello, e 6d6 al 26° livello.

Preghiere a volontà di 1° livello

Fiamma Sacra — Chierico Attacco 1

Dal cielo scende una luce sacra che investe un singolo nemico con il suo calore radioso, aiutando allo stesso tempo un alleato del chierico con potere benefico.

A volontà ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e un alleato che il personaggio è in grado di vedere può scegliere se ottenere un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma del personaggio + metà del livello del personaggio o effettuare un tiro salvezza.
I danni aumentano a 2d6 + modificatore di Saggezza al 21° livello.

Giusto Marchio — Chierico Attacco 1

Il chierico colpisce il nemico con la sua arma e lo marchia con il simbolo scintillante e spettrale della collera della sua divinità. Invocando il nome di un suo alleato quando il simbolo appare, il chierico può infondere il suo potere divino agli attacchi dell'alleato contro il nemico marchiato.

A volontà ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia 2**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere ai tiri per colpire in mischia contro il bersaglio pari al modificatore di Forza del personaggio, fino alla fine del turno successivo del personaggio.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.

Lancia della Fede — Chierico Attacco 1

Un raggio scintillante di luce investe il nemico del chierico con una radiosità incandescente. Scintille di luce guizzano attorno al bersaglio e guidano l'attacco degli alleati del chierico.

A volontà ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e un alleato che il personaggio è in grado di vedere ottiene un bonus di potere +2 al suo successivo tiro per colpire contro il bersaglio.
I danni aumentano a 2d8 + modificatore di Saggezza al 21° livello.

Scudo del Sacerdote — Chierico Attacco 1

Il chierico pronuncia una breve preghiera difensiva prima di attaccare con la propria arma.

A volontà ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio e un alleato adiacente ottengono un bonus di potere +1 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.

Preghiere a incontro di 1° livello

Bagliore Divino — Chierico Attacco 1

Mormorando una preghiera alla sua divinità, il chierico invoca una propagazione di luce bianca radiosa che si sprigiona dal suo simbolo sacro. La luce intensa brucia la pelle dei suoi nemici, mentre rincuora e guida i suoi alleati.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico all'interno della propagazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Effetto: Gli alleati entro la propagazione ottengono un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Colpo Guaritore — Chierico Attacco 1

Dall'arma del chierico si irradia un alone di luce divina. Quando l'arma colpisce il nemico, la divinità concede una benedizione in forma di una guarigione che ha effetto sul chierico o su uno dei suoi alleati.

Incontro ✦ Arma, Divino, Guarigione, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni radiosi, e il bersaglio resta marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, il personaggio o un alleato entro 5 quadretti da quest'ultimo può usare un impulso curativo.

Incuti Paura — Chierico Attacco 1

Il simbolo sacro del chierico si infiamma della furia del suo dio. Il nemico è assalito da un terrore incontrollabile che lo fa indietreggiare immediatamente.

Incontro ✦ Divino, Paura, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio si muove della sua velocità + il modificatore di Carisma del personaggio, allontanandosi da quest'ultimo. Il bersaglio in fuga evita i quadretti pericolosi e il terreno difficile, se può farlo. Questo movimento provoca attacchi di opportunità.

Tuono Collerico — Chierico Attacco 1

Il braccio del chierico è rafforzato dal potere della divinità. Quando sferra il colpo, un terribile rombo di tuono scuote il suo avversario e lo lascia frastornato.

Incontro ✦ Arma, Divino, Tuono
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da tuono, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Preghiere giornaliere di 1° livello

Cascata di Luce — Chierico Attacco 1

Un'esplosione di luce divina intensa investe i nemici del chierico.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio ottiene vulnerabilità 5 a tutti gli attacchi del personaggio (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non ottiene nessuna vulnerabilità.

Faro di Speranza — Chierico Attacco 1

Un'esplosione di energia divina danneggia i nemici del chierico e cura i suoi alleati. L'energia radiosa permane attorno al simbolo sacro del chierico e migliora i suoi poteri curativi per il resto della battaglia.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio resta indebolito fino alla fine del suo turno successivo.
Effetto: Il personaggio e i suoi alleati entro l'emanazione recuperano 5 punti ferita; i poteri di guarigione del personaggio ripristinano +5 punti ferita fino alla fine dell'incontro.

Fiamma Vendicatrice — Chierico Attacco 1

Il chierico sferra un colpo violento contro l'avversario, che viene avvolto dalle fiamme. Il fuoco divino vendica ogni attacco che il nemico osa sferrare.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Fuoco
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e nessun danno da fuoco continuato.
Speciale: Se il bersaglio attacca al suo turno, non può effettuare il tiro salvezza contro i danni continuati.

Guardiano della Fede — Chierico Attacco 1

Il chierico evoca un guardiano spettrale, una sagoma indistinta, fatta eccezione per uno scudo radioso su cui spicca il simbolo fiammeggiante della sua divinità. Una luce intensa si irradia dal guardiano e investe i nemici che avanzavano verso di lui.

Giornaliero ✦ Divino, Evocazione, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Effetto: Il personaggio evoca un guardiano che occupa 1 quadretto entro gittata. Ad ogni round, il personaggio può muovere il guardiano di 3 quadretti come azione di movimento. Il guardiano permane fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi creatura che concluda il suo turno accanto al guardiano evocato è soggetta a un attacco di Saggezza contro Tempra. In caso di attacco andato a segno, il guardiano infligge 1d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Preghiere di utilità di 2° livello

Aiuto Divino — Chierico Utilità 2

Il chierico supplica la sua divinità di conferire a lui o a uno dei suoi alleati la forza necessaria per trionfare sulle avversità.

Incontro ✦ Divino
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Il bersaglio effettua un tiro salvezza con un bonus pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Benedizione — Chierico Utilità 2

Il chierico implora la sua divinità di benedire sia lui che i suoi alleati.

Giornaliero ✦ Divino
Azione standard **Emanazione ravvicinata 20**
Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, tutti i bersagli ottengono un bonus di potere +1 ai tiri per colpire.

Cura Ferite Leggere — Chierico Utilità 2

Il chierico formula una semplice preghiera e ottiene il potere di guarire le ferite istantaneamente: il suo tocco avvolge temporaneamente la sua figura o quella di un'altra creatura ferita di un tenue bagliore argenteo.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Il personaggio o una creatura
Effetto: Il bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari all'utilizzo di un impulso curativo.

Santuario — Chierico Utilità 2

Il chierico lancia un'interdizione protettiva su una creatura, rendendo gli attacchi dei nemici meno efficaci.

Incontro ✦ Divino
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Il personaggio o una creatura
Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di +5 a tutte le difese. L'effetto dura finché il bersaglio non sferra un attacco o fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Scudo della Fede — Chierico Utilità 2

Uno scudo radioso di energia divina appare al fianco del chierico, conferendo a lui e a tutti gli alleati vicini una valida protezione contro gli attacchi.

Giornaliero ✦ Divino
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di potere +2 alla CA fino alla fine dell'incontro.

Preghiere a incontro di 3° livello

Aprire il Cielo — Chierico Attacco 3

Il chierico pronuncia antiche parole di collera mentre sferra un attacco con la sua arma. Il potere tonante del suo colpo in mischia costringe l'avversario a indietreggiare e a cadere.

Incontro ✦ Arma, Divino, Tuono
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da tuono, e il bersaglio viene spinto di 2 quadretti e buttato a terra prono.

Comando — Chierico Attacco 3

Il chierico pronuncia una singola parola, che reclama l'obbedienza dell'avversario a cui è rivolta. Può scegliere di respingere il nemico indietro, ordinargli di avvicinarsi o costringerlo a gettarsi a terra.

Incontro ✦ Charme, Divino, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio resta frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio può inoltre decidere di buttare a terra il bersaglio in posizione prona o di farlo scorrere di un numero di quadretti pari a 3 + il suo modificatore di Carisma.

Faro Rilucente — Chierico Attacco 3

Il chierico invoca il nome della sua divinità e la sua arma viene avvolta da un alone di luce sacra. Quando il chierico colpisce il suo nemico, un simbolo splendente a forma di runa sacra fluttua sopra la sua testa, in modo da guidare anche gli attacchi a distanza dei suoi alleati.

Incontro ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni radiosi, e tutti i tiri per colpire a distanza contro il bersaglio ottengono un bonus di potere +4 fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Luce Demoralizzante — Chierico Attacco 3

Una colonna di luce bruciante avviluppa il nemico del chierico. La sua luce intensa brucia e ostacola le difese dell'avversario per un breve periodo di tempo.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi
Effetto: Un alleato che il personaggio è in grado di vedere ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Preghiere giornaliere di 5° livello

Arma degli Dèi — Chierico Attacco 5

L'arma del chierico risplende di un'intensa luce divina che potenzia i suoi attacchi.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione minore **Contatto in mischia**
Bersaglio: Un'arma impugnata
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, tutti gli attacchi sferrati con l'arma infliggono 1d6 danni radiosi extra. Quando l'arma colpisce un nemico, quel nemico subisce una penalità di -2 alla CA fino alla fine del turno successivo del possessore dell'arma.

Arma Spirituale — Chierico Attacco 5

Il chierico evoca un'arma luminescente, decorata con il simbolo della sua divinità. L'arma attacca uno dei suoi avversari e guida gli attacchi dei suoi alleati contro lo stesso bersaglio.

Giornaliero ✦ Divino, Evocazione, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni.
Effetto: Il personaggio evoca un'arma che appare nel quadretto del bersaglio e lo attacca. Gli alleati del personaggio beneficiano di vantaggio in combattimento contro il bersaglio. Il personaggio può muovere l'arma di un massimo di 10 quadretti fino al quadretto di un altro nemico come azione di movimento. L'arma permane fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere minore: Quando il personaggio mantiene il potere, ripete l'attacco. I suoi alleati continuano a beneficiare di vantaggio in combattimento contro il bersaglio dell'arma.

Runa della Pace — Chierico Attacco 5

Il chierico sferra un colpo contro il suo nemico, imprimendo su di esso una runa che gli impedirà di attaccare a sua volta.

Giornaliero ✦ Arma, Charme, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Volontà
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio non può attaccare (tiro salvezza termina).
Mancato: Il bersaglio non può attaccare il personaggio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Suolo Consacrato — Chierico Attacco 5

Con un gesto della mano, il chierico traccia delle linee aspre di luce intensa che si diramano lungo il terreno attorno a lui come una ragnatela crepitante, muovendosi secondo i suoi ordini. I nemici che poggiano su questo suolo subiscono la collera della sua divinità.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione, Radioso, Zona
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Effetto: L'emanazione crea una zona di terreno santificato che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio può muovere il quadretto di origine della zona di 3 quadretti come azione di movimento. Quei nemici che iniziano il loro turno entro la zona subiscono 1d6 + modificatore di Carisma danni radiosi. Il personaggio e gli eventuali alleati sanguinanti che iniziano il loro turno all'interno della zona recuperano un ammontare di punti ferita pari a 1 + modificatore di Carisma del personaggio.
Mantenere minore: La zona permane.

Preghiere di utilità di 6° livello

Bastione della Salute — Chierico Utilità 6

Il chierico formula una preghiera che rafforza istantaneamente uno dei suoi alleati.

Incontro ✦ Divino, Guarigione
Azione minore **Distanza 10**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Il bersaglio può usare un impulso curativo. Aggiunge il modificatore di Carisma del personaggio ai punti ferita recuperati.

Cura Ferite Gravi — Chierico Utilità 6

Il chierico formula una semplice preghiera e ottiene il potere di guarire le ferite istantaneamente: il suo tocco avvolge temporaneamente la sua figura o quella di un'altra creatura ferita di un tenue bagliore argenteo.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Il personaggio o una creatura
Effetto: Il bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari all'utilizzo di due impulsi curativi.

Lanterna Sacra — Chierico Utilità 6

Un fascio di luce divina evocata risplende come una lanterna, facendosi strada oltre le ombre e gli inganni.

A volontà ✦ Divino, Evocazione
Azione standard **Distanza 3**
Effetto: Il personaggio evoca una lanterna, che appare in 1 quadretto entro la gittata ed emana luce nel raggio di 5 quadretti in ogni direzione. Sia il personaggio che gli alleati situati entro il raggio di illuminazione ottengono un bonus di potere +2 alle prove di Intuizione e Percezione. Il personaggio può muovere la lanterna fino a un numero di quadretti pari alla sua velocità come azione minore. La lanterna dura 10 ore, ma il personaggio può tenerne attiva soltanto una alla volta.

Vigore Divino — Chierico Utilità 6

Il chierico si appella alla sua divinità affinché infonda vigore in lui e nei suoi alleati sfiancati dalla battaglia.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio ottiene nuovamente l'utilizzo di recuperare energie.

Preghiere a incontro di 7° livello

Colpo Maestoso — Chierico Attacco 7

Il chierico emana un'aura di soggezione e di terrore soprannaturale quando sferra un colpo con la sua arma, e l'avversario resta momentaneamente raggelato dalla paura.

Incontro ✦ Arma, Divino, Paura
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Volontà
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio resta immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Luce Incandescente — Chierico Attacco 7

Il chierico si appella al potere della sua divinità. Dal suo simbolo sacro si sprigiona un raggio di luce incandescente che si dirige fino al nemico, accecandolo temporaneamente.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio resta accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Piegare lo Spirito — Chierico Attacco 7

Appellandosi al potere del suo dio, il chierico avvolge il suo avversario in un sudario luminoso che gli infligge dolore e prosciuga la forza dei suoi attacchi successivi.

Incontro ✦ Charme, Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio subisce inoltre una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Carisma del personaggio, fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Rafforzare i Fedeli — Chierico Attacco 7

Il chierico pronuncia una solenne preghiera e fa calare la sua arma sull'avversario, invocando il potere della sua divinità affinché rafforzi la sua mano e quella degli alleati vicini.

Incontro ✦ Arma, Divino, Guarigione
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio e i suoi alleati adiacenti al bersaglio possono usare un impulso curativo. Aggiungono il modificatore di Carisma del personaggio ai punti ferita recuperati.

Preghiere giornaliere di 9° livello

Barriera di Lame — Chierico Attacco 9

Una barriera di lame turbinanti si materializza e dilania chiunque le si avvicini o tenti di attraversarla.

Giornaliero ✦ Divino, Evocazione, Strumento
Azione standard **Muro ad area 5 entro 10 quadretti**
Effetto: Il personaggio evoca un muro di quadretti contigui occupati da lame rotanti fatte di energia astrale, che perdurano fino alla fine del suo turno successivo. Il muro può essere lungo fino a 5 quadretti e alto fino a 2 quadretti. Lo spazio occupato dalla barriera di lame è considerato terreno difficile.

Se una creatura entra nello spazio della barriera di lame o inizia il suo turno all'interno di tale spazio, subisce 3d6 + modificatore di Saggezza danni più 5 danni continuati (tiro salvezza termina).
Mantenere minore: La barriera permane.

Colpo Infuocato — Chierico Attacco 9

Una colonna di fiamme rombanti scende dal cielo e investe i nemici del chierico.

Giornaliero ✦ Divino, Fuoco, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco, e 5 + modificatore di Saggezza danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati e nessun danno da fuoco continuato.

Difensori Astrali — Chierico Attacco 9

Il chierico evoca due soldati spettrali, di forma indistinta se si eccettuano le loro armi scintillanti. Si scagliano contro tutti i nemici che passano nelle vicinanze, animati da una sfolgorante energia divina.

Giornaliero ✦ Divino, Evocazione, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Effetto: Il personaggio evoca due soldati, che occupano ciascuno 1 quadretto entro la gittata del potere. I soldati evocati non attaccano normalmente, ma ogni volta che qualcuno provocherebbe un attacco di opportunità da parte di un soldato evocato, quel soldato effettua un attacco di Saggezza contro Riflessi. Se il colpo va a segno, l'attacco infligge 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Il personaggio può muovere un soldato o entrambi di un totale di 3 quadretti come azione di movimento. Le creature possono muoversi attraverso gli spazi occupati dai soldati. I soldati permangono fino alla fine dell'incontro.

Potere Divino — Chierico Attacco 9

Il chierico sferra un ampio colpo turbinante con la sua arma, tracciando un arco di energia divina che respinge gli avversari e fortifica sia lui che i suoi alleati.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Guarigione, Radioso
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni radiosi, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene rigenerazione 5, e lui e ogni alleato entro l'emanazione ottiene un bonus di potere +2 alla CA.

Preghiere di utilità di 10° livello

Cavalieri dal Valore Incrollabile — Chierico Utilità 10

Il chierico evoca quattro cavalieri spettrali dotati di enormi scudi su cui risplende il simbolo della sua divinità.

Giornaliero ✦ Divino, Evocazione
Azione standard **Distanza 10**
Effetto: Il personaggio evoca quattro combattenti spettrali, ognuno dei quali occupa 1 quadretto entro gittata. Come azione di movimento, il personaggio può muovere uno qualsiasi dei cavalieri di 2 quadretti. I cavalieri non possono attaccare, essere attaccati o subire danni, e permangono fino alla fine dell'incontro.

I nemici non possono entrare in un quadretto occupato da un cavaliere evocato, ma gli alleati possono passare attraverso gli spazi dei cavalieri come se essi fossero i loro alleati. I cavalieri evocati forniscono copertura agli alleati, ma non ai nemici.

Cura Ferite Leggere di Massa — Chierico Utilità 10

Con un gesto della mano, il chierico genera un flusso di scintille argentate di energia curativa che volano verso di lui e tutti gli alleati vicini.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: I bersagli recuperano un ammontare di punti ferita pari all'utilizzo di un impulso curativo ciascuno. A questo ammontare si somma inoltre il modificatore di Carisma del personaggio.

Parola Protettrice — Chierico Utilità 10

Il chierico formula una preghiera che difende istantaneamente uno dei suoi alleati.

Incontro ✦ Divino
Interruzione immediata **Distanza 5**
Attivazione: Un alleato entro gittata è colpito da un attacco
Effetto: L'alleato ottiene un bonus di potere +4 alla CA fino alla fine del turno successivo.

Rifugio Astrale — Chierico Utilità 10

Con un semplice tocco, il chierico invia uno dei suoi alleati in un angolo isolato del Mare Astrale, dove potrà riposare per qualche istante prima di tornare a combattere.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione, Teletrasporto
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Un alleato consenziente
Effetto: Il bersaglio viene teletrasportato in un punto sicuro del Mare Astrale per 3 round. Finché si trova laggiù, può usare un impulso curativo ad ogni round ma non può eseguire altre azioni. Al termine di questo effetto, il bersaglio riappare nel punto dove era scomparso oppure, qualora quello spazio sia occupato, nello spazio libero più vicino.

Preghiere a incontro di 13° livello

Colpo Ispiratore — Chierico Attacco 13

Il chierico recita alcuni brevi versi quando colpisce il nemico con la sua arma. Se il colpo va a segno, il potere dei versi recitati ha effetti curativi su di lui o su un alleato nelle vicinanze.

Incontro ✦ Arma, Divino, Guarigione
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio o un alleato entro 5 quadretti da lui recupera un numero di punti ferita pari a 15 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Folgore della Giustizia — Chierico Attacco 13

Il chierico incanala la collera divina del dio nella sua arma, scatenando una folgore crepitante che, in caso di colpo andato a segno, si propaga anche su un altro nemico entro gittata.

Incontro ✦ Arma, Divino, Fulmine
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fulmine. Effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura entro 3 quadretti dal personaggio
Attacco secondario: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da fulmine.

Manto di Gloria — Chierico Attacco 13

Sussurrando una preghiera alla sua divinità, il chierico invoca una propagazione di luce sfolgorante dal suo simbolo sacro. Gli avversari investiti dalla luce bianca ne vengono bruciati, ma gli alleati del chierico ne vengono rafforzati.

Incontro ✦ Divino, Guarigione, Radioso, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Effetto: Gli alleati entro la propagazione possono usare un impulso curativo.

Piaga del Destino — Chierico Attacco 13

Il chierico si concentra su un nemico, mormora un'antica preghiera da battaglia e invia nel suo corpo violente scosse di dolore lancinante.

Incontro ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio subisce una penalità a tutte le difese pari al modificatore di Carisma del personaggio, fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Preghiere giornaliere di 15° livello

Fuoco Purificatore — Chierico Attacco 15

Il fuoco divino avvolge i nemici del chierico e li consuma. Come fonti di luce sacra, i nemici che bruciano curano gli alleati nelle vicinanze fintanto che le fiamme continuano ad ardere.

Giornaliero ✦ Divino, Fuoco, Guarigione, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Finché i danni continuati di questo potere vengono applicati, il personaggio e i suoi alleati recuperano un ammontare di punti ferita pari a 5 + il modificatore di Carisma del personaggio, se iniziano il loro turno in una posizione adiacente a uno o più bersagli che subiscono i danni continuati.
Mancato: Danni dimezzati e nessun danno da fuoco continuato.

Scintilla Sacra — Chierico Attacco 15

L'arma del chierico è percorsa da fulmini celestiali crepitanti che avvolgono il nemico in una rete di scariche elettriche quando il colpo va a segno. I fulmini si propagano poi sugli altri avversari vicini al bersaglio.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Fulmine
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Volontà
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fulmine, e 10 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina). Finché i danni continuati di questo potere vengono applicati, qualsiasi alleato del bersaglio che inizia il proprio turno entro 3 quadretti dal bersaglio subisce 2d10 danni da fulmine.
Mancato: Danni dimezzati e nessun danno da fulmine continuato.

Sigillo di Interdizione — Chierico Attacco 15

Il chierico traccia attorno a sé un cerchio di simboli divini animati da un flebile bagliore, che ostacola i movimenti dei nemici sorpresi al suo interno e protegge sia lui che i suoi alleati dagli attacchi a distanza.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 4d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è rallentato.
Effetto: L'emanazione genera una zona di terreno difficile che fornisce copertura al personaggio e ai suoi alleati contro gli attacchi a distanza fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere minore: La zona permane.

Preghiere di utilità di 16° livello

Armatura Divina — Chierico Utilità 16

Quando il chierico mormora una fervida preghiera, il potere del suo dio lo avvolge e una nube di scintille guaritrici circonda sia lui che tutti gli alleati nelle vicinanze.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA, e tutti i bersagli ottengono resistenza 5 a tutti i tipi di danno fino alla fine dell'incontro.

Mantello di Pace — Chierico Utilità 16

Il chierico formula una preghiera e punta il dito verso un alleato vicino, avvolgendolo in un sottile manto di luce argentea che respinge gli attacchi, fintanto che l'alleato non attacca a sua volta.

Giornaliero ✦ Divino
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di potere +5 alla CA e un bonus di potere +10 a tutte le altre difese fino alla fine dell'incontro. Questo effetto ha termine se il bersaglio effettua un attacco.

Scudo Astrale — Chierico Utilità 16

Il chierico evoca uno scudo argentato scintillante che può spostare come desidera sul campo di battaglia per fornire protezione dove è più necessario.

Incontro ✦ Divino, Evocazione
Azione standard **distanza 5**
Effetto: Il personaggio evoca uno scudo che compare in 1 quadretto entro gittata. Il personaggio e qualsiasi alleato adiacente allo scudo ottengono un bonus di +2 alla CA. Ad ogni round, il personaggio può muovere lo scudo fino a un massimo di 3 quadretti rimanendo entro gittata come azione di movimento. Lo scudo non può essere attaccato o danneggiato e permane fino alla fine dell'incontro.

Suolo Santificato Chierico Utilità 16

Il chierico pronuncia una preghiera e il suolo attorno a lui diventa santificato, conferendo in tal modo sia a lui che ai suoi alleati una forma di protezione divina.

Giornaliero ✦ Divino, Zona
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Effetto: L'emanazione genera una zona di suolo santificato. Il personaggio e i suoi alleati ottengono i seguenti benefici fintanto che si trovano entro la zona: un bonus di potere +2 ai tiri salvezza, un bonus di potere +2 a tutte le difese, un bonus di potere +2 ai tiri per colpire. L'area rimane santificata fino alla fine dell'incontro.

Preghiere a incontro di 17° livello

Colpo della Sentinella Chierico Attacco 17

Il chierico grida un'invocazione sacra e la sua arma si infiamma di un alone argentato di energia divina. Oltre a sferrare un severo colpo contro il nemico, l'energia divina avvinghia il bersaglio e ostacola i suoi attacchi per un breve periodo di tempo.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio sceglie un alleato entro 5 quadretti dalla sua posizione; se il bersaglio attacca quell'alleato prima della fine del turno successivo del personaggio, i danni inferti dal bersaglio contro quell'alleato vengono ridotti a 0.

Estasiare Chierico Attacco 17

Il chierico inizia a recitare dei versi tratti da un antico testo sacro. Le verità che pronuncia sono talmente forti da ferire e scuotere i nemici.

Incontro ✦ Charme, Divino, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 3 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio resta immobilizzato e non in grado di condurre attacchi contro il personaggio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Luce Accecante Chierico Attacco 17

Il chierico mormora una rapida preghiera e un alone di luce dorata circonda la sua arma, accecando il nemico al momento dell'impatto.

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

Parola Tonante Chierico Attacco 17

Il chierico pronuncia una parola che scaraventa i suoi nemici all'indietro e consente nel frattempo ai suoi alleati di assumere una posizione più vantaggiosa.

Incontro ✦ Divino, Strumento, Tuono
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari a 3 + il modificatore di Carisma del personaggio.
Effetto: Gli alleati entro la propagazione possono scattare di 1 quadretto.

Preghiere giornaliere di 19° livello

Cavaliere della Gloria Chierico Attacco 19

Il chierico evoca un guerriero spettrale che indossa l'armatura cerimoniale tipica della sua fede. Brandendo la spada, il cavaliere attacca i nemici del chierico.

Giornaliero ✦ Divino, Evocazione, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura adiacente al cavaliere spettrale
Attacco: Saggezza contro CA
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni.
Effetto: Il personaggio evoca un cavaliere spettrale che occupa 1 quadretto entro gittata, e il cavaliere attacca una creatura adiacente. Una volta per round come azione minore, il personaggio può ordinare al cavaliere di attaccare una creatura adiacente. Ad ogni round, il personaggio può muovere il cavaliere fino a 5 quadretti, come azione di movimento. Il cavaliere permane fino alla fine dell'incontro.

Collera Sacra Chierico Attacco 19

Un'esplosione di luce incandescente investe i nemici con la collera del dio, rafforzando il chierico.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2d10 + modificatore di Forza danni radiosi.
Mancato: Il personaggio ottiene rigenerazione 10 e un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino alla fine dell'incontro.

Spirito Indomito Chierico Attacco 19

Il potere divino del devastante attacco del chierico rafforza i suoi alleati.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Guarigione
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 e ogni alleato entro 5 quadretti da lui recuperano un ammontare di punti ferita pari all'utilizzo di un impulso curativo ciascuno.

Tempesta di Fuoco Chierico Attacco 19

Una nube ribollente di fiamme investe i nemici del chierico e permane sul campo di battaglia finché egli le consente di continuare ad ardere.

Giornaliero ✦ Divino, Fuoco, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 5 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 5d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'emanazione crea una zona di fiamme che perdurano fino alla fine del turno successivo del personaggio. I nemici che iniziano il loro turno entro questa zona subiscono 1d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.
Mantenere minore: La zona permane.



Preghiere di utilità di 22° livello

Angelo degli Undici Venti Chierico Utilità 22

Il chierico evoca un angelo dalle ali luminose e dalle fattezze indistinte. L'angelo fluttua a 30 cm dal suolo e conferisce agli alleati il potere di volare.

Giornaliero ✦ Divino, Evocazione
Azione standard **Distanza 10**
Effetto: Il personaggio evoca la presenza di un angelo che occupa 1 quadretto entro gittata. L'angelo conferisce a un qualsiasi bersaglio che il personaggio sia in grado di vedere una velocità di volo di 8 e un bonus di potere +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità. Per cambiare bersaglio è necessaria un'azione minore. Una creatura che non gode più dei benefici di questo effetto scende fino a terra senza subire danni. L'angelo non può muoversi, essere attaccato o subire danni, e dura fino alla fine dell'incontro.

Cocchio di Nubi Chierico Utilità 22

Il chierico evoca una nuvola bianca che assume la forma di un cocchio trainato da un cavallo alato, entrambi fatti della stessa sostanza delle nubi.

Giornaliero ✦ Divino, Evocazione
Azione standard **Distanza 2**
Effetto: Il personaggio evoca un cocchio fatto di nubi che occupa uno spazio di 2x2 quadretti entro gittata, e un cavallo alato, sempre fatto di nubi, che occupa uno spazio di 2x2 quadretti adiacente al cocchio. Il cavallo e il cocchio hanno una velocità di volo 8. Il cocchio può trasportare fino a quattro creature Piccole o Medie e il cavallo può portare un cavaliere Piccolo o Medio. Il cocchio fornisce copertura ai suoi occupanti. Il cocchio e il cavallo non possono attaccare o essere separati, e non possono essere attaccati o danneggiati. Permangono finché il personaggio non si sottopone a un riposo esteso o finché non li congeda (un'azione gratuita).

Purificare Chierico Utilità 22

Con un gesto della mano, il chierico genera una pioggia di scintille di luce dorata che colpisce gli alleati vicini, sanandoli da ogni afflizione persistente.

Giornaliero ✦ Divino
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni effetto a cui sarebbe possibile porre termine superando un tiro salvezza viene rimosso dai bersagli.

Richiamo Squillante del Mare Astrale Chierico Utilità 22

Il chierico implora l'aiuto della sua divinità. Dal cielo si leva uno squillo di trombe e il chierico o un alleato a lui vicino viene immediatamente trasportato in una fortezza del Mare Astrale, riportato in piena salute e restituito sano e salvo al campo di battaglia nel giro di pochi istanti.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato consenziente
Effetto: Il bersaglio si teletrasporta in un luogo sicuro del Mare Astrale e recupera tutti i punti ferita perduti. Finché si trova laggiù, il bersaglio resta in grado di percepire ciò che accade nel luogo da cui è partito, ma non può eseguire alcuna azione. All'inizio del suo turno successivo, torna in uno spazio libero scelto dal personaggio, entro 5 quadretti dalla sua posizione precedente.

Spirito di Salute Chierico Utilità 22

Il chierico evoca uno spirito incorporeo che fluttua nell'aria accanto a lui e cura i compagni feriti.

Giornaliero ✦ Divino, Evocazione, Guarigione
Azione standard **Distanza 10**
Effetto: Il personaggio evoca uno spirito che appare in 1 quadretto entro gittata. Il personaggio o un qualsiasi alleato in un quadretto adiacente allo spirito o nel suo stesso quadretto possono usare un impulso curativo come azione minore. Lo spirito può guarire un bersaglio per round e recupera la sua capacità di guarigione all'inizio di ogni turno del personaggio. Le creature possono passare attraverso lo spazio dello spirito senza essere ostacolate in alcun modo. Lo spirito non può muoversi o essere attaccato o danneggiato, e permane fino alla fine dell'incontro.

EVA WIDERMANN

Preghiere a incontro di 23° livello

Censura Divina — Chierico Attacco 23

Con una preghiera sussurrata, il chierico infonde nella sua arma la potenza divina del suo patrono, in modo che un singolo colpo andato a segno possa sbaragliare le difese nemiche.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce inoltre una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Colpo Angosciante — Chierico Attacco 23

Il chierico brandisce con violenza la sua arma contro il nemico e invoca un'antica maledizione divina che lo rende più vulnerabile agli attacchi successivi.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza + 2 contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni. Il successivo tiro per colpire effettuato dal personaggio contro il bersaglio beneficia di un bonus di potere +2.

Lame Astrali della Morte — Chierico Attacco 23

Quando il chierico pronuncia una frase sacra, una serie di spietate lame di luce argentata appare attorno al nemico e inizia a tempestarlo di colpi.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 6d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Torcia Guaritrice — Chierico Attacco 23

Il chierico mormora un'antica preghiera e infonde nel suo simbolo sacro una luce divina che si irradia rapidamente fino ad avvolgere tutti i nemici e gli alleati. La luce brucia i nemici e avvolge temporaneamente gli alleati in un bagliore protettivo e curativo.

Incontro ✦ Divino, Guarigione, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 5 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Effetto: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione ottengono un bonus di potere alla CA pari al modificatore di Carisma del personaggio fino alla fine del turno successivo del personaggio e possono usare un impulso curativo. Sommano il modificatore di Carisma del personaggio ai punti ferita recuperati.

Preghiere giornaliere di 25° livello

Nube del Destino — Chierico Attacco 25

L'attacco del chierico avvolge gli avversari in un bagliore intenso che guida gli attacchi sferrati contro di loro.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 6[A] + modificatore di Forza danni radiosi.
Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina).

Parola Consacrata — Chierico Attacco 25

Una singola parola di potenza divina pronunciata dal chierico danneggia e stordisce i nemici vicini.

Giornaliero ✦ Divino, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 4d10 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è stordito.

Sigillo di Costrizione — Chierico Attacco 25

Una serie di simboli debolmente illuminati circonda il nemico del chierico e lo intrappola.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è stordito e non può essere influenzato da nessun attacco oltre questo fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere standard: Ogni volta che il personaggio mantiene il potere, sia lui che il bersaglio subiscono entrambi 2d10 + modificatore di Saggezza danni. Il bersaglio resta stordito e protetto da tutti gli altri attacchi. Il personaggio non può mantenere questo potere se è sanguinante.

Sigillo di Protezione — Chierico Attacco 25

Il chierico crea un cerchio di simboli sacri luminescenti che arrestano i suoi nemici e proteggono sia lui che i suoi alleati dagli attacchi.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Forza danni radiosi.
Effetto: L'emanazione genera una zona protetta fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio e ogni alleato all'interno della zona ottengono un bonus di +2 alla CA. I nemici che entrano nella zona concludono il loro movimento attuale.
Mantenere minore: La zona permane.

Preghiere a incontro di 27° livello

Colpo Punitivo — Chierico Attacco 27

Con una semplice preghiera, il chierico acquista un'improvvisa lucidità di azione e potenzia la sua arma con l'energia indomita concessagli dalla sua divinità.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza + 2 contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Esplosione Solare — Chierico Attacco 27

Quando il chierico pronuncia un'antica preghiera, un'esplosione sfolgorante di luce si sprigiona davanti a lui, curando i suoi alleati e bruciando i suoi nemici.

Incontro ✦ Divino, Guarigione, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 qadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Effetto: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione recuperano un ammontare di punti ferita pari a 10 + il modificatore di Carisma del personaggio ed effettuano un tiro salvezza.

Flagello degli Indegni Chierico Attacco 27

Il chierico pronuncia una frase di condanna divina che sferza il nemico infliggendogli un'orribile ferita.

Incontro ✦ Divino, Necrotico, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 4d10 + modificatore di Saggezza danni necrotici, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Guarigione Sacrificale Chierico Attacco 27

Quando il chierico versa il sangue del nemico, innalza una preghiera sussurrata alla sua divinità, che ricompensa il suo valore in battaglia con una provvidenziale benedizione impartita su di lui e su tutti gli alleati vicini.

Incontro ✦ Arma, Divino, Guarigione
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e sia il personaggio che ogni alleato entro 10 quadretti da lui possono usare un impulso curativo. Sommano il modificatore di Carisma del personaggio ai punti ferita recuperati.

Preghiere giornaliere di 29° livello

Colpo Divino Chierico Attacco 29

L'arma del chierico sprigiona una fiammata di luce intensa quando colpisce l'avversario.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 7[A] + modificatore di Forza danni radiosi.
Mancato: Danni dimezzati.

Tempesta Astrale Chierico Attacco 29

Il chierico scatena una terribile tempesta sui suoi nemici, scagliando su di essi una pioggia di ghiaccio, fuoco, tuoni e fulmini.

Giornaliero ✦ Divino, Freddo, Fulmine, Fuoco, Strumento, Tuono, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 5 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 6d10 + modificatore di Saggezza danni da freddo, fulmine, fuoco e tuono. La resistenza non riduce i danni a meno che il bersaglio non sia dotato di resistenza contro tutti e quattro i tipi di danni, e anche in tal caso viene applicata soltanto la resistenza più bassa. Un bersaglio dotato di vulnerabilità a uno qualsiasi dei quattro tipi di danno è soggetto a quella vulnerabilità.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: L'emanazione crea una zona di tempesta fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere minore: Quando il personaggio mantiene questo potere, deve effettuare un attacco di Saggezza contro Riflessi contro ogni nemico entro la zona, infliggendo 2d10 + modificatore di Saggezza danni da fulmine se l'attacco colpisce e la metà di questo ammontare se l'attacco manca.

Cammini leggendari

Oracolo divino

"Ho visto il tuo fato, è scritto nelle onde del Mare Astrale."

Prerequisito: Classe del chierico

Il personaggio diventa la voce del suo dio, un araldo che annuncia presagi e profezie. Quando usa i suoi poteri profetici, i suoi occhi risplendono della luce argentea delle profondità del Mare Astrale.

Privilegi leggendari dell'oracolo divino

Azione Profetica (11° livello): Quando l'oracolo divino usa un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un'azione di movimento extra che potrà usare a un turno successivo all'interno di quell'incontro.

Precognizione (11° livello): L'oracolo divino e ogni alleato entro 5 quadretti da lui non possono essere sorpresi. Inoltre, ognuno di loro tira due volte quando effettua una prova di iniziativa e usa il tiro che preferisce.

Intuizione Terrificante (16° livello): Ogni volta che l'oracolo divino effettua un attacco contro Volontà, può tirare due volte e usare il risultato più alto. Se l'attacco manca, l'oracolo divino resta frastornato fino alla fine del suo turno successivo.



FRANZ VOHWINKEL

Preghiere dell'oracolo divino

Profezia di Sventura — Oracolo divino Attacco 11

L'oracolo divino predice una sorte infausta per il suo nemico.

Incontro ✦ Divino
Azione standard **Distanza** 5
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Il personaggio o un alleato che colpisce il bersaglio con un attacco può decidere di rendere il suo attacco un colpo critico. Questo potere dura fino alla fine del turno successivo del personaggio, o finché il personaggio o un suo alleato non ne fanno uso per sferrare un colpo critico.

Buona Sorte — Oracolo divino Utilità 12

L'oracolo divino scruta nel futuro e predice una sorte favorevole sia a lui che ai suoi alleati.

Giornaliero ✦ Divino
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro gittata
Effetto: I bersagli ottengono un bonus di potere +5 a tutti i tiri del d20 fino alla fine del turno successivo del personaggio, ma non potranno mettere a segno colpi critici finché questo potere ha effetto.

Martello del Fato — Oracolo divino Attacco 20

L'oracolo divino assale il nemico con le sue parole profetiche. Se il nemico riesce a evitare questo assalto, l'oracolo può districare i fili del fato ed eseguire un'azione diversa.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 5d10 + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Il personaggio ripete il turno a partire dal momento in cui ha condotto l'attacco e non usa questo potere. Può scegliere un'azione standard diversa per quel turno. Non potrà più usare *martello del fato* fino all'incontro successivo.

Sacerdote di guerra

"La battaglia è un dono: scateniamolo!"

Prerequisito: Classe del chierico

A volte un dio ordina di combattere per sostenere i dettami della sua fede, e il personaggio è il sacerdote scelto per guidare i ranghi dei fedeli in guerra. Quando un sacerdote di guerra si appella ai suoi poteri divini, le sue armi risplendono di luce sacra.

Privilegi leggendari del sacerdote di guerra

Addestramento del Sacerdote di Guerra (11° livello): Il sacerdote di guerra ottiene un bonus di +1 alla CA quando indossa un'armatura pesante.

Azione Danneggiante Extra (11° livello): Quando un sacerdote di guerra usa un punto azione per eseguire un'azione extra, somma anche la metà del proprio livello ai danni inferti da un qualsiasi attacco di azione standard da lui sferrato in quel turno.

Strategia del Sacerdote di Guerra (11° livello): Una volta per incontro, se il sacerdote di guerra o un alleato adiacente ottiene un 1 con il dado quando effettua un attacco in mischia o un attacco ravvicinato, può ripetere il tiro.

Sfida del Sacerdote di Guerra (16° livello): Quando il sacerdote di guerra colpisce un nemico con un attacco in mischia a volontà, può scegliere di marchiare quel nemico per il resto dell'incontro. La volta successiva in cui il nemico scatta o attacca una creatura che non sia il sacerdote di guerra, questi potrà sferrare un attacco di opportunità contro quel nemico. Se il sacerdote marchia un nuovo nemico con questo privilegio, gli eventuali marchi precedenti imposti tramite questo privilegio hanno termine.

Preghiere del sacerdote di guerra

Grido di Battaglia — Sacerdote di guerra Attacco 11

Il sacerdote di guerra attacca ogni nemico nei pressi e lancia un vigoroso grido di battaglia che funge da ispirazione ai suoi alleati.

Incontro ✦ Divino, Guarigione, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico adiacente
Attacco: Saggezza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.
Mancato: Il personaggio e ogni alleato sanguinante entro 10 quadretti da lui possono usare un impulso curativo.

Favore della Battaglia — Sacerdote di guerra Utilità 12

Quando il sacerdote mette a segno un colpo critico contro un nemico, la sua divinità lo ricompensa curandolo o rinnovando una delle sue preghiere.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione
Azione gratuita **Personale**
Attivazione: Il personaggio ottiene un 20 naturale quando effettua un attacco in mischia
Effetto: Il personaggio recupera un certo ammontare di punti ferita come se avesse usato due impulsi curativi, oppure recupera un potere giornaliero che ha già utilizzato. Una volta usato questo potere, il personaggio non può più recuperarlo se non tramite un riposo esteso.

Roghi della Battaglia — Sacerdote di guerra Attacco 20

Il sacerdote di guerra recita una potente preghiera che trasforma i suoi nemici in veri e propri roghi fiammeggianti di fulgida energia.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni, e 5 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina). Effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura sottoposta ai danni radiosi continuati entro 5 quadretti dal personaggio
Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 5d10 + modificatore di Saggezza danni.
Mantenere standard: Il personaggio può effettuare l'attacco secondario nei round successivi fintanto che almeno uno dei suoi bersagli principali continua a subire danni radiosi continuati.

Servitore radioso

"Io sono la luce della fede, metto in fuga l'oscurità."

Prerequisito: Classe del chierico

Il personaggio diventa la luce del suo dio nel mondo, proiettando illuminazione divina in ogni angolo buio e in ogni zona avvolta dalle ombre. Quando il servitore usa i suoi poteri radiosi, la sua stessa figura splende intensa quanto il sole.

Privilegi leggendari del servitore radioso

Attacchi Illuminanti (11° livello): I poteri del servitore radioso che contengono la parola chiave "radioso" possono ora mettere a segno un colpo critico in caso di un 19 o un 20 naturale al tiro del dado.

Azione Radiosa (11° livello): Quando il servitore radioso usa un punto azione per eseguire un'azione extra, può anche selezionare un nemico che si trovi entro 5 quadretti da lui. Quel nemico subisce danni radiosi continuati pari al livello del servitore radioso (tiro salvezza termina).

Luce Duratura (16° livello): Qualsiasi tiro salvezza effettuato dai demoni o dalle creature non morte per rimuovere un effetto impartito su di essi dal servitore radioso subisce una penalità di -2.

Preghiere del servitore radioso

Collera Solare — Servitore radioso Attacco 11

Un getto di luce intensa simile a un flusso di energia solare si sprigiona dal servitore radioso, dissolvendo ogni ombra e infliggendo danni illuminanti a ogni cosa nei pressi.

Incontro ✦ Divino, Radioso
Azione standard **Emanazione ravvicinata 8**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Se il bersaglio è una creatura non morta o un demone, è anche stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Sole Guaritore — Servitore radioso Utilità 12

Il servitore proietta un fascio curativo di luce solare che sana le ferite dei suoi alleati e allo stesso tempo tiene alla larga le creature dell'oscurità.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione, Radioso, Zona
Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**
Effetto: L'emanazione genera una zona di luce divina che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio e ogni alleato che termina il suo turno all'interno della zona recuperano un ammontare di punti ferita pari a 5 + il modificatore di Carisma del personaggio. Se un demone o una creatura non morta entrano nella zona o iniziano il loro turno nella zona, subiscono 1d10 + modificatore di Carisma danni radiosi.
Mantenere standard: La zona permane.
Speciale: La zona svanisce alla fine del turno del personaggio, qualora il personaggio diventi sanguinante.

Bagliore Radioso — Servitore radioso Attacco 20

Il servitore scaglia un raggio di luce intensa e incandescente contro un avversario, incendiandolo e trasformandolo per un istante in un piccolo sole.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.
Effetto: All'inizio del turno successivo del personaggio, il bersaglio diventa il centro di una emanazione 5 di energia radiosa che influenza soltanto i nemici del personaggio; Saggezza contro Volontà; 3d10 danni radiosi; danni dimezzati in caso di colpo mancato.

Vendicatore angelico

"Come un angelo, io sono la mano vendicatrice del mio dio."

Prerequisito: Classe del chierico

Il personaggio diventa un servitore speciale del suo dio, in grado di esercitare poteri di natura angelica per promuovere la causa della sua fede nel mondo. Quando usa i suoi poteri angelici, arriva addirittura ad assumere fugacemente le fattezze di un angelo: il suo volto diventa privo di lineamenti, un paio di ali astrali spunta dalla sua schiena e la parte inferiore del suo corpo sembra svanire gradualmente.

Privilegi leggendari del vendicatore angelico

Addestramento nell'Arma (11° livello): Il vendicatore angelico acquista competenza nell'uso di una lama pesante di sua scelta.

Azione Angelica (11° livello): Quando il vendicatore angelico spende un punto azione per compiere un'azione extra, ottiene anche un bonus di +4 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Riverbero Astrale (11° livello): Il vendicatore angelico sceglie un tipo di energia a cui abbinare questo privilegio: fulmine, radioso o tuono. Quando un nemico sanguinante si trova entro 5 quadretti dal vendicatore angelico all'inizio del turno del nemico, quest'ultimo subisce un ammontare di danni da energia del tipo scelto pari al modificatore di Carisma del vendicatore angelico.

Sangue Radioso (16° livello): Se un nemico rende il vendicatore angelico sanguinante con il suo attacco, tale nemico viene avvolto da un alone radioso che conferisce al vendicatore angelico e ai suoi alleati vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del nemico.

Preghiere del vendicatore angelico

Onda Astrale — Vendicatore angelico Attacco 11

Quando il volto del vendicatore angelico assume fattezze angeliche, dal suo corpo si sprigiona un'ondata di energia astrale che investe i suoi nemici con effetti devastanti.

Incontro ✦ Divino, Strumento; Fulmine, Radioso, o Tuono
Azione standard **Emanazione ravvicinata 8**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni del tipo di energia scelto per il privilegio leggendario di Riverbero Astrale.

Presenza Angelica — Vendicatore angelico Utilità 12

I lineamenti del vendicatore si sfocano fino a trasformarsi nel velo sacro di un angelo, mentre il suo corpo è pervaso da una presenza divina.

Giornaliero ✦ Divino, Paura
Azione minore **Personale**
Effetto: I nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire contro il personaggio fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non diventa sanguinante.

Ascensione Angelica — Vendicatore angelico Attacco 20

Il vendicatore angelico incanala la sua energia divina in un singolo, possente attacco che lo trasforma in una creatura angelica. Due ali di pura luce radiosa appaiono sulla sua schiena e i suoi lineamenti si trasformano in quelli di un angelo.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Il personaggio acquisisce una velocità di volo 6 (fluttuare) fino alla fine dell'incontro. (Vedi la *Guida del Dungeon Master* per le regole relative al fluttuare.)

CONDOTTIERO

"Avanti verso la vittoria! Non possono opporsi a noi!"

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Guida. Un condottiero è un comandante che sa come ispirare i suoi compagni e un maestro delle tattiche da battaglia.

Fonte di potere: Marziale. Un condottiero diventa un esperto di tattiche grazie a ore e ore di addestramento, alla sua determinazione e alla sua robustezza fisica.

Caratteristiche chiave: Forza, Intelligenza, Carisma

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

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

Bonus alle difese: +1 Tempra, +1 Volontà

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

Punti ferita per livello ottenuti: 5

Impulsi curativi al giorno: 7 + modificatore di Costituzione

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

Abilità di classe: Atletica (For), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Storia (Int), Tenacia (Cos)

Opzioni di sviluppo: Condottiero ispiratore, condottiero tattico

Privilegi di classe: Guida in Combattimento, Presenza Imperiosa, *parola ispiratrice*

I condottieri sono guide militari competenti ed esperti. Si ergono in prima linea, impartiscono gli ordini e rafforzano i loro alleati, guidando al contempo la battaglia ad armi sguainate. I condottieri sanno come rincuorare la loro squadra per ottenere la vittoria.

La capacità di un condottiero di guidare gli altri alla vittoria è un diretto risultato della sua storia passata. Un condottiero potrebbe essere il capo di una piccola tribù deciso a farsi una fama, un pio cavaliere-comandante in congedo dal suo ordine militare, un giovane nobile ansioso di mettere alla prova anni di addestramento fuori dalle mura del castello, un capitano mercenario gelido e calcolatore, o un coraggioso maresciallo delle terre di confine pronto a combattere per difendere la frontiera. A prescindere dal suo passato, si tratta sempre di un abile combattente particolarmente dotato per guidare gli altri.

Il peso della sua armatura non è un ostacolo per il condottiero; è una comodità in cui si sente a suo agio. L'impugnatura consumata della sua arma si adatta alla presa della sua mano come se fosse un'estensione naturale del braccio. L'ora di combattere e di guidare gli altri è vicina.



WILLIAM O'CONNOR

Creare un condottiero

I due sviluppi principali del condottiero sono il condottiero ispiratore e il condottiero tattico. Alcuni condottieri si affidano soprattutto al Carisma, mentre altri contano sull'Intelligenza, ma la Forza resta una caratteristica fondamentale per entrambi.

Condottiero ispiratore

Un condottiero ispiratore guida gli altri tramite esortazioni, incoraggiamenti e ispirazione. I suoi poteri aiutano gli alleati a trovare nuove riserve di coraggio e di resistenza, a guarirsi, a scrollarsi di dosso le condizioni debilitanti e a difendersi dagli attacchi. I suoi poteri di attacco sono basati sulla Forza, quindi quella è la caratteristica a cui dovrebbe assegnare il punteggio migliore. I benefici forniti dal condottiero agli alleati, tuttavia, dipendono quasi interamente dal Carisma, che dovrà quindi essere il secondo punteggio migliore. L'Intelligenza viene per terza, in quanto consente al condottiero ispiratore di sfruttare qualche potere da condottiero aggiuntivo e incrementa la sua difesa di Riflessi. Un condottiero ispiratore dovrebbe selezionare quei poteri che sfrutteranno al meglio il suo elevato punteggio di Carisma.

Talento suggerito: Recupero Ispirato (talento degli umani: Robustezza)

Abilità suggerite: Atletica, Diplomazia, Guarire, Storia

Poteri a volontà suggeriti: *colpo del comandante, urto furioso*

Potere a incontro suggerito: *attacco protettivo*

Potere giornaliero suggerito: *bastione di difesa*

Condottiero tattico

La guida di questo tipo di condottiero si esplicita attraverso comandi rapidi, scaltre strategie e superiorità tattica. I suoi poteri inducono gli alleati a sferrare attacchi extra e più potenti, nonché a muoversi più velocemente all'interno di un combattimento. Il condottiero tattico assiste anche i suoi alleati muovendo i loro nemici o buttandoli a terra. Usa la Forza per molti poteri di attacco, quindi quella dovrà essere il suo migliore punteggio di caratteristica. L'Intelligenza viene subito dopo, in quanto determina l'efficacia del condottiero come guida. Il Carisma dovrebbe essere il suo terzo punteggio migliore, in quanto gli consente di attingere ad altri poteri da condottiero e migliora la sua difesa di Carisma. Un condottiero tattico dovrebbe selezionare quei poteri che sfrutteranno al meglio il suo elevato punteggio di Intelligenza.

Talento suggerito: Assalto Tattico (talento degli umani: Arma Focalizzata)

Abilità suggerite: Guarire, Intimidire, Tenacia, Storia

Poteri a volontà suggeriti: *colpo della vipera, tattiche del branco di lupi*

Potere a incontro suggerito: *favore del condottiero*

Potere giornaliero suggerito: *guidare l'attacco*

Il condottiero in breve

Peculiarità: Un condottiero è un combattente assai forte in mischia, in grado di ergersi al fianco del guerriero o del paladino del gruppo. I suoi poteri concedono agli alleati azioni immediate (in genere attacchi o movimenti), forniscono bonus agli attacchi o alle difese e impartiscono cure nel bel mezzo della battaglia.

Religione: I condottieri prediligono gli dèi guerrieri come Bahamut e Kord; quelli che hanno un occhio di riguardo per la strategia e il comando venerano Ioun o Erathis. I condottieri malvagi e senza allineamento spesso adorano Bane.

Razze: I dragonidi si dimostrano eccellenti condottieri ispiratori, ma anche i mezzelfi sono guide di eguale ispirazione. Gli eladrin sono ottimi condottieri tattici. I tiefling condottieri sono versatili, in quanto mescolano poteri di entrambi gli sviluppi; anche gli umani si rivelano abili in entrambi i sentieri.

Privilegi di classe del condottiero

Tutti i condottieri possiedono i seguenti privilegi di classe.

Guida in Combattimento

Il condottiero e ogni alleato entro 10 quadretti che sia in grado di vederlo e di sentirlo ottiene un bonus di potere +2 all'iniziativa.

Parola Ispiratrice

Usando il potere di *parola ispiratrice*, i condottieri consentono ai loro compagni di resistere più a lungo con un semplice grido di incoraggiamento.

Presenza Imperiosa

Ogni condottiero sceglie uno dei due benefici seguenti.

Presenza Ispiratrice: Quando un alleato in grado di vedere il condottiero spende un punto azione per eseguire un'azione extra, quell'alleato recupera un ammontare di punti ferita perduti pari alla metà del livello del condottiero + il modificatore di Carisma del condottiero.

Presenza Tattica: Quando un alleato che il condottiero è in grado di vedere spende un punto azione per effettuare un attacco extra, quell'alleato ottiene un bonus al tiro per colpire pari alla metà del modificatore di Intelligenza del condottiero.

La scelta effettuata fornisce anche dei bonus ad alcuni poteri da condottiero. La descrizione di ogni singolo potere descrive gli effetti (se ve ne sono) che la scelta della Presenza Imperiosa ha su di esso.

Poteri del condottiero

I poteri di un condottiero sono prodezze marziali, imprese di straordinaria abilità e audacia apprese tramite un doloroso e tenace addestramento. Alcuni poteri sono più adatti ai condottieri ispiratori, altri sono più adatti ai condottieri tattici, ma ogni condottiero può sempre scegliere liberamente i poteri che preferisce.

Privilegio di classe

Il privilegio di classe del condottiero chiamato *parola ispiratrice* funziona come un potere ed è descritto di seguito.

Parola Ispiratrice — Privilegio del condottiero

Il condottiero si rivolge a un alleato ferito e pronuncia parole di coraggio e di determinazione che aiutano quell'alleato a guarire.

Incontro (Speciale) ✦ Guarigione, Marziale
Speciale: Il condottiero può usare questo potere due volte per incontro, ma soltanto una volta per round. Al 16° livello, può usare *parola ispiratrice* tre volte per incontro.
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5** (10 all'11° livello, 15 al 21° livello)
Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio può usare un impulso curativo e recuperare 1d6 punti ferita aggiuntivi.
L'ammontare di punti ferita aggiuntivi recuperati aumenta a 2d6 al 6° livello, 3d6 all'11° livello, 4d6 al 16° livello, 5d6 al 21° livello, e 6d6 al 26° livello.

Prodezze a volontà di 1° livello

Colpo del Comandante — Condottiero Attacco 1

Con un grido, il condottiero ordina a un alleato di attaccare.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Un qualsiasi alleato a scelta del personaggio effettua un attacco basilare in mischia contro il bersaglio
Colpito: Il danno basilare dell'alleato + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Colpo della Vipera — Condottiero Attacco 1

Il condottiero induce l'avversario a commettere un errore tattico che offre a un suo compagno l'opportunità di colpire.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.
Effetto: Se il bersaglio scatta prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, provoca un attacco di opportunità da un alleato a scelta del personaggio.

Tattiche del Branco di Lupi — Condottiero Attacco 1

Passo dopo passo, il condottiero e i suoi amici circondano il nemico.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Speciale: Prima di attaccare, il personaggio consente a un alleato adiacente a lui o al bersaglio di scattare di 1 quadretto come azione gratuita.
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
I danni aumentano a 2[A] più il modificatore di Forza al 21° livello.

Urto Furioso — Condottiero Attacco 1

Il condottiero sbatte lo scudo contro il nemico, lo percuote con l'asta dell'arma o mena una spallata contro di lui. L'attacco non infligge molti danni... ma la collera del condottiero ispira il suo alleato a eguagliare la sua ferocia.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: Il personaggio infligge danni pari al suo modificatore di Forza, e poi sceglie un alleato adiacente a se stesso o al bersaglio. Quell'alleato applica il modificatore di Carisma del personaggio come bonus di potere al tiro per colpire e al tiro dei danni del suo attacco successivo contro quel bersaglio. Se l'alleato non attacca il bersaglio entro la fine del suo turno successivo, il bonus va perduto.

Prodezze a incontro di 1° livello

Attacco Protettivo — Condottiero Attacco 1

Con un colpo calcolato, il condottiero sbilancia il suo avversario e fornisce al suo compagno d'armi una certa protezione contro gli attacchi del nemico.

Incontro ✦ Arma, Marziale
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, un alleato adiacente al personaggio o al bersaglio ottiene un bonus di potere +2 alla CA contro gli attacchi del bersaglio.
Presenza Ispiratrice: Il bonus di potere alla CA è pari a 1 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Favore del Condottiero — Condottiero Attacco 1

Con un colpo ben calcolato, il condottiero lascia l'avversario esposto a un attacco imminente da uno dei suoi alleati più vicini.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Presenza Tattica: Il bonus ai tiri per colpire conferito dal personaggio è pari a 1 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Foglia al Vento — Condottiero Attacco 1

Come una foglia sospinta dal vento autunnale, l'avversario del condottiero viene spazzato via dall'impeto della battaglia. I feroci attacchi del condottiero lo costringono a cedere terreno.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio o un alleato adiacente al bersaglio si scambia di posto con il bersaglio.



Incudine e Martello — Condottiero Attacco 1

Il condottiero sferra un colpo violento contro l'avversario, ispirando un avversario vicino a sferrare un altro colpo a sua volta.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Un alleato adiacente al bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita. L'alleato somma il modificatore di Carisma del personaggio ai danni.

Prodezze giornaliere di 1° livello

Bastione di Difesa — Condottiero Attacco 1

Un combattente onorevole non cade mai!

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Gli alleati entro 5 quadretti dal personaggio ottengono un bonus di potere +1 a tutte le difese fino alla fine dell'incontro.
Effetto: Gli alleati entro 5 quadretti dal personaggio ottengono un ammontare di punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Chiudere l'Avversario — Condottiero Attacco 1

Ovunque l'avversario si volti, c'è un alleato del condottiero che lo attende.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio non può scattare se almeno due alleati del personaggio (o un personaggio e un alleato) sono adiacenti a lui.

Guidare l'Attacco — Condottiero Attacco 1

Sotto le indicazioni del condottiero, le frecce colpiscono il bersaglio e le lame vanno a segno.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui ottengono un bonus di potere ai tiri per colpire contro il bersaglio pari a 1 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.
Mancato: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e ogni alleato entro cinque quadretti da lui ottengono un bonus di potere +1 ai tiri per colpire contro il bersaglio.

Massacro del Corvo Bianco — Condottiero Attacco 1

Il condottiero apre la strada con un possente attacco, sfruttando il suo successo per creare un'opportunità per un suo alleato. Ognuno dei suoi compagni a turno segue l'esempio del condottiero e prende parte al gioco di squadra.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere un alleato adiacente di 1 quadretto. Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio o un alleato entro 10 quadretti da lui mette a segno un attacco, l'attaccante fa scorrere un alleato adiacente di 1 quadretto.
Mancato: Il personaggio sceglie un alleato entro 10 quadretti. Fino alla fine dell'incontro, l'alleato fa scorrere un alleato adiacente di 1 quadretto dopo un attacco andato a segno.

Prodezze di utilità di 2° livello

Aiutare i Feriti — Condottiero Utilità 2

La presenza del condottiero è sia di conforto che di ispirazione agli altri.

Incontro ✦ Guarigione, Marziale
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato adiacente
Effetto: Il bersaglio può usare un impulso curativo.

Crescendo di Violenza — Condottiero Utilità 2

Un colpo critico ben mirato consente al condottiero di rincuorare un alleato ferito.

Incontro ✦ Marziale
Reazione immediata **Distanza 5**
Attivazione: Un alleato entro gittata mette a segno un colpo critico
Effetto: L'alleato ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Mossa del Cavaliere — Condottiero Utilità 2

Con un movimento brusco del braccio, il condottiero indica a un suo alleato di assumere una posizione tattica più vantaggiosa.

Incontro ✦ Marziale
Azione di movimento **Distanza 10**
Bersaglio: Un alleato
Effetto: Il bersaglio esegue un'azione di movimento come azione gratuita.

ERIC DESCHAMPS

Riprendersi Condottiero Utilità 2

Il condottiero convince se stesso o un alleato a riscuotersi da un effetto debilitante.

Incontro ✦ Marziale
Azione minore **Distanza 10**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Il bersaglio effettua un tiro salvezza con un bonus di potere pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Prodezze a incontro di 3° livello

Colpo del Condottiero Condottiero Attacco 3

Un fendente deciso è tutto ciò di cui il condottiero ha bisogno per mettere in evidenza le debolezze del nemico e spronare i suoi alleati a finirlo.

Incontro ✦ Arma, Marziale
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, tutti i suoi alleati ottengono un bonus di +2 ai tiri dei danni contro il bersaglio.
Presenza Ispiratrice: Il bonus ai tiri dei danni è pari a 1 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Grido di Guerra Ispiratore Condottiero Attacco 3

Quando il condottiero colpisce, lancia un grido di guerra che rincuora un alleato vicino. L'alleato tenta immediatamente di riscuotersi dalla condizione che gli è più avversa.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Un alleato in grado di sentire il personaggio e che si trovi entro 5 quadretti da lui effettua un tiro salvezza.

Mantenere la Formazione Condottiero Attacco 3

Con una serie di comandi secchi, il condottiero mantiene gli alleati in una formazione ben difesa durante l'assalto agli avversari.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli alleati a lui adiacenti ottengono un bonus di potere +2 alla CA e non possono essere tirati, spinti o fatti scorrere.

Monsone d'Acciaio Condottiero Attacco 3

Il condottiero si tuffa in mischia con un attacco selvaggio e turbinante, ma i suoi movimenti sono calcolati per distrarre i nemici vicini e offrire agli alleati l'opportunità di portarsi in una posizione migliore.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può scattare di 1 quadretto.
Presenza Tattica: Il numero di alleati che possono scattare è pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Prodezze giornaliere di 5° livello

Incubo del Nemico Condottiero Attacco 5

Il condottiero usa affondi, fendenti e parate per incalzare l'avversario, impedendogli di allontanarsi da lui.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando il personaggio è adiacente a un bersaglio che tenta di camminare o di correre, può annullare quel movimento come interruzione immediata.

Punto di Svolta Condottiero Attacco 5

Un colpo ben piazzato coglie il nemico con la guardia abbassata e consente al condottiero o a un alleato nemico di riscuotersi da un effetto avverso.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio o un alleato entro 5 quadretti effettua un tiro salvezza.
Mancato: Il personaggio o un alleato effettua un tiro salvezza contro un effetto provocato dal bersaglio e a cui un tiro salvezza può porre termine.

Rimettere in Piedi i Caduti Condottiero Attacco 5

Il condottiero non si lascerà sfuggire la vittoria! Un colpo determinato risolleva lo spirito degli alleati in difficoltà e riaccende il loro spirito combattivo.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Guarigione
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Ogni alleato entro 10 quadretti può usare un impulso curativo e recuperare dei punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Prodezze di utilità di 6° livello

Guidare la Carica Condottiero Utilità 6

Il condottiero dirige la carica di un alleato, consentendogli di sferrare un colpo micidiale e di spingere il nemico all'indietro.

Incontro ✦ Marziale
Interruzione immediata **Distanza 10**
Attivazione: Un alleato effettua una carica
Effetto: Se l'alleato mette a segno il suo attacco, può sommare il modificatore di Intelligenza del personaggio al tiro dei danni e spingere il bersaglio dell'attacco di 2 quadretti. L'alleato può scattare di 2 quadretti per rimanere adiacente al bersaglio.

Passo Rapido Condottiero Utilità 6

Il condottiero sprona un alleato a muoversi più velocemente.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione minore **Distanza 10**
Bersaglio: Un alleato
Effetto: La velocità dell'alleato aumenta di 2 fino alla fine dell'incontro.

Reazione Ispiratrice — Condottiero Utilità 6

Non appena un alleato resta ferito, il condottiero si fa avanti offrendo cure e aiuto.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Reazione immediata **Contatto in mischia**
Attivazione: Il personaggio o un alleato a lui adiacente subisce dei danni
Effetto: Il personaggio o l'alleato può usare un impulso curativo e recuperare punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Sopportare — Condottiero Utilità 6

Il condottiero incita gli alleati a resistere con qualche parola di incoraggiamento.

Giornaliero ✦ Guarigione, Marziale
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: I bersagli recuperano un ammontare di punti ferita pari a 10 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Prodezze a incontro di 7° livello

Attacco a Sorpresa — Condottiero Attacco 7

Nonostante il caos della battaglia, il condottiero vede un'occasione d'oro per consentire a un alleato di sferrare un attacco a sorpresa.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio effettua un attacco basilare godendo di vantaggio in combattimento come azione gratuita contro un bersaglio a scelta dell'alleato.
Presenza Tattica: L'alleato ottiene un bonus al tiro per colpire pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Circondare il Nemico — Condottiero Attacco 7

Il condottiero limita i movimenti del nemico, consentendo ai suoi alleati di prenderlo alle spalle.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Il personaggio fa scorrere un alleato consenziente che si trovi in posizione adiacente al bersaglio in un qualsiasi altro quadretto adiacente al bersaglio. L'alleato può passare anche attraverso il quadretto del bersaglio.

Ruggito del Leone — Condottiero Attacco 7

Con un ruggito agghiacciante, il condottiero traccia un ampio arco possente con la sua arma e sbaraglia le difese del nemico. Il colpo rinvigorisce il condottiero o uno dei suoi alleati bisognosi di aiuto.

Incontro ✦ Arma, Guarigione, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Il personaggio o un alleato entro 5 quadretti da lui può usare un impulso curativo.
Presenza Ispiratrice: L'alleato del personaggio (ma non il personaggio stesso) ottiene punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Spezzare Armatura — Condottiero Attacco 7

Il condottiero sonda le difese del suo avversario e poi sferra un colpo che apre una frattura temporanea nella sua armatura.

Incontro ✦ Arma, Marziale
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, qualsiasi tiro per colpire contro il bersaglio può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 18-20 al tiro del dado.

Prodezze giornaliere di 9° livello

Carica del Drago di Ferro — Condottiero Attacco 9

Come un drago di ferro infuriato, il condottiero si scaglia contro un avversario e sferra un colpo terrificante che ispira anche gli alleati a caricare.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, come reazione immediata, un alleato a scelta del personaggio e situato entro 5 quadretti da lui può caricare il bersaglio che il personaggio ha caricato.

Colpo del Corvo Bianco — Condottiero Attacco 9

Il condottiero sferra uno colpo devastante che infiamma i suoi alleati e rinvigorisce le loro azioni sul campo di battaglia.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Uno o due alleati entro 10 quadretti ottengono 15 punti ferita temporanei. Se il personaggio porta il bersaglio a 0 punti ferita o meno con questo attacco, può sommare il proprio modificatore di Carisma ai punti ferita temporanei guadagnati dagli alleati.

Scaraventare a Terra — Condottiero Attacco 9

Il rumore dei nemici che cadono a terra è musica per le orecchie del condottiero.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio cade a terra in posizione prona. Ogni alleato entro 10 quadretti dal personaggio può muoversi di 3 quadretti e sferrare un attacco basilare in mischia contro un bersaglio a sua scelta come azione gratuita. Questi attacchi non infliggono danni ma buttano a terra l'avversario in posizione prona se colpiscono.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio cade a terra in posizione prona.

Prodezze di utilità di 10° livello

Adunata Difensiva — Condottiero Utilità 10

Il condottiero chiama a sé i suoi alleati e impartisce loro le istruzioni per aiutarli a prevalere.

Giornaliero ✦ Guarigione, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio può usare un impulso curativo ed effettuare un tiro salvezza contro ogni singolo effetto a cui in tiro salvezza possa porre fine. Inoltre, tutti i bersagli ottengono un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Lenire le Sofferenze — Condottiero Utilità 10

La vicinanza del condottiero è sufficiente ad alleviare le sofferenze dei suoi alleati.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione minore **Personale**
Effetto: Gli alleati del personaggio ignorano i danni continuati se iniziano un loro turno in posizione adiacente al personaggio, né subendo danni continuati, né effettuando tiri salvezza per porre fine ad essi. Questo effetto permane fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti.

Spostamento Tattico — Condottiero Utilità 10

Grazie alla sua padronanza delle tattiche da battaglia e ai suoi severi comandi, il condottiero consente a un alleato di allontanarsi dal pericolo.

Giornaliero ✦ Marziale
Interruzione immediata **Distanza 10**
Attivazione: Una creatura colpisce l'alleato del personaggio con un attacco in mischia o a distanza.
Effetto: L'alleato può scattare di un numero di quadretti pari a 1 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Prodezze a incontro di 13° livello

Abbattere i Nemici — Condottiero Attacco 13

Il condottiero colpisce l'avversario alle gambe e lo fa cadere a terra con un possente fendente. I suoi alleati, ispirati da questa vista, fanno altrettanto.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio cade a terra prono. Ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio effettua un attacco basilare contro un bersaglio a scelta dell'alleato come azione gratuita. Questi attacchi non infliggono danni, ma se colpiscono, buttano a terra i rispettivi bersagli in posizione prona.
Presenza Tattica: Gli alleati ottengono un bonus ai tiri per colpire conferiti da questo potere pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Furia dello Scirocco — Condottiero Attacco 13

Così come lo scirocco disperde la sabbia del deserto in mille direzioni, il furioso attacco del condottiero disperde i nemici e li allontana proprio dove il condottiero desidera.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Punizione Ostacolante — Condottiero Attacco 13

Per quanto il nemico possa cercare di muoversi, c'è sempre qualcosa che si frappone tra egli e la sua preda... e quel qualcosa è il condottiero!

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Il personaggio sceglie un alleato entro 5 quadretti da lui. Il bersaglio non può attaccare quell'alleato con attacchi in mischia o a distanza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Schianto Rafforzante — Condottiero Attacco 13

L'attacco del condottiero ispira un alleato vicino, consentendogli di continuare a combattere.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio conferisce 10 punti ferita temporanei a un alleato situato entro 5 quadretti da lui.
Presenza Ispiratrice: Il personaggio conferisce all'alleato un ammontare di punti ferita temporanei pari a 10 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Prodezze giornaliere di 15° livello

Azzardo del Condottiero — Condottiero Attacco 15

Il condottiero provoca l'avversario sferrando un colpo audace. Ogni volta che quest'ultimo mena un affondo contro il condottiero, incita imprudentemente gli alleati del condottiero alla vittoria.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni effettuati contro il personaggio fino alla fine dell'incontro. Quando il bersaglio lo attacca, un alleato a scelta del personaggio e situato entro un numero di quadretti pari al modificatore di Intelligenza del personaggio può effettuare un attacco basilare contro il bersaglio come interruzione immediata.

Esaltare le Truppe — Condottiero Attacco 15

Vedendo la bestia tremare dinanzi all'assalto del condottiero, gli alleati trovano il coraggio per continuare a combattere.

Giornaliero ✦ Arma, Guarigione, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Ogni alleato che dispone di linea di visuale fino al personaggio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse usato un impulso curativo. Somma il modificatore di Carisma ai punti ferita recuperati.
Mancato: Ogni alleato che dispone di linea di visuale fino al personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari a 10 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Schianto Micidiale — Condottiero Attacco 15

Il condottiero infligge un colpo micidiale che fa sanguinare l'avversario, aprendo uno squarcio fatale nella sua armatura.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando il personaggio o un suo alleato colpiscono il bersaglio, l'attacco infligge anche 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Prodezze di utilità di 16° livello

Bandiera del Condottiero — Condottiero Utilità 16

Il condottiero rincuora le truppe più vicine a sé prima di inviarle in battaglia.

Incontro ✦ Guarigione, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio può usare un impulso curativo. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire.

Formazione del Corvo Bianco — Condottiero Utilità 16

Il condottiero rinuncia ai suoi attacchi e si concentra sulle indicazioni ai suoi alleati.

Incontro ✦ Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni bersaglio può effettuare un'azione di movimento.

Sfida dell'Eroe — Condottiero Utilità 16

Il condottiero si oppone a un'afflizione avversa o consente a un alleato di fare altrettanto.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Il personaggio supera un tiro salvezza.

Prodezze a incontro di 17° livello

Battaglia Eterna — Condottiero Attacco 17

Il condottiero incoraggia le sue truppe con un grido di guerra e un colpo ben mirato contro il nemico.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio effettua un tiro salvezza.
Presenza Ispiratrice: Gli alleati del personaggio ottengono un bonus ai tiri salvezza pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Furia Tonante — Condottiero Attacco 17

La ferocia del colpo sferrato dal condottiero ammutolisce il resto del campo di battaglia per un istante.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Presenza Tattica: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i suoi alleati ottengono un bonus di potere ai tiri per colpire contro il bersaglio pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Grandine d'Acciaio — Condottiero Attacco 17

Il condottiero punta la sua arma contro il nemico, poi la ritrae e lancia l'attacco. Quando il suo colpo va a segno, i suoi alleati scatenano una pioggia di colpi mortali contro quel nemico.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio effettua un attacco basilare contro il bersaglio.

Impeto del Condottiero — Condottiero Attacco 17

Come una tempesta selvaggia, il condottiero si scaglia contro l'avversario. I suoi alleati si lasciano trasportare dalla forza della sua collera.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Gli alleati che dispongono di linea di visuale fino al personaggio possono muoversi della loro velocità.
Mancato: Un alleato che dispone di linea di visuale fino al personaggio (a sua scelta) può muoversi della sua velocità.

Prodezze giornaliere di 19° livello

Impeto Vittorioso — Condottiero Attacco 19

La vittoria è prossima, quindi il condottiero con un possente ruggito incita gli alleati a cogliere ogni opportunità e a combattere come non hanno mai fatto in precedenza.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, ogni alleato entro 10 quadretti da lui può far seguire a un'azione standard un attacco basilare effettuato come azione gratuita.
Mancato: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, un alleato a scelta del personaggio entro 10 quadretti da lui può far seguire a un'azione standard un attacco basilare effettuato come azione gratuita.
Mantenere minore: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, un alleato a scelta del personaggio entro 10 quadretti da lui può far seguire a un'azione standard un attacco basilare effettuato come azione gratuita.

Mulino a Vento del Destino Condottiero Attacco 19

Il condottiero porta astutamente l'avversario fino a una posizione perfetta per un attacco ai fianchi. Quando sferra il colpo decisivo, i suoi alleati circostanti colpiscono altrettanto duramente da tutti i lati.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Ogni alleato adiacente al bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita.
Mancato: Un alleato a scelta del personaggio e adiacente al bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita.

Spezzare il Ritmo Condottiero Attacco 19

Il condottiero si avventa contro l'avversario e lo assale con una moltitudine di colpi ben mirati, facendogli perdere l'equilibrio.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Se il bersaglio attacca prima della fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può utilizzare un'interruzione immediata per muoversi di 4 quadretti e sferrare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio. Se infligge danni, il bersaglio subisce una penalità al suo tiro per colpire pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.
Mantenere minore: L'effetto continua fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Prodezze di utilità di 22° livello

Cuore del Titano Condottiero Utilità 22

Il condottiero punta l'arma contro i suoi nemici e pronuncia una sinistra minaccia che li fa dubitare della loro sopravvivenza. Con una frase esaltante, trasforma se stesso o un alleato in una macchina da guerra inarrestabile.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Il bersaglio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al valore del suo impulso curativo + il modificatore di Carisma del personaggio. Finché il bersaglio non perde tanti punti ferita temporanei quanti ne ha guadagnati da questo potere, il bersaglio somma il modificatore di Carisma del personaggio ai tiri dei danni e non può essere frastornato, immobilizzato, indebolito, rallentato, stordito, trattenuto, tirato, spinto o fatto scorrere.

Impeto Eroico Condottiero Utilità 22

La vista di un alleato che viene colpito infonde nel condottiero determinazione e compassione e gli consente di trasformare quel momento buio in un impulso eroico verso la vittoria.

Giornaliero ✦ Guarigione, Marziale
Reazione immediata **Emanazione ravvicinata 5**
Attivazione: Il personaggio o un suo alleato entro 5 quadretti da lui subisce danni
Effetto: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione possono usare un impulso curativo. Sommano il modificatore di Carisma del personaggio ai punti ferita recuperati.

Padrone del Campo di Battaglia Condottiero Utilità 22

Come un burattinaio, il condottiero porta i suoi nemici esattamente dove voleva.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Effetto: Il personaggio fa scorrere ogni bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Prodezze a incontro di 23° livello

Assalto Improvviso Condottiero Attacco 23

Il colpo devastante del condottiero incita un alleato ad agire.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e un alleato a scelta del personaggio entro 5 quadretti da lui effettua un'azione standard.
Presenza Tattica: L'alleato del personaggio ottiene un bonus di potere ai tiri per colpire contro i bersagli a lui adiacenti pari al modificatore di Intelligenza del personaggio. Questo bonus è applicabile soltanto ai tiri per colpire effettuati usando l'azione standard concessa da questo potere.

Botta e Risposta Condottiero Attacco 23

Il condottiero colpisce il nemico e lo scaraventa contro un alleato in attesa, che a sua volta rispedisce il nemico verso di lui.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura attaccata ai fianchi dal personaggio e da un alleato
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e l'alleato può effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita. Se l'attacco dell'alleato va a segno, il personaggio effettua un attacco secondario contro il bersaglio.
Attacco secondario: Forza contro CA.
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Grido di Guerra del Grande Drago Condottiero Attacco 23

Il condottiero lancia un terrificante grido di guerra quando attacca. Il sangue nelle vene dei nemici si gela quando gli alleati del condottiero colpiscono.

Incontro ✦ Arma, Marziale, Paura
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio resta indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Presenza Ispiratrice: Fino alla fine dell'incontro, gli alleati del personaggio ottengono un bonus di potere ai loro tiri per colpire contro i nemici indeboliti pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Lupi e Conigli — Condottiero Attacco 23

Tra un fendente e una parata, il condottiero dirige i suoi alleati in difficoltà al sicuro e nel frattempo fa intervenire rinforzi freschi.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni. Due alleati a scelta del personaggio e situati entro 10 quadretti da lui possono scattare per un numero di quadretti pari alla loro velocità.

Prodezze giornaliere di 25° livello

Assalto Implacabile — Condottiero Attacco 25

Il condottiero fa calare la sua arma con violenza e il nemico scompare in una nube di spruzzi scarlatti. Un feroce grido di guerra incita anche i suoi alleati a cedere alla frenesia sanguinaria che anima il condottiero.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando il personaggio o un alleato mettono a segno un colpo critico, sia il personaggio che ogni suo alleato possono sferrare un attacco basilare come azione gratuita.

Richiamo del Corvo Bianco — Condottiero Attacco 25

Il condottiero scatena un brutale diluvio di attacchi contro il suo odiato nemico, incitando gli alleati a mantenere la posizione e a scrollarsi di dosso la stanchezza.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 6[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio e i suoi alleati entro 10 quadretti da lui effettuano i tiri salvezza relativi a ogni singolo effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.
Mancato: Ognuno degli alleati entro 10 quadretti dal personaggio effettua un tiro salvezza relativo contro qualsiasi effetto causato dal bersaglio e a cui un tiro salvezza può porre termine.

Stuzzicare il Nido di Calabroni — Condottiero Attacco 25

"Bada a te, marrano! Assaggia il pungiglione di mille calabroni infuriati!"

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio pesante.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 6[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine dell'incontro, gli alleati del personaggio sommano il modificatore di Intelligenza del personaggio ai tiri per colpire e ai tiri dei danni quando effettuano attacchi a distanza contro il bersaglio.
Mancato: Ogni alleato effettua un attacco basilare a distanza contro il bersaglio come azione gratuita, beneficiando di un bonus al tiro per colpire e ai tiri dei danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Prodezze a incontro di 27° livello

Carica Devastante — Condottiero Attacco 27

L'assalto furioso del condottiero è sconvolgente quanto lo squarcio che infligge sul nemico.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Speciale: Il personaggio deve caricare come parte di questo attacco.
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato che dispone di linea di visuale fino a lui ottiene un bonus al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio, quando l'alleato effettua un attacco basilare in mischia come parte di una carica.

Colpo da Battaglia della Chimera — Condottiero Attacco 27

Con un feroce grido di guerra, il condottiero colpisce i nemici vicini e li scaraventa all'indietro, infrangendo il loro schieramento sul campo di battaglia.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione minore **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.
Presenza Tattica: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Intelligenza.



ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Destino del Condottiero Condottiero Attacco 27

Il condottiero infrange la determinazione dell'avversario con un colpo feroce.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e fino alla fine del suo turno successivo il personaggio può scegliere un effetto attualmente attivo sul bersaglio. Il bersaglio fallisce automaticamente il suo tiro salvezza successivo su quell'effetto.

Incitare Eroismo Condottiero Attacco 27

Il condottiero sferra un colpo violento contro il nemico e incalza i suoi alleati a conseguire la vittoria. Le sue parole e le sue gesta sollevano il loro spirito e li portano a compiere nuovi atti di eroismo.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e ogni alleato entro la linea di visuale del personaggio ottiene 20 punti ferita temporanei.
Presenza Ispiratrice: Il personaggio conferisce a ogni alleato un ammontare aggiuntivo di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Carisma.

Prodezze giornaliere di 29° livello

Difesa Invincibile Condottiero Attacco 29

Il condottiero si scaglia contro il nemico con tutte le sue forze in modo da imporsi come baluardo di forza e di perseveranza per i suoi alleati.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 7[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui ottengono un bonus di potere +4 a tutte le difese e resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere minore: L'effetto continua.

Sfidare la Morte Condottiero Attacco 29

Il condottiero balza al fianco del suo alleato e lo strappa alle fauci della morte.

Giornaliero ✦ Arma, Guarigione, Marziale
Interruzione immediata **Arma in mischia**
Attivazione: Una creatura attacca un alleato del personaggio
Bersaglio: La creatura che attacca
Speciale: Come parte di questa azione, il personaggio può muoversi al doppio della propria velocità per raggiungere il bersaglio senza provocare attacchi di opportunità.
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 7[A] + modificatore di Forza danni, e l'attacco del bersaglio va a vuoto.
Mancato: Danni dimezzati, e l'attacco del bersaglio infligge danni dimezzati se colpisce.
Effetto: Come reazione immediata, l'alleato attaccato può usare un impulso curativo.

Cammini leggendari

Capitano di ventura

"Seguitemi, e la vittoria sarà nostra!"

Prerequisito: Classe del condottiero

Un capitano di ventura è la guida per eccellenza di un combattimento, un condottiero che riesce con facilità sia a impartire comandi che a ingaggiare il nemico, in base a cosa esige la situazione sul campo di battaglia. In qualità di guida abile sia a combattere che a indirizzare gli altri, il capitano di ventura si è guadagnato la fiducia e il rispetto dei suoi alleati, e insieme a essi ha creato una squadra di combattimento coesa ed efficace.

Privilegi leggendari del capitano di ventura

Azione in Battaglia (11° livello): Quando il capitano di ventura spende un punto azione per eseguire un'azione extra, i suoi alleati ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire fino all'inizio del suo turno successivo. Gli alleati devono poter vedere e sentire il capitano di ventura per ottenere questo bonus.

Grido Sconvolgente (11° livello): Al primo round di combattimento (o sia nel primo round che nel round di sorpresa, se gli alleati beneficiano di un round di sorpresa) gli alleati che iniziano il loro turno entro 10 quadretti dal capitano di ventura ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire.

Ispirazione in Battaglia (16° livello): Quando il capitano di ventura usa il suo potere di *parola ispiratrice*, gli alleati da lui curati ottengono un bonus di potere +1 ai tiri per colpire e un bonus di potere +1 alla velocità fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il condottiero ha scelto il privilegio di classe di Presenza Tattica, i bonus ottenuti dagli alleati sono pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Prodezze del capitano di ventura

Costringere alla Ritirata Capitano di ventura Attacco 11

Il capitano di ventura si scaglia contro l'avversario, ricacciandolo in mezzo ai suoi alleati e costringendoli tutti a indietreggiare.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Intelligenza. Effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Ogni nemico che si trovava in posizione adiacente al bersaglio primario, di taglia pari o inferiore al personaggio, e situato entro la portata in mischia del personaggio
Attacco secondario: Forza contro Tempra
Colpito: 2d6 + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio secondario di 1 quadretto.

Lampo di Genio Capitano di ventura Utilità 12

Il capitano di ventura ha un istante di intesa perfetta con un compagno delle vicinanze.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Un alleato
Effetto: Il bersaglio recupera un potere a incontro tra quelli che aveva già usato.

Raffica Astuta Capitano di ventura Attacco 20

Il capitano di ventura avanza come un terrificante ciclone d'acciaio, dilaniando tutti gli avversari. Ad ogni colpo sferrato, butta a terra un avversario o lo scaraventa all'indietro.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA, un attacco per bersaglio
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto o lo butta a terra in posizione prona.
Mancato: Danni dimezzati, nessuna spinta e il bersaglio non cade a terra prono.

Cavaliere comandante

"L'onore e la cavalleria sono la mia spada e il mio scudo, la strategia e la tattica la mia armatura."

Prerequisito: Classe del condottiero, competenza nelle armature pesanti

Il cammino di questo condottiero lo ha portato ad assumere il ruolo di un cavaliere comandante, un esempio leggendario di autorità in combattimento che non teme di guidare i suoi uomini in prima linea, dotato delle abilità e delle capacità necessarie a questo compito. Un cavaliere comandante ispira gli altri tramite il buon esempio, incalza il nemico con ogni attacco e infervora le sue truppe con possenti attacchi e con tattiche sorprendenti.

Privilegi leggendari del cavaliere comandante

Azione del Cavaliere Comandante (11° livello): Quando il cavaliere comandante spende un punto azione per eseguire un'azione extra, i suoi alleati ottengono un bonus di +1 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo. I suoi alleati devono essere in grado di vedere e di sentire il cavaliere comandante per poter beneficiare di questo bonus.

Onore e Gloria (11° livello): Gli alleati ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire ogni volta che si trovano in posizione adiacente al cavaliere comandante.

Pressione delle Armi (16° livello): Il cavaliere comandante e gli alleati situati entro 3 quadretti da lui ottengono un bonus ai tiri dei danni pari al modificatore di Carisma del cavaliere comandante quando effettuano i loro attacchi di opportunità.

Prodezze del cavaliere comandante

Squarcia e Incalza Cavaliere comandante Attacco 11

Il cavaliere comandante sferra un colpo al ventre del nemico e lo spinge all'indietro. Poi si volta con un ringhio e ricaccia indietro anche tutti gli altri avversari vicini.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Dopo avere sferrato l'attacco, il personaggio spinge tutti i nemici adiacenti di 1 quadretto.

Demoralizzare Cavaliere comandante Utilità 12

Il cavaliere comandante induce il nemico a dubitare della sua decisione di affrontare sia lui che i suoi alleati in battaglia.

Incontro ✦ Marziale
Azione minore **Mischia 1**
Bersaglio: Un nemico
Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Controllare il Campo Cavaliere comandante Attacco 20

Il cavaliere comandante domina il campo di battaglia al punto che i suoi nemici si sentono sopraffatti dalla sua semplice presenza.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Tutti i nemici del personaggio entro 5 quadretti da lui sono marchiati fino alla fine del turno successivo del personaggio. Tutti i nemici subiscono danni continuati pari al modificatore di Carisma del personaggio fintanto che il marchio perdura.

Maresciallo della spada

"Quest'arma è il simbolo della mia carica, e risplende sul campo di battaglia quando io la brandisco contro i miei nemici."

Prerequisito: Classe del condottiero, competenza nelle lame pesanti

Questo condottiero si è addestrato a lungo nell'uso delle lame leggere e delle lame pesanti, e la sua arma di scelta è diventata un simbolo del suo potere e della sua autorità. Non scende mai in battaglia senza la sua lama in mano, e i suoi alleati sanno che devono soltanto alzare gli occhi verso la sua arma radiosa quando hanno bisogno di aiuto o di ispirazione.

Privilegi leggendari del maresciallo della spada

Azione del Maresciallo della Spada (11° livello): Il maresciallo della spada può spendere un punto azione per recuperare un potere a incontro da condottiero che ha già usato, invece di eseguire un'azione extra.

Lama Disciplinata (11° livello): Quando il maresciallo della spada manca un attacco in mischia usando una lama pesante, ottiene un bonus di +2 al suo tiro per colpire successivo contro lo stesso nemico.

Trafiggere i Deboli (16° livello): Quando il maresciallo della spada mette a segno un colpo critico usando una lama pesante, sia lui che i suoi alleati beneficiano di vantaggio in combattimento contro il nemico colpito, fino alla fine del turno successivo del maresciallo della spada.

Prodezze del maresciallo della spada

Raffica di Lame Maresciallo della spada Attacco 11

Il maresciallo della spada ferisce un avversario, si scansa lateralmente e poi affonda la sua lama sullo stesso avversario o su un altro nemico entro portata.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama pesante.
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio può scattare di 1 quadretto. Effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura
Attacco secondario: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Dono del Maresciallo della Spada Maresciallo della spada Utilità 12

Maresciallo della spada, aiuta te stesso!

Giornaliero ✦ Marziale
Azione gratuita **Personale**
Attivazione: Il personaggio usa un potere che ha come bersaglio i suoi alleati ma non se stesso
Effetto: Anche il personaggio diventa un bersaglio di questo potere.

Lama Adamantina della Vittoria Maresciallo della spada Attacco 20

La presenza di alleati valorosi infonde ulteriore furia al colpo del maresciallo della spada, che penetra l'armatura del nemico e affonda dritto nella sua carne.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama pesante.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Per ogni alleato entro 2 quadretti dal personaggio, quest'ultimo infligge danni extra pari a 1[A] (massimo 6[A] + modificatore di Forza danni).
Mancato: Danni dimezzati.

Veterano militare

"Restate con me. Rimarrete vivi, e forse riuscirò anche a trovare il modo per vincere questo scontro."

Prerequisito: Classe del condottiero

Questo condottiero è palesemente un veterano di molte battaglie. Ha imparato trucchi e tecniche che è possibile imparare soltanto sui campi di battaglia, che gli consentono non solo di sopravvivere, ma anche di vincere! Inoltre, le sue abilità in combattimento e la sua autorità innata influenzano anche coloro che combattono al suo fianco. I suoi alleati diventano più abili e sono ben lieti di combattere al suo fianco.

Privilegi leggendari del veterano militare

Azione del Veterano Militare (11° livello): Quando il veterano militare spende un punto azione per eseguire un'azione extra, uno dei suoi alleati entro 10 quadretti da lui può effettuare un'azione di movimento come azione gratuita.

Duro Come l'Acciaio (11° livello): Il veterano militare ottiene un impulso curativo extra. Quando usa un impulso curativo, aggiunge il suo modificatore di Costituzione all'ammontare di punti ferita recuperati.

Guaritore da Battaglia (16° livello): Quando il veterano militare usa il suo potere di *parola ispiratrice*, il bersaglio può anche effettuare un tiro salvezza.

Prodezze del veterano miliare

Schermaglia Ingannevole Veterano militare Attacco 11

Il veterano militare mette a segno un colpo fugace e sfrutta questa opportunità per scalzare il nemico dalla sua posizione e portarlo sotto le lame di un alleato vicino.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti, e un alleato entro 2 quadretti da lui scatta di 1 quadretto verso il bersaglio.

Attacco Mancato Veterano militare Utilità 12

Il veterano militare schiva l'attacco di un nemico, poi lo guarda come se fosse già morto.

Incontro ✦ Marziale
Interruzione immediata **Distanza 10**
Attivazione: Un nemico entro gittata ed entro la linea di visuale del personaggio lo manca con un attacco
Effetto: Il nemico concede vantaggio in combattimento a ogni alleato che disponga di linea di visuale fino a lui, fino alla fine del suo turno successivo.

Tattiche Superiori Veterano militare Attacco 20

L'esperienza del veterano militare sul campo di battaglia gli consente di infliggere danni terribili sui suoi nemici e di ispirare al massimo i suoi alleati.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio concede un punto azione a ogni alleato entro 10 quadretti da lui. Se non viene usato entro la fine dell'incontro, il punto azione va perduto.
Mancato: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio effettua un attacco basilare come azione gratuita.

GUERRIERO



"Prima dovrai vedertela con me, drago!"

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Difensore. Un guerriero è un osso duro ed è dotato della capacità straordinaria di arginare l'avanzata dei nemici in mischia.

Fonte di potere: Marziale. Un guerriero diventa un maestro del combattimento grazie a ore e ore di addestramento, alla sua determinazione e alla sua robustezza fisica.

Caratteristiche chiave: Forza, Destrezza, Saggezza, Costituzione

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

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

Bonus alle difese: +2 Tempra

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

Punti ferita per livello ottenuti: 6

Impulsi curativi al giorno: 9 + modificatore di Costituzione

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

Opzioni di sviluppo: Guerriero guardiano, guerriero pesantemente armato

Privilegi di classe: Portato per le Armi da Guerriero, Sfida in Combattimento, Superiorità in Combattimento

I guerrieri sono accaniti cultori del combattimento, addestrati per proteggere gli altri membri del gruppo di avventurieri. I guerrieri costituiscono la prima linea di difesa, assaltano e squartano gli avversari finché non implorano pietà, e nel contempo si scrollano di dosso gli attacchi nemici grazie all'uso delle armature pesanti. I guerrieri impugnano le armi per profitto, per gloria, per dovere, o per il puro piacere di mettersi alla prova fisicamente senza restrizioni.

A prescindere dal suo livello di abilità e le armi che finirà per prediligere, un guerriero sarà comunque definito dalle sue motivazioni, da chi sceglie di difendere e da chi sceglie di uccidere. Potrebbe essere un nobile campione, che mette la sua lama al servizio soltanto delle cause più nobili, o un gelido mercenario che si cura più delle monete sonanti che non del plauso altrui, o un principe in esilio, braccato da una setta di assassini, o un tagliagole assetato di sangue, interessato soltanto alla prossima occasione di menare le mani.

Un guerriero è sempre padrone del proprio futuro. Quando sfodera la sua arma, quale grido di battaglia si leva dalle sue labbra?

WILLIAM O'CONNOR

Creare un guerriero

Il giocatore può scegliere i poteri da guerriero che più predilige per il suo personaggio, ma i guerrieri generalmente ricadono in due categorie principali: il guerriero guardiano e il guerriero pesantemente armato. Tutti i guerrieri si affidano innanzi tutto alla Forza. Subito dopo necessitano di buoni punteggi di Costituzione, Destrezza o Saggezza, in base all'arma che preferiscono. Vedi "Guerrieri e armi in mischia" per ulteriori informazioni.

Guerriero guardiano

Il guerriero guardiano aggredisce con più astuzia per combattere meglio. È disposto a rinunciare a parte dei danni inferti in cambio di una migliore difesa e di un maggior controllo del campo di battaglia attorno a lui. Combatte impugnando uno scudo pesante e una buona arma a una mano, come la spada lunga, il mazzafrusto o l'ascia da battaglia. Come il guerriero pesantemente armato, assegna alla Forza il suo punteggio di caratteristica migliore. Subito dopo, dà la precedenza alla Destrezza, per sfruttare al meglio quei talenti incentrati su quella caratteristica, o alla Saggezza, per implementare il suo privilegio di classe di superiorità in combattimento. È difficile da ferire ed è ancora più difficile da smuovere. Un guerriero guardiano seleziona quei poteri incentrati sulla sua arma a una mano e sul suo scudo, nonché quelli basati su un alto punteggio di Destrezza.

Talento suggerito: Arma Focalizzata (talento degli umani: Perseveranza Umana)

Abilità suggerite: Bassifondi, Guarire, Intimidire

Poteri a volontà suggeriti: *colpo sicuro, marea di ferro*

Potere a incontro suggerito: *attacco di copertura*

Potere giornaliero suggerito: *colpo della ritorsione*

Guerriero pesantemente armato

A questo tipo di guerriero interessa infliggere più danni possibile. Predilige le grosse armi a due mani, come lo spadone o l'ascia bipenne. È più interessato a combattere in modo violento che non in modo astuto. Il suo miglior punteggio di caratteristica è senza dubbio la Forza. Un buon punteggio di Costituzione gli consentirà di usare meglio quelle armi che infliggono molti danni, come le asce e i martelli. Inoltre, qualche punto ferita in più non fa mai male. Un guerriero pesantemente armato dovrebbe inoltre selezionare quei poteri che funzionano meglio con le armi a due mani, in modo da sfruttare al massimo questo sviluppo.

Talento suggerito: Attacco Poderoso (talento degli umani: Azione Impetuosa)

Abilità suggerite: Atletica, Intimidire, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: *colpo falciante, incalzare*

Potere a incontro suggerito: *colpo roteante*

Potere giornaliero suggerito: *colpo brutale*

Privilegi di classe del guerriero

Alcuni dei tratti più importanti di un guerriero sono la capacità di indossare ottime armature, il suo straordinario totale di punti ferita e la sua padronanza di tutte le armi militari. Un guerriero dispone inoltre di tre privilegi di classe esclusivi.

Portato per le Armi da Guerriero

Un guerriero sceglie un'arma a una mano o una a due mani. Quando usa un'arma dello stile scelto, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire.

Sfida in Combattimento

In combattimento è pericoloso ignorare un guerriero. Ogni volta che un guerriero attacca un nemico, che l'attacco colpisca o manchi, il guerriero può decidere di marchiare quel bersaglio. Il marchio permane fino alla fine del turno successivo del guerriero. Finché un bersaglio è marchiato, subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire che non abbiano il guerriero come bersaglio. Una creatura può essere soggetta soltanto a un marchio alla volta. Un nuovo marchio si sostituisce sempre a quello che già esisteva in precedenza.

Inoltre, quando un nemico marchiato adiacente al guerriero scatta o effettua un attacco che non lo riguarda, il guerriero può effettuare un attacco basilare in mischia contro quel nemico come interruzione immediata.

Superiorità in Combattimento

Un guerriero applica agli attacchi di opportunità un bonus pari al suo modificatore di Saggezza. Un nemico colpito dall'attacco di opportunità del guerriero smette di muoversi, se è stato il suo movimento a provocare l'attacco di opportunità. Se gli rimangono ancora delle azioni da eseguire, può usarle per riprendere a muoversi.

Guerrieri e armi in mischia

I guerrieri raggiungono una tale perizia nell'uso delle armi in mischia che gli altri personaggi non possono mai sperare di eguagliare. A differenza delle altre classi, i guerrieri dispongono di molti poteri a incontro che funzionano meglio se usati con degli specifici gruppi di armi in mischia (vedi la tabella seguente). Ogni gruppo di poteri associato a un gruppo di armi predilige un particolare assortimento di punteggi di caratteristica, quindi i guerrieri dotati di un alto punteggio di Costituzione tenderanno a usare asce, martelli o picconi, mentre i guerrieri dotati di un alto punteggio di Destrezza preferiranno usare le lame pesanti, le lame leggere, i mazzafrusti o le lance. Quei talenti delle armi descritti nel Capitolo 6 che forniscono capacità ottimizzate per uno specifico gruppo

Il guerriero in breve

Peculiarità: Un guerriero è estremamente resistente, dotato di un'alta Classe Armatura e di numerosi punti ferita. Dimostra una tenacia straordinaria contro gli attacchi fisici. Non ha molte capacità che lo aiutino nel combattimento a distanza, ma non conosce rivali negli scontri in mischia. Le sue capacità rendono la vita difficile a ogni nemico che tenti di ignorarlo, e gli consentono di arginare le manovre dei nemici e di tenerli lontani dai suoi compagni.

Religione: I guerrieri prediligono ovviamente le divinità della guerra, dell'avventura e del valore. Bahamut e Kord sono molto popolari, come anche Avandra. Molti guerrieri senza allineamento o malvagi rendono omaggio a Bane, il dio della guerra.

Razze: Esistono guerrieri di tutte le razze. Dragonidi, nani e umani sono i guerrieri più comuni.

di armi prediligono gli stessi assortimenti di caratteristiche, quindi la lista sottostante raggruppa le varie armi in mischia in base al punteggio di caratteristica che più probabilmente aiuterà un guerriero a ottimizzare l'uso di quel gruppo di armi.

Gruppi di armi in mischia e statistiche associate

Arma su asta: Saggezza [e più raramente Destrezza] (alabarda, falcione, lancia lunga)

Ascia: Costituzione e Forza superiore alla media (alabarda, ascia, ascia da battaglia, ascia bipenne)

Bastone: Costituzione (bastone ferrato)

Lama leggera: La sola Destrezza a volte è sufficiente (falcetto, katar, pugnale, spada corta, stocco, shuriken)

Lama pesante: Destrezza (falce, falchion, falcione, scimitarra, spada bastarda, spada lunga, spadone)

Lancia: Destrezza (giavellotto, lancia, lancia lunga)

Martello: Costituzione (maglio, martello da guerra, martello da lancio)

Mazza: Costituzione (mazza, morning star, randello, randello pesante)

Mazzafrusto: Destrezza (catena chiodata, mazzafrusto, mazzafrusto pesante)

Piccone: Costituzione [e più raramente Destrezza] (piccone da guerra)

Quasi tutti i gruppi di armi, con l'eccezione delle lame leggere, richiedono un certo punteggio di Forza per poter accedere ai talenti delle armi che migliorano la loro efficacia. (Per le lame leggere esistono dei talenti che richiedono solo la Destrezza, ma ne esistono anche altri che richiedono un minimo di Forza.) La lista dei gruppi delle armi soprastante indica il punteggio di caratteristica *diverso della Forza* che consente l'acquisizione di quei talenti destinati a migliorare un determinato gruppo di armi, nonché i poteri da guerriero collegati a uno specifico gruppo di armi.

La Forza viene menzionata nella lista soltanto se un gruppo di armi ha dei requisiti insolitamente alti in termini di Forza.

Alcune armi, tra cui buona parte delle armi su asta, compaiono in più di un gruppo, quindi possono essere padroneggiate attraverso diversi possibili sviluppi dei punteggi di caratteristica.

Poteri del guerriero

I poteri di un guerriero sono chiamati prodezze. Alcuni sono più adatti ai guerrieri guardiani, altri ai guerrieri pesantemente armati, ma quando giunge il momento di selezionare un potere, un guerriero può sempre scegliere quello che più preferisce. La scelta dell'arma usata dal guerriero è un altro fattore che può conferire dei benefici ad alcuni poteri da guerriero.

Prodezze a volontà di 1° livello

Colpo Falciante — Guerriero Attacco 1

Il guerriero alterna ai suoi colpi una serie di letali affondi e piccoli tagli fulminei che si fanno strada tra le difese del nemico.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.
Mancato: Danni pari a metà del modificatore di Forza. Se il personaggio impugna un'arma a due mani, infligge danni pari al suo modificatore di Forza.

Colpo Sicuro — Guerriero Attacco 1

Il guerriero rinuncia a parte della sua potenza in cambio di maggior precisione.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza + 2 contro CA
Colpito: 1[A] danni.
I danni aumentano a 2[A] al 21° livello.

Incalzare — Guerriero Attacco 1

Il guerriero colpisce un nemico e, spingendo a fondo l'attacco, ne colpisce un altro.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e un nemico adiacente al personaggio subisce danni pari al modificatore di Forza del personaggio.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.

Marea di Ferro — Guerriero Attacco 1

Dopo ogni poderoso fendente, il guerriero si fa avanti con lo scudo e lo usa per spingere indietro il nemico.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare uno scudo.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto se il bersaglio è di taglia pari alla sua, inferiore, o superiore di una sola categoria. Il personaggio può scattare nello spazio che era occupato dal bersaglio.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.

Prodezze a incontro di 1° livello

Attacco di Copertura — Guerriero Attacco 1

Il guerriero scatena una raffica frastornante di affondi contro il nemico, costringendolo a non potersi occupare di altro. Grazie alla copertura di questo attacco feroce, uno degli alleati del guerriero può ritirarsi da quel nemico senza correre rischi.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e un alleato adiacente al bersaglio può scattare di 2 quadretti.

Attacco Oltrepassante — Guerriero Attacco 1

Il guerriero colpisce un nemico e asseconda l'impeto del colpo in modo da sferrare un secondo colpo contro un altro avversario.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio può scattare di 1 quadretto. Effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario
Attacco secondario: Forza + 2 contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Colpo Roteante — Guerriero Attacco 1

Il guerriero fa roteare la sua arma e oltrepassa la guardia del nemico con un ampio e possente colpo laterale; subito dopo, colpisce la gamba del nemico con la propria per buttarlo a terra.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza, danni e il personaggio butta il nemico a terra in posizione prona.

Colpo del Serpente d'Acciaio — Guerriero Attacco 1

Il guerriero colpisce con violenza il ginocchio o il piede del nemico per rallentarlo. Per quanto possa essere robusto, quella gamba gli darà parecchi problemi per qualche tempo.

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

Prodezze giornaliere di 1° livello

Colpo Brutale — Guerriero Attacco 1

Il guerriero frantuma l'armatura e le ossa dell'avversario con un colpo violento.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Recuperabile
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Colpo della Ritorsione — Guerriero Attacco 1

Un colpo ben mirato contro un odiato nemico rinvigorisce il guerriero, infondendo in lui la forza e la risoluzione a continuare a combattere.

Giornaliero ✦ Arma, Guarigione, Marziale, Recuperabile
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio può usare un impulso curativo.

Minaccia del Nemico — Guerriero Attacco 1

Il guerriero colpisce il nemico duramente e lo argina con una serie di abili parate e implacabili rappresaglie.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e un bonus di potere +4 ai tiri dei danni contro il bersaglio, fino alla fine dell'incontro.
Mancato: Il personaggio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire e un bonus di potere +2 ai tiri dei danni contro il bersaglio, fino alla fine dell'incontro.

Prodezze di utilità di 2° livello

Accostamento — Guerriero Utilità 2

Il guerriero trascina uno dei suoi alleati in una posizione più vantaggiosa.

Incontro ✦ Marziale
Azione di movimento **Mischia 1**
Bersaglio: Un alleato adiacente consenziente
Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti fino a un quadretto adiacente a lui.

Inarrestabile — Guerriero Utilità 2

Una scarica di adrenalina sostiene il guerriero in tutta la battaglia.

Giornaliero ✦ Guarigione, Marziale
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 2d6 + il suo modificatore di Costituzione.

Nessun Varco — Guerriero Utilità 2

Il guerriero solleva la sua arma o il suo scudo per coprire un'apertura nelle sue difese.

Incontro ✦ Marziale
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Un nemico attacca il personaggio beneficiando di vantaggio in combattimento nei suoi confronti.
Effetto: Il vantaggio in combattimento che il personaggio stava per conferire all'attacco viene annullato.

Tenacia Illimitata — Guerriero Utilità 2

Il guerriero si scrolla di dosso anche le ferite peggiori.

Giornaliero ✦ Guarigione, Marziale, Stabile
Azione minore **Personale**
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Il personaggio ottiene rigenerazione 2 + il suo modificatore di Costituzione quando è sanguinante.

Prodezze a incontro di 3° livello

Affondo Penetrante — Guerriero Attacco 3

Il guerriero affonda la sua arma attraverso un punto debole delle protezioni del nemico.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Riflessi
Arma: Se il personaggio impugna una lama leggera o una lancia, ottiene un bonus al tiro per colpire pari al suo modificatore di Destrezza.
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
Arma: Se il personaggio impugna una lama leggera o una lancia, ottiene un bonus al tiro dei danni pari al suo modificatore di Destrezza.

Colpo Preciso — Guerriero Attacco 3

Il guerriero rinuncia a parte dei danni in cambio di una maggior precisione, per essere certo di mettere a segno il suo attacco contro l'avversario.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza + 4 contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Colpo Schiacciante — Guerriero Attacco 3

Il guerriero concentra le sue forze e sferra un colpo devastante con la sua arma.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, ottiene un bonus al tiro dei danni pari al suo modificatore di Costituzione.

Danza d'Acciaio — Guerriero Attacco 3

Il guerriero fa roteare la sua arma sinuosamente tracciando un "otto" nell'aria e poi colpisce senza preavviso.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Arma: Se il personaggio impugna un'arma su asta o una lama pesante, il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Grande Fendente — Guerriero Attacco 3

Il guerriero infonde tutta la sua forza in un unico, possente fendente che abbatte molti nemici simultaneamente.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, una lama pesante, un mazzafrusto, o un piccone, ottiene un bonus al tiro per colpire pari a metà del proprio modificatore di Forza.
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Pioggia di Colpi — Guerriero Attacco 3

Il guerriero si muove talmente velocemente che i colpi con cui tempesta l'avversario diventano impossibili da seguire.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Forza contro CA, due attacchi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
Arma: Se il personaggio impugna una lama leggera, una lancia o un mazzafrusto e possiede un punteggio di Destrezza pari o superiore a 15, effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Lo stesso bersaglio o uno diverso
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Prodezze giornaliere di 5° livello

Colpo Rintronante — Guerriero Attacco 5

Il guerriero sferra un violento colpo sulla testa del nemico.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Recuperabile
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Pioggia d'Acciaio — Guerriero Attacco 5

Il personaggio mena una serie interminabile di fendenti con la sua arma e falcia i nemici nelle vicinanze.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: Qualsiasi nemico che inizi il suo turno in posizione adiacente al personaggio subisce 1[A] danni, fintanto che il personaggio è in grado di sferrare attacchi di opportunità.

Spezzare il Guscio — Guerriero Attacco 5

Il guerriero infrange l'armatura del nemico e infligge una ferita dolorosa e sanguinaria.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Recuperabile
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce 5 danni continuati e una penalità di -2 alla CA (tiro salvezza termina entrambi)

Prodezze di utilità di 6° livello

Addestramento Difensivo — Guerriero Utilità 6

La disciplina militare del guerriero gli consente di respingere attacchi che potrebbero sopraffare un bersaglio normale.

Giornaliero ✦ Marziale, Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alle difese di Tempra, Riflessi e Volontà.

Consapevolezza da Battaglia — Guerriero Utilità 6

Il guerriero non si lascia sorprendere da nessun nemico e da nessun mostro!

Giornaliero ✦ Marziale
Nessuna azione **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +10 alla sua prova di iniziativa. Utilizza questo potere dopo avere effettuato il tiro per l'iniziativa.

Inviolabile — Guerriero Utilità 6

Il guerriero regge a un attacco brutale come se fosse fatto d'acciaio.

Incontro ✦ Marziale
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco
Effetto: Il personaggio riduce i danni subiti di 5 + il suo modificatore di Costituzione.

Prodezze a incontro di 7° livello

Appello a Combattere — Guerriero Attacco 7

Il guerriero chiama a sé gli avversari e sferra un colpo che non dimenticheranno tanto facilmente.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Effetto: Ogni bersaglio deve scattare di 2 quadretti e terminare il movimento in posizione adiacente al personaggio, se è possibile. Se un bersaglio non può giungere in posizione adiacente al personaggio, non si muove. Il personaggio può allora attaccare tutti i bersagli a lui adiacenti (emanazione ravvicinata 1).
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Baluardo di Ferro — Guerriero Attacco 7

Il guerriero usa l'arma o lo scudo per parare un colpo dopo l'altro, negando ai nemici la soddisfazione di mettere a segno un colpo su di lui.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +1 alla CA (o un bonus di +2 se usa uno scudo) fino alla fine del suo turno successivo.

Collera del Grifone — Guerriero Attacco 7

Il guerriero fa calare una fitta serie di colpi dall'alto sull'avversario, che è costretto ad alzare la guardia per bloccare l'attacco, lasciando scoperto un punto per l'attacco successivo: l'ascella, il fianco o il ventre.

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

Colpo Spavaldo — Guerriero Attacco 7

Il guerriero rinuncia alla precisione in favore di una maggiore potenza.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza -2 contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Impulso Improvviso — Guerriero Attacco 7

Il guerriero accompagna un colpo con tutto il suo peso, seguendo l'impeto del fendente per portarsi rapidamente in avanti.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Il personaggio si muove di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza (minimo 1).

Prodezze giornaliere di 9° livello

Avanzare sul Campo di Battaglia — Guerriero Attacco 9

Con estrema perizia e grande determinazione, il guerriero ricaccia indietro i suoi nemici.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.
Mancato: Danni dimezzati.

Impulso Vittorioso — Guerriero Attacco 9

Il guerriero mette a segno un colpo cruciale, e l'ululato di dolore del nemico è una tale musica per le sue orecchie da fargli dimenticare le proprie ferite subite.

Giornaliero ✦ Arma, Guarigione, Marziale, Recuperabile
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse usato un impulso curativo.

Roveto di Lame — Guerriero Attacco 9

Il guerriero ferisce i nemici vicini con una selvaggia raffica di colpi alle gambe.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Recuperabile
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Prodezze di utilità di 10° livello

Elusione Disperata — Guerriero Utilità 10

Grazie a un misto di abilità e fortuna, il guerriero evita all'ultimo momento un attacco, ma resta pericolosamente scoperto.

Giornaliero ✦ Marziale
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco
Effetto: Il personaggio non subisce danni dall'attacco che l'ha appena colpito. Tuttavia, rimane stordito e subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Guardia Incrollabile — Guerriero Utilità 10

Il guerriero si concentra sulla difesa e inizia a usare la sua arma o il suo scudo per proteggere gli alleati vicini.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione minore **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: I bersagli ottengono un bonus di scudo +1 alla CA fino alla fine dell'incontro. Se il personaggio usa uno scudo, il bonus aumenta a +2 e va applicato anche alla difesa di Riflessi dei suoi alleati.

Nel Cuore della Lotta — Guerriero Utilità 10

Il guerriero lancia un feroce grido di battaglia quando balza audacemente nel fitto della mischia.

Incontro ✦ Marziale
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio può muoversi di 3 quadretti, purché termini il suo movimento in posizione adiacente a un nemico.

Prodezze a incontro di 13° livello

Artiglio del Roc — Guerriero Attacco 13

Come il micidiale artiglio di un grande predatore, l'acciaio del guerriero trafigge l'avversario e lo immobilizza dove si trova.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Arma: Se il personaggio impugna una lancia o un piccone, il bersaglio non può nemmeno scattare fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Catene del Dolore — Guerriero Attacco 13

Il guerriero sferra un colpo feroce e colpisce l'armatura, lo scudo o gli artigli del nemico con la sua arma mentre indietreggia prima di effettuare un secondo attacco. La sua mossa spiazza il nemico.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Arma: Se il personaggio impugna un mazzafrusto, il bersaglio subisce una penalità alle difese pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Incudine del Destino — Guerriero Attacco 13

L'arma del guerriero emette un tonfo gratificante quando si scontra con il cranio del nemico.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Arma: Se il personaggio impugna un martello o una mazza, il bersaglio è stordito invece che frastornato.

Passo Argenteo — Guerriero Attacco 13

Il guerriero sbilancia i suoi nemici, ricacciandoli indietro. Mentre cercano di riprendersi, il guerriero si sposta in una posizione più vantaggiosa.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Forza contro CA, un attacco per bersaglio
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.
Arma: Se il personaggio impugna un'arma su asta o una lancia, spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza.
Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto.
Arma: Se il personaggio impugna un'arma su asta o una lancia, può scattare di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza.

Scia del Gigante — Guerriero Attacco 13

Il guerriero avanza menando colpi ampi e possenti e abbattendo nemici a destra e a manca.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Effettua un attacco secondario.
Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, ottiene un bonus al tiro dei danni pari al suo modificatore di Costituzione.
Bersaglio secondario: Ogni nemico adiacente al bersaglio primario e che rientri nella portata in mischia del personaggio
Attacco secondario: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, ottiene un bonus al tiro dei danni pari al suo modificatore di Costituzione.

Tempesta di Colpi — Guerriero Attacco 13

Il guerriero si china e sguscia tra i suoi nemici e nel frattempo li assale con ferocia.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
Arma: Se il personaggio impugna una lama leggera o una lama pesante, ottiene un bonus al tiro dei danni pari al suo modificatore di Destrezza.
Effetto: Dopo l'attacco, il personaggio può scattare di 1 quadretto e ripetere l'attacco contro un altro bersaglio entro portata. Poi può scattare di 1 altro quadretto e ripetere l'attacco contro un terzo bersaglio entro portata. Dopo l'ultimo attacco, può scattare ancora di 1 quadretto.

Prodezze giornaliere di 15° livello

Colpo del Serpente Danzante — Guerriero Attacco 15

Il guerriero serpeggia nel campo di battaglia e colpisce come un rettile famelico, facendo mancare la terra sotto i piedi ai nemici.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio cade a terra in posizione prona se è di taglia pari o inferiore a quella del personaggio.
Effetto: Dopo l'attacco, il personaggio può scattare di 1 quadretto e ripetere l'attacco contro un altro bersaglio entro portata. Il personaggio può scattare e ripetere l'attacco fino a un massimo di 3 volte contro bersagli diversi.

Valanga Inarrestabile — Guerriero Attacco 15

Il guerriero fa turbinare la sua arma e mette a dura prova le difese dei nemici vicini, parando nel contempo i loro attacchi.

Giornaliero ✦ Arma, Guarigione, Marziale, Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene rigenerazione pari al suo modificatore di Costituzione, un bonus di potere +1 alla CA, e un bonus di potere +1 ai tiri salvezza. Qualsiasi nemico che inizi il suo turno in posizione adiacente al personaggio subisce danni pari a 1[A] ed è rallentato fino alla fine del proprio turno, fintanto che il personaggio è in grado di sferrare attacchi di opportunità.

Zanne del Drago — Guerriero Attacco 15

Il guerriero sferra due colpi in rapida successione.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Forza contro CA, due attacchi contro un bersaglio o un attacco contro ciascun bersaglio
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.

Prodezze di utilità di 16° livello

Combattente di Ferro — Guerriero Utilità 16

Come un boccale di birra scadente, il guerriero non va giù facilmente.

Giornaliero ✦ Guarigione, Marziale
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio usa un impulso curativo, recupera un numero di punti ferita pari a 2d6 + il suo modificatore di Costituzione, ed effettua un tiro salvezza contro un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.

Passo Inaspettato — Guerriero Utilità 16

Il guerriero tallona il nemico da vicino e non demorde.

Incontro ✦ Marziale
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: Un nemico adiacente si allontana dal personaggio
Effetto: Il personaggio scatta nel quadretto che il nemico ha lasciato libero. Beneficia inoltre di vantaggio in combattimento contro quel nemico fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Scudo Frapposto — Guerriero Utilità 16

Usando la sua arma o il suo scudo, il guerriero blocca un attacco destinato a un alleato vicino.

Incontro ✦ Marziale
Interruzione immediata **Mischia 1**
Attivazione: Un alleato adiacente è colpito da un attacco
Effetto: L'alleato ottiene un bonus di potere +2 alla CA e alla difesa di Riflessi contro l'attacco che ha attivato il potere. Se il personaggio usa uno scudo, il bonus aumenta a +4.

Prodezze a incontro di 17° livello

Assalto Impetuoso — Guerriero Attacco 17

Il guerriero frustra i tentativi del suo nemico, sferra un colpo ben piazzato e poi si allontana prima che il nemico possa fare altrettanto.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Dopo l'attacco, il personaggio può muoversi di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza e sferrare un attacco basilare in mischia dopo essersi mosso.

Colpo Impietoso — Guerriero Attacco 17

Il guerriero rinuncia a infliggere più danni per essere certo di mettere a segno un colpo cruciale contro il suo avversario.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza + 6 contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Colpo Spaccamontagne — Guerriero Attacco 17

Il guerriero sferra un colpo micidiale, che ricaccia indietro il nemico senza nemmeno offrire agli altri nemici vicini la possibilità di attaccare.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.
Effetto: Dopo l'attacco, il personaggio può scattare della stessa distanza di cui ha spinto il bersaglio. Deve terminare il suo movimento in posizione adiacente al bersaglio.

Esorcismo d'Acciaio — Guerriero Attacco 17

Il guerriero sferra un colpo alla mano dell'avversario, ferendolo gravemente e costringendolo a lasciar cadere l'arma.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio lascia cadere l'arma impugnata. Il personaggio può scegliere se afferrare l'arma abbandonata in una mano libera, o farla cadere a terra ai propri piedi (nel quadretto del personaggio).

Sfida del Combattente — Guerriero Attacco 17

Il guerriero colpisce l'avversario con un colpo micidiale che lo fa barcollare all'indietro. Con un ghigno malevolo, alza in aria la sua arma e la mostra agli altri nemici con un gesto minaccioso.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.
Speciale: Tutti i nemici entro 2 quadretti dal bersaglio sono marchiati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tornado Vorpal — Guerriero Attacco 17

Il guerriero diventa un ciclone di morte turbinante e fa roteare la sua arma, abbattendo un nemico dopo l'altro, spingendoli indietro e buttandoli a terra.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto, e lo butta a terra in posizione prona.



MATT CAVOTTA

Prodezze giornaliere di 19° livello

Colpo della Guardia Vigile — Guerriero Attacco 19

Dopo avere sferrato un colpo tremendo, il guerriero tallona il nemico e gli fa rimpiangere di avergli voltato le spalle.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita, se si trova in posizione adiacente a lui e se il nemico scatta o attacca uno degli alleati del personaggio.

Colpo Massacrante — Guerriero Attacco 19

Il guerriero traccia un ampio arco verticale con la sua arma e colpisce l'avversario con una tale forza da farlo barcollare all'indietro.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Recuperabile
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 1 quadretto.

Scia di Devastazione — Guerriero Attacco 19

Il guerriero massacra i suoi avversari con una sequenza devastante di colpi, poi scatena una seconda volta la sua furia su coloro che ancora si ergono in piedi.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, i nemici adiacenti sono soggetti a un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Un nemico che si muove in posizione adiacente al personaggio o che inizia il suo turno in posizione adiacente al personaggio.
Attacco secondario: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Prodezze di utilità di 22° livello

Atto di Disperazione — Guerriero Utilità 22

La vista di un amico morente spinge il guerriero ad agire fulmineamente.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione minore **Personale**
Requisito: Un alleato entro 10 quadretti è morente.
Effetto: Il personaggio ottiene un punto azione che deve spendere entro il suo turno attuale.

Nessuna Resa — Guerriero Utilità 22

Il guerriero si rifiuta di cedere, e trasforma un colpo mortale in un'ultima opportunità di vittoria.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: I punti ferita del personaggio scendono a 0 o meno.
Effetto: Il personaggio recupera punti ferita sufficienti a tornare alla metà del suo totale massimo di punti ferita. Tuttavia, subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine dell'incontro.

Prodezze a incontro di 23° livello

Colpo Paralizzante — Guerriero Attacco 23

Con un rapido affondo della sua arma, il guerriero lascia il nemico quasi paralizzato dal dolore.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Arma: Se il personaggio impugna un'arma su asta, una lancia, o un piccone, il personaggio mette a segno un colpo critico con un risultato di 18-20 al tiro del dado.
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Esortazione del Combattente — Guerriero Attacco 23

Il guerriero attira gli avversari verso di sé e li colpisce con attacchi fulminei.

Incontro ✦ Arma, Charme, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 4**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Effetto: Ogni bersaglio deve scattare di 3 quadretti e terminare il movimento in posizione adiacente al personaggio. Un bersaglio che non può giungere in posizione adiacente al personaggio non si muove. Il personaggio può quindi attaccare qualsiasi bersaglio che sia a lui adiacente (emanazione ravvicinata 1).
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Gabbia di Catene — Guerriero Attacco 23

Dopo avere sferrato un colpo decisivo, il guerriero usa abilmente la sua arma per intralciare e ostacolare l'avversario.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.
Arma: Se il personaggio impugna un mazzafrusto e si trova in posizione adiacente al bersaglio alla fine del proprio turno, il bersaglio è trattenuto fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Spacca e Squarta — Guerriero Attacco 23

Il guerriero agita la sua arma all'impazzata, menando colpi a ripetizione contro l'armatura dell'avversario, finché finalmente non riesce a penetrarla.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.
Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, ottiene un bonus al tiro dei danni pari al suo modificatore di Costituzione.

Spaccateschi — Guerriero Attacco 23

Il guerriero cala la sua arma sul cranio del nemico con un tonfo sordo che lo lascia frastornato e dolorante.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Arma: Se il personaggio impugna un martello o una mazza, ottiene un bonus al tiro dei danni pari al suo modificatore di Costituzione, e il nemico è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Zanne d'Acciaio — Guerriero Attacco 23

Il guerriero si scaglia contro il nemico e ne versa il sangue, poi si volta fulmineamente all'indietro e colpisce un altro avversario con letale ferocia.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Effettua un attacco secondario.
Arma: Se il personaggio impugna una lama leggera o una lama pesante, ottiene un bonus al tiro dei danni pari al suo modificatore di Destrezza.
Bersaglio secondario: Una creatura adiacente al bersaglio primario ed entro la portata in mischia del personaggio
Attacco secondario: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Arma: Se il personaggio impugna una lama leggera o una lama pesante, ottiene un bonus al tiro dei danni pari al suo modificatore di Destrezza.

Prodezze giornaliere di 25° livello

Posizione del Mietitore — Guerriero Attacco 25

Ogni nemico entro portata del guerriero cade vittima della letale precisione dei suoi attacchi e le sue ferite sanguinano copiosamente.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: Ogni volta che il personaggio usa un potere da guerriero, può mettere a segno un colpo critico con un tiro di 19-20, e ottiene un bonus di potere ai tiri dei danni pari al suo modificatore di Destrezza. Qualsiasi nemico che inizi il suo turno in posizione adiacente al personaggio subisce danni pari a 1[A] e 10 danni continuati (tiro salvezza termina), fintanto che il personaggio è in grado di sferrare attacchi di opportunità.

Regno di Terrore — Guerriero Attacco 25

Dopo avere schiantato la sua arma contro l'avversario con incredibile violenza, il guerriero fa saettare il suo sguardo funesto su tutti i nemici che ancora si ergono in piedi davanti a lui.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Recuperabile
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 6[A] + modificatore di Forza danni, e tutti i nemici che il personaggio è in grado di vedere sono marchiati fino alla fine del suo turno successivo.

Supremazia dell'Acciaio — Guerriero Attacco 25

Il guerriero fa saettare la sua arma a una velocità impressionante e sferra dozzine di attacchi in un batter d'occhio. Para ogni colpo e respinge ogni contrattacco. Sotto un assalto di tale violenza, il nemico non può fare altro che tentare di difendersi.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Recuperabile
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 6[A] + modificatore di Forza danni, e fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli unici attacchi che il bersaglio può effettuare sono attacchi basilari.

Prodezze a incontro di 27° livello

Colpo Adamantino — Guerriero Attacco 27

L'arma del guerriero penetra scudi e armature come se fossero fogli di pergamena.

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

Colpo da Battaglia Indomito — Guerriero Attacco 27

Il guerriero non rinuncerà a versare il sangue del suo nemico, e gli altri avversari che assistono al suo feroce attacco si renderanno conto di quale sorte li attende.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Tutti i nemici entro 10 quadretti dal personaggio sono marchiati fino alla fine del suo turno successivo.

Difesa dello Scudo Adamantino — Guerriero Attacco 27

Lo scudo del guerriero diventa il suo più irriducibile alleato.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare uno scudo.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio subisce danni dimezzati dagli attacchi del bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA fino alla fine del suo turno successivo.

Mietitore Crudele Guerriero Attacco 27

Il guerriero fa roteare l'arma attorno a sé, falciando i nemici adiacenti e facendoli urlare di agonia. Senza alcun preavviso, si porta poi tra le loro fila e fa roteare l'arma una seconda volta.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Il personaggio può scattare di 2 quadretti e poi effettuare un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Ogni nemico entro emanazione ravvicinata 1
Attacco secondario: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Prodezze giornaliere di 29° livello

Forza della Battaglia Guerriero Attacco 29

Con un guizzo impercettibile della sua arma e un movimento appena accennato, il guerriero assume il controllo della battaglia e spinge i nemici a pensare a sopravvivere piuttosto che a vincere lo scontro.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio infligge danni extra pari a 1[A] con i suoi poteri a volontà e a incontro da guerriero. Se un nemico inizia il suo turno in posizione a lui adiacente, il personaggio può usare un potere a volontà da guerriero contro di esso come azione gratuita all'inizio del turno del nemico, fintanto ché è in grado di sferrare attacchi di opportunità.

Nessuna Pietà Guerriero Attacco 29

Nulla si frapporrà più tra il guerriero e il bersaglio della sua furia.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Recuperabile
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 7[A] + modificatore di Forza danni.

Tempesta di Distruzione Guerriero Attacco 29

Il guerriero scansa i colpi degli avversari, apre varchi nelle loro difese e riesce a sferrare colpi mortali contro due nemici alla volta.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Forza contro CA, un attacco per bersaglio
Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.

Cammini leggendari

Avanguardia di ferro

"Ad ogni attacco sferrato, divento più forte e più sicuro dei miei poteri."

Prerequisito: Classe del guerriero

Un'avanguardia di ferro è un guerriero che ha raggiunto la perfezione fisica, possente nel corpo e spietato nella ricerca della vittoria contro ogni avversario. Nessuno difende la prima linea del campo di battaglia meglio di lui: guadagna velocemente terreno e ricaccia indietro ripetutamente ogni nemico.

Privilegi leggendari dell'avanguardia di ferro

Combattente Resistente (11° livello): Quando l'avanguardia di ferro porta un nemico a 0 o meno punti ferita, recupera un numero di punti ferita pari al proprio modificatore di Costituzione.

Reazione Feroce (11° livello): Quando un'avanguardia di ferro scende a 0 o meno punti ferita, come reazione immediata prima di svenire può spendere un punto azione per eseguire un'azione extra. Inoltre, ogni volta che spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un bonus di +4 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Travolgere i Caduti (16° livello): Quando un'avanguardia di ferro spinge una creatura o la butta a terra prona, infligge a quella creatura danni pari al proprio modificatore di Costituzione.

Prodezze dell'avanguardia di ferro

Impeto di Prima Linea Avanguardia di ferro Attacco 11

L'avanguardia di ferro respinge l'avanzata del nemico e, assieme ai suoi alleati, guadagna ulteriore terreno.

Incontro ✦ Arma, Marziale
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 1 quadretto. Il personaggio può scattare nel quadretto che prima era occupato dal bersaglio. Se lo fa, ogni alleato entro 2 quadretti dal personaggio può scattare a sua volta di un quadretto.

Spostamento Inesorabile Avanguardia di ferro Utilità 12

L'avanguardia di ferro si scaglia addosso al nemico e lo ributta all'indietro.

Incontro ✦ Marziale
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio scatta in un quadretto adiacente. Se il quadretto in cui si scatta è occupato da una creatura, può spingere quella creatura di 1 quadretto.

Forza Indomita Avanguardia di ferro Attacco 20

Con un colpo poderoso, l'avanguardia di ferro fa volare in aria il suo avversario e si concede alcuni istanti per riprendere fiato.

Giornaliero ✦ Arma, Guarigione, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra in posizione prona. Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio può usare un impulso curativo.

Guerriero delle fosse

"Io gioco sporco e gioco per vincere."

Prerequisito: Classe del guerriero

Il guerriero delle fosse ha imparato a combattere nei dungeon e nelle arene clandestine e sa sfruttare ogni trucco che ha appreso pur di sopravvivere. Forse il suo stile di combattimento non sarà il più elegante o il più bello a vedersi, ma serve allo scopo.

Privilegi leggendari del guerriero delle fosse

Armatura Ottimizzata (11° livello): Un guerriero delle fosse ha imparato a sfruttare al meglio l'armatura che indossa, posizionandola in modo da assorbire meglio i colpi e da deviarli. Ottiene un bonus di +1 alla CA ogni volta che indossa un qualsiasi tipo di armatura.

Azione Danneggiante Extra (11° livello): Quando un guerriero delle fosse usa un punto azione per eseguire un'azione extra, somma anche la metà del proprio livello ai danni inferti da un qualsiasi attacco di azione standard da lui sferrato in quel turno.

Giocare Sporco (16° livello): Usando trucchi e tecniche apprese nel corso delle sue numerose battaglie, il guerriero delle fosse ha imparato ad aggiungere un nuovo livello di dolore a ogni colpo che riesce a mettere a segno. Quando infligge danni tramite un'arma, aumenta i danni inferti di un ammontare pari al suo modificatore di Saggezza (minimo +1).

Prodezze del guerriero delle fosse

Doppio Colpo Guerriero delle fosse Attacco 11

Dopo avere messo a segno un solido colpo, il guerriero delle fosse sferra un pugno in faccia al nemico.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Effettua un attacco secondario contro lo stesso bersaglio.
Attacco secondario: Forza + 2 contro CA
Colpito: 1d6 + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Rappresaglia Mortale Guerriero delle fosse Utilità 12

Il guerriero delle fosse reagisce con ferocia contro un nemico che lo ha appena colpito.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco in mischia
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro il nemico che lo ha danneggiato.

Leone della Battaglia Guerriero delle fosse Attacco 20

Il guerriero delle fosse trafigge l'ennesimo avversario e lancia un terrificante ruggito di trionfo quando lo abbatte.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Paura
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio era sanguinante prima dell'attacco, subisce +2[A] danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Se il personaggio porta il bersaglio a 0 punti ferita o meno, può effettuare un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Ogni nemico entro 5 quadretti dal bersaglio
Attacco secondario: Forza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio si allontana dal personaggio di un numero di quadretti pari alla sua velocità.

Kensei

"Io e la mia arma siamo una cosa sola."

Prerequisito: Classe del guerriero

Il guerriero ha studiato un antico metodo di addestramento militare che lo rende un tutt'uno con l'arma prescelta, facendone una combinazione distruttiva contro cui ben pochi nemici possono sperare di ergersi.

Privilegi leggendari del kensei

Concentrazione del Kensei (11° livello): Un kensei ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire con un'arma in mischia a sua scelta.

Controllo dell'Azione del Kensei (11° livello): Un kensei può spendere un punto azione per ripetere un tiro per colpire, un tiro dei danni, una prova di abilità o una prova di caratteristica invece di eseguire un'azione extra.

Maestria del Kensei (16° livello): Un kensei ottiene un bonus di +4 ai tiri dei danni con la stessa arma selezionata per Concentrazione del Kensei. Se mai dovesse usare un tipo di arma diverso, perderà questo beneficio e il beneficio di Concentrazione del Kensei finché non si sottoporrà a un riposo breve, nel corso del quale si dedicherà a una breve meditazione per tornare in sintonia con la sua arma prescelta.

Prodezze del kensei

Colpo da Maestro Kensei Attacco 11

Un colpo infallibile preannuncia la dipartita del nemico.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza + 2 contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Parata Suprema Kensei Utilità 12

Con un guizzo della sua arma, il kensei devia con maestria l'attacco di un nemico.

Giornaliero ✦ Marziale
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco
Effetto: Il personaggio riduce i danni subiti di un ammontare pari al proprio livello.

Danza dell'Arma dell'Anima Kensei Attacco 20

Il kensei balza da un avversario all'altro, colpendo con precisione sempre maggiore e facendosi strada tra il groviglio di spade dei nemici.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è buttato a terra in posizione prona ed è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Il personaggio può scattare di 5 quadretti, e poi effettuare un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario
Attacco secondario: Forza + 2 contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è buttato a terra in posizione prona ed è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Il personaggio può scattare di 5 quadretti, e poi effettuare un attacco terziario.
Bersaglio terziario: Una creatura diversa dal bersaglio primario e secondario
Attacco terziario: Forza + 3 contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è buttato a terra in posizione prona ed è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Maestro di spada

"La mia lama è sopraffina e letale, sia come opera d'arte che come arma. E nelle mie mani, è anche inarrestabile."

Prerequisito: Classe del guerriero

Il maestro di spada e la sua lama sono una cosa sola. Un maestro di spada è ineguagliato nell'uso della sua arma, e riesce a utilizzarla in modi che un combattente inferiore non riesce nemmeno a immaginare.

Privilegi leggendari del maestro di spada

Azione della Difesa d'Acciaio (11° livello): Quando un maestro di spada spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un bonus di +4 alla CA e alla difesa di Riflessi fino all'inizio del suo turno successivo.

Grazia d'acciaio (11° livello): Quando un maestro di spada carica con una lama leggera o una lama pesante che non sia un'arma su asta, può usare Colpo Falciante invece del suo attacco basilare in mischia.

Lampo d'acciaio (16° livello): Quando un maestro di spada mette a segno un colpo critico con una lama leggera o una lama pesante, recupera l'uso di un potere a incontro da guerriero che aveva già utilizzato in quell'incontro.

Prodezze del maestro di spada

Taglio Preciso Maestro di spada Attacco 11

Il maestro di spada fa scivolare la sua lama oltre l'armatura del nemico e l'affonda nella sua carne, aprendo un taglio profondo che sanguina copiosamente.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard (Speciale) **Arma in mischia**
Speciale: Questo potere può essere usato come attacco di opportunità.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Virtuosismo Fantastico Maestro di spada Utilità 12

Con tempismo perfetto, il maestro di spada lancia il sangue di un nemico in faccia all'altro.

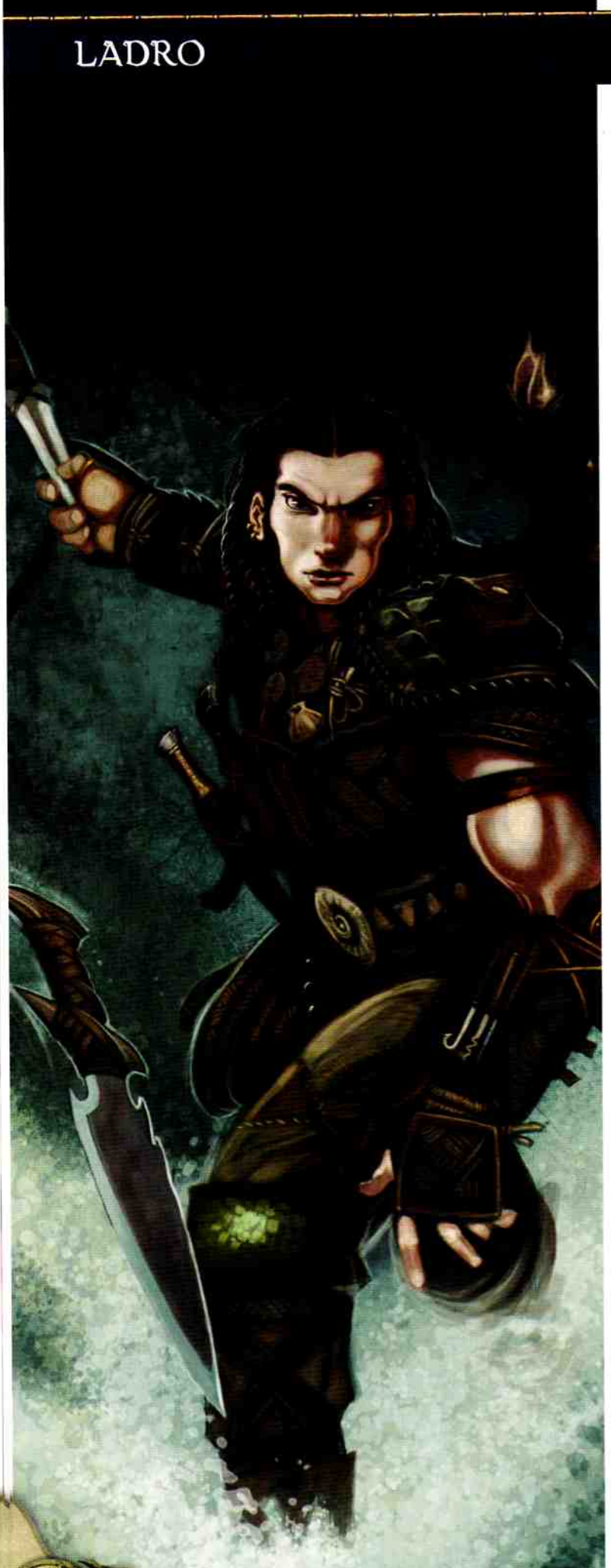
Incontro ✦ Marziale
Azione minore **Distanza 5**
Requisito: Il personaggio mette a segno un attacco in mischia con una lama leggera o una lama pesante (che non sia un'arma su asta)
Bersaglio: Un nemico diverso da quello appena colpito
Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Raffica in Crescendo Maestro di spada Attacco 20

Con un tremendo ruggito, il maestro di spada fa roteare la lama sopra la testa e affonda un colpo su ognuno dei nemici circostanti. Alla fine della raffica, recupera parte delle sue forze.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera o una lama pesante (che non sia un'arma su asta).
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Se il personaggio colpisce almeno uno dei suoi nemici, recupera un potere giornaliero che ha già usato. Se manca tutti i nemici, recupera un potere a incontro che aveva già usato.

LADRO



"Sembri sorpreso di vedermi. Se avessi fatto più attenzione, ora saresti ancora vivo."

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Assalitore. Un ladro attacca fulmineamente, infligge danni ingenti e poi si ritira per mettersi in salvo. Agisce al suo meglio in coppia con un difensore con cui attacca i nemici ai fianchi.

Fonte di potere: Marziale. Le capacità di un ladro dipendono da un addestramento intenso e costante, dalle sue doti innate e dalla sua coordinazione naturale.

Caratteristiche chiave: Destrezza, Forza, Carisma

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio

Competenza nelle armi: Balestra a mano, fionda, pugnale, shuriken, spada corta

Bonus alle difese: +2 Riflessi

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

Punti ferita per livello ottenuti: 5

Impulsi curativi al giorno: 6 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Furtività e Manolesta. Al 1° livello, un ladro sceglie altre quattro abilità con addestramento dalla lista seguente.

Abilità di classe: Acrobazia (Des), Atletica (For), Bassifondi (Car), Dungeon (Sag), Furtività (Des), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Manolesta (Des), Percezione (Sag), Raggirare (Car)

Opzioni di sviluppo: Ladro forzuto, ladro ingannatore

Privilegi di classe: Attacco Furtivo, Portato per le Armi da Ladro, Primo Colpo, Tattiche Ladresche

I ladri sono avversari astuti e sfuggenti. Entrano ed escono dalle ombre in un batter d'occhio, sgusciano ovunque sul campo di battaglia senza temere di essere colpiti e si rivelano soltanto nel momento in cui sferrano un colpo mortale con le loro lame.

Un ladro potrebbe dover affrontare molti pregiudizi riguardo alle sue motivazioni, ma l'ultima parola sulla sua vera natura spetta soltanto al giocatore. Un ladro potrebbe essere un agente che faceva parte del servizio spionistico disciolto del re spodestato, un criminale in fuga intenzionato a dimostrare la sua innocenza, un ingegnoso intrattenitore i cui obiettivi non si limitano al palcoscenico, un ragazzino desideroso di cambiare la sua sorte avversa, o una canaglia scapestrata perennemente in cerca di conflitti e di emozioni forti. O forse, più semplicemente, un avventuriero interessato soltanto a fare soldi.

Un ladro si fa avanti con una lama nella manica, un mantello occultante sulle spalle e un bagliore di impazienza negli occhi. Quali meraviglie e ricompense mai viste attendono di cadere nelle sue mani?

WILLIAM O'CONNOR

Creare un ladro

Il ladro ingannatore e il ladro forzuto sono i due sviluppi possibili per il ladro; il primo si affida alle finte e agli inganni, l'altro alla forza bruta. Destrezza, Carisma e Forza sono i punteggi di caratteristica più importanti per un ladro.

Ladro forzuto

A un ladro forzuto piacciono quei poteri che infliggono danni ingenti o che, grazie alla sua Forza, possono stordire, immobilizzare, buttare a terra o spingere i suoi avversari. I suoi attacchi sono basati sulla Destrezza, quindi questo valore dovrà essere il suo punteggio di caratteristica migliore. La Forza dovrebbe venire subito dopo, in quanto aumenta direttamente i danni che il ladro infligge e può determinare anche gli effetti di altri suoi attacchi. Il Carisma è un ottimo terzo punteggio, specialmente se il ladro desidera attingere a qualche potere dell'altro sviluppo. Un ladro forzuto dovrebbe selezionare la tattica ladresca della canaglia brutale e andare in cerca di quei poteri che convogliano il maggior ammontare di danni a ogni colpo.

Talento suggerito: Arma Focalizzata (talento degli umani: Robustezza)

Abilità suggerite: Atletica, Bassifondi, Dungeon, Furtività, Intimidire, Manolesta

Poteri a volontà suggeriti: *colpo perforante, colpo reattivo*

Potere a incontro suggerito: *colpo torturante*

Potere giornaliero suggerito: *bersaglio facile*

Ladro ingannatore

A questo tipo di ladro piacciono quei poteri che ingannano e sviano i suoi avversari. In combattimento, un ladro ingannatore guizza dentro e fuori dalla mischia, schivando gli attacchi dei suoi nemici o deviandoli su altri avversari. La maggior parte dei suoi poteri di attacco è basata sulla Destrezza, quindi quel punteggio dovrebbe essere il suo miglior punteggio di caratteristica. Il Carisma è importante per alcuni attacchi, per certe abilità basate sul Carisma che a volte il ladro ingannatore può usare al posto degli attacchi e per gli altri effetti che dipendono dagli attacchi andati a segno; il Carisma è quindi una buona scelta come secondo miglior punteggio. Un ladro ingannatore dovrà selezionare la tattica ladresca dell'artista dello schivare. La Forza è utile se il ladro ingannatore desidera acquisire qualche potere tipico dell'altro sviluppo. Dovrà cercare quei poteri che sfruttano il suo elevato punteggio di Carisma, nonché quelli che esplicitano meglio la sua natura di ingannatore.

Talento suggerito: Pugnalatore alle Spalle (talento degli umani: Perseveranza Umana)

Abilità suggerite: Acrobazia, Furtività, Intuizione, Manolesta, Percezione, Raggirare

Poteri a volontà suggeriti: *colpo svelto, virtuosismo scaltro*

Potere a incontro suggerito: *colpo posizionante*

Potere giornaliero suggerito: *colpo sporco*

Il ladro in breve

Peculiarità: Il vantaggio in combattimento è il fattore che schiude tutti i benefici dei poteri di un ladro, ed esistono varie combinazioni di abilità e poteri che forniscono e mantengono il vantaggio in combattimento di un ladro nei confronti dei suoi avversari. Un ladro è un maestro in molte abilità, da Furtività a Manolesta, da Raggirare ad Acrobazia.

Religione: I ladri prediligono le divinità della notte, della fortuna, della libertà e dell'avventura, come Sehanine e Avandra. I ladri malvagi e caotici malvagi adorano spesso Lolth o Zehir.

Razze: Le razze che amano gli scambi di segreti tra le ombre e il cambiamento in sé sono i ladri migliori: elfi, tiefling e halfling.

Privilegi di classe del ladro

Tutti i ladri sono dotati dei seguenti privilegi di classe.

Attacco Furtivo

Una volta per round, quando il ladro gode di vantaggio in combattimento contro un nemico e usa un'arma appartenente al gruppo delle balestre, delle fionde o delle lame leggere, un attacco sferrato contro quel nemico infligge dei danni extra se va a segno. Il ladro decide se applicare i danni extra dopo avere effettuato il tiro dei danni. Mano a mano che il ladro sale di livello, anche i suoi danni extra aumentano.

Livello	Danni dell'Attacco Furtivo
1°-10°	+2d6
11°-20°	+3d6
21°-30°	+5d6

Portato per le Armi da Ladro

Quando un ladro impugna uno shuriken, il dado dei danni dell'arma aumenta di una categoria. Quando impugna un pugnale, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire.

Primo Colpo

All'inizio di un incontro, un ladro gode di vantaggio in combattimento contro qualsiasi creatura che non abbia ancora agito in quell'incontro.

Tattiche Ladresche

I ladri agiscono in molti modi diversi. Alcuni ladri si affidano al loro fascino naturale e alla loro astuzia per ingannare i nemici. Altri ricorrono alla forza bruta per sopraffare i loro nemici.

Un ladro deve scegliere una delle opzioni seguenti:

Artista dello Schivare: Il ladro ottiene un bonus alla CA pari al suo modificatore di Carisma contro gli attacchi di opportunità.

Canaglia Brutale: Il ladro ottiene un bonus al tiro dei danni dell'Attacco Furtivo pari al suo modificatore di Forza.

L'opzione selezionata fornisce anche dei bonus a certi poteri del ladro. La descrizione dei poteri specifici riporta anche gli effetti delle Tattiche Ladresche selezionate su quel potere (se ve ne sono).

Poteri del ladro

I poteri del ladro sono prodezze basate sulla sua astuzia, agilità ed esperienza personale. Alcuni poteri funzionano meglio con un alto punteggio di Carisma e sono più adatti ai ladri ingannatori, mentre altri si basano su un alto punteggio di Forza è sono destinati al ladro forzuto, ma qualsiasi ladro è libero di scegliere i poteri che più gradisce.

Prodezze a volontà di 1° livello

Colpo Perforante — Ladro Attacco 1

Una punta aguzza come un ago penetra l'armatura e affonda nella carne del bersaglio.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Riflessi
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Destrezza al 21° livello.

Colpo Reattivo — Ladro Attacco 1

Sferrando un colpo calcolato, il ladro lascia il suo avversario vulnerabile a una reazione fulminea, se mai dovesse osare attaccarlo.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni. Se il bersaglio attacca il personaggio prima dell'inizio del turno successivo di quest'ultimo, il personaggio può sferrare il suo colpo reattivo come interruzione immediata: un attacco di Forza contro CA che infligge 1[A] + modificatore di Forza danni.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Destrezza e a 2[A] + modificatore di Forza per il colpo reattivo al 21° livello.

Colpo Svelto — Ladro Attacco 1

Un ultimo affondo porta il ladro in una posizione vantaggiosa.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Speciale: Il personaggio può muoversi di 2 quadretti prima dell'attacco.
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Destrezza al 21° livello.

Virtuosismo Scaltro — Ladro Attacco 1

Il ladro distrae il nemico con un abile gioco di lama quanto basta da consentirgli a puntare alla sua gola.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza + modificatore di Carisma danni.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Destrezza + modificatore di Carisma al 21° livello.

Prodezze a incontro di 1° livello

Arrocco — Ladro Attacco 1

È difficile colpire il piccoletto che si rifugia dietro un alleato in grado di schiacciare le armature di piastre tra i denti.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Riflessi
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.
Effetto: Il personaggio si scambia di posto con un alleato adiacente.

Colpo Frastornante — Ladro Attacco 1

Con un colpo esperto, il ladro coglie l'avversario di sorpresa e lo lascia piegato in due dal dolore.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Colpo Posizionante — Ladro Attacco 1

Una finta, un'acrobazia e una spinta... e il nemico finisce esattamente dove voleva il ladro.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Volontà
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di una casella.
Artista dello Schivare: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma.

Colpo Torturante — Ladro Attacco 1

Il ladro rigira la lama nella ferita del nemico, facendolo urlare di dolore.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.
Canaglia brutale: Il personaggio ottiene un bonus al tiro dei danni pari al proprio modificatore di Forza.

Prodezze giornaliere di 1° livello

Bersaglio Facile — Ladro Attacco 1

Il ladro infligge un colpo che lascia il nemico barcollante e lo rende più vulnerabile agli attacchi futuri.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è rallentato e concede vantaggio in combattimento al personaggio (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Colpo Sporco — Ladro Attacco 1

Tramite una serie di finte e di diversivi, il ladro porta l'avversario esattamente nella posizione a lui più congeniale.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio, lo fa scorrere di 1 quadretto.

Sbarramento Accecante — Ladro Attacco 1

Una rapida raffica di proiettili costringe gli avversari del ladro a ripulirsi il sangue dagli occhi.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera, una balestra o una fionda.
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è accecato.

Prodezze di utilità di 2° livello

Dita Agili — Ladro Utilità 2

Il ladro può far sparire un borsello di monete in un batter d'occhio.

Incontro ✦ Marziale
Azione minore **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Manolesta come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio effettua una prova di Manolesta come parte di questa azione, anche se la prova normalmente richiede un'azione standard.

Fantasma Fugace — Ladro Utilità 2

Il ladro si muove furtivamente e velocemente allo stesso tempo.

A volontà ✦ Marziale
Azione di movimento **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Furtività come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio può muoversi alla sua velocità ed effettuare una prova di Furtività. Non subisce la normale penalità di movimento prevista da questa prova.

Grande Balzo — Ladro Utilità 2

Il ladro compie un salto straordinario dopo avere preso la rincorsa.

A volontà ✦ Marziale
Azione di movimento **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Atletica come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio effettua un salto in alto o un salto in lungo. Determina la CD della prova di Atletica come se avesse preso la rincorsa. La distanza di cui salta può anche superare la sua velocità.

Maestro di Inganni — Ladro Utilità 2

La linea che separa la verità dalla bugia è sottile, e il ladro la supera con disinvoltura.

Incontro ✦ Marziale
Azione gratuita **Personale**
Attivazione: Il personaggio effettua una prova di Raggirare e non è soddisfatto del risultato
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Raggirare come abilità con addestramento
Effetto: Il personaggio ripete la prova di Raggirare. Deve decidere se ripetere il tiro prima che il DM annunci il risultato.

Mossa Acrobatica — Ladro Utilità 2

Con una capriola, il ladro si trae d'impaccio, evitando gli attacchi di opportunità dei nemici.

Incontro ✦ Marziale
Azione di movimento **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari a metà della propria velocità.

Prodezze a incontro di 3° livello

Adesca e Scambia — Ladro Attacco 3

Il ladro colpisce e scarta lateralmente, inducendo l'avversario ad affondare in avanti, per poi portarsi alle sue spalle e collocarsi nella posizione che esso occupava prima.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Volontà
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni. Inoltre, il personaggio si scambia di posto con il bersaglio e poi può scattare di 1 quadretto.
Artista dello Schivare: Il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma.

Colpo Preparatorio — Ladro Attacco 3

Il ladro sferra un colpo ben calcolato, che costringe il nemico ad abbassare la guardia e che lo rende più vulnerabile agli attacchi successivi.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Lama dell'Ingannatore — Ladro Attacco 3

Il ladro sferra un colpo da maestro e prosegue con un'astuta serie di finte che lasciano il nemico stupefatto.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni. Inoltre, il personaggio somma il proprio modificatore di Carisma alla CA fino all'inizio del suo turno successivo.

Scalzare — Ladro Attacco 3

L'equilibrio e l'impeto del combattimento giocano a favore del ladro, che si fa avanti, sferra un colpo ben mirato e butta l'avversario a terra.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Canaglia brutale: Il personaggio applica al tiro per colpire un bonus pari al proprio modificatore di Forza.
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è buttato a terra in posizione prona.

Prodezze giornaliere di 5° livello

Ferita Profonda — Ladro Attacco 5

Ogni goccia di sangue è un chiodo in più sulla bara dell'avversario del ladro.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e danni continuati pari a 5 + il modificatore di Forza del personaggio (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e nessun danno continuato.

Ferito Ambulante — Ladro Attacco 5

Il ladro getta a terra il nemico con un colpo devastante e lo costringe a zoppicare per il campo di battaglia.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è buttato a terra prono. Fino alla fine dell'incontro, se il bersaglio si muove per più di metà della sua velocità in una singola azione, cade a terra prono alla fine del suo movimento.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non cade a terra prono.

Reazione Astuta — Ladro Attacco 5

Il ladro fa seguire a un attacco feroce una rapida serie di colpi dolorosi alternati agli attacchi del nemico.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio subisce danni pari al modificatore di Destrezza del personaggio ogni volta che lo attacca, e il personaggio può scattare come reazione immediata dopo un attacco di questo tipo.

Prodezze di utilità di 6° livello

Camaleonte — Ladro Utilità 6

Il ladro si mimetizza con l'ambiente circostante.

A volontà ✦ Marziale
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio è nascosto e perde la copertura o l'occultamento di cui beneficia contro un avversario.
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Furtività come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio effettua una prova di Furtività. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio resta nascosto se una creatura che dispone di linea di visuale libera fino a lui non supera la prova di Furtività del personaggio con la propria prova di Percezione. Se alla fine del suo turno il personaggio non dispone di copertura od occultamento contro una creatura, quella creatura lo nota automaticamente.

Fuga Ignobile — Ladro Utilità 6

Con agilità e disinvoltura, il ladro sfugge a una situazione pericolosa dopo l'altra.

Incontro ✦ Marziale
Azione di movimento **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.
Effetto: Se il personaggio è marchiato, pone fine a quella condizione. Può inoltre scattare di un numero di quadretti pari alla propria velocità.

Mente Sfuggente — Ladro Utilità 6

Il ladro riempie la sua mente di pensieri indistinti che lo proteggono dagli attacchi mentali improvvisi.

Incontro ✦ Marziale
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco contro la sua difesa di Volontà
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Raggirare come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla sua difesa di Volontà contro l'attacco che attiva questo potere.

Psicologia della Folla — Ladro Utilità 6

Quando si tratta di mentire, lusingare o persuadere gli altri, gli alleati si affidano al ladro.

Incontro ✦ Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 10**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Intimidire come abilità con addestramento.
Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di potere +2 alle prove di abilità e di caratteristica basate sul Carisma fino alla fine del suo turno successivo.

Scalata Agile — Ladro Utilità 6

Il ladro riesce a scalare una superficie con sorprendente facilità.

A volontà ✦ Marziale
Azione di movimento **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Atletica come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio effettua una prova di Atletica per scalare una superficie. Durante questa scalata può muoversi alla sua velocità completa.

Prodezze a incontro di 7° livello

Colpo Periglioso — Ladro Utilità 7

Il ladro infligge un colpo che fa barcollare l'avversario e apre un varco nelle sue difese.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Tempra
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -1 alla CA e alla difesa di Riflessi fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Canaglia Brutale: La penalità alla CA e alla difesa di Riflessi è pari al modificatore di Forza del personaggio.

Fortuna del Ladro — Ladro Utilità 7

Un ladro che si rispetti può trasformare un fallimento in un colpo di fortuna.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.
Mancato: Il personaggio effettua un attacco secondario contro il bersaglio.
Attacco secondario: Destrezza contro CA
Artista dello Schivare: Il personaggio ottiene un bonus al tiro per colpire dell'attacco secondario pari al proprio modificatore di Carisma.
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni.

Nube d'Acciaio — Ladro Utilità 7

Il ladro investe i nemici di una pioggia di metallo acuminato.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera, una balestra, o una fionda.
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni.

Sabbia negli Occhi — Ladro Utilità 7

Il ladro impugna una manciata di sabbia o sassolini, colpisce il suo avversario, e gli scaglia il terriccio in faccia per accecarlo.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Riflessi
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Prodezze giornaliere di 9° livello

Lama Cremisi — Ladro Attacco 9

Il ladro infligge al suo nemico una ferita letale che continua a sanguinare, poi, come uno squalo, gira intorno a lui in attesa del colpo finale.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio subisce danni continuati pari a 5 + il modificatore di Forza del personaggio e fornisce vantaggio in combattimento al personaggio (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, e nessun danno continuato.

Posizione Letale — Ladro Attacco 9

Il ladro si muove con destrezza attorno al nemico, spingendolo e attirandolo a ogni passo e a ogni colpo.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Mischia 1**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Il personaggio fa scorrere il bersaglio in un qualsiasi altro quadretto adiacente al proprio, poi effettua un attacco di Destrezza contro CA.
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, fintanto che il personaggio resta adiacente al bersaglio, il personaggio può far scorrere il bersaglio di 1 quadretto prima di sferrare un attacco in mischia contro di lui.

Tramortire — Ladro Attacco 9

Un colpo ben piazzato mette il nemico del ladro fuori combattimento.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Tempra
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio cade a terra svenuto (tiro salvezza termina). Se il bersaglio svenuto subisce dei danni, rinviene.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Prodezze di utilità di 10° livello

Furto Pericoloso — Ladro Utilità 10

Il ladro sottrae un oggetto al nemico durante il combattimento.

Incontro ✦ Marziale
Azione gratuita **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Manolesta come abilità con addestramento.
Effetto: Alla sua azione successiva, il personaggio ignora la penalità di -10 per effettuare una prova di Manolesta per svuotare tasche all'avversario durante il combattimento.

Libertà Certa — Ladro Utilità 10

Il ladro è sgusciante come un'anguilla.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione di movimento **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio supera automaticamente una prova di Acrobazia per sfuggire a una presa o ai legami.



Passo d'Ombra Ladro Utilità 10

Il personaggio scivola silenziosamente da un'ombra all'altra, sgusciando tra i suoi avversari senza farsi vedere e notare.

A volontà ✦ Marziale
Azione di movimento **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Furtività come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio deve essere nascosto per usare questo potere. Può muoversi alla sua velocità. Alla fine di quel movimento, se il personaggio beneficia di copertura può effettuare una prova di Furtività senza alcuna penalità dovuta al movimento. Se supera la prova di Furtività, rimane nascosto durante il suo movimento.

Vicinanza Stretta Ladro Utilità 10

Il ladro si ripara sotto una creatura molto più grossa, rendendo a tale creatura più difficile l'impresa di colpirlo.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione di movimento **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio si muove nello spazio di una creatura adiacente più grande di sé e di taglia Grande o superiore. (La creatura ha diritto al suo consueto attacco di opportunità contro il personaggio quando quest'ultimo esce dal quadretto adiacente.) Il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro la creatura, che a sua volta subisce una penalità di -4 ai tiri di colpire contro il personaggio. Quando la creatura si muove, il personaggio si muove assieme a lei, rimanendo nella stessa porzione dello spazio della creatura. La creatura può effettuare un attacco di Forza o di Destrezza contro Riflessi (come azione standard senza alcuna penalità) per far scorrere il personaggio in un quadretto adiacente e porre fine a questo effetto.
Speciale: Gli alleati della creatura bersaglio possono attaccare il personaggio senza penalità.

Prodezze a incontro di 13° livello

Attacco Sbilanciante Ladro Attacco 13

Schivando e ondeggiando, il ladro sferra un colpo decisivo che fa barcollare il suo avversario e lo rende vulnerabile a un attacco sbilanciante.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio non può scattare fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio provoca un attacco di opportunità da parte del personaggio prima dell'inizio del turno successivo di quest'ultimo, il personaggio ottiene un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni dell'attacco di opportunità pari al proprio modificatore di Forza, e in caso di attacco andato a segno, il bersaglio viene buttato a terra prono.

Colpo Stordente Ladro Attacco 13

Un attacco ben mirato lascia il nemico gemente e inerme per alcuni secondi critici.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

STEVE PRESCOTT

Colpo del Tornado — Ladro Attacco 13

L'arma del ladro diventa quasi impossibile da seguire quando sferra attacchi fulminei e sinuosi contro due avversari, per poi ritirarsi rapidamente.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Destrezza contro CA, un attacco per bersaglio
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.
Artista dello Schivare: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Carisma.
Effetto: Il personaggio può muoversi di 3 quadretti dopo avere sferrato l'attacco.

Opportunità degli Sciocchi — Ladro Attacco 13

Il ladro induce l'avversario ad attaccarlo e poi rivolge il suo stesso colpo contro di lui.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Volontà
Colpito: Il bersaglio subisce danni come se fosse colpito dal suo stesso attacco basilare in mischia. Se il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro il bersaglio, può sommare ai danni quelli del suo Attacco Furtivo.

Prodezze giornaliere di 15° livello

Colpo Distruttore — Ladro Attacco 15

Un colpo spietato è sempre promessa di grandi ricompense, perché dopo la morte del nemico è l'ora del saccheggio.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Speciale: Se il bersaglio è sanguinante, questo attacco infligge 5[A] + modificatore di Destrezza + modificatore di Forza danni se l'attacco colpisce (danni dimezzati in caso di colpo mancato) e mette a segno un colpo critico con un risultato di 17-20 al tiro del dado.

Sentiero Insanguinato — Ladro Attacco 15

Il ladro sfreccia attraverso il campo di battaglia, lasciando nemici esterrefatti e sanguinanti sulla sua scia.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione standard **Personale**
Effetto: Il personaggio può muoversi alla sua velocità. Ogni nemico che può sferrare un attacco di opportunità contro il personaggio come risultato del suo movimento attacca se stesso con l'attacco di opportunità anziché il personaggio. Ogni nemico che potrebbe sferrare un attacco di opportunità durante il movimento del personaggio è costretto a farlo. Non può astenersi dallo sferrare l'attacco di opportunità per evitare di danneggiarsi.

Stretta della Garrota — Ladro Attacco 15

Più il nemico si dibatte, meno il ladro lo lascia andare.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Recuperabile
Azione standard (Speciale) Arma in mischia
Speciale: Il personaggio può usare questo potere come azione minore se ha già afferrato una creatura. Per farlo non ha bisogno di un tiro per colpire.
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Riflessi
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio afferra il bersaglio. Finché il bersaglio non sfugge, il personaggio beneficia di copertura e qualsiasi attacco in mischia o a distanza che manca il personaggio colpisce invece il bersaglio.
Mantenere minore: Il personaggio mantiene la presa per un altro round. Alla terza volta in cui il personaggio mantiene la presa dopo avere usato questo potere, il bersaglio cade a terra svenuto. Se un bersaglio svenuto subisce dei danni, rinviene.

Prodezze di utilità di 16° livello

Alzare la Posta — Ladro Utilità 16

Il ladro si concentra sulla precisione dei suoi attacchi, rinunciando a proteggere qualche punto debole della sua armatura.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione minore **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Raggirare come abilità con addestramento.
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ognuno dei suoi attacchi può mettere a segno un colpo critico con un risultato al tiro del dado di 17-20, ma qualsiasi attacco sferrato contro di lui può mettere a segno un colpo critico in caso di un risultato di 19-20 al tiro del dado.

Forzare la Serratura — Ladro Utilità 16

Il ladro armeggia con la serratura in modo inconsueto, e la serratura si apre con uno scatto.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione minore **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Manolesta come abilità con addestramento.
Effetto: Alla sua azione successiva, il personaggio ottiene un bonus di potere +10 quando effettua una prova di Manolesta per aprire una serratura. Se il personaggio supera la prova, la serratura si apre immediatamente.

Nascondersi in Piena Vista — Ladro Utilità 16

Il ladro resta inosservato anche nel bel mezzo della battaglia, colpendo dal suo nascondiglio.

Incontro ✦ Marziale
Azione minore **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Furtività come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio deve già essere nascosto per usare questo potere. Il personaggio è considerato invisibile finché non esce dal suo quadretto attuale. Nessun'altra azione eseguita dal personaggio lo rende visibile.

Schivare con Balzo — Ladro Utilità 16

Il ladro si allontana da un attacco con un balzo e si mette in salvo.

Incontro ✦ Marziale
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Un nemico sceglie il personaggio come bersaglio di un attacco
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Atletica come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio effettua una prova di Atletica per saltare con un bonus di potere +5 e si muove della distanza appropriata.

Prodezze a incontro di 17° livello

Colpo Braccante — Ladro Attacco 17

Il ladro attacca con ferocia ringhiante. La sua arma affonda nella carne del nemico, seminando il dubbio della disfatta nel suo cuore.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Volontà
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio e un bonus di potere +1 a tutte le difese contro i suoi attacchi.
Artista dello Schivare: Il bonus di potere è pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Colpo di Coda del Drago — Ladro Attacco 17

Prima il ladro li attira a sé, poi li abbatte.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Tempra
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni. Se il bersaglio attacca il personaggio prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, il personaggio può attaccarlo di nuovo come interruzione immediata e infliggere 2[A] + modificatore di Destrezza danni se l'attacco va a segno.
Canaglia Brutale: L'attacco effettuato come interruzione immediata ottiene un bonus al tiro per colpire pari al modificatore di Forza del personaggio.

Pugnala e Afferra — Ladro Attacco 17

Un ladro si tiene gli amici vicini, e i nemici a distanza di coltello.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Riflessi
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio afferra il bersaglio. Se il personaggio aveva già afferrato il bersaglio, il personaggio è trattenuto anziché immobilizzato finché non sfugge alla presa. Il bersaglio può tentare di sfuggire alla presa come previsto normalmente.

Prodezze giornaliere di 19° livello

Avversario Volante — Ladro Attacco 19

Sfruttando a proprio tornaconto le reazioni dell'avversario, il ladro riesce a scagliarlo come se fosse un pupazzo di stracci.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Tempra
Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza. Se un ostacolo (compresa una creatura) arresta lo scorrimento, sia il bersaglio che l'ostacolo subiscono 1d6 danni e il bersaglio termina il suo movimento nel quadretto che occupava prima di entrare in collisione con l'ostacolo.
Mancato: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza, e non subisce danni dagli ostacoli.

Raffica di Finte — Ladro Attacco 19

Una serie di finte astute spiazza l'avversario e lo rende un bersaglio facile.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Volontà
Colpito: 5[A] + modificatore di Destrezza danni.
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, tutte le difese del bersaglio contro gli attacchi del personaggio subiscono una penalità pari al modificatore di Carisma del personaggio.
Mantenere minore: Il personaggio mantiene la penalità per un altro round.

Ritirata del Serpente — Ladro Attacco 19

Dopo avere colpito con audacia, il ladro sfugge all'attacco dell'avversario spostandosi all'ultimo momento, prima che il colpo lo raggiunga.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 6[A] + modificatore di Destrezza danni.
Effetto: Quando il bersaglio effettua un attacco in mischia o a distanza contro il personaggio, il personaggio può scattare di 1 quadretto come interruzione immediata. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza per porre fine a quell'effetto.

Prodezze di utilità di 22° livello

Acrobazie Stupefacenti — Ladro Utilità 22

Con velocità e precisione quasi inumana, il ladro sfugge all'attacco di un avversario.

Incontro ✦ Marziale
Azione di movimento **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio può scattare del doppio della sua velocità. Può scalare alla sua velocità completa come parte di questo movimento. Se un nemico lo attacca mentre scatta, il personaggio ottiene un bonus di +4 alla CA contro quell'attacco.

Nascondersi dalla Luce — Ladro Utilità 22

Impiegando il tempo necessario per farlo, il ladro riesce a muoversi sul campo di battaglia senza essere visto.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione minore **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Furtività come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio deve già essere nascosto per poter usare questo potere. È considerato invisibile fino alla fine dell'incontro o finché non pone fine all'effetto muovendosi di più di 2 quadretti in un turno o sferrando un qualsiasi attacco diverso da un attacco basilare o un attacco a volontà.

Salto delle Nuvole — Ladro Utilità 22

Il ladro copre una distanza fenomenale con un balzo.

Incontro ✦ Marziale
Azione di movimento **Personale**
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Atletica come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio effettua due prove consecutive di Atletica per saltare, beneficiando di un bonus di potere +5 a ciascuna prova. Il personaggio non deve toccare terra tra una prova e l'altra e il salto può portarlo oltre il suo movimento normale.

Prodezze a incontro di 23° livello

Azzardo del Balordo — Ladro Attacco 23

Il ladro sferra un attacco decisivo. Se quell'attacco non va a segno, induce il nemico a colpire un altro avversario vicino.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni.
Mancato: Il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro un bersaglio adiacente diverso dal personaggio. È il personaggio a scegliere il bersaglio dell'attacco.
Artista dello Schivare: L'attacco provocato dal personaggio quando manca il colpo fornisce un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Colpo dello Scorpione — Ladro Attacco 23

Uno degli alleati del ladro infligge al momento giusto un colpo ben piazzato su un nemico, e come uno scorpione, il ladro colpisce a sua volta.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Reazione immediata **Mischia 1**
Attivazione: Un alleato danneggia una creatura adiacente al personaggio
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: La creatura danneggiata dall'alleato
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.
Canaglia Brutale: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza dopo questo attacco, a prescindere che colpisca o meno.

Trappola d'Acciaio — Ladro Attacco 23

Le lame scintillanti del ladro bloccano gli avversari sul posto prima ancora che riescano a battere ciglio, tanto meno ad allontanarsi.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera, una balestra, o una fionda.
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Destrezza contro Tempra
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Prodezze giornaliere di 25° livello

Assalto Mordente — Ladro Attacco 25

Il ladro colpisce con micidiale ferocia per fiaccare la forza dell'avversario.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Tempra
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio subisce 10 danni continuati ed è indebolito (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Fantasma nel Vento — Ladro Attacco 25

Il ladro svanisce, e poi attacca apparendo dal nulla!

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Volontà
Colpito: 6[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio diventa invisibile. Il personaggio si muove fino a un qualsiasi quadretto adiacente al bersaglio e ricompare all'inizio del suo turno successivo. Beneficia di vantaggio in combattimento contro quel bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati, il personaggio può scattare di 1 quadretto fino a un altro quadretto adiacente al bersaglio, e beneficia di vantaggio in combattimento contro quel bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tendine Reciso Ladro Attacco 25

Il ladro azzoppa il suo avversario con una violenta ferita alle gambe che gli consente a malapena di rimanere in piedi.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio subisce 10 danni continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce 5 danni continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Prodezze a incontro di 27° livello

Colpo Perfetto Ladro Attacco 27

Il nemico del ladro non capisce nemmeno cosa lo abbia colpito.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA, Tempra, Riflessi
Speciale: Il personaggio effettua un tiro per colpire, che va a segno se il tiro è pari o superiore a una qualsiasi delle tre difese.
Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni. Il personaggio aggiunge 1[A] danni extra se l'attacco va a segno contro due difese. Se l'attacco va a segno contro tutte e tre le difese, il bersaglio è anche stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Danza della Morte Ladro Attacco 27

Il ladro scansa e schiva gli attacchi dei nemici e li colpisce a ogni opportunità, deviando con maestria tutti gli attacchi sferrati contro di lui.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni. Se il bersaglio sferra un attacco in mischia contro il personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, il personaggio potrà costringerlo ad attaccare un'altra creatura a sua scelta, compreso il bersaglio stesso.
Artista dello Schivare: I bersagli ottengono un bonus ai tiri per colpire provocati da questo potere pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Uragano di Sangue Ladro Attacco 27

Il ladro pugnala e squarcia l'avversario senza pietà, versando sangue copiosamente.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Canaglia Brutale: L'attacco beneficia di un bonus al tiro per colpire pari al modificatore di Forza del personaggio.
Colpito: 5[A] + modificatore di Destrezza danni.

Prodezze giornaliere di 29° livello

Bersaglio Mobile Ladro Attacco 29

Un attacco destinato al ladro colpisce invece un'altra creatura.

Giornaliero ✦ Marziale
Interruzione immediata **Arma in mischia e a distanza**
Attivazione: Una creatura effettua un attacco in mischia o a distanza contro il personaggio
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: La creatura che attacca
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: Invece di attaccare il personaggio, il bersaglio attacca una creatura scelta dal personaggio ed entro 2 quadretti da quest'ultimo. Il personaggio deve scegliere una creatura che il personaggio sia in grado di attaccare.
Mancato: L'attacco del bersaglio è condotto contro il personaggio come di consueto, ma infligge la metà dei danni normalmente previsti.

Colpo Immobilizzante Ladro Attacco 29

Con terrificante disinvoltura, il ladro recide i muscoli esposti del nemico e lo lascia immobilizzato e gemente in preda al dolore.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Tempra
Colpito: 5[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio supera il tiro salvezza, è rallentato (tiro salvezza termina). I tiri salvezza contro questi effetti subiscono una penalità di -5.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). I tiri salvezza contro questo effetto subiscono una penalità di -5.

Punta dell'Assassino Ladro Attacco 29

Una gola tagliata o un quadrello nel cuore... va tutto bene.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 7[A] + modificatore di Destrezza.
Mancato: Danni dimezzati.
Speciale: Se il personaggio dispone di vantaggio in combattimento contro il bersaglio raddoppia gli eventuali danni extra forniti dall'Attacco Furtivo o dal colpo critico.

Cammini leggendari

Assassino delle ombre

"Quando hai bisogno di togliere di mezzo qualcuno, è difficile pensare a qualcuno migliore di me per fare il lavoro."

Prerequisito: Classe del ladro

Questo ladro diventa una macchina assassina, che colpisce dalle ombre con efficienza letale e micidiale, e ritorce contro i nemici gli attacchi che subisce, infliggendo dolore e sofferenza. Il suo credo recita: "fallo agli altri prima

che gli altri lo facciano a te": l'assassino delle ombre sa impartire dolore come soltanto un vero assalitore sa fare.

Privilegi leggendari dell'assassino delle ombre

Azione dell'Assassino delle Ombre (11° livello): Quando l'assassino delle ombre spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un bonus di +4 ai tiri per colpire fino all'inizio del suo turno successivo.

Reazione dell'Assassino delle Ombre (11° livello): Qualsiasi nemico adiacente che manchi l'assassino delle ombre con un attacco in mischia subisce danni pari al modificatore di Destrezza dell'assassino delle ombre.

Sventratore Sanguinario (16° livello): L'assassino delle ombre ottiene 1d6 danni extra all'Attacco Furtivo quando attacca un nemico sanguinante.

Prodezze dell'assassino delle ombre

Occhio dell'Assassino Assassino delle ombre Attacco 11

L'assassino delle ombre colpisce con l'occhio esperto di chi sa come uccidere, cercando di abbattere il nemico nel modo più rapido ed efficiente possibile.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Riflessi
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.
Speciale: Se questo attacco viene effettuato prima che il bersaglio abbia agito nell'incontro, aumentare il danno dell'arma a 3[A].

Pessima Idea Assassino delle ombre Utilità 12

La prima volta che un nemico attacca l'assassino delle ombre, quel nemico capisce di avere avuto una gran brutta idea.

Giornaliero ✦ Marziale
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Un nemico adiacente effettua un attacco in mischia contro il personaggio per la prima volta nel corso dell'incontro.
Speciale: Se il personaggio sta concedendo vantaggio in combattimento, non può usare questo potere.
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +10 a tutte le difese contro gli attacchi del nemico. Se l'attacco manca, il nemico subisce danni raddoppiati dalla Reazione dell'Assassino delle Ombre del personaggio.

Colpo Finale Assassino delle ombre Attacco 20

Il nemico dell'assassino delle ombre è ferito. Questo colpo lo finirà.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura sanguinante
Attacco: Destrezza contro Riflessi
Colpito: 5[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma. Deve terminare questo movimento in posizione adiacente a un nemico.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio non scatta.

Furfante inafferrabile

"Io sono un ladro acrobata e posso saltare e schivare con stupefacente agilità. Ho la grazia e la rapidità dei grandi felini."

Prerequisito: Classe del ladro

Questo ladro ha affinato il suo corpo fino a farne la lama di un rasoio, aggiungendo al suo repertorio da ladro nuovi livelli di abilità atletiche. Il ladro diventa un atleta provetto di grande calibro, che può sorprendere gli avversari con mosse incredibili e azioni fisiche stupefacenti, pur rimanendo fedele alle sue radici di ladro e di canaglia.

Privilegi leggendari del furfante inafferrabile

Azione Acrobatica (11° livello): Quando il furfante inafferrabile spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un'azione di movimento.

Controllo Corporeo (11° livello): Quando il furfante inafferrabile viene spinto, tirato o fatto scorrere può ridurre il numero di quadretti di cui deve muoversi di 1.

Atleta Maestro (16° livello): Ogni volta che il furfante inafferrabile effettua una prova di Atletica, può tirare due volte e usare il risultato che preferisce.

Prodezze del furfante inafferrabile

Azzardo del Furfante Inafferrabile Furfante inafferrabile Attacco 11

Il furfante inafferrabile salta in azione, colpisce con maestria e poi scarta lateralmente, preparandosi sia alla gloria che a un destino ingrato.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Speciale: Il personaggio può scattare di 3 quadretti prima di effettuare l'attacco.
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.
Effetto: Il personaggio scatta in un qualsiasi quadretto adiacente al bersaglio.

Fuga Istantanea Furfante inafferrabile Utilità 12

Con uno sforzo supremo, il furfante inafferrabile si dilegua.

Incontro ✦ Marziale
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio viene immobilizzato, rallentato, o trattenuto
Effetto: Il personaggio pone fine alle condizioni sopraelencate che attualmente lo affliggono. Quindi può scattare di 2 quadretti.

Reindirizzare morte Furfante inafferrabile Attacco 20

L'arma piomba verso il furfante inafferrabile, ma con una mossa impercettibile e un rapido guizzo della sua lama, il furfante devia il colpo verso un altro bersaglio.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Interruzione immediata **Arma in mischia**
Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio con un attacco in mischia e ha un altro nemico entro gittata
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Il nemico che ha colpito il personaggio
Attacco: Destrezza contro Riflessi
Colpito: L'attacco del bersaglio manca il personaggio e colpisce un nemico a scelta del personaggio entro la gittata dell'attacco del bersaglio.
Mancato: 2[A] + modificatore di Destrezza danni contro il bersaglio.
Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto.

Maestro infiltratore

"Entro io là dentro. Nessun problema."

Prerequisito: Classe del ladro

Questo ladro è un maestro nell'entrare e uscire da un luogo senza essere visto. Inoltre, è dotato delle abilità e dell'addestramento appropriato per gestire qualsiasi operazione di infiltrazione che si renda necessaria, dallo spionaggio all'esplorazione, dagli attacchi di cecchinaggio ai delitti.

Privilegi leggendari del maestro infiltratore

Azione dell'Infiltratore (11° livello): Quando il maestro infiltratore spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un'azione di movimento.

Infiltratore Abile (11° livello): Il maestro infiltratore ottiene un bonus di +2 alle prove di Acrobazia, Atletica e Furtività.

Infiltratore Invisibile (16° livello): Quando il maestro infiltratore porta un bersaglio di livello pari o superiore al proprio a 0 punti ferita o meno, o quando mette a segno un colpo critico contro di esso, diventa invisibile fino alla fine del proprio turno successivo.

Prodezze del maestro infiltratore

Ferita Distraente — Maestro infiltratore Attacco 11

Il maestro infiltratore colpisce dalle ombre e provoca una ferita che distrae l'avversario e lo spinge ad abbassare la guardia.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura contro cui il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio e a tutti i suoi alleati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Inafferrabile — Maestro infiltratore Utilità 12

Con abilità e disinvoltura, il maestro infiltratore si immerge nelle ombre e scompare dalla vista.

Incontro ✦ Marziale
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio diventa invisibile fino all'inizio del suo turno successivo.

Lesione Dolorosa — Maestro infiltratore Attacco 20

L'arma del maestro infiltratore morde a fondo e lascia sul nemico una ferita persistente.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati e nessun danno continuato.

Maestro dei pugnali

"Vedi come danza sulle mie dita questo pugnale? Vedi come ruota? Ho appreso più modi di usare questo pugnale di quanti tu possa immaginare."

Prerequisito: Classe del ladro

Questo ladro e il suo pugnale sono diventati una cosa sola: il maestro dei pugnali è diventato un supremo conoscitore dell'arte della lama in combattimento. È un maestro della lama, in grado di impiegare la sua arma in modi che i ladri minori non possono eguagliare.

Privilegi leggendari del maestro dei pugnali

Azione del Maestro dei Pugnali (11° livello): Il maestro dei pugnali può spendere un punto azione per ripetere un tiro per colpire effettuato usando un pugnale, invece di eseguire un'azione extra.

Precisione dei Pugnali (11° livello): Il maestro dei pugnali può mettere a segno un colpo critico con i pugnali in caso di un risultato di 18-20 al tiro del dado.

Vantaggio dei Pugnali (16° livello): Quando il maestro dei pugnali mette a segno un colpo critico con un pugnale, il bersaglio concede vantaggio in combattimento al maestro dei pugnali fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Prodezze del maestro dei pugnali

Critico di Opportunità — Maestro dei pugnali Attacco 11

Il primo attacco del maestro dei pugnali infligge una ferita critica, che gli consente di sferrare subito un altro colpo.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione minore **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare un pugnale e deve avere messo a segno un colpo critico con un pugnale contro un nemico in questo turno.
Bersaglio: La stessa creatura a cui il personaggio ha inferto un colpo critico
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.

Meditazione della Lama — Maestro dei pugnali Utilità 12

Con un istante di concentrazione, il maestro dei pugnali infonde la sua volontà nella punta della sua lama.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione minore **Personale**
Requisito: Il personaggio deve impugnare un pugnale.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il dado dei danni del pugnale aumenta di una categoria.

Ferita da Pugnale Profonda — Maestro dei pugnali Attacco 20

La lama del maestro dei pugnali scatta in avanti e affonda fino all'elsa nel petto dell'avversario.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare un pugnale.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina). In caso di un colpo critico, 20 danni continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: 2[A] + modificatore di Destrezza danni e nessun danno continuato.

MAGO

"Io sono il fuoco che brucia, la nebbia che soffoca, la tempesta che fa piovere la morte sui nostri nemici."

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Controllore. Un mago esercita il controllo su quegli effetti magici che influenzano un'area estesa, a volte ostacolando i nemici, a volte avvolgendoli nelle fiamme.

Fonte di potere: Arcana. Un mago incanala le forze arcane attraverso uno studio esaustivo, conoscenze segrete di ogni genere e un'elaborata preparazione. Per i maghi la magia è una forma d'arte, un metodo possente ed efficace con il quale cercare di controllare il mondo attorno a loro.

Caratteristiche chiave: Intelligenza, Saggezza, Destrezza

Competenza nelle armature: Stoffa
Competenza nelle armi: Bastone ferrato, pugnale
Strumenti: Globi, bastoni, bacchette
Bonus alle difese: +2 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 10 + punteggio di Costituzione
Punti ferita per livello ottenuti: 4
Impulsi curativi al giorno: 6 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Arcano. Al 1° livello, un mago sceglie altre tre abilità con addestramento dalla lista seguente.
Abilità di classe: Arcano (Int), Diplomazia (Car), Dungeon (Sag), Intuizione (Sag), Natura (Int), Religione (Int), Storia (Int)

Opzioni di sviluppo: Mago del controllo, mago da guerra
Privilegi di classe: Lanciare Rituali, libro degli incantesimi, Maestria degli Strumenti Arcani, trucchetti

I maghi sono i figli prediletti della magia arcana. Attingono al vero potere che pervade l'intero cosmo, studiano rituali esoterici in grado di alterare il tempo e lo spazio e scagliano palle di fuoco capaci di incenerire gruppi interi di nemici. Un mago usa gli incantesimi con la stessa disinvoltura con cui un guerriero maneggia la spada.

La magia ha attirato il mago nella sua stretta, e ora lui cerca di dominarla a sua volta. Un mago potrebbe essere uno studioso occhialuto in cerca di tomi polverosi celati nei sepolcri dimenticati, un mago da guerra coperto di cicatrici che investe il nemico con *palle di fuoco* e improperi della stessa intensità, un apprendista disilluso che si è dato alla macchia con i libri degli incantesimi del suo maestro, un eladrin votato a preservare le tradizioni magiche della sua razza o perfino uno studente di magia assetato di potere e pronto a tutto pur di apprendere un nuovo incantesimo.

Un mago è ammantato da una moltitudine di incantesimi, di rituali antichi che potenziano i suoi sensi e di strumenti decorati di rune che pendono dalla sua cintura. Le conoscenze arcane pulsano impetuose attraverso la sua coscienza, premendo costantemente per dilagare nel mondo. Quando giungerà il momento di usare la magia a un tale livello da poter assediare i bastioni della realtà stessa?

Creare un mago

I maghi dispongono di una vasta gamma di poteri, ma tendono a specializzarsi in due sviluppi principali: il mago del controllo o il mago da guerra. Tutti i maghi si affidano all'Intelligenza per i loro poteri di attacco, seguita dalla Saggezza, dalla Destrezza e a volte dalla Costituzione.

Mago del controllo

I poteri preferiti da questo tipo di mago mirano a ostacolare i nemici in vari modi: stritolandoli tra le spire di un serpente di fulmini, intrappolandoli in una nube di vapori tossici o isolandoli in un blocco di ghiaccio. È l'Intelligenza a rafforzare i suoi poteri di attacco, quindi quello dovrà essere il suo punteggio di caratteristica più alto. La Saggezza può essergli di aiuto per mantenere il controllo dei suoi nemici, se sceglie la forma di Maestria degli Strumenti Arcani del globo dell'imposizione, quindi quella caratteristica dovrà beneficiare del secondo miglior punteggio. Alla Destrezza andrà il terzo punteggio migliore. Assegnare un buon punteggio alla Costituzione può aiutare il mago a sopravvivere incrementando i suoi punti ferita e i suoi impulsi curativi, e può anche migliorare la sua difesa di Tempra. Se sceglie il bastone della difesa come Maestria degli Strumenti Arcani, il suo punteggio di Costituzione migliorerà anche le altre difese. Un mago del controllo dovrebbe scegliere quei poteri che lo aiuteranno a tenere sotto controllo il campo di battaglia e che sfrutteranno al meglio il suo elevato punteggio di Saggezza.

Talento suggerito: Iniziativa Migliorata (talento degli umani: Perseveranza Umana)

Abilità suggerite: Arcano, Diplomazia, Intuizione, Natura

Poteri a volontà suggeriti: *nube di pugnali, onda tonante*

Potere a incontro suggerito: *terreno ghiacciato*

Potere giornaliero suggerito: *sonno*

Mago della guerra

Il mago della guerra adora quei poteri che infliggono danni... molti danni a molti nemici allo stesso tempo. Enormi esplosioni di fuoco, folgori crepitanti e onde di acido corrosivo sono le sue armi preferite. L'Intelligenza è il suo punteggio di caratteristica più importante. La Destrezza dovrebbe essere il suo secondo punteggio migliore: si rivelerà importante soprattutto se il mago della guerra sceglie la bacchetta della precisione come Maestria degli Strumenti Arcani. La Saggezza verrà per terza. In alternativa, il mago della guerra potrebbe scegliere la forma di Maestria degli Strumenti Arcani del bastone della difesa, che consente al punteggio di Costituzione di aumentare le altre difese contro certi attacchi. In ogni caso, la Costituzione è sempre utile per incrementare il numero dei punti ferita, gli impulsi curativi e la difesa di Tempra. Un mago della guerra dovrà selezionare quei poteri che infliggono molti danni e che sfruttano al meglio il punteggio di Destrezza.

Talento suggerito: Libro degli Incantesimi Ampliato (talento degli umani: Azione Impetuosa)

Abilità suggerite: Arcano, Dungeon, Religione, Storia

Poteri a volontà suggeriti: *dardo incantato, esplosione rovente*

Potere a incontro suggerito: *mani brucianti*

Potere giornaliero suggerito: *freccia acida*

Strumenti

I maghi fanno uso di bacchette, bastoni e globi per incanalare e direzionare meglio i loro poteri arcani. Ogni mago dispone di maestria su un determinato tipo di strumento (vedi "Privilegi di classe del mago"). Senza uno strumento, un mago può ancora usare i suoi poteri. Un mago che impugna una bacchetta, un bastone, o un globo magico può sommare il bonus di potenziamento di quell'oggetto ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei poteri da mago (nonché dei poteri dei cammini leggendari del mago) che contengono la parola chiave "strumento".

Privilegi di classe del mago

Un mago possiede i seguenti privilegi di classe.

Lanciare Rituali

Un mago ottiene come talento bonus il talento Incantatore Rituale (pagina 198), che gli consente di usare i rituali magici (vedi il Capitolo 10).

Libro degli incantesimi

Il mago possiede un libro degli incantesimi, un volume di conoscenze mistiche in cui il mago conserva i suoi rituali e i suoi incantesimi giornalieri e di utilità.

Rituali: Il libro di un mago contiene tre rituali di 1° livello a scelta del mago, e che egli sia in grado di padroneggiare.

Al 5° livello, e poi di nuovo all'11°, al 15°, al 21° e al 25° livello, il mago padroneggia altri due rituali di sua scelta e li aggiunge al suo libro degli incantesimi. Qualsiasi rituale aggiunto al libro degli incantesimi deve essere di livello pari o inferiore a quello del mago.

Incantesimi giornalieri e di utilità: Il libro degli incantesimi di un mago contiene i suoi incantesimi giornalieri e di utilità. Un mago inizia il gioco conoscendo due incantesimi giornalieri, ognuno dei quali è utilizzabile una volta al giorno. Ogni volta che il mago ottiene un livello che gli consente di selezionare un incantesimo giornaliero o di utilità, sceglie due diversi incantesimi giornalieri o incantesimi di utilità di quel livello da aggiungere al suo libro. Dopo un riposo esteso, il mago può preparare un numero di incantesimi giornalieri e di utilità determinato da ciò che il suo livello gli consente di lanciare al giorno. Non può preparare lo stesso incantesimo due volte.

Se il mago sostituisce un incantesimo tramite l'acquisizione di un livello o tramite riaddestramento, l'incantesimo precedente svanisce dal suo libro degli incantesimi e viene sostituito dal nuovo incantesimo.

Capienza: Un tipico libro degli incantesimi è composto da 128 pagine. Ogni incantesimo occupa 1 pagina. Un rituale occupa un numero di pagine pari al suo livello.

Il mago in breve

Peculiarità: I poteri del mago mirano tutti a influenzare più bersagli nello stesso tempo, a volte due o tre avversari, a volte tutte le creature presenti nella stanza. Inoltre, un mago è un maestro di incantesimi di utilità che consentono di evitare molti ostacoli, ad esempio volando oltre un baratro o arrestando lo scorrere del tempo.

Religione: I maghi prediligono le divinità della magia, dell'arte, della conoscenza, e dei segreti, come Corellon, Ioun e Vecna.

Razze: Eladrin, umani e mezzelfi stimano e prediligono l'uso della magia arcana.

Maestria degli Strumenti Arcani

Un mago si specializza nell'uso di un determinato tipo di strumento per acquisire alcune capacità magiche quando lo impugna. Può scegliere tra una delle seguenti forme di maestria degli strumenti.

Bacchetta della precisione: Una volta per incontro come azione gratuita, un mago ottiene un bonus a un singolo tiro per colpire pari al proprio modificatore di Destrezza. Il mago deve impugnare la sua bacchetta per beneficiare di questo privilegio. Questa forma di maestria è ottima per i maghi da guerra, in quanto infonde una migliore precisione ai loro poteri di attacco.

Bastone della difesa: Un bastone della difesa conferisce al mago un bonus di +1 alla CA. Inoltre, una volta per incontro come interruzione immediata, il mago ottiene un bonus alla difesa contro un attacco pari al proprio modificatore di Costituzione. Il mago può dichiarare che intende usare questo bonus anche dopo che il Dungeon Master gli ha comunicato il totale dei danni. Il mago deve impugnare il suo bastone per beneficiare di questi privilegi. Questa forma di maestria è utile a tutti i maghi, sia a quelli che prediligono il controllo che a quelli specializzati negli incantesimi che infliggono danni.

Globo dell'imposizione: Una volta per incontro come azione gratuita, il mago può usare il suo globo per ottenere uno dei due seguenti effetti.

Il mago può designare una creatura su cui abbia lanciato un incantesimo da mago, i cui effetti permangano finché il soggetto non supera un tiro salvezza. Quella creatura subirà una penalità pari al modificatore di Saggezza del mago ai suoi tiri salvezza contro quell'effetto.

In alternativa, il mago può scegliere di estendere la durata di un effetto creato da un incantesimo a volontà da mago (come ad esempio *nube di pugnali* o *raggio di gelo*) che altrimenti avrebbe termine alla fine del suo turno attuale. L'effetto avrà termine invece alla fine del suo turno successivo.

Il mago deve impugnare il globo per usare questa capacità. I maghi del controllo selezionano questo tipo di maestria in quanto consente loro di estendere la durata dei loro effetti di controllo.

Trucchetti

I trucchetti sono incantesimi di poco conto che il mago acquisisce al 1° livello. Un mago può usare *luce*, *mano magica*, *prestidigitazione* e *suono fantasma* come poteri a volontà.

Poteri del mago

I poteri arcani di un mago sono chiamati incantesimi, e agli occhi di molta gente comune, sono l'espressione per eccellenza della magia.

Maghi e rituali

Gli incantesimi di un mago sono potenti in combattimento e molto utili nei vari incontri di sfida e nelle situazioni di altro tipo, ma un mago è anche il signore indiscusso dei rituali magici.

Mano a mano che un mago acquisisce nuovi livelli, ottiene automaticamente l'accesso a nuovi rituali, ma può anche acquistarne altri o procurarseli nel corso delle sue avventure. I rituali di alto livello gli consentono di sigillare o di aprire le porte, di osservare un luogo o una persona lontana, o di aprire portali verso altri luoghi.

Privilegi di classe

Luce — Trucchetto del mago

Con un gesto della mano, il mago fa apparire una luce intensa sulla punta del suo bastone, su un altro oggetto o in un punto vicino.

A volontà ✦ Arcano
Azione minore **Distanza 5**
Bersaglio: Un oggetto o un quadretto libero
Effetto: Il bersaglio genera luce intensa. La luce copre il quadretto del bersaglio e tutti i quadretti entro 4 quadretti di distanza da esso. La luce dura per 5 minuti. Estinguere la luce è un'azione gratuita.
Speciale: Il personaggio può tenere attivo soltanto un trucchetto di *luce* alla volta. Se crea una nuova luce, quella che aveva lanciato in precedenza si spegne.

Mano Magica — Trucchetto del mago

Il mago fa un gesto verso un oggetto nelle vicinanze, e una mano spettrale fluttuante solleva l'oggetto in aria e lo trasporta fin dove desidera il mago.

A volontà ✦ Arcano, Evocazione
Azione minore **Distanza 5**
Effetto: Il personaggio evoca una mano spettrale fluttuante in un quadretto libero entro la gittata. La mano raccoglie, muove o manipola un oggetto adiacente del peso massimo di 10 kg e può trasportarlo fino a 5 quadretti di distanza. Se il personaggio impugna l'oggetto in questione al momento di usare questo potere, la mano può riporre l'oggetto in uno zaino, una borsa, un fodero o un contenitore simile e trasferire simultaneamente nella sua mano un oggetto indossato o trasportato in qualsiasi modo addosso al personaggio.

Come azione di movimento, il personaggio può muovere la mano di un massimo di 5 quadretti. Come azione gratuita, può far sì che la mano lasci cadere l'oggetto che reggeva, e come azione minore può far sì che la mano raccolga o manipoli un oggetto diverso.
Mantenere minore: Il personaggio può mantenere la mano a tempo indeterminato.
Speciale: Il personaggio può creare soltanto una mano alla volta.

Prestidigitazione — Trucchetto del mago

Il mago esegue un divertente trucco magico, come ad esempio creare una scintilla danzante di luce, far rifiorire un fiore appassito, far scomparire una moneta o riscaldare una bevanda fredda.

A volontà ✦ Arcano
Azione standard **Distanza 2**
Effetto: Il personaggio usa questo trucchetto per ottenere uno degli effetti seguenti.
- ✦ Muovere fino a 0,5 kg di materiale.
- ✦ Creare un effetto sensoriale innocuo, come ad esempio una pioggia di scintille, una folata di vento, una debole melodia o un forte odore.
- ✦ Colorare, ripulire o sporcare gli oggetti contenuti in 1 cubo con spigolo di 30 cm per un massimo di 1 ora.
- ✦ Accendere (o estinguere) istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo fuoco da accampamento.
- ✦ Raffreddare, riscaldare o insaporire fino a 0,5 kg di materiale non vivente per un massimo di 1 ora.
- ✦ Far comparire un piccolo marchio o un simbolo su una superficie per un massimo di 1 ora.
- ✦ Far comparire dal nulla un piccolo oggetto o immagine che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio.
- ✦ Rendere un piccolo oggetto tenuto in mano invisibile fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Nulla di ciò che il mago crea con questo trucchetto può infliggere danni, fungere da arma o da utensile, od ostacolare le azioni di un'altra creatura. Questo trucchetto non può riprodurre gli effetti di nessun altro potere.
Speciale: Il personaggio può tenere attivi fino a tre effetti di prestidigitazione contemporaneamente.

Suono Fantasma — Trucchetto del mago

Con un batter d'occhio, il mago crea un suono illusorio che sembra provenire da un altro punto nelle vicinanze.

A volontà ✦ Arcano, Illusione
Azione standard **Distanza** 10
Bersaglio: Un oggetto o un quadretto libero
Effetto: Il personaggio genera un suono tenue come un sussurro o forte come un grido, o il rumore di un combattimento che si propaga dal bersaglio. Può generare anche suoni diversi dalla voce, come ad esempio il clangore di un colpo di spada, il tintinnare di un'armatura o il suono di qualcosa che striscia sulla pietra. Se il mago emette un sussurro, può farlo a voce talmente bassa da fare udire le sue parole soltanto alle creature adiacenti al bersaglio.

Incantesimi a volontà di 1° livello

Dardo Incantato — Mago Attacco 1

Il mago scaglia un dardo argentato di pura energia contro un nemico.

A volontà ✦ Arcano, Forza, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 2d4 + modificatore di Intelligenza danni da forza.
I danni aumentano a 4d4 + modificatore di Intelligenza al 21° livello.
Speciale: Questo potere conta come attacco basilare a distanza. Quando un potere consente a un personaggio di effettuare un attacco basilare a distanza, egli può usare questo potere.

Esplosione Rovente — Mago Attacco 1

Una colonna verticale di fiamme dorate avvolge e brucia tutto ciò che tocca.

A volontà ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.
I danni aumentano a 2d6 + modificatore di Intelligenza al 21° livello.

Nube di Pugnali — Mago Attacco 1

Il mago crea una piccola nube di pugnali turbinanti fatti di pura energia che attaccano senza tregua le creature nell'area.

A volontà ✦ Arcano, Forza, Strumento
Azione standard **Area di 1 quadretto entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura nel quadretto
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza.
I danni aumentano a 2d6 + modificatore di Intelligenza al 21° livello.
Effetto: L'area del potere si riempie di pugnali aguzzi fatti di energia pura. Qualsiasi creatura che entri nell'area o inizi il suo turno nell'area subisce danni da forza pari al modificatore di Saggezza del personaggio (minimo 1). La nube resta al suo posto fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio può disperderla con un'azione minore.

Onda Tonante — Mago Attacco 1

Il mago emette un'ondata improvvisa di energia sonora che si propaga dal terreno.

A volontà ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza.
I danni aumentano a 2d6 + modificatore di Intelligenza al 21° livello.

Raggio di Gelo — Mago Attacco 1

Un raggio bianco di gelo micidiale parte dal mago e raggiunge il bersaglio.

A volontà ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
I danni aumentano a 2d6 + modificatore di Intelligenza al 21° livello.

Incantesimi a incontro di 1° livello

Colpo Gelido — Mago Attacco 1

Il mago crea una folgore di energia gelida violacea attorno alla mano e la scaglia verso l'avversario.

Incontro ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Termpra
Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Globo di Forza — Mago Attacco 1

Il mago scaglia un globo di energia magica contro un nemico. Il globo esplode contro il bersaglio e scaraventa schegge acuminate di energia pura che dilaniano i nemici circostanti.

Incontro ✦ Arcano, Forza, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio primario: Una creatura o un oggetto
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza. Effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Ogni nemico adiacente al bersaglio primario.
Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Mani Brucianti — Mago Attacco 1

Un feroce getto di fiamme si sprigiona dalle mani del mago e investe i nemici vicini.

Incontro ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.

Raggio di Indebolimento — Mago Attacco 1

Il mago punta tre dita contro l'avversario e poi le stringe come un artiglio. Una strana nebbia verdastra viene esalata dal corpo del nemico, prosciugandone la forza.

Incontro ✦ Arcano, Necrotico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni necrotici, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Terreno Ghiacciato — Mago Attacco 1

Il mago pronuncia una sola parola, esalata con alito gelido, e crea sul terreno un'infida lastra di ghiaccio che ostacola i suoi avversari.

Incontro ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio cade a terra prono.
Effetto: L'area del potere è considerata terreno difficile fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio può porre fine a questo effetto come azione minore.

Incantesimi giornalieri di 1° livello

Freccia Acida — Mago Attacco 1

Una freccia di liquido verde scintillante parte fino al bersaglio ed esplode in uno spruzzo di acido sfrigolante.

Giornaliero ✦ Acido, Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da acido, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina). Effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Ogni creatura adiacente al bersaglio primario
Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da acido, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e 2 danni da acido continuati sul bersaglio primario (tiro salvezza termina), e nessun attacco secondario.

Nube Congelante — Mago Attacco 1

Una biglia sfreccia dalla mano del mago ed esplode generando una nube di gelida foschia nel punto dell'impatto.

Giornaliero ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da freddo.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: La nube permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che entri nella nube o che inizi il suo turno all'interno della nube è soggetto a un altro attacco. Il personaggio può congedare la nube come azione minore.

Sfera Infuocata — Mago Attacco 1

Il mago evoca una sfera turbinante di fuoco, di cui controlla gli spostamenti.

Giornaliero ✦ Arcano, Evocazione, Fuoco, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura adiacente alla sfera infuocata
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.
Effetto: Il personaggio evoca una sfera infuocata Media in un quadretto libero entro gittata, e la sfera attacca una creatura adiacente. Qualsiasi creatura che inizi il suo turno accanto alla sfera infuocata subisce danni da fuoco pari a 1d4 + modificatore di Intelligenza del personaggio. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la sfera per un massimo di 6 quadretti.
Mantenere minore: Il personaggio può mantenere questo potere fino alla fine dell'incontro. Come azione standard, può effettuare un altro attacco con la sfera.

Sonno — Mago Attacco 1

Il mago impone la sua volontà su quella degli avversari, cercando di sopraffarli con un'ondata di stanchezza magica.

Giornaliero ✦ Arcano, Sonno, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Colpito: Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio fallisce il suo primo tiro salvezza contro questo potere, sviene (tiro salvezza termina).
Mancato: Il bersaglio è rallentato.

Incantesimi di utilità di 2° livello

Caduta Morbida — Mago Utilità 2

Il mago o una creatura da lui scelta cade lentamente, come una piuma.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione gratuita **Distanza 10**
Attivazione: Il personaggio o una creatura entro gittata cade
Effetto: Il personaggio o la creatura non subiscono danni dalla caduta, a prescindere dalla distanza, e non finiscono in posizione prona alla fine della caduta.

Ritirata Rapida — Mago Utilità 2

La forma del mago diventa sfocata e indistinta quando giunge il momento di ritirarsi rapidamente dal campo di battaglia.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al doppio della sua velocità.

Saltare — Mago Utilità 2

Il mago o un'altra creatura può scegliere di compiere improvvisamente un grande balzo.

Incontro ✦ Arcano
Azione di movimento **Distanza 10**
Bersaglio: Il personaggio o una creatura
Effetto: Il bersaglio effettua una prova di Atletica per saltare con un bonus di potere +10, e non ha bisogno di muoversi per effettuare un salto con rincorsa.

Scudo — Mago Utilità 2

Il mago alza la mano e crea uno scudo di energia arcana dal nulla, che lo protegge dagli attacchi imminenti.

Incontro ✦ Arcano, Forza
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +4 alla CA e alla difesa di Riflessi fino alla fine del suo turno successivo.

Incantesimi a incontro di 3° livello

Raggi Gelidi — Mago Attacco 3

Il mago scaglia due dardi di energia bianca e bluastra. Un sottile velo di gelo appare sul terreno al di sotto di ogni dardo, prima che svaniscano.

Incontro ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Intelligenza contro Riflessi, un attacco per bersaglio
Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Sfera Folgorante — Mago Attacco 3

Il mago lancia una sfera crepitante di fulmini che esplode nel punto da lui indicato, avvolgendo tutte le creature vicine nel suo mortale abbraccio elettrico.

Incontro ✦ Arcano, Fulmine, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

Spruzzo Colorato — Mago Attacco 3

Un getto brillante di colori sgargianti sgorga dalle dita allungate del mago, frastornando i nemici vicini.

Incontro ✦ Arcano, Radioso, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Intelligenza contro Volontà
Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni radiosi, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Sudario di Fuoco — Mago Attacco 3

Con un gesto sottile, il mago avvolge i nemici vicini nelle fiamme.

Incontro ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Incantesimi giornalieri di 5° livello

Nube Maleodorante — Mago Attacco 5

Il mago chiama a sé una fitta nube di vapori giallastri biliosi. I sordidi fumi sopraffanno ogni creatura immersa nella nube.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento, Veleno, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni da veleno.
Effetto: L'emanazione crea una zona di vapori velenosi che ostruisce la linea di visuale fino alla fine del turno successivo del personaggio. Le creature che entrano nella zona o iniziano il loro turno all'interno della zona subiscono danni da veleno pari a 1d10 + modificatore di Intelligenza del personaggio. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona fino a un massimo di 6 quadretti.
Mantenere minore: La zona permane.

Palla di Fuoco — Mago Attacco 5

Un globo di fiamme arancioni si materializza nella mano del mago, che la scaglia contro i nemici e la fa esplodere all'impatto.

Giornaliero ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 3 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.
Mancato: Danni dimezzati.

Ragnatela — Mago Attacco 5

Il mago fa comparire una gigantesca ragnatela fatta di filamenti magici sospesi a mezz'aria, che intrappolano tutti coloro che si trovano al suo interno.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Effetto: L'emanazione crea una zona di ragnatele che riempie l'area fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti. La zona è considerata terreno difficile. Qualsiasi creatura che termini il suo movimento all'interno della ragnatela è immobilizzata (tiro salvezza termina).

Stretta Ghiacciata di Bigby — Mago Attacco 5

Il mago evoca una gigantesca mano fluttuante fatta di ghiaccio liscio che si stringe attorno agli avversari e li congela.

Giornaliero ✦ Arcano, Evocazione, Freddo, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Effetto: Il personaggio evoca una mano di ghiaccio alta 1,5 metri in un quadretto libero entro gittata, e la mano attacca. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la mano fino a 6 quadretti.
Bersaglio: Una creatura adiacente alla mano
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e la mano afferra il bersaglio. Se il bersaglio tenta di sfuggire, la mano usa la difesa di Tempra o di Riflessi del personaggio.
Mantenere minore: Un bersaglio afferrato dalla mano subisce danni da freddo pari a 1d8 + modificatore di Intelligenza del personaggio, quando mantiene questo potere. Come azione standard, il personaggio può attaccare un altro bersaglio con la mano, ma dovrà liberare il bersaglio che aveva già afferrato.

Incantesimi di utilità di 6° livello

Camuffare Se Stesso — Mago Utilità 6

Con uno schiocco delle dita, il mago improvvisamente assume le sembianze di qualcun altro.

Giornaliero ✦ Arcano, Illusione
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio fa apparire se stesso, i suoi abiti e il suo equipaggiamento diversi da quello che sono. Può assumere l'aspetto di una qualsiasi creatura di taglia e corporatura simile, compreso quello di un individuo specifico che abbia visto in precedenza. Non assume né le capacità né il comportamento della forma scelta, né le proprietà tattili o auditive della forma scelta, della sua forma o equipaggiamento. Ad esempio, se il personaggio assume la forma di un nano guerriero in corazza di piastre, chiunque lo tocchi capirà che non sta indossando una corazza di piastre; inoltre, non tintinna, sferraglia o cigola quando si muove. L'illusione dura 1 ora, ma il personaggio può porvi termine con un'azione minore. Deve mantenere lo stesso aspetto per l'intera durata dell'effetto.

Chiunque tenti di vedere oltre la dissimulazione effettua una prova di Intuizione contrapposta alla prova di Raggirare del personaggio, che però beneficia di un bonus di potere +5.

Dissolvi Magie — Mago Utilità 6

Il mago scatena un raggio di crepitante energia arcana che distrugge un effetto magico creato da un avversario.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Un'evocazione o una zona
Attacco: Intelligenza contro la difesa di Volontà del creatore dell'evocazione o della zona
Colpito: L'evocazione o la zona sono distrutte. Tutti i loro effetti hanno termine, compresi quelli che normalmente durano finché il bersaglio non supera un tiro salvezza.

Invisibilità — Mago Utilità 6

Una creatura scelta dal mago svanisce dalla vista.

Giornaliero ✦ Arcano, Illusione
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Il personaggio o una creatura
Effetto: Il bersaglio diventa invisibile fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio attacca, torna visibile.
Mantenere standard: Se il bersaglio si trova entro gittata, il personaggio può mantenere l'effetto.

Levitazione — Mago Utilità 6

Il mago allunga le mani davanti a sé, e improvvisamente i suoi piedi non toccano più terra.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio può muoversi di 4 quadretti verticalmente e rimanere sospeso in alto sopra il terreno. Finché è sospeso in aria, il personaggio è instabile e subisce una penalità di -2 alla CA e alla difesa di Riflessi. Se qualche effetto, come ad esempio una botola che si apre sotto i suoi piedi, fa in modo che il suolo si trovi a più di 4 quadretti dai suoi piedi, il personaggio scende finché non giunge a 4 quadretti dal terreno. Non subisce danni da una caduta del genere.
Mantenere movimento: Il personaggio può mantenere questo potere fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti. Quando mantiene questo potere, può muoversi di 3 quadretti in alto o in basso o di 1 quadretto orizzontalmente. Non può salire a più di 4 quadretti di distanza dal terreno. Se non mantiene questo potere, il personaggio scende fino al suolo senza subire danni da caduta.

Muro di Nebbia — Mago Utilità 6

Il mago crea un muro di nebbia grigia fumante che offusca la visione.

Giornaliero ✦ Arcano, Evocazione
Azione standard **Muro ad area 8 entro 10 quadretti**
Effetto: Il personaggio evoca un muro composto da quadretti contigui pieni di nebbia arcana. Il muro dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Può essere lungo fino a 8 quadretti e alto fino a 4. La nebbia fornisce occultamento alle creature entro il suo spazio e ostruisce le linee di visuale.
Mantenere minore: Il muro permane.

Porta Dimensionale — Mago Utilità 6

Il mago traccia il profilo di una porta davanti a sé, varca la soglia e ricompare in un altro punto delle vicinanze.

Giornaliero ✦ Arcano, Teletrasporto
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 10 quadretti. Non può portare altre creature con sé.

Incantesimi a incontro di 7° livello

Ariete Spettrale — Mago Attacco 7

Il mago afferra il nemico tramite una stretta di energia invisibile e lo sbatte contro il soffitto e le pareti, prima di scagliarlo indietro e buttarlo a terra.

Incontro ✦ Arcano, Forza, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti e lo butta a terra in posizione prona.

Collera dell'Inverno — Mago Attacco 7

Il mago alza una mano e una tormenta gelida si scatena contro l'area da egli indicata.

Incontro ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da freddo.
Effetto: Una tormenta si scatena nell'area designata dal personaggio e continua a imperversare fino alla fine del suo turno successivo. Conferisce occultamento, e qualsiasi creatura che inizi il proprio turno al suo interno subisce danni da freddo pari al modificatore di Intelligenza del personaggio. Il personaggio può porre fine all'effetto con un'azione minore.

Esplosione di Fuoco — Mago Attacco 7

Una perla color rosso fuoco parte dal dito del mago e sfreccia fino al punto da lui indicato, dove esplode in una grande sfera di fiamme magiche.

Incontro ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.

Fulmine — Mago Attacco 7

Dalla mano tesa del mago parte una scarica di fulmini azzurri e biancastri.

Incontro ✦ Arcano, Fulmine, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.
Bersagli secondari: Due creature entro 10 quadretti dal bersaglio primario
Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

Incantesimi giornalieri di 9° livello

Muro di Fuoco — Mago Attacco 9

Un muro di fiamme incandescenti si innalza dal terreno su ordine del mago.

Giornaliero ✦ Arcano, Evocazione, Fuoco, Strumento
Azione standard **Muro ad area 8 entro 10 quadretti**
Effetto: Il personaggio evoca un muro composto da quadretti contigui pieni di fuoco arcano. Il muro può essere lungo fino a 8 quadretti e alto fino a 4 quadretti. Il muro permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno in posizione adiacente al muro subisce danni da fuoco pari a 1d6 + il modificatore di Intelligenza del personaggio. Se una creatura si muove nello spazio del muro o vi inizia il suo turno, subisce danni da fuoco pari a 3d6 + il modificatore di Intelligenza del personaggio. Entrare in un quadretto occupato dal muro costa 3 quadretti extra di movimento. Il muro ostruisce le linee di visuale.
Mantenere minore: Il muro permane.

Serpente di Fulmini — Mago Attacco 9

Una folgore crepitante parte dalla mano del mago e balza verso un bersaglio, assumendo forma serpentina nel momento in cui colpisce.

Giornaliero ✦ Arcano, Fulmine, Strumento, Veleno
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 2d12 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Spada di Mordenkainen — Mago Attacco 9

Il mago invoca una spada di crepitante energia dorata, che mena affondi e fendenti furiosi contro la creatura che gli viene indicata.

Giornaliero ✦ Arcano, Evocazione, Forza, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Effetto: Il personaggio evoca una spada di pura energia all'interno di un quadretto libero entro gittata, e la spada attacca. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la spada fino a un nuovo bersaglio entro gittata. La spada permane fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Bersaglio: Una creatura adiacente alla spada
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza.
Mantenere minore: Quando il personaggio mantiene la spada, questa attacca di nuovo.

Tempesta di Ghiaccio — Mago Attacco 9

Una pioggia di gelidi chicchi di grandine affligge un vasto tratto di terreno e ricopre l'area di ghiaccio.

Giornaliero ✦ Arcano, Freddo, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 3 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).
Effetto: L'emanazione crea una zona di ghiaccio. La zona è considerata terreno difficile fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti.

Incantesimi di utilità di 10° livello

Immagine Speculare — Mago Utilità 10

Appaiono tre immagini identiche al mago, che imitano le sue azioni alla perfezione e confondono i suoi nemici.

Giornaliero ✦ Arcano, Illusione
Azione minore **Personale**
Effetto: Tre sosia illusori del personaggio appaiono nel suo spazio e gli forniscono un bonus di potere +6 alla CA. Ogni volta che un attacco manca il personaggio, uno dei sosia illusori scompare e il bonus conferito da questo potere scende di 2. Quando il bonus scende a 0, tutte le immagini scompaiono e il potere ha termine. Altrimenti, l'effetto dura 1 ora.

Portale Arcano — Mago Utilità 10

Il mago apre un varco dimensionale che collega due luoghi vicini.

Giornaliero ✦ Arcano, Teletrasporto
Azione minore **Distanza 20**
Bersaglio: Due quadretti liberi
Effetto: Il personaggio crea un varco dimensionale tra i due quadretti bersaglio, che dura fino alla fine del suo turno successivo. Qualsiasi creatura che entri in uno dei quadretti bersaglio può muoversi nell'altro quadretto bersaglio come se fosse adiacente a quel quadretto. Una creatura non può passare attraverso il varco se uno dei due quadretti è occupato da un'altra creatura.
Mantenere minore: Il varco permane.

Resistenza — Mago Utilità 10

Il mago rende se stesso o un'altra creatura entro gittata resistente a un particolare tipo di danni.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Distanza 10**
Bersaglio: Il personaggio o una creatura
Effetto: Contro un particolare tipo di danno scelto dal personaggio, il bersaglio ottiene resistenza pari al livello del personaggio + modificatore di Intelligenza del personaggio fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti. Il tipo di danno deve essere scelto dalla lista seguente: acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, radioso, tuono, o veleno.

Sfocatura — Mago Utilità 10

Il mago si ammanta di un'aura scintillante e la sua sagoma diventa quasi impossibile da discernere.

Giornaliero ✦ Arcano, Illusione
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese, e i nemici distanti 5 o più quadretti non sono in grado di vederlo.

Incantesimi a incontro di 13° livello

Blocco Mesmerico — Mago Attacco 13

Il mago immobilizza i suoi avversari ordinando loro di rimanere fermi.

Incontro ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersagli: Una, due, o tre creature
Attacco: Intelligenza contro Volontà, un attacco per bersaglio
Speciale: Se il personaggio sceglie solo una creatura come bersaglio di questo potere, ottiene un bonus di potere +4 al tiro per colpire.
Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Esplosione Prismatica — Mago Attacco 13

Il mago lancia un globo di luce bianca e pulsante delle dimensioni di un pugno a una certa distanza, investendo le creature nell'area con una serie di raggi di luce multicolore.

Incontro ✦ Arcano, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Volontà
Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni radiosi, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Ghiaccio Rovente — Mago Attacco 13

Il mago mormora una parola di potere elementale e scaglia una sfera di ghiaccio fiammeggiante. Intense ondate di fuoco e di ghiaccio si estendono dal punto dell'impatto.

Incontro ✦ Arcano, Freddo, Fuoco, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da freddo e da fuoco.
Effetto: L'area di questo potere è considerata terreno difficile fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che inizia il suo turno nell'area subisce 5 danni da freddo e da fuoco. Il personaggio può congedare l'effetto come azione minore.

Lancia Tonante — Mago Attacco 13

Un impulso tonante di energia si propaga dalla mano del mago e investe i suoi nemici.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 4d6 + modificatore di Intelligenza danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di 4 quadretti.

Incantesimi giornalieri di 15° livello

Deflagrazione di Freddo — Mago Attacco 15

Il mago crea una tremenda deflagrazione di freddo soprannaturale che congela i suoi nemici.

Giornaliero ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 6d6 + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Mani Stringenti di Bigby — Mago Attacco 15

Due mani di energia dorata scintillante si materializzano, afferrano due avversari del mago e li sbattono l'uno contro l'altro.

Giornaliero ✦ Arcano, Evocazione, Forza, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Effetto: Il personaggio evoca due mani fatte di pura energia, alte 1,5 metri, ognuna delle quali occupa 1 quadretto entro gittata. Ogni mano attacca una creatura adiacente. Come azione di movimento, il mago può ordinare a una mano che non ha afferrato un bersaglio di muoversi e di attaccare un nuovo bersaglio entro gittata. Le mani permangono fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza, e la mano afferra il bersaglio. Se il bersaglio tenta di fuggire, la mano usa la difesa di Tempra o di Riflessi del personaggio.
Speciale: Se ognuna delle mani ha afferrato un nemico, il mago può usare un'azione standard per ordinare alle mani di sbattere i nemici l'uno contro l'altro, infliggendo danni da forza pari a 2d10 + modificatore di Intelligenza su ciascun bersaglio afferrato. Dopo l'attacco, ogni mano torna nel quadretto originario assieme al bersaglio afferrato.
Mantenere minore: Le mani permangono.

Muro di Ghiaccio — Mago Attacco 15

Su ordine del mago si materializza un muro di ghiaccio scintillante, erto di spunzoni acuminati.

Giornaliero ✦ Arcano, Evocazione, Freddo, Strumento
Azione standard **Muro ad area 12 entro 10 quadretti**
Effetto: Il personaggio evoca un muro solido di quadretti contigui occupati di ghiaccio arcano. Il muro può essere lungo fino a 12 quadretti e alto fino a 6 quadretti. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno in posizione adiacente al muro subisce danni da freddo pari a 2d6 + modificatore di Intelligenza del personaggio. Il muro ostruisce la linea di visuale e impedisce il movimento. Nessuna creatura può entrare in un quadretto occupato dal muro.
Speciale: Come azione standard, una creatura può attaccare un quadretto del muro. Ogni quadretto possiede 50 punti ferita. Qualsiasi creatura che effettui un attacco in mischia contro il muro subisce 2d6 danni da freddo. Il muro ha vulnerabilità 25 verso il fuoco. Se il muro non viene distrutto, si scioglie dopo 1 ora.

Raggi Prismatici — Mago Attacco 15

Dalla mano tesa del mago parte una serie di raggi scintillanti dei colori dell'arcobaleno, che influenzano gli avversari in modo imprevedibile.

Giornaliero ✦ Arcano, Fuoco, Strumento, Veleno
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra, Riflessi, Volontà
Colpito (Tempra): Se l'attacco va a segno contro la difesa di Tempra del bersaglio, questi subisce 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da veleno, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).
Colpito (Riflessi): Se l'attacco va a segno contro la difesa di Riflessi del bersaglio, questi subisce 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Colpito (Volontà): Se l'attacco va a segno contro la difesa di Volontà del bersaglio, questi è frastornato (tiro salvezza termina).
Speciale: Il personaggio effettua soltanto un attacco per bersaglio, ma confronta il risultato dell'attacco con tutte e tre le difese. Un bersaglio potrebbe essere soggetto a tutti, nessuno, o a un numero intermedio di effetti, in base a quante difese l'attacco è riuscito a vincere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza contro ogni effetto continuato separatamente.



Sfera Elastica di Otiluke — Mago Attacco 15

Il mago intrappola il suo nemico all'interno di un globo immobile e trasparente di energia impenetrabile.

Giornaliero ✦ Arcano, Evocazione, Forza, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: Il personaggio evoca una sfera di pura energia che occupa l'intero spazio del bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il bersaglio è immobilizzato e non può attaccare nulla al di fuori del suo stesso spazio. Le creature all'esterno della sfera non possono attaccare il bersaglio, e la sfera blocca ogni oggetto o creatura che tenti di attraversarla.

La sfera, anche se impenetrabile, non è immune ai danni. Gli attacchi diretti contro di essa colpiscono automaticamente; la sfera ha 100 punti ferita.
Mantenere minore: Se il tiro per colpire ha successo, il personaggio può mantenere la sfera.
Mancato: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Speciale: Invece di attaccare un nemico, il personaggio può generare la sfera attorno a se stesso o a un alleato consenziente entro gittata senza effettuare un tiro per colpire.

Incantesimi di utilità di 16° livello

Distorsione — Mago Utilità 16

Il destinatario di questo incantesimo appare collocato leggermente più a destra o più a sinistra di dove si trova in realtà, il che lo rende più difficile da colpire.

Incontro ✦ Arcano, Illusione
Interruzione immediata **Distanza 5**
Attivazione: Un attacco a distanza o in mischia colpisce il personaggio o un alleato entro gittata
Effetto: L'attaccante deve ripetere il tiro per colpire.

Invisibilità Superiore — Mago Utilità 16

Con un gesto della mano, il mago o un'altra creatura svanisce rapidamente e diventa invisibile.

Giornaliero ✦ Arcano, Illusione
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Il personaggio o una creatura
Effetto: Il bersaglio rimane invisibile fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il personaggio attacca, il potere ha termine.
Mantenere minore: Se il bersaglio si trova entro gittata, il personaggio può mantenere l'effetto.

Pelle di Pietra — Mago Utilità 16

Il mago spruzza un pizzico di polvere di diamante sul soggetto e la sua pelle diventa grigia e dura come il granito.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Il bersaglio ottiene resistenza 10 a tutti i danni fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti.

Volare — Mago Utilità 16

Il mago sale verso il cielo, senza voltarsi a guardare indietro.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione standard **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene una velocità di volo pari a 8 fino alla fine del suo turno successivo.
Mantenere minore: Il personaggio può mantenere questo potere fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti. Se non lo mantiene, scende a terra fluttuando senza subire danni.

Incantesimi a incontro di 17° livello

Combustione — Mago Attacco 17

Il mago provoca la combustione spontanea di alcuni nemici.

Incontro ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 5d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Pugno Stritolante del Titano — Mago Attacco 17

Il mago stringe il suo pugno e una forza stritolante afferra i suoi nemici come il pugno di un titano invisibile.

Incontro ✦ Arcano, Forza, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Entrare in un quadretto all'interno dell'area del potere costa 4 quadretti di movimento extra. Questo effetto termina alla fine del turno successivo del personaggio, e il personaggio può congedarlo con un'azione minore.

EVA WIDERMANN

Salva di Forza — Mago Attacco 17

Una serie di dardi argentati parte dalla punta delle dita del mago e sfreccia attraverso il campo di battaglia, colpendo i suoi nemici con un urto violento.

Incontro ✦ Arcano, Forza, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersagli: Una, due, o tre creature
Attacco: Intelligenza contro Riflessi, un attacco per bersaglio
Speciale: Se il personaggio sceglie soltanto una creatura come bersaglio di questo potere, ottiene un bonus di potere +4 al tiro per colpire.
Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tomba di Ghiaccio — Mago Attacco 17

Il mago sceglie un nemico come bersaglio di un raggio congelante che lo intrappola per breve tempo in un sarcofago di ghiaccio.

Incontro ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio è inumato nel ghiaccio. Un bersaglio inumato è considerato stordito e nessun attacco può tracciare una linea di effetto fino a lui. Questo effetto dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Incantesimi giornalieri di 19° livello

Disintegrazione — Mago Attacco 19

Il mago fa partire un raggio verde dalla sua bacchetta. Qualsiasi cosa toccata dal raggio di smeraldo sparisce in una nuvola di polvere grigia.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura o un oggetto
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Speciale: Il personaggio non ha bisogno di effettuare un tiro per colpire se intende usare questo potere su un oggetto incustodito.
Colpito: 5d10 + modificatore di Intelligenza danni ,e 10 danni continuati (tiro salvezza termina). Se il bersaglio supera il tiro salvezza, subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: 3d10 + modificatore di Intelligenza danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Nube Mortale — Mago Attacco 19

Dal terreno si levano con un sibilo esalazioni gialle e verdastre che vanno a comporre una fitta nube tossica.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento, Veleno, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 5 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni da veleno.
Effetto: L'emanazione genera una zona di vapori velenosi che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Una creatura che entra nella zona o vi inizia il suo turno subisce danni da veleno pari a 1d10 + modificatore di Intelligenza del personaggio. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 3 quadretti.
Mantenere minore: La zona permane.

Onda Acida — Mago Attacco 19

Un'onda di acido dissolve tutte le creature che si ergono davanti al mago.

Giornaliero ✦ Acido, Arcano, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 5d6 + modificatore di Intelligenza danni da acido, e 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

Tentacoli Neri di Evard — Mago Attacco 19

Sinuosi tentacoli d'ebano fatti di energia necrotica spuntano dal terreno e afferrano ogni creatura che riescono a raggiungere.

Giornaliero ✦ Arcano, Necrotico, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 4 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni necrotici, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Effetto: L'emanazione crea una zona di terreno difficile che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere minore: Quando il personaggio mantiene il potere, ripete l'attacco contro qualsiasi creatura all'interno della zona che non sia immobilizzata e infligge 1d10 danni necrotici alle creature che sono già immobilizzate.

Incantesimi di utilità di 22° livello

Fermare il Tempo — Mago Utilità 22

Ogni cosa attorno al mago rallenta fino a fermarsi, come se il tempo fosse congelato. Poi, dopo alcuni istanti, tutto riprende a muoversi e il tempo torna a scorrere normalmente.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene due azioni standard extra, che non può usare per attaccare altre creature.

Reggia di Mordenkainen — Mago Utilità 22

Il mago traccia con la mano il profilo di una porta e fa comparire un portale scintillante, che conduce a uno spazio accessibile soltanto da lui e dai suoi alleati.

Giornaliero ✦ Arcano, Evocazione, Teletrasporto
Azione standard **Contatto in mischia**
Effetto: Il personaggio evoca un'ampia dimora extradimensionale che può contenere fino a cinquanta creature Medie. È possibile accedervi soltanto attraverso una singola soglia che il personaggio traccia su una superficie o nell'aria. Soltanto il personaggio e gli alleati da lui designati possono varcare quella soglia. Il personaggio può chiudere l'entrata e renderla invisibile dopo essere entrato nella reggia, e soltanto qualcuno all'interno della reggia può aprire il portale una volta che è stato chiuso. La reggia è comodamente arredata e contiene cibo e bevande a sufficienza da saziare i suoi ospiti. La mobilia e il cibo scompaiono se vengono rimossi dalla reggia. La reggia dura 8 ore, e qualsiasi creatura che rimanga ancora al suo interno quando il potere ha termine riappare in un quadretto libero al di fuori del portale di ingresso.

Volare di Massa Mago Utilità 22

Dalla punta delle dita del mago parte una scia di scintille luminose che turbinano attorno a lui e ai suoi alleati, conferendo a tutti coloro che toccano il dono del volo.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Tutti i bersagli ottengono una velocità di volo pari a 8 fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere minore: Il personaggio può mantenere il potere fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti. Se non mantiene il potere, tutti i personaggi scendono a terra fluttuando senza subire danni da caduta.

Incantesimi a incontro di 23° livello

Catena di Fulmini Mago Attacco 23

Dalla punta delle dita del mago parte una terribile scarica di fulmini bianchi e violacei che rimbalzano da un nemico all'altro.

Incontro ✦ Arcano, Fulmine, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 4d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.
Bersagli secondari: Due creature entro 5 quadretti dal bersaglio primario
Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.
Bersagli terziari: Tutti gli altri nemici entro 20 quadretti dal personaggio.
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

Rombo di Tuono Mago Attacco 23

Il mago pianta il suo bastone a terra e il rombo di un tuono fa tremare il terreno e stordisce un nemico distante.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da tuono, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tempesta Acida Mago Attacco 23

Il mago crea una fitta nube nera carica di gocce di acido corrosivo.

Incontro ✦ Acido, Arcano, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 4 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 4d6 + modificatore di Intelligenza danni da acido.
Effetto: La nube blocca la linea di visuale, fornendo occultamento totale alle creature al suo interno. Qualsiasi creatura che entri nella nube o inizi il proprio turno al suo interno subisce 10 danni da acido. La nube permane fino alla fine del turno successivo del personaggio, o può essere congedata dal personaggio con un'azione minore.

Incantesimi giornalieri di 25° livello

Fauci Elementali Mago Attacco 25

Il mago chiama a sé un vortice di energia elementale che attira inesorabilmente al suo interno ogni cosa e sembra distruggerla.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento, Teletrasporto; Acido, Freddo, Fulmine, Fuoco, o Tuono
Azione standard **Emanazione ad area 4 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 6d6 + modificatore di Intelligenza danni di un tipo scelto dalla lista seguente: acido, freddo, fulmine, fuoco, o tuono. Inoltre, il bersaglio viene tirato di 2 quadretti verso il quadretto di origine delle fauci.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non viene tirato.
Effetto: Il quadretto di origine di questo attacco diventa un vortice di energia. L'emanazione crea un'area di terreno difficile. L'effetto permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che viene trascinata all'interno del vortice subisce danni pari a 3d6 + modificatore di Intelligenza del personaggio, di un tipo scelto dalla lista seguente: acido, freddo, fulmine, fuoco, o tuono. Inoltre, il personaggio teletrasporta quella creatura in un quadretto entro 20 quadretti da lui. La creatura arriva a destinazione prona ed è frastornata fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Labirinto Mago Attacco 25

Il mago intrappola un nemico in un labirinto sotterraneo extradimensionale. L'avversario sparisce dalla vista e resta intrappolato nel labirinto finché non riesce a trovare un'uscita.

Giornaliero ✦ Arcano, Psichico, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Volontà
Colpito: 3d12 + modificatore di Intelligenza danni psichici.
Effetto: Il personaggio intrappola il bersaglio in un labirinto extradimensionale. Finché resta intrappolato nel labirinto, il bersaglio non è in grado di vedere, muoversi o influenzare in qualsiasi modo il mondo esterno. Analogamente, nessuno può vedere o attaccare la creatura all'interno del labirinto. Il labirinto resta visibile come una runa o un sigillo fiocamente illuminato nel quadretto dove si trovava la creatura intrappolata. È innocuo nei confronti di tutte le altre creature, che possono attraversare quel quadretto o attaccare accanto a esso senza alcuna penalità. In ogni round, al suo turno, il bersaglio può tentare di superare una prova di Intelligenza contro la difesa di Volontà del personaggio per fuggire, come azione standard. Il bersaglio ottiene un bonus cumulativo di +5 a questa prova ogni volta che la fallisce. Una volta lasciato il labirinto, la creatura torna nello spazio che occupava (oppure, se lo spazio è occupato, nello spazio libero più vicino a sua scelta), e il labirinto scompare.

Ragnatela Necrotica — Mago Attacco 25

Il mago avvolge i suoi nemici in una ragnatela gigante fatta di filamenti neri in grado di risucchiare l'energia.

Giornaliero ✦ Arcano, Necrotico, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 3 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 4d6 + modificatore di Intelligenza danni necrotici, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Effetto: L'emanazione crea una fitta ragnatela che ricopre la zona fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti. La zona è considerata terreno difficile. Qualsiasi creatura all'interno della ragnatela all'inizio del suo turno subisce 4d6 danni necrotici. Qualsiasi creatura che termini il suo movimento all'interno della ragnatela è immobilizzata (tiro salvezza termina).

Spruzzo Prismatico — Mago Attacco 25

Uno spruzzo abbagliante di luce multicolore si sprigiona dalle mani del mago e avvolge i suoi nemici.

Giornaliero ✦ Arcano, Fuoco, Paura, Strumento, Veleno
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra, Riflessi, Volontà
Colpito (Tempra): Se l'attacco va a segno contro la difesa di Tempra del bersaglio, questi subisce 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da veleno, ed è rallentato (tiro salvezza termina).
Colpito (Riflessi): Se l'attacco va a segno contro la difesa di Riflessi del bersaglio, questi subisce 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco, e 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Colpito (Volontà): Se l'attacco va a segno contro la difesa di Volontà del bersaglio, questi è stordito (tiro salvezza termina).
Speciale: Il personaggio effettua soltanto un attacco per bersaglio, ma confronta il risultato dell'attacco con tutte e tre le difese. Un bersaglio potrebbe essere soggetto a tutti, nessuno, o a un numero intermedio di effetti, in base a quante difese l'attacco è riuscito a vincere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza contro ogni effetto continuato separatamente.

Incantesimi a incontro di 27° livello

Confusione — Mago Attacco 27

Il mago costringe magicamente un nemico ad attaccare il suo alleato più vicino.

Incontro ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Volontà
Colpito: 3d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici. Al turno successivo del bersaglio, sarà il personaggio a controllare le sue azioni. Potrà muoverlo di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza, ed effettuerà un attacco basilare contro l'alleato più vicino.

Fuoco Nero — Mago Attacco 27

Una scarica di fuoco nero crepitante si sprigiona dalla mano del mago e brucia sia la carne che l'anima degli avversari.

Incontro ✦ Arcano, Fuoco, Necrotico, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 6d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco e necrotici.

Gabbia di Forza — Mago Attacco 27

Il mago innalza attorno al suo avversario una gabbia invisibile fatta di sbarre di pura energia, imprigionandolo a tutti gli effetti.

Incontro ✦ Arcano, Forza, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza. Il bersaglio è confinato nella gabbia di forza fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché è confinato, il bersaglio è immobilizzato, concede vantaggio in combattimento, e non dispone della linea di effetto contro qualsiasi nemico che non gli sia adiacente.

Incantesimi giornalieri di 29° livello

Legione Bloccata — Mago Attacco 29

Gli occhi del mago diventano globi neri nel momento in cui ordina ai nemici di rimanere immobili nella posizione in cui si trovano.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 20**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Volontà
Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Sciame di Meteore — Mago Attacco 29

Con uno stridore assordante, dal cielo cade una pioggia di globi infuocati che annienta i nemici del mago, seppellendoli in una tempesta di fuoco che arroventa il terreno.

Giornaliero ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 5 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 8d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.
Mancato: Danni dimezzati.

Tempesta di Ghiaccio Superiore — Mago Attacco 29

Una gelida tempesta di grandine investe un vasto tratto di terreno e ricopre l'area di ghiaccio.

Giornaliero ✦ Arcano, Freddo, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 5 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 4d8 + modificatore di Intelligenza danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina)
Effetto: L'emanazione genera una zona di ghiaccio. La zona è considerata terreno difficile fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti.

CAMMINI LEGGENDARI

MAGO DA BATTAGLIA

"Pensi che io sia un semplice studioso, con il naso immerso nelle pergamene e nei libri? Ripensaci!"

Prerequisito: Classe del mago

Quando questo mago si è dedicato alla carriera arcana, non ha rinunciato alle emozioni della battaglia: perché tenersi indietro e lasciare ai guerrieri tutto il divertimento? Il mago da battaglia ha sviluppato abilità e tecniche che lo hanno trasformato in un vero e proprio mago da combattimento, pronto a infliggere danni sia a distanza ravvicinata che da lontano, in base a quanto richiede la sua situazione e il suo umore. Ha sviluppato perfino una tecnica che gli consente di usare l'energia arcana per ritardare la propria morte... e non vede l'ora di sperimentarla in battaglia!

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MAGO DA BATTAGLIA

Azione del Mago da Battaglia (11° livello): Quando il mago da battaglia spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un bonus di +4 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Reazione Arcana (11° livello): Le mani del mago, infuse di potenza magica, brillano di energia arcana nella confusione del combattimento. Quando una creatura provoca un attacco di opportunità da parte del mago da battaglia, questi può sferrare l'attacco di opportunità con una delle sue mani (Destrezza contro CA). Può scegliere di infliggere danni da forza, freddo, fulmine, o fuoco. Il personaggio infligge danni del tipo scelto pari a 1d8 + il suo modificatore di Intelligenza.

Spirito Battagliero (16° livello): Quando il mago da battaglia diventa sanguinante per la prima volta in un incontro, può usare un qualsiasi potere a volontà che gli sia noto come reazione immediata.

INCANTESIMI DEL MAGO DA BATTAGLIA

Ritorsione Energica — Mago da battaglia Attacco 11

Il potere e la determinazione delle parole del mago da battaglia sono in grado di scalzare i nemici dalla loro posizione.

Incontro ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza da forza, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra prono.

Ricrescita Arcana — Mago da battaglia Utilità 12

In una situazione critica, il mago da battaglia attinge alla propria energia arcana per riuscire a restare in piedi.

Giornaliero ✦ Arcano, Guarigione
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio scende a 0 punti ferita o meno
Effetto: Il personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari al suo livello + il suo modificatore di Intelligenza.

Incantesimo Finale — Mago da battaglia Attacco 20

Il mago da battaglia tiene l'incantesimo migliore per ultimo: un devastante sfoggio di puro potere elementale che i suoi nemici probabilmente non vedranno una seconda volta.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento; Freddo, Fulmine, Fuoco, o Tuono
Azione standard **Emanazione ad area 5 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Intelligenza danni di un tipo particolare, scelto dal personaggio tra i seguenti: freddo, fulmine, fuoco o tuono. Se il mago non ha altri poteri giornalieri a disposizione, vi aggiunge altri 5d10 danni dello stesso tipo.
Mancato: Danni dimezzati.

MAGO DEL SANGUE

"Il potere arcano scorre nel mio stesso sangue... come stai per scoprire a tue spese."

Prerequisito: Classe del mago

Questo mago ha imparato a mescolare il sangue alle sue formule arcane per lanciare degli incantesimi più potenti... il suo stesso sangue. Il suo sangue è la sua vita, ma è anche la fonte del suo potere. Pochi maghi osano avventurarsi su questo sentiero di maestria arcana, in quanto si tratta di un sentiero di dolore, letteralmente grondante sangue. Ma quel mago che sceglie la via della magia e del sangue riceve in cambio grandi poteri.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MAGO DEL SANGUE

Azione Sanguinaria (11° livello): Quando il mago del sangue spende un punto azione per eseguire un'azione extra, se usa tale azione per condurre un attacco che colpisce, quell'attacco infligge 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Sangue Rafforzante (11° livello): Il mago del sangue impara a trasformare il suo dolore in dolore aggiuntivo da infliggere sui nemici. Quando usa un potere a incontro da mago, un potere giornaliero da mago, o un potere da mago del sangue che infligge danni, il mago del sangue può, una volta per turno come azione gratuita subito prima di usare il potere, infliggere una ferita minore o una ferita grave su se stesso.

Una ferita minore infligge al mago del sangue 1d10 danni.

Una ferita grave infligge al mago del sangue 2d10 danni. Quando il potere usato dal mago danneggia un bersaglio, infligge danni psichici pari ai danni che il mago ha inferto a se stesso.

Sangue Bruciante (16° livello): Quando un mago del sangue usa l'azione di recuperare energie, i nemici entro 10 quadretti da lui subiscono danni psichici pari al suo modificatore di Costituzione. Se questi nemici attualmente sono sotto un effetto provocato dal mago, a questi danni si aggiunge il suo modificatore di Intelligenza. Inoltre, i nemici subiscono 5 danni da fuoco continati (tiro salvezza termina).

Incantesimi del mago del sangue

Impulso del Sangue Mago del sangue Attacco 11

Una scintilla di plasma scarlatto scaturisce dalla mano del mago del sangue, sfreccia attraverso il campo di battaglia ed esplode in mezzo ai suoi nemici, ricoprendoli di un sudario rosso sangue.

Incontro ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 3 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni, e fino alla fine del turno successivo del personaggio il bersaglio subisce 1d6 danni per ogni quadretto da cui esce.

Bruciare l'Anima Mago del sangue Utilità 12

Il mago del sangue rinuncia alle sue capacità di recupero in cambio di maggiore potere arcano.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio usa un impulso curativo, ma invece di recuperare punti ferita, recupera un potere a incontro tra quelli che ha già usato.

Salva Distruttiva Mago del sangue Attacco 20

Il mago del sangue accoglie i suoi nemici con un'onda psichica che investe le loro menti e li lascia storditi.

Giornaliero ✦ Arcano, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 3 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Volontà
Colpito: 6d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici, e il bersaglio subisce 10 danni psichici continuati ed è stordito (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, nessun danno continuato, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mago della tempesta magica

"Io mi ergo al centro di una tempesta che non puoi vedere, una tempesta di incantesimi arcani che attendono di essere strappati al gorgo della magia e usati come io desidero."

Prerequisito: Classe del mago

Per questo mago l'energia arcana che fluisce nel mondo è come una tempesta furiosa che soltanto egli è in grado di vedere. Il mago può controllare questa tempesta arcana per compiere imprese stupefacenti. La tempesta è composta da singoli incantesimi, come le gocce di pioggia che compongono un uragano, e il mago può strappare questi incantesimi alla tempesta e direzionarli come meglio crede. Il mago della tempesta magica si erge al centro del flusso magico arcano e lo usa per incrementare i poteri di cui già dispone.

Privilegi leggendari del mago della tempesta magica

Azione Danneggiante Extra (11° livello): Quando un mago della tempesta magica usa un punto azione per eseguire un'azione extra, somma anche la metà del proprio livello ai danni inferti da un qualsiasi attacco di azione standard da lui sferrato in quel turno.

Tempesta Magica (11° livello): Una volta al giorno, il mago può attingere alla tempesta magica ed estrarne un incantesimo tra quelli che aveva già usato per poterlo usare di nuovo. Il mago effettua una prova di Saggezza. Il risultato indica il tipo di incantesimo che riuscirà a estrarre. Se lo desidera, può estrarre un incantesimo usando un qualsiasi risultato inferiore a quello ottenuto.

1-10: Incantesimo a incontro di utilità.
11-15: Incantesimo a incontro di attacco.
16-20: Incantesimo giornaliero di utilità.
21 o più: Incantesimo giornaliero di attacco.

Furia della Tempesta (16° livello): Quando un mago della tempesta magica diventa sanguinante per la prima volta in un incontro, scatena una emanazione di energia arcana che infligge danni da fulmine pari a 5 + il suo modificatore di Saggezza su tutti i nemici situati entro 10 quadretti da lui.

Incantesimi del mago della tempesta magica

Gabbia della Tempesta Mago della tempesta magica Attacco 11

Il mago della tempesta magica intrappola i suoi nemici in una gabbia fatta di fulmini e pervasa da tuoni rombanti.

Giornaliero ✦ Arcano, Evocazione, Fulmine, Strumento, Tuono
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 4d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine e tuono.
Effetto: Il personaggio evoca un muro lungo i 16 quadretti esterni dell'emanazione (creando un recinto quadrato). Qualsiasi creatura che inizi il suo turno in posizione adiacente al muro o entri in un quadretto del muro subisce 10 danni da fulmine. Per entrare in un quadretto del muro è necessario 1 quadretto extra di movimento. Il muro non fornisce copertura od occultamento. Permane fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tempesta Improvvisa Mago della tempesta magica Utilità 12

Con un gesto della mano, il mago della tempesta magica genera un'area di pioggia torrenziale che le creature potranno attraversare soltanto con grande difficoltà.

Giornaliero ✦ Arcano, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**
Effetto: L'emanazione genera una zona di vento e di pioggia che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. I quadretti nella zona sono considerati terreno difficile e sono leggermente oscurati. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona fino a un massimo di 5 quadretti.
Mantenere minore: La zona permane.

Maelstrom del Caos Mago della tempesta magica Attacco 20

Una raffica di vento arcano e una grandine di energia avvolge il mago della tempesta magica, tempestando i suoi nemici e teletrasportandoli da un luogo all'altro.

Giornaliero ✦ Arcano, Forza, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Intelligenza contro Tempra
Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il personaggio può teletrasportare il bersaglio in un punto a sua scelta entro l'emanazione.
Mancato: Danni dimezzati, e nessun teletrasporto.



Mago della Torre a Spirale

"Ho scelto le vesti della Torre a Spirale, ho studiato a fianco degli eladrin maghi della Selva Fatata e ho fatto mio l'approccio arcano dei seguaci di Corellon."

Prerequisito: Classe del mago, competenza nella spada lunga

Questo mago ha deciso di adottare le tradizioni della Torre a Spirale, gli insegnamenti arcani dei seguaci di Corellon. Così facendo lega l'uso dei suoi poteri arcani strettamente alla Selva Fatata e alle tradizioni arcane degli eladrin. Per un mago della Torre a Spirale, la spada lunga di Corellon diventa il suo strumento arcano e i segreti della Selva Fatata diventano pagine del suo libro degli incantesimi. Un mago della Torre a Spirale impugna una spada lunga che risplende della bellezza arcana della Selva Fatata.

Privilegi leggendari del mago della Torre a Spirale

Azione della Torre a Spirale (11° livello): Il personaggio può spendere un punto azione per recuperare un potere a incontro da mago che ha già utilizzato, invece di eseguire un'azione extra.

Strumento di Corellon (11° livello): Il mago sceglie uno strumento arcano in cui specializzarsi, che può essere la bacchetta, il bastone o il globo. Potrà usare una spada lunga come se si trattasse di quel tipo di strumento arcano quando lancia i suoi incantesimi.

Censura Radiosa (16° livello): Quando un nemico attacca la difesa di Volontà del mago, quel nemico subisce danni radiosi pari al modificatore di Carisma del personaggio (minimo 1).

Incantesimi del mago della Torre a Spirale

Unica Spada — Mago della Torre a Spirale Attacco 11

La lama del mago della Torre a Spirale risplende del potere crepuscolare della Selva Fatata quando colpisce un avversario.

Incontro ✦ Arcano, Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Intelligenza contro Riflessi
Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni. Effettua un attacco secondario contro il bersaglio.
Attacco secondario: Intelligenza contro Volontà.
Colpito: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio, e questo potere non è considerato speso.

Plasmare il Sogno — Mago della Torre a Spirale Utilità 12

Il mago della Torre a Spirale altera sottilmente la realtà in modo che l'attacco che il nemico credeva di avere sferrato in realtà non abbia mai avuto luogo.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco contro la sua difesa di Volontà
Effetto: L'attacco non ha luogo, come se la creatura che aveva attaccato il personaggio avesse deciso di non fare nulla con la sua azione.

Lama di Corellon — Mago della Torre a Spirale Attacco 20

Il mago della Torre a Spirale mena fendenti con la sua spada lunga radiosa attorno a sé, colpendo i nemici di piatto con la lama ed esiliandoli nella Selva Fatata.

Giornaliero ✦ Arcano, Arma, Radioso, Teletrasporto
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Intelligenza + 4 contro Volontà
Colpito: 3[A] + modificatore di Intelligenza danni radiosi. Inoltre, il bersaglio viene trasportato in un luogo remoto ma privo di pericoli della Selva Fatata fino alla fine del turno successivo del personaggio. La creatura torna poi al suo spazio originale. Se quello spazio è occupato, il bersaglio riappare nello spazio libero più vicino (a sua scelta).
Mancato: Danni dimezzati.

LEE MOYER

PALADINO

"Io sono lo scudo della giustizia di Moradin e la spada brandita dalla sua possente mano! Io non temo alcun male!"

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Difensore. Un paladino può reggere gli scontri più duri, possiede molti punti ferita e la capacità di indossare le armature più pesanti. Può lanciare sfide coraggiose agli avversari e costringerli a scontrarsi con lui piuttosto che con i suoi alleati.
Fonte di potere: Divina. Il paladino è un combattente divino, un crociato e un protettore della sua fede.
Caratteristiche chiave: Forza, Carisma, Saggezza

Competenza nelle armature: Stoffa, pelle, cuoio, cotta di maglia, scaglie, piastre; scudo leggero, scudo pesante
Competenza nelle armi: Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza
Strumenti: Simbolo sacro
Bonus alle difese: +1 Tempra, +1 Riflessi, +1 Volontà

Punti ferita al 1° livello: 15 + punteggio di Costituzione
Punti ferita per livello ottenuti: 6
Impulsi curativi al giorno: 10 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Religione. Al 1° livello, un paladino sceglie altre tre abilità con addestramento dalla lista seguente.
Abilità di classe: Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Religione (Int), Tenacia (Cos), Storia (Int)

Opzioni di sviluppo: Paladino protettore, paladino vendicatore
Privilegi di classe: *Imposizione delle mani*, Incanalare Divinità, Sfida Divina

I paladini sono combattenti indomiti che dedicano le loro imprese a una causa superiore al proprio tornaconto. I paladini puniscono i loro nemici con la forza dell'autorità divina, rinsaldano il coraggio dei compagni vicini e brillano come fari di speranza inestinguibili. Sul campo di battaglia i paladini si sottopongono a una vera e propria trasfigurazione, diventando modelli esemplari di ethos divino in azione.

Un paladino ha la responsabilità di ergersi senza battere ciglio dinanzi alla carica di un nemico, di colpirlo con la propria spada e di proteggere i suoi alleati anche a costo di sacrificarsi. Là dove gli altri vacillano e dubitano, le motivazioni del paladino restano pure e semplici: la sua devozione è la sua forza. Là dove gli altri complottano e trafugano, il paladino sceglie la via più diretta, rifiutando le lusinghe delle tentazioni e rimanendo fedele ai suoi obblighi.

Un paladino impugna la sua spada benedetta, il suo scudo santificato, e da vero combattente audace, parte in carica per conquistarsi la gloria più sacra!

WILLIAM O'CONNOR

Creare un paladino

I paladini si affidano alla Forza, al Carisma e alla Saggezza per buona parte dei loro poteri e capacità chiave. Anche la Costituzione è sempre utile, sebbene nessun potere da paladino sia incentrato esplicitamente sulla Costituzione. I paladini possono seguire due principali opzioni di sviluppo: il paladino protettore e il paladino vendicatore.

Paladino protettore

Un paladino protettore si concentra sulla difesa, veglia sui suoi alleati, li cura e li rafforza tramite molti dei suoi poteri. Non infligge la stessa quantità dei danni del paladino vendicatore, ma riesce ad affrontare meglio una gamma più vasta di situazioni. Il suo miglior punteggio di caratteristica andrebbe assegnato al Carisma. La Forza dovrebbe essere il suo secondo miglior punteggio (avrà comunque bisogno di qualche valido attacco basato sulla Forza) e la Saggezza il terzo. Il paladino protettore dà il massimo di sé come combattente dotato di scudo, quindi probabilmente dovrà armarsi di uno scudo e di un'arma a una mano, come ad esempio una spada lunga o un martello da guerra. Dovrà scegliere soprattutto quei poteri che sono di aiuto ai suoi alleati, assieme ad alcuni poteri in grado di infliggere danni, da usare in caso di necessità.

Talento suggerito: Mani Guaritrici (talento degli umani: Azione Impetuosa)

Abilità suggerite: Diplomazia, Guarire, Intuizione, Religione

Poteri a volontà suggeriti: *colpo rafforzante, colpo indebolente*

Poteri a incontro suggeriti: *punizione protettrice*

Poteri giornalieri suggeriti: *delirio radioso*

Paladino vendicatore

Un paladino vendicatore arde dal desiderio di punire i malvagi e di castigare i miscredenti. Dal suo punto di vista, il modo migliore per proteggere i suoi alleati è distruggere i nemici tramite il potere divino e i suoi attacchi soverchianti. Il punteggio di caratteristica migliore va riservato alla Forza, dal momento che la maggior parte dei suoi attacchi mirati a infliggere danni è basata sulla Forza. Il Carisma dovrebbe essere il suo secondo miglior punteggio di Caratteristica, e la Saggezza il terzo. Impugnare una grossa arma a due mani, come ad esempio uno spadone o un'ascia bipenne, potrebbe essere una buona idea, come anche scegliere quei poteri che infliggono il maggior ammontare di danni.

Talento suggerito: Attacco Poderoso (talento degli umani: Perseveranza Umana)

Abilità suggerite: Guarire, Intimidire, Religione, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: *colpo sacro, colpo valoroso*

Poteri a incontro suggeriti: *punizione radiosa*

Poteri giornalieri suggeriti: *giudizio del paladino*

Il paladino in breve

Peculiarità: Come il guerriero, un paladino è estremamente resistente. Può indossare le migliori armature disponibili e le sue difese sono molto alte. Può costringere i nemici a scontrarsi con lui piuttosto che con i suoi alleati più deboli, usando i propri poteri per sfidare gli avversari. Le sue capacità di attacco a distanza non sono molto buone, ma in mischia il paladino è estremamente abile.

Religione: È possibile trovare dei combattenti dotati di poteri divini al servizio di qualsiasi divinità, perfino quelle malvagie o caotiche malvagie Tuttavia, la maggior parte dei paladini serve le divinità buone o legali buone come Avandra, Bahamut, Moradin o Pelor.

Razze: La maggior parte dei paladini è costituita dagli umani e dai nani. Queste razze hanno una salda tradizione di guerrieri devoti che hanno scelto di dedicarsi al servizio delle divinità. Anche i dragonidi e i mezzelfi si dimostrano dei buoni paladini.

Strumento

Un paladino fa uso di un simbolo sacro che lo aiuta a incanalare e dirigere i suoi poteri divini. Un paladino che indossa o impugna un simbolo sacro magico può sommare il bonus di potenziamento del simbolo ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei suoi poteri da paladino, oltre che ai poteri del cammino leggendario del paladino contrassegnati con la parola chiave "strumento". Senza un simbolo sacro, un paladino può comunque usare questi poteri, ma non ottiene il bonus fornito dallo strumento magico.

Anche un *sacro vendicatore*, un'arma magica speciale, può essere utilizzato come strumento per i poteri da paladino e per quelli del cammino leggendario del paladino. Queste armi sono assai ambite da tutti i paladini.

Paladini e divinità

In qualità di crociati fedeli alla causa, tutti i paladini devono scegliere una divinità. I paladini devono scegliere una fede specifica da servire, nonché un allineamento. Ogni paladino deve scegliere un allineamento identico all'allineamento della sua divinità patrona; un paladino di una divinità buona deve essere buono, un paladino di una divinità legale buona deve essere legale buono e un paladino di una divinità senza allineamento deve essere senza allineamento. Esistono anche dei paladini malvagi e caotici malvagi nel mondo, ma sono quasi sempre dei nemici, e non dei personaggi giocanti.

Divinità buone, legali buone e senza allineamento

Divinità	Allineamento	Area di influenza
Avandra	Buono	Cambiamento, fortuna, viaggi, commercio
Bahamut	Legale buono	Giustizia, onore, nobiltà, protezione
Corellon	Senza allineamento	Magia arcana, primavera, bellezza, arte
Erathis	Senza allineamento	Civiltà, invenzioni, leggi
Ioun	Senza allineamento	Conoscenze, profezie, abilità
Kord	Senza allineamento	Tempeste, forza, battaglia
Melora	Senza allineamento	Terre selvagge, mare
Moradin	Legale buono	Creazione, artigiani, famiglia
Pelor	Buono	Sole, estate, agricoltura, tempo
Regina Corvo	Senza allineamento	Morte, fato, inverno
Sehanine	Senza allineamento	Inganno, luna, amore, autunno

Un paladino non ottiene i suoi poteri direttamente dalla sua divinità, bensì attraverso vari riti celebrati al momento della sua investitura iniziale a paladino. Molti di questi riti prevedono giornate di preghiera, veglie, prove, ordalie e rituali di purificazione, seguiti da una cerimonia di investitura finale, anche se ogni fede segue poi delle usanze particolari. La cerimonia di investitura conferisce al paladino la capacità di esercitare i suoi poteri divini. Una volta intrapreso questo percorso, il paladino resta un paladino per sempre. Dall'iniziazione in poi, spetta soltanto al paladino decidere come utilizzare i suoi poteri, ma quei paladini che si lasciano fuorviare eccessivamente dai dettami della loro divinità vengono presto puniti dagli altri fedeli.

Privilegi di classe del paladino

L'armatura, lo scudo e l'arma di un paladino sono i ferri principali del suo mestiere. Inoltre, un paladino dispone dei seguenti privilegi di classe.

Imposizione delle Mani

Usando il potere di *imposizione delle mani*, un paladino può conferire ai suoi compagni ulteriore resistenza tramite il tocco della sua mano e una breve preghiera, ma quando lo fa, cede parte della propria forza.

Incanalare Divinità

Una volta per incontro, un paladino può invocare il potere divino e lasciarsi pervadere dalla potenza della sua divinità patrona. Grazie a questa potenza divina, può fare uso di poteri speciali come *ardore divino* e *forza divina*. Alcuni paladini apprendono altri usi di questo privilegio di classe; ad esempio, i talenti delle divinità nel Capitolo 6 consentono ai personaggi dotati del privilegio di classe di Incanalare Divinità di utilizzare poteri speciali aggiuntivi.

A prescindere dal numero di usi diversi di Incanalare Divinità conosciuti, un paladino può usare soltanto una capacità di questo tipo a ogni incontro. La capacità speciale o il potere invocato funzionano esattamente come gli altri poteri del paladino.

Sfida Divina

La sfida lanciata da un paladino è carica del minaccioso potere della sua divinità. Un paladino può usare *sfida divina* per marchiare un nemico a sua scelta.

Poteri del paladino

I poteri del paladino sono chiamati preghiere. In battaglia, i paladini si affidano alle loro divinità affinché infondano forza alle loro braccia e li rendano saldi contro gli attacchi dei nemici.

Privilegi di classe

Un paladino dispone di tre privilegi di classe che funzionano come poteri: *imposizione delle mani*, Incanalare Divinità e *sfida divina*. Il privilegio di classe di Incanalare Divinità comprende molti poteri, due dei quali (*ardore divino* e *forza divina*) sono descritti di seguito.

Imposizione delle Mani Privilegio del paladino

Il tocco divino del personaggio cura istantaneamente le ferite.

A volontà (Speciale) ✦ Divino, Guarigione
Speciale: Il personaggio può usare questo potere un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Saggezza (minimo 1), ma soltanto una volta per round.
Azione minore **Contatto in mischia**
Effetto: Il personaggio usa un impulso curativo ma non recupera alcun punto ferita. È invece il bersaglio a recuperare i punti ferita che otterrebbe se usasse un impulso curativo. Il personaggio deve avere ancora almeno un impulso curativo a sua disposizione per usare questo potere.

Incanalare Divinità: Ardore Divino Privilegio del paladino

La fede incrollabile del paladino nella sua divinità infonde potere in una creatura vicina e le consente di resistere a un'afflizione debilitante.

Incontro ✦ Divino
Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio effettua un tiro salvezza con un bonus pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Incanalare Divinità: Forza Divina Privilegio del paladino

Il paladino supplica la sua divinità affinché gli doni la forza divina necessaria per abbattere i suoi nemici.

Incontro ✦ Divino
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio applica il suo modificatore di Forza come danni extra al suo attacco successivo in quel turno.

Sfida Divina Privilegio del paladino

Il paladino affronta con coraggio un nemico a lui vicino, scagliando fiamme di luce divina su di esso, se egli osa ignorare la sua sfida.

A volontà ✦ Divino, Radioso
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione
Effetto: Il personaggio marchia il bersaglio. Il bersaglio rimane marchiato finché il paladino non usa questo potere contro un altro bersaglio, o se il paladino non riesce a ingaggiare il bersaglio (vedi sotto). Una creatura può essere soggetta a un solo marchio alla volta. Un nuovo marchio si sostituisce sempre a un marchio che era già presente sul bersaglio.

Quando un bersaglio è marchiato, subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire per qualsiasi attacco che non comprenda il personaggio come bersaglio. Subisce inoltre danni radiosi pari a 3 + il modificatore di Carisma del personaggio la prima volta in cui effettua un attacco che non comprende il personaggio come bersaglio prima dell'inizio del turno successivo del personaggio. I danni aumentano a 6 + il modificatore di Carisma del personaggio all'11° livello, e a 9 + il modificatore di Carisma del personaggio al 21° livello.

Al suo turno, il personaggio dovrà ingaggiare il bersaglio sfidato o sfidare un bersaglio diverso. Per ingaggiare il bersaglio, il personaggio deve attaccarlo o terminare il suo turno in una posizione a esso adiacente. Se nessuno di questi eventi si verifica entro la fine del turno del personaggio, la condizione di marchiato ha termine e il personaggio non potrà usare *sfida divina* al turno successivo.

Il personaggio può usare *sfida divina* una volta per turno.
Speciale: Anche se questa capacità è chiamata una sfida, non è basata sull'intelligenza o sulle capacità linguistiche del bersaglio. È una compulsione magica che influenza il comportamento della creatura, a prescindere dalla sua natura. Il personaggio non può porre una sfida divina su una creatura già influenzata da una sua sfida divina o da quella di un altro personaggio.

Preghiere a volontà di 1° livello

Colpo Indebolente — Paladino Attacco 1

Il paladino sferra con la sua arma un attacco brutale che lascia l'avversario indebolito.

A volontà ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Se il personaggio ha marchiato il bersaglio, questi subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Carisma al 21° livello.

Colpo Rafforzante — Paladino Attacco 1

Il paladino attacca il suo avversario senza pietà e senza tregua, e la sua precisione viene ricompensata con un'infusione di vigore divino.

A volontà ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e il personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Saggezza.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Carisma al 21° livello.

Colpo Sacro — Paladino Attacco 1

Il paladino colpisce un nemico con la sua arma, avvolta in un alone di luce mistica.

A volontà ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni radiosi. Se il personaggio ha marchiato il bersaglio, ottiene un bonus al tiro dei danni pari al proprio modificatore di Saggezza.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.

Colpo Valoroso — Paladino Attacco 1

Quando il paladino brandisce la sua arma, le circostanze a suo sfavore non fanno che infondere maggior forza nel suo attacco.

A volontà ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza + 1 per ogni nemico adiacente al personaggio contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.

Preghiere a incontro di 1° livello

Punizione Perforante — Paladino Attacco 1

L'arma del paladino si ricopre di spunzoni argentati che perforano l'armatura del suo avversario.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Riflessi
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio e un numero di nemici adiacenti al personaggio pari al suo modificatore di Saggezza sono marchiati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Punizione Protettrice — Paladino Attacco 1

Uno scudo dorato trasparente appare di fronte a un alleato vicino mentre il paladino attacca i nemici con la sua arma.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni.
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, un alleato entro 5 quadretti da lui ottiene un bonus di potere alla CA pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Punizione Radiosa — Paladino Attacco 1

L'arma del paladino risplende di una luminescenza perlacea. I nemici si ritraggono dalla purezza della sua luce, specialmente le creature malvagie soprannaturali come i diavoli e i demoni.

Incontro ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Punizione Temibile — Paladino Attacco 1

Quando il paladino colpisce un avversario con la sua arma, la forza del colpo fa tremare il nemico, rendendo le sue mosse più prevedibili.

Incontro ✦ Arma, Divino, Paura
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Preghiere giornaliere di 1° livello

Delirio Radioso — Paladino Attacco 1

Il paladino avvolge il suo nemico in lunghi nastri di luce incandescente.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni radiosi, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, il bersaglio subisce una penalità di -2 alla CA (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio

Giudizio del Paladino — Paladino Attacco 1

L'attacco in mischia del paladino punisce un nemico e cura un alleato.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Guarigione
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può usare un impulso curativo.

Pena di Morte — Paladino Attacco 1

Il paladino invoca una preghiera che suscita una lancinante scossa di dolore nel suo avversario, rinnovandola ogni volta che questi tenta di attaccare.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni. Una volta per round, il bersaglio subisce 1d8 danni dopo avere sferrato eventuali attacchi nel suo turno (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati. Una volta per round, il bersaglio subisce 1d4 danni dopo avere sferrato eventuali attacchi nel suo turno (tiro salvezza termina).

Preghiere di utilità di 2° livello

Benedizione del Martire — Paladino Utilità 2

Il paladino si frappone a un attacco sferrato contro un alleato adiacente per salvare il suo compagno.

Giornaliero ✦ Divino
Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata 1**
Attivazione: Un alleato adiacente viene colpito da un attacco in mischia o a distanza
Effetto: Il personaggio viene colpito dall'attacco al posto dell'alleato.

Cerchio Sacro — Paladino Utilità 2

Il paladino traccia un cerchio attorno a sé con un gesto della mano, e un cerchio di rune debolmente illuminate si irradia attorno a lui, risplendendo con intensità sempre maggiore e proteggendo sia il paladino che gli alleati nelle vicinanze.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Effetto: L'emanazione genera una zona che, fino alla fine dell'incontro, fornisce al personaggio e agli alleati situati al suo interno un bonus di potere +1 alla CA.

Idioma Astrale — Paladino Utilità 2

Il paladino parla con tale veemenza e convinzione che gli altri hanno difficoltà a confutare le sue convinzioni e le sue affermazioni.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +4 alle prove di Diplomazia fino alla fine dell'incontro.

Preghiere a incontro di 3° livello

Punizione Adeguata — Paladino Attacco 3

Il colpo sacrosanto del paladino infonde sia in lui che nei suoi alleati una determinazione soprannaturale.

Incontro ✦ Arma, Divino, Guarigione
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui ottengono un ammontare di punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Punizione Arcuata — Paladino Attacco 3

Il paladino traccia con l'arma un ampio arco verticale che colpisce non una, bensì due creature entro la sua portata.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Forza contro CA, un attacco per bersaglio
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Punizione Barcollante — Paladino Attacco 3

Con un possente fendente della sua arma, il paladino ricaccia indietro il nemico.

Incontro ✦ Arma, Divino
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 un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza.

Punizione Rinvigorente — Paladino Attacco 3

Quando il paladino colpisce un nemico con la sua arma, sia in lui che nei suoi alleati viene infuso nuovo vigore tramite il potere della sua fede.

Incontro ✦ Arma, Divino, Guarigione
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Se il personaggio è sanguinante, recupera un ammontare di punti ferita pari a 5 + il suo modificatore di Saggezza. Gli alleati sanguinanti entro 5 quadretti dal personaggio recuperano un ammontare di punti ferita pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Preghiere giornaliere di 5° livello

Castigo del Martire — Paladino Attacco 5

L'arma del paladino risplende di luce divina quando il paladino sacrifica le sue capacità curative pur di abbattere il nemico.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA, e il personaggio deve usare un impulso curativo senza recuperare alcun punto ferita
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni radiosi.
Mancato: Danni dimezzati.

Cerchio Santificato — Paladino Attacco 5

Il paladino fa un gesto nell'aria con la mano e attorno a lui compare un cerchio di simboli debolmente luminosi che infliggono danni ai nemici e proteggono gli alleati entro i suoi confini.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni.
Effetto: L'emanazione crea una zona di luce intensa. Il personaggio e ogni alleato all'interno della zona ottengono un bonus di potere +1 a tutte le difese fino alla fine dell'incontro.

Segno di Vulnerabilità — Paladino Attacco 5

Il paladino induce convulsioni di dolore nell'avversario e lo rende più vulnerabile all'energia radiosa.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni radiosi, e il bersaglio ottiene inoltre vulnerabilità 5 ai danni radiosi fino alla fine dell'incontro.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non ottiene alcuna vulnerabilità.

Preghiere di utilità di 6° livello

Collera degli Dèi — Paladino Utilità 6

Un alone di luce divina si propaga dal paladino, consentendo sia a lui che ai suoi alleati di colpire i suoi nemici con grande determinazione.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Emanazione ravvicinata 1**
Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: I bersagli sommano il modificatore di Carisma del personaggio ai loro tiri dei danni fino alla fine dell'incontro.

Cuore e Mente — Paladino Utilità 6

Il paladino e i suoi fidati alleati stringono un legame telepatico.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Emanazione ravvicinata 6**
Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, i bersagli possono comunicare telepaticamente l'uno con l'altro fino a una distanza di 20 quadretti, e le azioni di aiutare un altro del personaggio ottengono un bonus di +4 anziché di +2.

Guardia del Corpo Divina — Paladino Utilità 6

Quando l'arma del paladino tocca i nemici, la magia del suo dio collega il paladino ai suoi alleati.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Distanza 5**
Effetto: Il personaggio sceglie un alleato entro 5 quadretti da lui. Il personaggio subisce metà dei danni dell'alleato fino alla fine dell'incontro o finché non pone termine all'effetto con un'azione gratuita. Nessun potere o effetto può ridurre i danni che il personaggio subisce attraverso questo potere.

Preghiere a incontro di 7° livello

Attirare il Nemico — Paladino Attacco 7

Il paladino tira verso di sé un nemico, infliggendogli ferite violente mentre questi cerca di opporsi.

Incontro ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni, e il personaggio tira il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza.

Punizione Tonante — Paladino Attacco 7

L'arma del paladino balena di luce quando colpisce il bersaglio, e un istante dopo il nemico è investito dal rombo di un tuono.

Incontro ✦ Arma, Divino, Tuono
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA (può mettere a segno un colpo critico contro un nemico marchiato con un risultato di 19-20 al tiro del dado)
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da tuono, e il bersaglio cade a terra prono.

Soggezione Divina — Paladino Attacco 7

Il paladino si presenta con tale convinzione che i suoi nemici non possono evitare di rimanere turbati dal potere della sua fede.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni radiosi, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Trasposizione Benigna — Paladino Attacco 7

Il paladino si appella al potere della propria divinità per scambiarsi di posto con un alleato e colpire un avversario entro la portata della sua nuova posizione.

Incontro ✦ Arma, Divino, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Un alleato entro un numero di quadretti pari al modificatore di Saggezza del personaggio
Effetto: Il personaggio e il bersaglio si scambiano di posto. Se un nemico si trova entro la portata in mischia del personaggio nella sua nuova posizione, il personaggio può sferrare un attacco secondario contro di lui.
Bersaglio secondario: Un nemico
Attacco secondario: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni.

Preghiere giornaliere di 9° livello

Baluardo Solitario — Paladino Attacco 9

Non potendo ergersi accanto ai suoi alleati, il paladino si affida alla fede per ottenere protezione e si fa avanti senza timore.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Forza danni radiosi.
Effetto: I bersagli sono indeboliti (tiro salvezza termina).
Speciale: Il personaggio non può usare questo potere se sono presenti degli alleati entro 5 quadretti da lui.

Corona di Gloria — Paladino Attacco 9

Una corona scintillante di energia radiosa appare sopra la testa del paladino, poi si estende improvvisamente fino a danneggiare i nemici vicini.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni radiosi.
Effetto: Qualsiasi nemico che inizi il suo turno in posizione adiacente al personaggio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere minore: Il personaggio può mantenere l'effetto del potere.

Impulso Radioso — Paladino Attacco 9

Il paladino scatena contro un nemico una luce pulsante e incandescente che danneggia i nemici a lui adiacenti e li ricaccia indietro.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni radiosi. Effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Ogni nemico adiacente al bersaglio primario
Attacco secondario: Carisma contro Tempra
Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni radiosi, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.
Mantenere minore: Quando il personaggio mantiene questo potere, può ripetere il suo attacco secondario (il bersaglio primario è lo stesso ogni volta).
Mancato: Danni dimezzati e nessun attacco secondario.

Preghiere di utilità di 10° livello

Rovesciare l'Esito — Paladino Utilità 10

Il paladino sussurra un inno solenne, e una luce divina scende gentilmente su di lui e sui suoi alleati, aiutandoli a negare ogni afflizione debilitante o dannosa.

Giornaliero ✦ Divino
Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: I bersagli effettuano i tiri salvezza contro ogni effetto a cui un tiro salvezza può porre fine.

Scudo Nobile — Paladino Utilità 10

Il paladino alza la sua mano con un gesto secco e un vortice di energia turbinante circonda sia lui che i suoi amici, proteggendoli a sue spese dai danni.

Giornaliero ✦ Divino
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio è il bersaglio di un attacco ravvicinato o di un attacco ad area
Effetto: Un attacco ravvicinato o un attacco ad area che abbia come bersaglio il personaggio va a segno automaticamente su di lui, ma quei suoi alleati che verrebbero colpiti subiranno soltanto danni dimezzati. Questo potere non cambia gli altri effetti che l'attacco potrebbe provocare.

Spirito Purificatore — Paladino Utilità 10

Una sagoma traslucida appare fugacemente sopra la creatura scelta dal paladino. Lo spirito divino fa un gesto che allevia le sofferenze della creatura, per scomparire all'istante successivo.

Incontro ✦ Divino
Azione minore **Distanza 5**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Il bersaglio effettua un tiro salvezza con un bonus di +2.

Preghiere a incontro di 13° livello

Carica Radiosa — Paladino Attacco 13

Il paladino si scaglia verso un avversario vicino volando in aria, mentre la sua arma proietta raggi di luce intensa.

Incontro ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Effetto: Il personaggio può volare per un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza e sferrare un attacco.
Bersaglio: Una creatura entro la portata in mischia del personaggio
Attacco: Forza contro CA
Speciale: Il personaggio deve effettuare una carica come parte di questo attacco.
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni radiosi, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Punizione Intralciante — Paladino Attacco 13

Dall'arma del paladino si protendono dei filamenti di energia non appena un colpo va a segno, avviluppando l'avversario e bloccandolo al terreno.

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

Punizione Rinnovante — Paladino Attacco 13

Quando il paladino carica un avversario con la sua arma, mormora una preghiera di rinnovamento e genera una fugace nube luminosa che avvolge e cura un alleato vicino.

Incontro ✦ Arma, Divino, Guarigione
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari a 10 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Punizione Turbinante — Paladino Attacco 13

Il paladino fa roteare la sua arma fino a compiere un cerchio completo attorno a sé, attaccando tutti i nemici adiacenti, in uno stupefacente sfoggio di potenza in combattimento.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.



Preghiere giornaliere di 15° livello

Castigo Sanguinante — Paladino Attacco 15

Il paladino, anche se malconcio e sanguinante, si appella al potere della sua divinità per restituire il colpo al nemico e curare le proprie ferite.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Guarigione
Azione standard **Arma in mischia**
Speciale: Il personaggio può usare questo potere solo quando è sanguinante.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio usa un impulso curativo.

Sfondare il Muro — Paladino Attacco 15

Il paladino si scaglia contro un nemico ricorrendo a tutto il potere della sua fede per abbattere le difese avversarie.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce una penalità di -1 a tutte le difese (tiro salvezza termina).

Vera Nemesi — Paladino Attacco 15

Il paladino brandisce il suo simbolo sacro verso il nemico, infliggendogli danni e indicandolo come il bersaglio perpetuo del suo castigo divino.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando il bersaglio si trova entro 5 quadretti dal personaggio e attacca il personaggio o un alleato, il personaggio può effettuare un attacco contro il bersaglio come reazione immediata.
Attacco secondario: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni.
Mancato: Danni dimezzati.

Preghiere di utilità di 16° livello

Intercessione Angelica — Paladino Utilità 16

Il paladino si teletrasporta al fianco di un amico in pericolo e subisce gli effetti di un attacco a esso destinato.

Giornaliero ✦ Divino, Teletrasporto
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio viene colpito da un attacco
Effetto: Il personaggio si teletrasporta in posizione adiacente all'alleato e viene colpito dall'attacco al posto suo.

Interdizione alla Morte — Paladino Utilità 16

Il paladino tocca una creatura morente e condivide con lui parte della sua luce divina interiore, donando al beneficiario il potere di resistere al richiamo della morte.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura morente
Effetto: Il personaggio usa un impulso curativo ma non recupera alcun punto ferita. Il bersaglio recupera invece un ammontare di punti ferita come se avesse usato due impulsi curativi. Sommare il modificatore di Carisma del personaggio al totale dei punti ferita recuperati.

Preghiere a incontro di 17° livello

Mano degli Dèi — Paladino Attacco 17

Il paladino tende verso l'alto il suo simbolo sacro, e un lampo di luce divina si sprigiona dal simbolo. La luce intensa brucia i suoi nemici e ispira gli alleati a lui vicini.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione minore **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni radiosi, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli alleati entro l'emanazione ottengono un bonus di potere ai tiri per colpire pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

RAVEN MIMURA

Punizione Debilitante — Paladino Attacco 17

Con un colpo possente, il paladino rende l'avversario tremendamente debole.

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

Punizione Fortificante — Paladino Attacco 17

Una sinfonia ultraterrena echeggia nel cuore del paladino, rafforzandolo affinché possa superare le prove che lo aspettano.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere alla CA pari al proprio modificatore di Saggezza.

Punizione Terrificante — Paladino Attacco 17

Il paladino colpisce il nemico senza pietà, suscitando in lui impulsi di abietto terrore.

Incontro ✦ Arma, Divino, Paura
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma. Al suo turno successivo, il bersaglio non potrà avvicinarsi al personaggio.

Preghiere giornaliere di 19° livello

Corona di Luce Accecante — Paladino Attacco 19

Il paladino fa roteare la sua arma, generando un'esplosione di luce brillante tutt'intorno a sé e accecando i suoi nemici.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni radiosi, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Dono del Crociato — Paladino Attacco 19

Il paladino colpisce il nemico con tale convinzione che gli alleati vicini non possono fare a meno di sentirsi ispirati dal suo valore.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il personaggio e gli alleati a lui adiacenti ottengono un bonus di potere +1 ai tiri per colpire fino alla fine dell'incontro.

Giusto Inferno — Paladino Attacco 19

Una distesa rombante di fiamme sacre avvolge i nemici del paladino e continua a bruciare coloro che vengono attratti dalle fiamme come delle falene.

Giornaliero ✦ Divino, Fuoco, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni da fuoco, e il bersaglio concede inoltre vantaggio in combattimento al personaggio e ai suoi alleati fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non concede vantaggio in combattimento.
Effetto: L'emanazione crea una zona di fuoco che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. I nemici che entrano nella zona o che iniziano il loro turno al suo interno subiscono 1d10 danni da fuoco e concedono vantaggio in combattimento al personaggio e ai suoi alleati.
Mantenere minore: La zona permane.

Preghiere di utilità di 22° livello

Dono della Vita — Paladino Utilità 22

Il paladino recita la più grande di tutte le preghiere e tocca una creatura ferita o uccisa di recente, impartendole il dono della vita a spese della sua stessa salute.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Se il bersaglio è vivo, recupera un ammontare di punti ferita non superiore alla metà del totale massimo di punti ferita del personaggio (a scelta del personaggio), e il personaggio subisce quell'ammontare di danni.
Se il bersaglio è morto dopo la fine dell'ultimo turno del personaggio, torna in vita a 0 punti ferita, e il personaggio subisce danni pari alla metà del proprio totale massimo di punti ferita.
Il personaggio non può evitare o ridurre questo danno in alcun modo.

Esplosione Purificatrice — Paladino Utilità 22

Onde di energia divina investono il paladino e gli alleati vicini, nel tentativo di negare ogni afflizione dannosa o debilitante.

Giornaliero ✦ Divino
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Tutti i bersagli effettuano un tiro salvezza contro ogni effetto a cui un tiro salvezza può porre termine. Qualsiasi penalità ai tiri per colpire o alle difese a cui i bersagli siano soggetti vengono rimosse.

Salvataggio Angelico — Paladino Utilità 22

Un alleato del paladino viene avvolto da due ali bianche risplendenti di energia astrale, che formano un guscio attorno a lui e poi scompaiono assieme ad esso. Le ali ricompaiono a breve distanza e si dispiegano, portando l'alleato più vicino al paladino.

Giornaliero ✦ Divino, Teletrasporto
Azione standard **Distanza visuale**
Bersaglio: Un alleato consenziente
Effetto: Il bersaglio viene teletrasportato da un qualsiasi quadretto che il personaggio sia in grado di vedere fino a un quadretto situato entro 5 quadretti del personaggio e che sia a lui più vicino rispetto alla posizione originale del bersaglio.

Uniti nella Fede — Paladino Utilità 22

Il paladino mormora parole di fede, curando istantaneamente se stesso e gli alleati vicini.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione
Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**
Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Ciascun bersaglio può usare un impulso curativo.

Preghiere a incontro di 23° livello

Destino Incombente — Paladino Attacco 23

Il paladino attira un nemico a sé e lo investe con una raffica di energia radiosa mentre questi cerca di resistere.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 4d10 + modificatore di Carisma danni radiosi, e il personaggio tira il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza (minimo 1).

Punizione del Martire — Paladino Attacco 23

Quando assale il suo avversario, il paladino pronuncia una preghiera che gli conferisce il potere di assorbire i danni degli attacchi nemici, anche quando questi danni non sono diretti a lui.

Incontro ✦ Arma, Divino
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, ogni volta che il bersaglio infligge dei danni, il personaggio può decidere di subire quei danni. La vittima che il bersaglio aveva selezionato non subisce quei danni, ma è soggetta comunque agli eventuali altri effetti dell'attacco.

Punizione Risonante — Paladino Attacco 23

Il paladino traccia un ampio semicerchio con la sua arma, generando un rombo di tuono che butta a terra i nemici adiacenti.

Incontro ✦ Arma, Divino, Tuono
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni da tuono, e il bersaglio cade a terra in posizione prona. Effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Ogni nemico adiacente al personaggio e che non sia il bersaglio primario.
Attacco secondario: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da tuono, e il bersaglio cade a terra in posizione prona.

Trasposizione Sublime — Paladino Attacco 23

Con un gesto della mano, il paladino teletrasporta un alleato in pericolo in un punto più sicuro e si teletrasporta a sua volta nel punto in cui si trovava l'alleato, per colpire un avversario entro portata.

Incontro ✦ Arma, Divino, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio primario: Un alleato consenziente
Effetto: Il personaggio può teletrasportare il bersaglio per 5 quadretti. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, questi concede un bonus di potere pari al suo modificatore di Saggezza a tutte le difese del bersaglio. Inoltre, il personaggio si teletrasporta nello spazio originale del bersaglio ed effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura entro la portata in mischia del personaggio
Attacco secondario: Carisma contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni.

Preghiere giornaliere di 25° livello

Castigo Eroico — Paladino Attacco 25

Il paladino sferra un colpo possente e il simbolo della sua divinità compare sulla testa del nemico in forma di una runa rossa scintillante che soltanto il paladino è in grado di vedere, lampeggiando per avvertirlo ogni volta che il nemico sta per attaccare.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio provoca un attacco di opportunità da parte del personaggio ogni volta che sferra un attacco (tiro salvezza termina). Il personaggio ottiene un bonus di + 2 al tiro per colpire dell'attacco di opportunità e infligge 1[A] danni extra.

Spedire ai Nove Inferi — Paladino Attacco 25

Dal simbolo sacro del paladino si scatena un'esplosione di luce divina che investe e incendia i nemici nelle vicinanze.

Giornaliero ✦ Divino, Fuoco, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 6d6 + modificatore di Carisma danni, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Preghiere a incontro di 27° livello

Marchio del Giudizio — Paladino Attacco 27

Il paladino tocca il nemico con il suo simbolo sacro, marchiandolo dolorosamente con il simbolo della sua divinità e costringendolo a subire i danni dei suoi stessi attacchi.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Contatto in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni radiosi. Se il bersaglio sferra un attacco entro il suo turno successivo, subisce danni dimezzati dai suoi stessi attacchi, sia che colpiscano o che manchino.

Punizione Accecante — Paladino Attacco 27

L'arma del paladino emana una debole luminescenza interiore e il nemico resta accecato dalla violenza del suo colpo.

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

Punizione Restrittiva — Paladino Attacco 27

Il paladino colpisce il nemico con una tale determinazione da renderlo cieco contro tutti gli altri nemici che non siano il paladino stesso.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, il bersaglio non può ottenere linea di effetto fino a nessuno che non sia il personaggio, fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Punizione Stordente — Paladino Attacco 27

Il paladino traccia un possente arco con la sua arma, stordendo i bersagli che colpisce.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Forza contro Volontà
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio. Effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Ogni nemico che non sia il bersaglio primario adiacente al personaggio
Attacco secondario: Forza contro Volontà
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Vendetta Deifica — Paladino Attacco 27

Il paladino invoca un'antica preghiera che scatena l'ira della divinità contro un nemico vicino che lo ha appena attaccato.

Incontro ✦ Divino, Strumento
Reazione immediata **Distanza 20**
Attivazione: Una creatura entro gittata attacca il personaggio
Bersaglio: La creatura che attacca
Attacco: Carisma + 2 contro Tempra
Colpito: 4d10 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Preghiere giornaliere di 29° livello

Fede Possente — Paladino Attacco 29

Il paladino infligge un duro colpo sul suo nemico, e dalla punta della sua arma partono scariche divine di luce che accecano tutti coloro che si ergono contro di lui.

Giornaliero ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 7[A] + modificatore di Forza danni. Effettua un attacco secondario.
Mancato: Danni dimezzati, e nessun attacco secondario.
Bersaglio secondario: Ogni nemico entro 10 quadretti dal personaggio
Attacco secondario: Forza contro Tempra
Colpito: Il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mano Equa della Giustizia — Paladino Attacco 29

Il paladino pronuncia una sentenza divina contro il nemico e lo costringe a subire i danni dei suoi stessi attacchi.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 5d10 + modificatore di Carisma danni. Non appena il bersaglio effettua un attacco, l'attacco funziona normalmente, ma anche il bersaglio subisce i pieni danni e gli effetti dell'attacco (tiro salvezza termina). I tiri salvezza effettuati per porre fine all'effetto subiscono una penalità di -2.
Mancato: 5d10 + modificatore di Carisma danni.
Speciale: Molte creature hanno immunità o resistenza contro i loro stessi attacchi. Quando il bersaglio subisce danni dai suoi stessi attacchi a causa di questo potere, non beneficia di nessuna immunità o resistenza.

CAMMINI LEGGENDARI

ARMA ASTRALE

"Grazie al potere del Mare Astrale che scorre dentro di me e alla potente arma che è la mia fede, io combatto secondo il volere del mio dio."

Prerequisito: Classe del paladino

Un'arma astrale diventa letteralmente un'arma al servizio del suo dio, pervasa da una dose straordinaria di potere divino emanato direttamente dal Mare Astrale. Per un'arma astrale non esiste nessun nemico a cui è impossibile opporsi, nessuna sfida impossibile da affrontare: la sua fede è forte e la sua arma vibra del potere inviato dai cieli. Quando un personaggio accetta di seguire questo cammino, l'arma che brandisce diventa perennemente illuminata dalla luce argentea del Mare Astrale.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ARMA ASTRALE

Giudizio Astrale (11° livello): Quei nemici attualmente marchiati dall'arma astrale e che tentano di attaccare i suoi alleati senza attaccare prima lei subiscono una penalità di -2 a tutte le difese finché l'arma astrale non rimuove il marchio.

Rinnovamento Astrale (11° livello): Un'arma astrale può spendere un punto azione per recuperare un potere a incontro da paladino già utilizzato, invece di effettuare un'azione extra.

Coraggio dai Cieli (16° livello): Un'arma astrale ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.

PREGHIERE DELL'ARMA ASTRALE

Tracciare un Sentiero di Luce — Arma astrale Attacco 11

L'arma risplende di luce astrale e, quando colpisce il nemico, il suo bagliore si estende fino ad avvolgere tutti i nemici adiacenti all'arma astrale, avvolgendoli temporaneamente in un alone luminoso visibile a tutti gli alleati.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e fino alla fine del turno successivo del personaggio, tutti gli alleati beneficiano di vantaggio in combattimento contro ogni nemico adiacente al personaggio.

Supplica Crescente — Arma astrale Utilità 12

L'arma astrale colpisce il nemico, ma prega di poter infliggere un ammontare maggiore di danni.

Incontro ✦ Divino
Azione gratuita **Personale**
Effetto: Se il personaggio non gradisce il tiro dei danni che ha ottenuto con uno dei suoi attacchi, può ripeterlo. Deve necessariamente utilizzare il risultato del secondo tiro.

Turbine Astrale — Arma astrale Attacco 20

L'arma astrale si affida alla fede per compiere un attacco turbinante che colpisce ogni nemico entro portata, infondendo paura nei bersagli e indebolendo le loro difese.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Paura
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Inoltre, il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina).
Speciale: Se questo attacco uccide una o più creature malvagie o caotiche malvagie, si tira un d20. Se il risultato è pari o superiore a 10, il personaggio può utilizzare di nuovo questo potere nel corso dell'incontro attuale.

CAMPIONE DELL'ORDINE

"La legge è ciò che tiene a bada il caos, e io farò rispettare la legge con ogni mia azione e ogni mia impresa."

Prerequisito: Classe del paladino

Il paladino diventa un leggendario sostenitore dell'ordine, abbracciando questo concetto e cercando di trasformarlo in realtà con ogni parola e gesto. Gli dèi dell'ordine sono benevoli nei suoi confronti, in quanto egli sostiene la loro stessa causa e gli ideali che essi incarnano, neutralizzando le forze delle potenze caotiche malvagie a ogni occasione. In presenza di creature caotiche malvagie, l'arma di un campione dell'ordine risplende di una luce fulgida.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CAMPIONE DELL'ORDINE

Azione del Campione (11° livello): Quando un campione dell'ordine spende un punto azione per eseguire un'azione extra, emana anche lampi di luce radiosa che infliggono su tutti i nemici adiacenti una penalità di -1 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del campione.

Difesa dell'Ordine (11° livello): Quando il campione dell'ordine si trova in posizione adiacente al bersaglio della sua *sfida divina*, il bersaglio provoca un attacco di opportunità da parte del campione se effettua un attacco che non lo riguarda. Inoltre, i demoni e le creature elementali sfidate dal campione dell'ordine subiscono 2d6 danni radiosi extra dai suoi attacchi.

Martello del Campione (16° livello): Gli attacchi del campione dell'ordine ignorano la resistenza dei demoni e delle creature elementali.

PREGHIERE DEL CAMPIONE DELL'ORDINE

Giustizia Certa — Campione dell'ordine Attacco 11

Il campione dell'ordine si appella alla sua devozione alla legge affinché il suo attacco vada a segno.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza + 4 contro CA
Colpito: 1[A] danni. Se il bersaglio è marchiato, rimane anche indebolito e frastornato da questo attacco, fintanto che il marchio rimane in effetto.

Difesa Invalicabile Campione dell'ordine Utilità 12

Il campione dell'ordine affronta due nemici invece di uno tramite la sua sfida divina.

Giornaliero ✦ Divino
Azione gratuita **Personale**
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni uso di *sfida divina* del personaggio colpisce due nemici anziché uno.

Sovranità dell'Ordine Campione dell'ordine Attacco 20

Il campione dell'ordine invoca le potenze dell'ordine tramite la sua arma, che risplende di energia quando sferra un colpo micidiale contro un nemico.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra
Speciale: Se il bersaglio ha messo a segno un colpo critico contro il personaggio o i suoi alleati durante questo incontro, l'attacco del personaggio ottiene un bonus di potere +2 e infligge +2d10 danni radiosi.
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto. Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).
Mancato: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Giustiziere

"Io combatto per la giustizia: la mia fede e il mio braccio difendono i bisognosi."

Prerequisito: Classe del paladino

Un giustiziere diventa l'incarnazione della giustizia, un campione di rettitudine ed equità... almeno in base ai dettami della sua fede specifica. Ottiene la capacità di schermare e proteggere i suoi alleati e gli altri bisognosi, e nel frattempo beneficia di poteri che lo aiutano ad agire nel modo più giusto previsto dalla fede che ha abbracciato.

Privilegi leggendari del giustiziere

Giusta Azione (11° livello): Quando un giustiziere spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ogni nemico a lui adiacente è indebolito fino alla fine del turno successivo del giustiziere.

Giusto Spirito (11° livello): Ogni alleato adiacente al giustiziere può ripetere un tiro salvezza alla fine del turno dell'alleato.

Giusto Riparo (16° livello): Gli alleati adiacenti al giustiziere sono immuni alla paura e agli effetti di charme e ottengono un bonus di +1 ai tiri salvezza.

Preghiere del giustiziere

Giusto Fulgore Giustiziere Attacco 11

Un'esplosione di luce carica di purezza e giustizia si sprigiona dal simbolo sacro del giustiziere, investendo di energia incandescente i nemici sfidati.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico marchiato dal personaggio entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni radiosi, e fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio non può sferrare attacchi che non includano il personaggio.



WILLIAM O'CONNOR

Subire il Colpo Giustiziere Utilità 12

Il giustiziere si appella al suo innato senso di giustizia e di onore, sussurra una breve preghiera e devia un attacco in modo da subire il colpo al posto di colui che sta proteggendo.

Giornaliero ✦ Divino
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio viene attaccato
Effetto: L'attacco manca tutti gli alleati del personaggio a cui era indirizzato, ma colpisce automaticamente il personaggio anche se non era incluso tra i bersagli dell'attacco.

Sfidare gli Ingiusti Giustiziere Attacco 20

Il giustiziere è circondato dai nemici, ma la sua purezza interiore reclama giustizia. Concentrandosi, il giustiziere innalza una potente preghiera e brandisce il suo simbolo sacro, generando un'esplosione di fulgida energia vendicatrice che nessuno dei nemici può evitare.

Giornaliero ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 10**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Ospedaliere

"Sono un guaritore e un difensore, un ispiratore per i miei alleati e il volto del terrore per i miei nemici."

Prerequisito: Classe del paladino

Il cammino spirituale di questo paladino lo conduce a specializzarsi nelle arti curative. Un ospedaliere incrementa l'effetto delle cure che impartisce ai suoi alleati e diventa un faro splendente di speranza sul campo di battaglia. Incarna la misericordia e la carità, porta aiuto ai feriti e purifica la vita di coloro che sono prossimi alla morte... specialmente quando trasforma i danni inferti a un nemico in energia curativa per un amico.

Privilegi leggendari dell'ospedaliere

Azione dell'Ospedaliere (11° livello): Quando l'ospedaliere spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ogni alleato entro 5 quadretti da lui recupera un numero di punti ferita pari al suo modificatore di Saggezza.

Benedizione dell'Ospedaliere (11° livello): Quando un nemico attualmente sfidato dall'ospedaliere attacca uno dei suoi alleati, che l'attacco colpisca o manchi, quell'alleato recupera un ammontare di punti ferita pari a metà del livello + il modificatore di Saggezza dell'ospedaliere.

Cure dell'Ospedaliere (16° livello): L'ospedaliere somma ogni volta il suo modificatore di Carisma alle guarigioni fornite dal proprio potere di *imposizione delle mani*.

Preghiere dell'ospedaliere

Colpo di Interdizione Ospedaliere Attacco 11

L'ospedaliere colpisce un avversario che ha sfidato, donando speranza e coraggio agli alleati vicini.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura marchiata dal personaggio
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio può effettuare un tiro salvezza.

Fonte Guaritrice Ospedaliere Utilità 12

Una rapida preghiera infonde nell'arma dell'ospedaliere il potere di guarire, in modo che curi un alleato ogni volta che colpisce un nemico.

Incontro ✦ Arma, Divino
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine di questo incontro, quando il personaggio attacca durante il suo turno e colpisce almeno un nemico, cura un alleato. Il personaggio sceglie un alleato entro 10 quadretti da sé. Quell'alleato recupera un numero di punti ferita pari a 1d6 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Punizione Donatrice di Vita Ospedaliere Attacco 20

L'ospedaliere infonde un flusso di potere radioso nella sua arma, e quando colpisce un avversario, il potere dell'attacco cura un alleato.

Giornaliero ✦ Arma, Divino, Guarigione, Radioso
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni radiosi.
Effetto: Il personaggio sceglie un alleato entro 10 quadretti da lui. L'alleato può usare un impulso curativo. Somma il modificatore di Carisma del personaggio ai punti ferita recuperati.

RANGER

"Io penso all'ultimo della fila. Quello è un hobgoblin che rimpiangerà di aver preso in mano un arco."

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Assalitore. Un ranger si concentra sugli attacchi a distanza o sullo stile di combattimento a due armi per infliggere molti danni su un unico nemico alla volta. I suoi attacchi sono basati sulla velocità e sulla mobilità: i ranger preferiscono fare uso di tattiche mordi e fuggi ogni volta che ne hanno la possibilità.

Fonte di potere: Marziale. Un ranger si affida a un addestramento intenso e costante, alla sua forza d'animo interiore e alle sue doti innate.

Caratteristiche chiave: Forza, Destrezza, Saggezza

Competenza nelle armature: Stoffa, pelle, cuoio

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

Bonus alle difese: +1 Tempra, +1 Riflessi

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

Punti ferita per livello ottenuti: 5

Impulsi curativi al giorno: 6 + modificatore di Costituzione

Abilità con addestramento: Dungeon o Natura (a scelta del giocatore). Al 1° livello, un ranger sceglie altre quattro abilità con addestramento dalla lista seguente.
Abilità di classe: Acrobazia (Des), Atletica (For), Dungeon (Sag), Furtività (Des), Guarire (Sag), Natura (Sag), Percezione (Sag), Tenacia (Cos)

Opzioni di sviluppo: Ranger arciere, ranger delle due lame

Privilegi di classe: Preda del Cacciatore, Stile di Combattimento, Tiro Ottimale

I ranger sono vigili guerrieri che vagano oltre i confini delle terre conosciute per difendere una regione, un principio o uno stile di vita. I ranger, maestri dell'arco e della lama, sono esperti insuperati degli assalti mordi e fuggi e possono eliminare i loro avversari rapidamente e silenziosamente. I ranger sanno tendere imboscate spettacolari e sono abilissimi nell'evitare i pericoli.

Un ranger è caratterizzato da sensi acuti straordinari e da un profondo apprezzamento per le terre selvagge che la civiltà non ha ancora domato. Grazie alla sua conoscenza del mondo naturale, è in grado di seguire le tracce dei nemici praticamente su ogni tipo di terreno, sfruttando anche il più labile indizio, come il canto degli uccelli o i versi delle bestie, per battere una pista. La sua rigida determinazione è garanzia di una letale conclusione per i nemici a cui il ranger dà la caccia.

Quando un ranger scorge la sua preda, la trafiggerà con una fulminea raffica di frecce scagliate da lontano o con le duplici lame che serra nelle sue mani segnate da molte cicatrici?

WILLIAM O'CONNOR

Creare un ranger

La maggior parte dei poteri di un ranger dipende dalla Forza, dalla Destrezza e dalla Saggezza. Anche la Costituzione è utile, dal momento che aiuta il ranger a reggere meglio ai danni. I due sviluppi del ranger presentati di seguito sono il ranger arciere e il ranger delle due lame.

Ranger arciere

Il ranger arciere è un esperto tiratore con l'arco (o, più raramente, con la balestra, la fionda o un'altra arma da lancio). Predilige i poteri basati sugli attacchi a distanza e ricorre alla mischia soltanto quando non rimangono altri bersagli adatti alle sue frecce. Molti dei suoi poteri di attacco usano la Destrezza, quindi essa sarà il suo punteggio di caratteristica migliore. A volte il ranger arciere potrebbe ritrovarsi a dover combattere in mischia, quindi scegliere la Forza come il suo secondo miglior punteggio di caratteristica è una buona idea. La Saggezza dovrebbe essere il terzo. I poteri migliori da scegliere dovrebbero essere quelli affini alla sua preferenza per le armi a distanza.

Talento suggerito: Cacciatore Agile (talento degli umani: Perseveranza Umana)

Abilità suggerite: Furtività, Guarire, Natura, Percezione, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: *attacco accurato, colpo agile*

Potere a incontro suggerito: *colpo elusivo*

Potere giornaliero suggerito: *spaccare l'albero*

Ranger delle due lame

A questo tipo di ranger piace gettarsi in mischia e affidarsi al famoso stile di combattimento a due lame tipico dei ranger. Naturalmente, predilige i poteri di attacco in mischia, il che significa che la Forza dovrebbe essere il suo punteggio di caratteristica migliore. Come seconda caratteristica la Destrezza è una buona scelta, in quanto migliora la sua CA. La Saggezza è un'ottima terza scelta, dal momento che incrementa la sua difesa di Volontà e fornisce un bonus a molti dei suoi poteri. Un ranger delle due lame dovrebbe scegliere quei poteri affini alla sua preferenza per il combattimento con due armi in mischia.

Il ranger in breve

Peculiarità: Un ranger unisce alla sua potenza nel combattimento in mischia rapido e violento un'eccellente capacità negli attacchi a distanza, ed è in grado di passare con disinvoltura dal combattimento in mischia a quello a distanza. È moderatamente resistente in battaglia, ma predilige gli attacchi mordi e fuggi e le imboscate agli scontri diretti prolungati. Colpire duramente e poi dileguarsi: questa è la strategia dei ranger.

Religione: I ranger prediligono le divinità della natura e della caccia. Spesso adorano Kord, Malora, o la Regina Corvo. I ranger malvagi o caotici malvagi generalmente adorano Gruumsh o Zehir.

Razze: Gli elfi sono i ranger arcieri per eccellenza. Umani, halfling, dragonidi ed eladrin a volte vengono attirati dalla vita da nomade dei ranger delle due lame.

Talento suggerito: Cacciatore Letale (talento degli umani: Azione Impetuosa)

Abilità suggerite: Acrobazia, Dungeon, Guarire, Percezione, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: *mordi e fuggi, colpi gemelli*

Potere a incontro suggerito: *colpo del ghiottone feroce*

Potere giornaliero suggerito: *fauci del lupo*

Privilegi di classe del ranger

I privilegi di classe del ranger dipendono soprattutto dallo sviluppo e dallo stile di combattimento scelto.

Preda del Cacciatore

Una volta per turno come azione minore, un ranger può indicare il nemico più vicino a sé come la sua preda.

Una volta per round, il ranger infligge danni extra sulla sua preda. I danni extra sono basati sul suo livello. Se il ranger può sferrare più di un attacco in un round, può decidere liberamente a quale attacco applicare i danni extra dopo che ha effettuato tutti i tiri per colpire.

L'effetto di Preda del Cacciatore rimane attivo fino alla fine dell'incontro, finché la preda non viene sconfitta o finché il ranger non indica un nuovo bersaglio come la sua preda.

Un ranger può indicare soltanto un nemico alla volta come sua preda.

Livello	Danni extra di Preda del Cacciatore
1°-10°	+1d6
11°-20°	+2d6
21°-30°	+3d6

Stile di Combattimento

Un ranger sceglie uno dei seguenti stili di combattimento e ottiene i relativi benefici.

Stile di combattimento dell'arciere: Grazie alla sua specializzazione negli attacchi a distanza, il ranger ottiene Mobilità Difensiva come talento bonus.

Stile di combattimento a due lame: Grazie alla sua specializzazione negli attacchi con due armi in mischia, il ranger può impugnare un'arma a una mano nella sua mano secondaria come se fosse un'arma secondaria. (Deve specificare sulla scheda del personaggio quale arma è quella principale e quale è quella secondaria). Inoltre, ottiene Robustezza come talento bonus.

Tiro Ottimale

Se nessun alleato del ranger si trova più vicino di lui al suo bersaglio, il ranger ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire a distanza contro quel bersaglio.

Poteri del ranger

I poteri di un ranger sono audaci prodezze frutto del suo serrato addestramento nel tiro con l'arco e nell'uso della spada. Ai livelli più alti, un ranger può accedere ad alcuni speciali poteri stabili (vedi "Categorie delle parole chiave," pagina 55).

Prodezze a volontà di 1° livello

Attacco Accurato — Ranger Attacco 1

Il ranger studia il nemico, in cerca di un varco tra le sue difese. Attacca solo quando lo trova.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia o un'arma a distanza.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza + 2 contro CA (mischia) o Destrezza + 2 contro CA (distanza).
Colpito: 1[A] (mischia) danni o 1[A] (distanza) danni.
I danni aumentano a 2[A] (mischia) o 2[A] (distanza) al 21° livello

Colpi Gemelli — Ranger Attacco 1

Se il primo attacco non va a segno, il secondo forse lo farà.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia o un'arma a distanza.
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Forza contro CA (mischia; arma principale e arma secondaria) o Destrezza contro CA (distanza), due attacchi
Colpito: 1[A] danni per ogni attacco.
I danni aumentano a 2[A] al 21° livello

Colpo Agile — Ranger Attacco 1

Il ranger oltrepassa la guardia del nemico e sferra il suo attacco, oppure mena il colpo e poi si ritira in posizione più vantaggiosa.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersaglio: Una creatura
Speciale: Il personaggio scatta di 1 quadretto prima o dopo l'attacco
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.

Mordi e Fuggi — Ranger Attacco 1

Che ci pensi il guerriero a scontrarsi faccia a faccia con il mostro. Un ranger preferisce sferrare il suo attacco, per poi ritirarsi su un terreno più sicuro.

A volontà ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.
Effetto: Se il personaggio si muove nello stesso turno dopo questo attacco, l'atto di lasciare il primo quadretto adiacente al bersaglio non provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio.

Prodezze a incontro di 1° livello

Astuzia della Volpe — Ranger Attacco 1

Il ranger sfrutta l'impeto del colpo del nemico per indietreggiare o scivolare lateralmente, per poi contrattaccare improvvisamente mentre il nemico barcolla per non perdere l'equilibrio.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Reazione immediata **Arma in mischia o a distanza**
Attivazione: Un nemico effettua un attacco in mischia contro il personaggio
Attacco: Il personaggio può scattare di 1 quadretto, per poi effettuare un attacco basilare contro il nemico.
Speciale: Il personaggio ottiene un bonus di potere al suo tiro dell'attacco basilare pari al suo modificatore di Saggezza.

Colpo a Due Zanne — Ranger Attacco 1

Il ranger affonda due frecce o entrambe le sue lame nella carne del nemico, che lancia un ululato di dolore.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia o un'arma a distanza.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA (mischia; arma principale e arma secondaria) o Destrezza contro CA (distanza), due attacchi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 1[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza) per ogni attacco. Se entrambi gli attacchi vanno a segno, il personaggio infligge anche danni extra pari al suo modificatore di Saggezza.

Colpo Elusivo — Ranger Attacco 1

Il ranger confonde i nemici sgusciando sul campo di battaglia e attaccando senza farsi colpire.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Bersaglio: Una creatura
Speciale: Il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Saggezza prima o dopo l'attacco.
Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 2[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza).

Colpo del Ghiottone Feroce — Ranger Attacco 1

I nemici hanno circondato il ranger... per loro sfortuna: il ranger li assale e li fa a pezzi con la ferocia di un ghiottone feroce ferito.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Prodezze giornaliere di 1° livello

Colpo Improvviso — Ranger Attacco 1

Il ranger usa le sue armi di piatto e colpisce il nemico al volto con una di esse. Quando il nemico volta la faccia e abbassa la guardia, il ranger rotola su un fianco, si alza in piedi e affonda l'altra lama nella sua schiena.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA (arma secondaria)
Colpito: 1[A] danni (arma secondaria).
Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto ed effettua un attacco secondario contro il bersaglio.
Attacco secondario: Forza contro CA (arma principale)
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (arma principale), e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fauci del Lupo — Ranger Attacco 1

Il ranger usa la sua arma per pungolare il nemico, costringendolo a lasciare scoperto un punto debole, e solo allora colpisce davvero.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni per ogni attacco.
Mancato: Danni dimezzati per ogni attacco

Spaccare l'Albero — Ranger Attacco 1

Il ranger tira due frecce simultaneamente, che si separano a metà traiettoria e colpiscono due bersagli diversi.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersagli: Due creature entro 3 quadretti l'una dall'altra
Attacco: Destrezza contro CA. Il personaggio effettua due tiri per colpire, sceglie il risultato più alto, e lo applica a entrambi i bersagli.
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.

Trappola per Orsi del Cacciatore — Ranger Attacco 1

Un tiro ben piazzato alle gambe rende il nemico zoppicante e sanguinante.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 2[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza), e il bersaglio è rallentato e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati, nessun danno continuato, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Prodezze di utilità di 2° livello

Cedere Terreno — Ranger Utilità 2

Non appena il suo nemico si fa avanti, il ranger balza di lato, evitando altri danni.

Incontro ✦ Marziale
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: Un nemico danneggia il personaggio con un attacco in mischia
Effetto: Il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza. Ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Consiglio Cruciale — Ranger Utilità 2

Il ranger sa sempre cosa è più saggio fare. Prima i suoi amici se ne rendono conto, più saranno al sicuro.

Incontro ✦ Marziale
Reazione immediata **Distanza 5**
Attivazione: Un alleato entro distanza che il personaggio è in grado di vedere o sentire effettua una prova di abilità usando una delle abilità in cui il ranger è addestrato
Effetto: Il personaggio conferisce all'alleato la capacità di ripetere il tiro della prova di abilità, fornendogli un bonus di potere pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Parata Sbilanciante — Ranger Utilità 2

Il ranger para abilmente il colpo del nemico e rivolge il suo stesso impeto contro di lui, facendolo inciampare e spingendolo da un lato.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Reazione immediata **Mischia 1**
Attivazione: Un nemico manca il personaggio con un attacco in mischia
Effetto: Il personaggio fa scorrere il nemico in un quadretto a lui adiacente e beneficia di vantaggio in combattimento nei suoi confronti fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Prodezze a incontro di 3° livello

Colpo del Cinghiale Zannetonanti — Ranger Attacco 3

Il ranger attacca due volte, costringendo gli avversari a indietreggiare.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia o un'arma a distanza.
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Forza contro CA (mischia, arma principale e arma secondaria) o Destrezza contro CA (distanza), due attacchi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 1[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza) per ogni attacco. Ad ogni attacco andato a segno, il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari a 1 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Colpo di Disturbo — Ranger Attacco 3

Il ranger respinge l'attacco di un nemico con un rapido affondo della sua lama o un fulmineo tiro con l'arco.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Interruzione immediata **Arma in mischia o a distanza**
Attivazione: Il personaggio o un suo alleato vengono attaccati da una creatura
Bersaglio: La creatura che attacca
Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 1[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza). Il bersaglio subisce una penalità al suo tiro per colpire con l'attacco di attivazione pari a 3 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Colpo della Vespa d'Ombra — Ranger Attacco 3

Il ranger colpisce rapidamente, come una vespa d'ombra che sfreccia fuori dall'oscurità, colpendo il nemico dove è più vulnerabile.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Bersaglio: Una creatura che il personaggio ha indicato come preda
Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 2[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza).

Ferisci e Scappa — Ranger Attacco 3

Il ranger attacca due volte e contemporaneamente si porta nella posizione più vantaggiosa possibile.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia o un'arma a distanza.
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Forza contro CA (mischia; arma primaria e secondaria) o Destrezza contro CA (distanza), due attacchi
Speciale: Dopo il primo o il secondo attacco, il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Saggezza.
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 1[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza) per ogni attacco.

Prodezze giornaliere di 5° livello

Doppia Zampata del Lupo — Ranger Attacco 5

Il ranger assalta un nemico ad armi sguainate, poi scarta di lato e infligge una ferita a un altro avversario.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Speciale: Il personaggio può scattare di 2 quadretti prima di sferrare questo attacco.
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Forza contro CA, due attacchi (arma principale e arma secondaria)
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (arma principale) e 1[A] + modificatore di Forza danni (arma secondaria).
Effetto: Dopo avere sferrato l'attacco primario, il personaggio può scattare di 2 quadretti ed effettuare un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario
Attacco secondario: Forza contro CA (arma secondaria)
Colpito: 2[A] danni (arma secondaria).

Schermaglia Frenetica — Ranger Attacco 5

Il ranger si tuffa nella mischia e scatena una tempesta d'acciaio contro i suoi nemici ignari, facendoli barcollare sotto la ferocia dei suoi attacchi.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Forza contro CA (arma primaria e arma secondaria), due attacchi
Speciale: Prima o dopo questi attacchi, il personaggio può muoversi della sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni per ogni attacco. Se un attacco va a segno, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, questi è frastornato e rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tiro Lancinante — Ranger Attacco 5

Una freccia ben piazzata lascia il nemico piegato in due e urlante di dolore.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore Destrezza danni, e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è indebolito.

Tiro Scindente — Ranger Attacco 5

La freccia del ranger affonda nella carne del bersaglio e si frantuma, spargendo schegge di legno all'interno della ferita.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine dell'incontro.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire fino alla fine dell'incontro.

Prodezze di utilità di 6° livello

Compagno Abile — Ranger Utilità 6

Gli alleati del ranger traggono beneficio dalle sue conoscenze.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione minore **Distanza 10**
Bersaglio: Un alleato
Effetto: Qualsiasi alleato situato entro 10 quadretti dal personaggio e che effettui una prova senza addestramento relativa a un'abilità che il ranger possiede con addestramento ottiene un bonus di potere pari al modificatore di Saggezza del personaggio a una singola abilità a scelta del personaggio. L'alleato deve essere in grado di vedere o sentire il ranger per ottenere questo bonus. Il beneficio permane fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti.

Eludere Imboscata — Ranger Utilità 6

Il ranger funge da occhi e orecchie del gruppo, sempre in guardia per scorgere il minimo segno di un'imboscata.

Giornaliero ✦ Marziale
Nessuna azione **Distanza visuale**
Effetto: All'inizio di un round di sorpresa in cui un qualsiasi alleato sarebbe sorpreso, questo potere consente a un numero di alleati del ranger pari al suo modificatore di Saggezza di evitare di essere sorpresi.

Farsi Strada in Mischia — Ranger Utilità 6

Il ranger si insinua nel fitto della battaglia, negando agli avversari ogni opportunità di bloccarlo in un punto preciso.

Incontro ✦ Marziale
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Un nemico si muove in posizione adiacente al personaggio
Effetto: Il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza.

Prodezze a incontro di 7° livello

Aculei della Manticora — Ranger Attacco 7

Il ranger scaglia due frecce in rapida successione.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Destrezza contro CA, un attacco per bersaglio
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni (primo tiro) e 1[A] + modificatore di Destrezza danni (secondo tiro).

Artigli del Grifone — Ranger Attacco 7

Le lame d'acciaio del ranger balenano minacciosamente quando egli si beffa dei suoi avversari parando agevolmente i loro colpi, per poi aprire profonde ferite sulla loro pelle.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (arma principale) e 2[A] + modificatore di Forza danni (arma secondaria).

Morsa del Falco — Ranger Attacco 7

Come un falco, un ranger colpisce con precisione straordinaria.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza). Il personaggio ottiene un bonus di potere a questo attacco pari al proprio modificatore di Saggezza. Ignora qualsiasi penalità dovuta alla copertura o all'occultamento (ma non alla copertura superiore o all'occultamento totale).
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 2[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza).

Turbine Trascinante — Ranger Attacco 7

Il ranger dilania e squarcia i nemici circostanti scatenando tutta la sua furia, sbilanciandoli con una rapida serie di affondi e fendenti alle gambe.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al modificatore di Saggezza del personaggio e lo butta a terra in posizione prona.

Prodezze giornaliere di 9° livello

Attacchi in Corsa — Ranger Attacco 9

Senza interrompere la sua avanzata, il ranger sferra due attacchi contro un singolo avversario o due bersagli diversi.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Il personaggio può muoversi alla sua velocità. In un qualsiasi momento durante il suo movimento, può sferrare due attacchi di Forza contro CA con un'arma in mischia o due attacchi di Destrezza contro CA con un'arma a distanza.
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 3[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza) per ogni attacco.
Mancato: Danni dimezzati per ogni attacco.

Foglie Guizzanti d'Acciaio — Ranger Attacco 9

Il ranger gira su se stesso a lame sfoderate, usando l'impeto della mossa e la sua abilità per oltrepassare le difese del nemico.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA, un attacco per bersaglio
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.

Raffica di Frecce — Ranger Attacco 9

Il ranger tira ripetutamente, incoccando con rapidità e facendo piovere frecce su ogni nemico davanti a lui.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma a distanza.
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.

Tiro a Bruciapelo — Ranger Attacco 9

Anche se minacciato da zanne e artigli, il ranger scaglia con freddezza una freccia nelle fauci spalancate della creatura, soltanto a pochi centimetri dal suo braccio teso.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Distanza 1**
Bersaglio: Un nemico adiacente
Attacco: Destrezza contro CA. Questo attacco non provoca attacchi di opportunità.
Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.

Prodezze di utilità di 10° livello

Aumentare la Distanza — Ranger Utilità 10

Il ranger si tiene a distanza dal nemico che si avvicina, indietreggiando agevolmente da lui.

Giornaliero ✦ Marziale
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Un nemico si muove in posizione adiacente al personaggio
Effetto: Il personaggio può scattare di 1 quadretto e poi muoversi di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Saggezza. Non può concludere il proprio movimento in posizione adiacente al nemico che ha attivato questo potere.

Passo Infaticabile — Ranger Utilità 10

Il ranger si fa strada con perizia attraverso i tratti di terreno difficile.

Giornaliero ✦ Marziale, Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: Il movimento del personaggio non è ostacolato dal terreno difficile.

Passo Spedito — Ranger Utilità 10

Come una gazzella, il ranger fa trasalire sia gli alleati che i nemici grazie alla sua silenziosa rapidità.

Incontro ✦ Marziale
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio aumenta la sua velocità di 4, e quando scatta, può scattare di 1 quadretto aggiuntivo.

Prodezze a incontro di 13° livello

Armatura Incrinata — Ranger Attacco 13

Il ranger mira ai punti deboli dell'armatura dell'avversario, non solo per infliggere danni, ma anche per lasciare il nemico vulnerabile agli attacchi successivi.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni per ogni attacco. Se un attacco colpisce, il bersaglio subisce una penalità alla CA pari al modificatore di Saggezza del personaggio, fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se entrambi gli attacchi colpiscono, il bersaglio subisce una penalità alla CA pari a 2 + il modificatore di Saggezza del personaggio, fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Colpo Inchiodante — Ranger Attacco 13

Con un attacco ben mirato, il ranger immobilizza il suo avversario a terra o contro una parete vicina.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia o un'arma a distanza.
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Forza contro CA (mischia; arma principale e arma secondaria) o Destrezza contro CA (distanza), due attacchi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 1[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza) per ogni attacco. Il bersaglio è immobilizzato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Difesa Agile — Ranger Attacco 13

Tra un colpo e l'altro, il ranger usa entrambe le sue armi per deviare i colpi in arrivo.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni (mischia) per ogni attacco. Se il personaggio colpisce con almeno uno dei due attacchi, ottiene un bonus di potere alla CA pari a 2 + il suo modificatore di Saggezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tiro Atterrante — Ranger Attacco 13

Un tiro è sufficiente a buttare a terra il nemico del ranger.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersaglio: Una creatura di taglia pari o inferiore a quella del personaggio
Attacco: Destrezza contro Riflessi
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio cade a terra in posizione prona.

Prodezze giornaliere di 15° livello

Acciaio Stordente — Ranger Attacco 15

Il ranger si fa strada combattendo oltre gli scudi e le armature dei nemici e infligge ferite letali che li lasciano doloranti e incapaci di agire.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Forza contro Tempra (arma principale e arma secondaria), due attacchi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni per ogni attacco. Se un attacco va a segno, il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina). Se entrambi gli attacchi vanno a segno, il bersaglio è stordito e immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).
Mancato: Danni dimezzati per ogni attacco, e il personaggio non è stordito o immobilizzato.

Cascata di Lame — Ranger Attacco 15

Il tempo sembra rallentare quando il ranger fa piovere sui suoi inermi avversari una pioggia di colpi da un cielo minaccioso.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersagli: Una o più creature
Attacco: Forza contro CA. Il personaggio alterna colpi con l'arma principale e quella secondaria finché non manca un colpo. Non appena un attacco va a vuoto, questo attacco si conclude.
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni per ogni attacco.

Ferite Sanguinanti — Ranger Attacco 15

Le frecce del ranger trafiggono i bersagli, aprendo ferite che sanguinano copiosamente.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersagli: Una, due, o tre creature
Attacco: Destrezza contro CA, tre attacchi
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni per ogni attacco, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Un bersaglio colpito due volte subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina). Un bersaglio colpito tre volte subisce 15 danni continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati per ogni attacco, e nessun danno continuato.

Frecce Confondenti — Ranger Attacco 15

I bersagli del ranger non capiscono nemmeno da cosa sono stati colpiti.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersagli: Una, due, o tre creature
Attacco: Destrezza contro CA, tre attacchi
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni per ogni attacco. Un bersaglio colpito una volta è frastornato (tiro salvezza termina). Un bersaglio colpito due volte è stordito (tiro salvezza termina). Un bersaglio colpito tre volte è stordito (tiro salvezza termina) e subisce +2[A] danni.
Mancato: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Prodezze di utilità di 16° livello

Eludere il Colpo — Ranger Utilità 16

Quando il nemico lancia il uso attacco, il ranger si sottrae con un balzo, e il colpo sibila a vuoto nell'aria.

Giornaliero ✦ Marziale
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio con un attacco in mischia
Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto, allontanandosi dal nemico.

Istante di Respiro — Ranger Utilità 16

In mezzo al caos del combattimento, il ranger riesce a calmarsi per un istante e a riprendersi da un effetto dannoso.

Giornaliero ✦ Marziale
Azione standard **Personale**
Effetto: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Salvezza ed effettua un tiro salvezza. Inoltre, non è più marchiato da nessun nemico.

Passo Lungo — Ranger Utilità 16

Il ranger ha il dono straordinario di trovarsi sempre nel posto giusto al momento giusto.

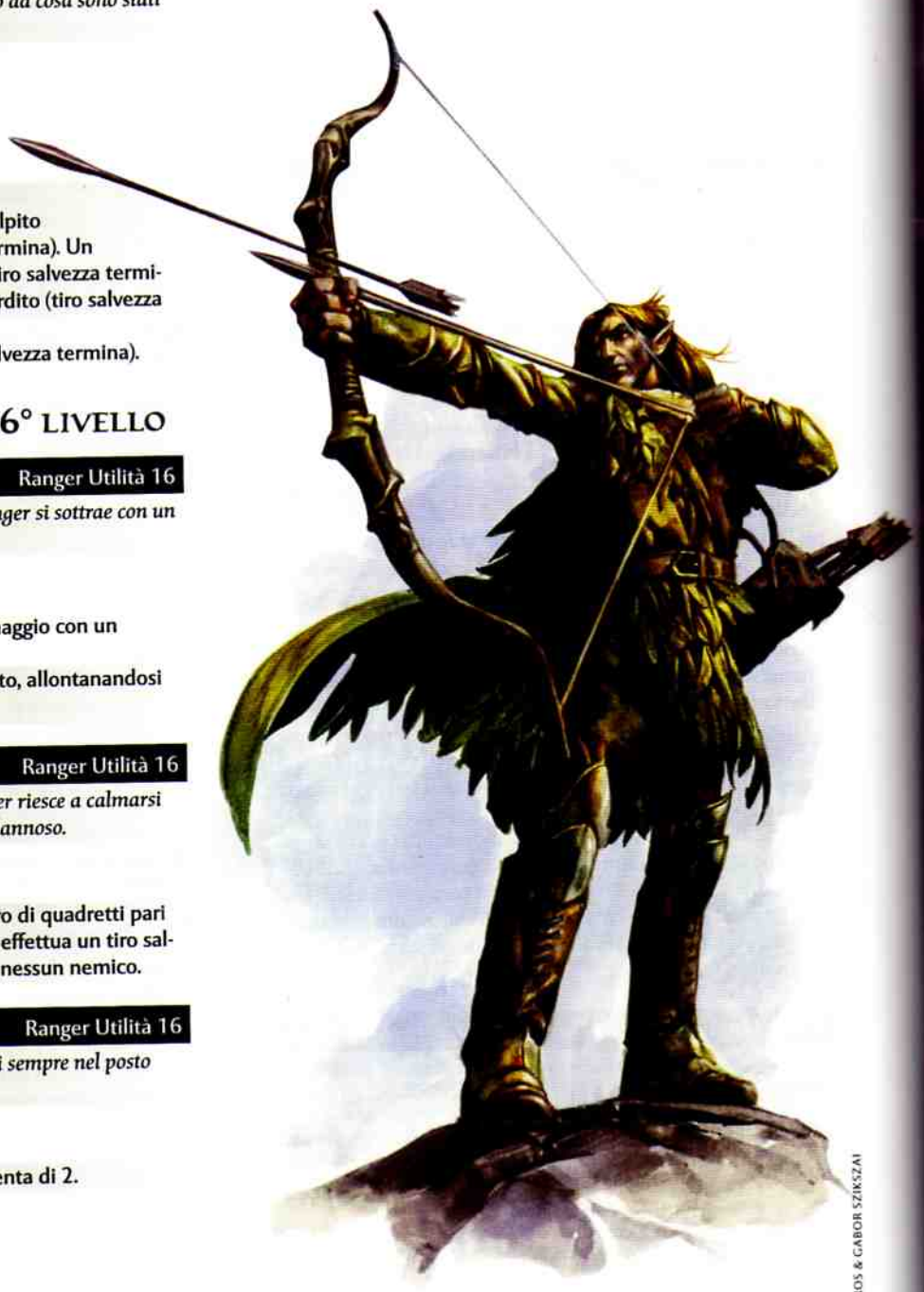
Giornaliero ✦ Marziale, Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: La velocità del personaggio aumenta di 2.

Prodezze a incontro di 17° livello

Artigliata del Ghepardo — Ranger Attacco 17

Il ranger rotea su se stesso ad armi sguainate, ferendo le gambe degli avversari e costringendoli a cadere a terra, scossi dai gemiti.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è immobilizzato e cade a terra prono fino alla fine del turno successivo del personaggio.



ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Colpo Sventrante a Due Armi — Ranger Attacco 17

Il ranger traccia due archi letali con le sue lame, e il campo di battaglia si tinge del sangue dei suoi nemici.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni per ogni attacco. Se entrambi gli attacchi colpiscono, il bersaglio subisce 1d10 danni extra ed è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Freccia della Vendetta — Ranger Attacco 17

Il ranger punta il suo arco verso il nemico che ha appena ferito un suo amico e fa partire una freccia vendicatrice.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Reazione immediata **Arma a distanza**
Attivazione: Una creatura entro gittata attacca un alleato del personaggio
Bersaglio: La creatura che attacca
Attacco: Destrezza contro CA, e il personaggio ottiene un bonus di potere al suo attacco pari al suo modificatore di Saggezza.
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.

Tiro Triplo — Ranger Attacco 17

Il ranger scaglia una raffica di tre frecce che sibilano attraverso il campo di battaglia minacciando di consegnare il nemico all'oblio.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersagli: Una, due, o tre creature
Attacco: Destrezza contro CA, tre attacchi
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni per ogni attacco.

Prodezze giornaliere di 19° livello

Due Tiri in Uno — Ranger Attacco 19

Il primo tiro è sempre il più forte.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA, due attacchi. Se il primo attacco colpisce, il personaggio ottiene un bonus di +5 al tiro per colpire del secondo attacco. Se il primo attacco manca, il secondo attacco viene effettuato normalmente.
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni per ogni attacco.
Mancato: Danni dimezzati per ogni attacco.

Freccia del Grande Ariete — Ranger Attacco 19

Il ranger scaglia una freccia che trafigge l'avversario, lo spinge all'indietro e lo scaraventa a terra.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni. Inoltre, il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza, e lo butta a terra in posizione prona.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio viene spinto di 1 solo quadretto e cade a terra in posizione prona.

Gabbia Crudele d'Acciaio — Ranger Attacco 19

Il ranger si muove rapidamente attorno ai suoi nemici, comparendo prima da un lato e poi dal lato opposto e sferrando fendenti letali a ogni passo silenzioso.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersagli: Una, due, o tre creature
Attacco: Forza + 2 contro CA, tre attacchi
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (primo attacco, principale), 2[A] + modificatore di Forza danni (secondo attacco, secondario), e 1[A] + modificatore di Forza danni (terzo attacco, principale). Un bersaglio colpito una volta è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Un bersaglio colpito due volte è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio. Un bersaglio colpito tre volte è indebolito e stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati per ogni attacco, e il bersaglio non è frastornato, stordito o indebolito.
Effetto: Dopo il primo e dopo il secondo attacco, il personaggio può scattare di 1 quadretto.

Turbine del Ferimento — Ranger Attacco 19

Quando il ranger dilania le carni di tutti gli avversari vicini, perfino l'aria si tinge di sangue.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi per bersaglio
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni per ogni attacco. Se il personaggio colpisce un bersaglio con un'arma, infligge 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Se lo colpisce con entrambe le armi, infligge 10 danni continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati per ogni attacco, e nessun danno continuato.

Prodezze di utilità di 22° livello

Fantasma della Foresta — Ranger Utilità 22

Il ranger svanisce nell'ambiente circostante in modo talmente abile e veloce che i suoi nemici non riescono a capire dove potrebbe trovarsi.

Giornaliero ✦ Illusione, Marziale
Azione standard **Personale**
Effetto: Quando non è il turno del personaggio, i nemici lo considerano invisibile se egli può beneficiare di copertura od occultamento nei loro confronti. Un nemico sa comunque quale quadretto il personaggio sta occupando se lo vede in un qualsiasi momento in quel round. Questo effetto dura fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti.

Maestro di Caccia — Ranger Utilità 22

Il ranger prende la mira con attenzione a ogni tiro.

Giornaliero ✦ Marziale, Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus al tiro dei danni pari al suo modificatore di Saggezza.

Mossa Elusiva — Ranger Utilità 22

Il ranger si getta a terra, rotola per una breve distanza e si rialza in piedi come se niente fosse.

Giornaliero ✦ Marziale
Interruzione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio viene colpito da un attacco ad area o da un attacco ravvicinato
Effetto: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza.

Passo Sicuro — Ranger Utilità 22

Il personaggio si sposta abilmente attorno ai suoi nemici anche mentre la battaglia infuria attorno a lui.

Incontro ✦ Marziale
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza.

Prodezze a incontro di 23° livello

Interdizione di Lame — Ranger Attacco 23

Il nemico attacca, ma il ranger si difende con una lama e poi affonda l'altra dritta nella sua gola.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Interruzione immediata **Arma in mischia**
Attivazione: Una creatura effettua un attacco in mischia contro il personaggio
Bersaglio: La creatura che attacca
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i tiri per colpire effettuati dal bersaglio contro di lui subiscono una penalità pari al suo modificatore di Saggezza.

Mantello di Spine — Ranger Attacco 23

Il ranger pugnala e ferisce chiunque gli si avvicini.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersagli: Una o due creature
Attacco: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni per ogni attacco. Se un attacco colpisce, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, la penalità diventa di -4.
Effetto: Se una qualsiasi creatura adiacente al personaggio effettua un attacco contro di lui e manca il colpo prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro quella creatura sia con l'arma principale che con quella secondaria come reazione immediata.

Salva della Manticora — Ranger Attacco 23

Il ranger investe il bersaglio con un nugolo di frecce.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA, tre attacchi
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni per ogni attacco. Se due attacchi colpiscono, il bersaglio subisce 1[A] danni extra. Se tutti e tre gli attacchi vanno a segno, il bersaglio subisce 2[A] danni extra.

Tiro Martellante — Ranger Attacco 23

Il ranger mette alla prova la resistenza della corda del suo arco, tirando una freccia alla maggiore distanza possibile per trafiggere un avversario ignaro.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Tempra
Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari a 2 + il suo modificatore di Saggezza.

Prodezze giornaliere di 25° livello

Frecce Inarrestabili — Ranger Attacco 25

Il ranger fa partire una raffica di frecce con tale forza da strappare via la pelle ai suoi bersagli.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma a distanza.
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.
Mancato: Danni dimezzati.

Riflessi della Tigre — Ranger Attacco 25

Il ranger contrasta gli attacchi dell'avversario colpendolo a sua volta con ferocia inaspettata.

Giornaliero ✦ Marziale, Stabile
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio può sferrare un attacco basilare contro un nemico da lui selezionato come interruzione immediata, qualora tale nemico lo attacchi.

Tempesta di Sangue — Ranger Attacco 25

Usando il suo arco o le sue lame, il ranger cala una pioggia di colpi micidiali sul suo avversario.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia o a distanza**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia o un'arma a distanza.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA (mischia; arma principale e arma secondaria) o Destrezza contro CA (distanza), due attacchi
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 2[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza) per ogni attacco.
Mancato: Danni dimezzati per ogni attacco.
Effetto: Dopo avere effettuato questi attacchi, il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza.

Prodezze a incontro di 27° livello

Morte Dilaniante — Ranger Attacco 27

Il ranger affonda le sue lame in un avversario e poi le estrae con la ferocia di una tigre, strappando al nemico la vita assieme ad esse.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni per ogni attacco. Se entrambi gli attacchi colpiscono, il bersaglio subisce 1d10 danni extra ed è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Salva di Frecce Ranger Attacco 27

Il ranger scaglia una rapida serie di frecce che colpiscono tutti gli avversari davanti a lui.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersaglio: Ogni nemico entro gittata
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni.

Tiro Fulmineo Ranger Attacco 27

Mentre il nemico cerca di riprendersi da una ferita tremenda, il ranger fa partire un tiro istantaneo per finirlo.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Reazione immediata **Arma a distanza**
Attivazione: Una creatura che il personaggio è in grado di vedere ha appena subito dei danni
Bersaglio: La creatura danneggiata
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, o 3[A] + modificatore di Destrezza danni se il bersaglio è sanguinante.

Tornado Vagante Ranger Attacco 27

Il ranger colpisce nemici in tutte le direzioni. Poi, come un tornado, attraversa il campo di battaglia e scatena una seconda salva di acciaio turbinante.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Saggezza, e poi effettuare un altro attacco a emanazione ravvicinata 1 (come sopra).

Prodezze giornaliere di 29° livello

Colpo Continuato Ranger Attacco 29

Il ranger accompagna ogni suo colpo con un secondo colpo violento e improvviso che penetra agevolmente le difese nemiche.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale, Stabile
Azione minore **Personale**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Effetto: Il personaggio può usare la sua arma secondaria per effettuare un attacco basilare in mischia con una penalità di -2 contro ogni nemico da lui colpito usando un potere di attacco in mischia.

Ragnatela d'Acciaio Ranger Attacco 29

Incrociando le sue lame, il ranger innalza una difesa solida quanto lo scudo più robusto e si tiene pronto a reagire qualora il nemico metta a segno un colpo fortunato.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Interruzione immediata **Arma in mischia**
Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio con un attacco in mischia
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersaglio: Il nemico che provoca l'attivazione
Attacco: Forza contro CA, due attacchi (arma principale e arma secondaria)
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni (arma principale), e 1[A] + modificatore di Forza danni (arma secondaria). Se entrambi gli attacchi colpiscono, l'attacco del nemico manca.
Mancato: Danni dimezzati con l'arma primaria, e nessun danno con l'arma secondaria.

Tre Tiri in Uno Ranger Attacco 29

Se il ranger riesce a colpire il bersaglio con il primo tiro, gli altri faranno altrettanto.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA, tre attacchi. Se il primo attacco colpisce, il personaggio ottiene un bonus di +5 al secondo e al terzo tiro per colpire. Se il primo attacco manca, il secondo e il terzo attacco vengono effettuati normalmente.
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni per ogni attacco.
Mancato: Danni dimezzati per ogni attacco.

Cammini leggendari

Arciere da battaglia

"Non esiste bersaglio, per quanto piccolo, per quanto lontano, che io non possa colpire."

Prerequisito: Classe del ranger, stile di combattimento dell'arciere

Il ranger diventa un tiratore leggendario, un arciere ineguagliato che sa mantenere la calma e la freddezza anche nelle situazioni più critiche sui campi di battaglia. La sua esperienza e la sua abilità risultano evidenti in ogni proiettile da lui scagliato, e a ogni battaglia successiva le cose si fanno sempre più facili per lui sul campo.

Privilegi leggendari dell'arciere da battaglia

Azione dell'Arciere (11° livello): L'arciere da battaglia può spendere un punto azione per ripetere un tiro per colpire a distanza o un tiro dei danni a distanza, invece di eseguire un'azione extra.

Esperienza sul Campo (11° livello): L'arciere da battaglia può selezionare più di una creatura alla volta come sua preda, fino a un massimo pari al suo modificatore di Saggezza. Inoltre, qualsiasi suo attacco condotto contro una preda beneficia di un bonus di +1 ai tiri per colpire.

Impulso della Battaglia (16° livello): Quando un arciere da battaglia spende un punto azione per effettuare un'azione extra o per ottenere i benefici di una sua Azione dell'Arciere, ottiene anche un bonus di +5 alla CA contro gli attacchi di opportunità fino alla fine dell'incontro.

Prodezze dell'arciere da battaglia

Fuoco Combinato Arciere da battaglia Attacco 11

L'arciere da battaglia tira in concomitanza con un suo alleato per abbattere un avversario problematico.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Reazione immediata **Arma a distanza**
Attivazione: Un alleato effettua un attacco a distanza o ad area
Bersaglio: Una creatura attaccata dall'alleato
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.

Gloria dell'Arciere Arciere da battaglia Utilità 12

Un nemico cade, e quelli che rimangono stanno per scoprire il vero significato della parola eroismo.

Incontro ✦ Marziale
Azione gratuita **Personale**
Attivazione: Uno degli attacchi a distanza del personaggio porta un nemico a 0 punti ferita o meno
Effetto: Il personaggio ottiene un punto azione che deve spendere prima della fine del suo turno successivo.

Anatema della Preda Arciere da battaglia Attacco 20

L'arciere da battaglia tiene sotto tiro diversi nemici, quindi decide di scagliare una raffica micidiale di frecce contro ognuno di loro.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersaglio: Ogni nemico designato come preda del personaggio
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] danni.
Mancato: Il bersaglio si getta a terra in posizione prona per poter sfuggire a questo attacco.

Cacciatore di bestie

"Io sono il cacciatore. Tu sei la mia preda."

Prerequisito: Classe del ranger, stile di combattimento dell'arciere

Il ranger diventa un insuperato cacciatore di bestie e bestie magiche: insegue le prede scelte con gelida astuzia e con sorprendente facilità. Contro la preda scelta, ogni freccia centra il bersaglio con precisione infallibile e micidiale velocità.

Privilegi leggendari del cacciatore di bestie

Azione del Cacciatore di Bestie (11° livello): Quando il cacciatore di bestie spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un bonus di +4 ai tiri per colpire contro la sua preda, fino all'inizio del suo turno successivo.

Preda Prescelta (11° livello): Un cacciatore di bestie sceglie una delle seguenti parole chiave: "bestia" o "bestia magica". Il suo privilegio di classe di Preda del Cacciatore gli consente ora di infliggere 2 danni extra contro le creature del tipo scelto.

Azione di Spostamento (16° livello): Dopo avere usato un punto azione per eseguire un'azione extra, un cacciatore di bestie può scattare come azione minore fino alla fine dell'incontro.

Prodezze del cacciatore di bestie

Freccia Segnalatrice Cacciatore di bestie Attacco 11

Il tiro del cacciatore di bestie non è ostacolato da nessuna ostruzione o velo magico.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersaglio: Una creatura designata come preda del personaggio
Speciale: Il personaggio ignora le penalità dovute a copertura (ma non a copertura superiore), occultamento e occultamento totale. Può attaccare un personaggio invisibile come se fosse visibile.
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.

Grazia del Cacciatore Cacciatore di bestie Utilità 12

Mentre i suoi alleati reggono l'assalto dei nemici circostanti, il cacciatore di bestie si porta in posizione e mette in atto il suo piano.

Giornaliero ✦ Marziale
Nessuna azione **Personale**
Effetto: Il personaggio effettua una prova di Furtività e la usa come il risultato della sua prova di iniziativa. Se il suo turno è il primo dell'incontro, il personaggio può scattare della sua velocità come azione gratuita prima di effettuare qualsiasi altra azione.

Bersaglio del Cacciatore di Bestie Cacciatore di bestie Attacco 20

"Questo nemico è la mia preda!"

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Arma a distanza**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni.
Effetto: Il bersaglio è considerato la preda del personaggio fino alla fine dell'incontro, e il personaggio può designare una ulteriore creatura come preda seguendo le normali regole previste per la Preda del Cacciatore.

Guardiano tempestoso

"Ho accettato l'incarico dei guardiani tempestosi della Selva Fatata, e questa regione è ora sotto la mia protezione."

Prerequisito: Classe del ranger, stile di combattimento a due lame

Il ruolo del ranger come guardiano e difensore delle terre selvagge giunge a nuove vette quando gli vengono rivelate le antiche usanze dei guardiani tempestosi della Selva Fatata. Queste tecniche trasformano le sue lame saettanti in una vera e propria tempesta di distruzione che fa piovere colpi spietati sui suoi nemici. Ad ogni sferzata della sua arma, il vento ulula per annunciare l'arrivo della tempesta.

Privilegi leggendari del guardiano tempestoso

Azione del Passo Tempestoso (11° livello): Quando il guardiano tempestoso spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può teletrasportarsi di 3 quadretti prima o dopo avere usato la sua azione extra.

Tempesta di Lame (11° livello): Fintanto che il guardiano tempestoso è armato di un'arma in mischia ed è in grado di sferrare attacchi di opportunità, un nemico adiacente a sua scelta subisce danni pari al modificatore di Destrezza del guardiano alla fine del turno del guardiano tempestoso.

Tempesta di Lame Gemelle (16° livello): Fintanto che il guardiano tempestoso è armato di un'arma in mischia ed è in grado di sferrare attacchi di opportunità, due nemici adiacenti a sua scelta subiscono danni pari al modificatore di Destrezza del guardino alla fine del turno del guardiano tempestoso.

Prodezze del guardiano tempestoso

Sferzare il Terreno Guardiano tempestoso Attacco 11

Il guardiano tempestoso traccia ampi archi attorno a sé con le sue lame, ferendo i nemici che osano avvicinarsi troppo e ricacciando indietro gli altri.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Gettare al Vento la Cautela Guardiano tempestoso Utilità 12

Bah, al diavolo. Si vive una volta sola.

Incontro ✦ Marziale, Posizione
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio subisce una penalità di -2 a tutte le difese e ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire.

Uragano di Freddo Acciaio Guardiano tempestoso Attacco 20

Il guardiano tempestoso si tuffa in mezzo ai suoi nemici e li sferza come un vento gelido.

Giornaliero ✦ Arma, Marziale
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Speciale: Prima di attaccare, il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza.
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA (arma primaria e arma secondaria), due attacchi per bersaglio
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni per ogni attacco.
Effetto: Il personaggio recupera energie una seconda volta se ha già usato questa azione durante l'incontro.

Ramingo

"Posso trovare una via di uscita da quel labirinto dell'orrore, e guidare tutti in salvo dall'altra parte."

Prerequisito: Classe del ranger, stile di combattimento a due lame

Il ranger diventa un esploratore infallibile, capace di trovare la strada giusta in ogni situazione. A volte deve solo individuare il sentiero migliore, ma altre volte deve creare quel sentiero dal nulla e aprirsi un cammino nelle zone più impegnative delle terre selvagge facendo sibilare le sue lame gemelle.

Privilegi leggendari del ramingo

Azione del Ramingo (11° livello): Quando il ramingo spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un'azione di movimento.

Temprato per la Battaglia (11° livello): Il ramingo ottiene due impulsi curativi extra al giorno.

Recupero Crudele (16° livello): Quando il ramingo colpisce un nemico e gli infligge i danni previsti da Preda del Cacciatore, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari ai danni inferti tramite Preda del Cacciatore + il proprio modificatore di Saggezza.

Prodezze del ramingo

Passo Falso Ramingo Attacco 11

Il nemico del ramingo cade involontariamente nella trappola che gli è stata tesa e viene colpito da un affondo improvviso che lo paralizza.

Incontro ✦ Arma, Marziale
Interruzione immediata **Arma in mischia**
Attivazione: Un nemico adiacente scatta o si muove
Bersaglio: Il nemico
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Azione Congiunta Ramingo Utilità 12

Il ramingo è talmente reattivo da riuscire a sfruttare l'ultima azione audace del suo compagno.

Giornaliero ✦ Marziale
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: Un alleato spende un punto azione per effettuare un'azione extra
Effetto: Il personaggio ottiene un punto azione che deve spendere prima della fine del suo turno successivo.

Marchio del Feritore Ramingo Attacco 20

Il ramingo si rinforza, punta l'arma contro i suoi nemici e apre squarci devastanti nella loro carne.

Giornaliero ✦ Arma, Guarigione, Marziale
Azione standard **Arma in mischia**
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Speciale: Il personaggio può usare un impulso curativo prima di attaccare.
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Forza contro CA (arma principale)
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni (arma principale).
Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine dell'incontro. Effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario
Attacco secondario: Forza contro CA (arma secondaria)
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (arma secondaria).
Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine dell'incontro.

WARLOCK



"L'oscurità non cela alcun terrore per me, demone! Io ti maledico sotto il Segno della Malasorte!"

TRATTI DELLA CLASSE

Ruolo: Assalitore. I poteri di un warlock possono infliggere molti danni e spesso indeboliscono od ostacolano il bersaglio in qualche modo. Un warlock può sfuggire agli attacchi volando, teletrasportandosi o diventando invisibile.

Fonte di potere: Arcana. Un warlock trae i suoi poteri magici da un patto stretto con una potenza soprannaturale o un'entità senza nome.

Caratteristiche chiave: Carisma, Costituzione, Intelligenza

Competenza nelle armature: Stoffa, cuoio

Competenza nelle armi: Semplici in mischia, semplici a distanza

Strumenti: Bacchette, verghe

Bonus alle difese: +1 Riflessi, +1 Volontà

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

Punti ferita per livello ottenuti: 5

Impulsi curativi al giorno: 6 + modificatore di Costituzione

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

Abilità di classe: Arcano (Int), Bassifondi (Car), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Manolesta (Des), Raggirare (Car), Religione (Int), Storia (Int)

Opzioni di sviluppo: Warlock flagello, warlock ingannevole

Privilegi di classe: Camminare nelle Ombre, *deflagrazione mistica*, Maledizione del Warlock, Patto Mistico, Tiro Ottimale

I warlock incanalano l'energia arcana che strappano a un'indeterminata entità primordiale. Entrano in comunione con le intelligenze infernali e con gli spiriti fatati, investono i nemici di potenti scariche di energia mistica e tormentano gli avversari con potenti maledizioni. Armati di segreti esoterici e conoscenze pericolose, i warlock si rivelano nemici astuti e pieni di risorse.

Quale che sia la fonte delle sue conoscenze arcane, un warlock non è tenuto a tollerare la scarsa reputazione da cui i suoi simili spesso sono afflitti. Un warlock potrebbe essere un topo di biblioteca affascinato dalle conoscenze più sinistre, un viandante senza una meta in cerca di una verità suprema che continua a sfuggirgli, un cacciatore di discendenza diabolica che usa i suoi incantesimi infernali per combattere il male, o perfino un mercenario ammantato di nero che usa i suoi sinistri poteri per tenere alla larga gli stranieri e non attirare l'attenzione. D'altro canto, un warlock potrebbe essere veramente un diabolista, e usare i suoi doni per tiranneggiare sui deboli: purtroppo, alcuni warlock diventano esattamente figure del genere.

Il patto è suggellato. Il rituale è concluso. La firma con il sangue è posta e i sigilli sono stati infranti. Il destino di un warlock è segnato.

WILLIAM O'CONNOR

Creare un warlock

I due sviluppi principali del warlock sono il warlock flagello e il warlock ingannevole. I warlock fanno affidamento sul Carisma, sulla Costituzione e sull'Intelligenza. Nessun privilegio di classe o potere del warlock dipende dalla Forza, dalla Destrezza o dalla Saggezza.

Warlock flagello

Questo tipo di warlock non bada a sottigliezze: vuole solo infliggere danni. È più robusto rispetto al warlock ingannevole e dispone di poteri che possono consentirgli di attaccare e di difendersi in mischia, oltre che di ottimi attacchi a distanza. I suoi migliori poteri di attacco sono basati sulla Costituzione, a cui il warlock dovrà assegnare il suo migliore punteggio di caratteristica. L'Intelligenza viene subito dopo, in quanto fornisce dei bonus speciali a molti dei suoi poteri e migliora la sua difesa di Riflessi e la sua CA. Il Carisma, naturalmente, viene per terzo.

Un warlock flagello dovrebbe scegliere il patto infernale o il patto stellare (vedi "Privilegi di classe").

Talento suggerito: Benedizione dell'Oscuro Migliorata (talento degli umani: Azione Impetuosa)

Abilità suggerite: Arcano, Bassifondi, Intimidire, Storia

Poteri a volontà suggeriti: *deflagrazione mistica, intimorire infernale*

Potere a incontro suggerito: *abbraccio vampirico*

Potere giornaliero suggerito: *fiamme di Flegesto*

Warlock ingannevole

Questo warlock preferisce gli incantesimi che infliggono danni più limitati, ma che impongono numerose altre penalità o condizioni negative sugli avversari. Preferisce combattere a distanza e non rimanere coinvolto negli scontri ravvicinati. Molti dei suoi poteri di attacco dipendono dal Carisma, quindi quello dovrebbe essere il suo punteggio di caratteristica migliore. Molti altri suoi poteri ottengono un bonus se il warlock dispone di un buon punteggio di Intelligenza, quindi il secondo punteggio migliore andrà assegnato a quella caratteristica. La Costituzione dovrebbe essere la sua terza scelta, in quanto il warlock potrebbe essere interessato ad alcuni poteri basati sulla Costituzione. Inoltre, la Costituzione sarà sempre utile per ottenere una buona difesa di Tempra.

Un warlock ingannevole dovrebbe scegliere il patto fatato o il patto stellare (vedi "Privilegi di classe").

Il warlock in breve

Peculiarità: Un warlock possiede ottime capacità di attacco a breve distanza e numerosi poteri in grado di confondere o indebolire i suoi avversari. Può passare agevolmente dagli attacchi in mischia agli attacchi a distanza. Tuttavia non è molto resistente, e si affida ai suoi poteri di elusione e di occultamento per evitare gli attacchi.

Religione: I warlock prediligono le divinità dell'astuzia, dei poteri arcani e dei segreti. Le principali divinità venerate includono Corellon, Ioun e Sehanine. I warlock malvagi spesso adorano Asmodeus o Vecna.

Razze: I tiefling sono warlock naturali e vengono spesso attirati da questa classe. Anche halfling, mezzelfi e umani si dimostrano ottimi warlock.

Talento suggerito: Passo Velato Migliorato (talento degli umani: Perseveranza Umana)

Abilità suggerite: Arcano, Intuizione, Manolesta, Raggirare

Poteri a volontà suggeriti: *deflagrazione mistica, sguardo penetrante*

Potere a incontro suggerito: *fuoco stregato*

Potere giornaliero suggerito: *maledizione del sogno oscuro*

Privilegi di classe del warlock

Un warlock possiede i seguenti privilegi di classe.

Camminare nelle Ombre

Al proprio turno, se il warlock si muove di almeno 3 quadretti dalla posizione in cui ha iniziato il suo turno, ottiene occultamento fino alla fine del suo turno successivo.

Deflagrazione Mistica

Tutti i warlock conoscono il potere a volontà di *deflagrazione mistica*. Questo potere può essere usato come attacco basilare. Un warlock ottiene questo potere nonché un altro potere a volontà determinato dal suo Patto Mistico.

Maledizione del Warlock

Una volta per turno come azione minore, un warlock può scagliare una Maledizione del Warlock sul nemico a lui più vicino e che sia in grado di vedere. Un nemico maledetto è più vulnerabile agli attacchi del warlock. Se il warlock danneggia un nemico maledetto, infligge danni extra. Può decidere se applicare tali danni extra dopo avere effettuato il tiro per colpire. Può infliggere questi danni extra una volta per round.

Una Maledizione del Warlock resta efficace fino alla fine dell'incontro, o finché il nemico maledetto non scende a 0 punti ferita o meno.

Un warlock può scagliare una Maledizione del Warlock su più bersagli nel corso di un incontro; ogni maledizione richiede l'uso di un'azione minore. Il warlock non può scagliare una Maledizione del Warlock su una creatura già influenzata dalla propria Maledizione del Warlock o da quella di un altro warlock.

Mano a mano che il warlock sale di livello, i suoi danni extra aumentano.

Livello	Danni extra della Maledizione del Warlock
1°-10°	+1d6
11°-20°	+2d6
21°-30°	+3d6

Patto Mistico

Una warlock stringe un patto con una misteriosa entità che gli conferisce i suoi poteri arcani. Potrà scegliere tra uno dei seguenti patti: patto fatato, patto infernale o patto stellare. Il patto scelto determina le seguenti capacità da warlock:

Incantesimi a volontà: Il patto stretto dal warlock determina uno degli incantesimi a volontà da lui conosciuti.

Dono del patto: Ogni patto prevede anche un dono. Il dono del patto è un potere concesso che il warlock può usare per vessare ulteriormente i suoi nemici.

Il patto stretto fornisce anche alcuni bonus a certi poteri da warlock. La descrizione di ogni singolo potere

descrive gli effetti (se ve ne sono) che la scelta del Patto Mistico ha su di esso.

Patto fatato

Il warlock ha stretto un patto con le potenze antiche e amorali della Selva Fatata. Alcuni sono spiriti primitivi della terra, cupi e minacciosi, altri sono spiriti dell'acqua, del cielo o degli alberi, volubili e capricciosi, e altri ancora sono le incarnazioni delle stagioni o delle forze naturali che vagano per il regno fatato come divinità selvagge. Conferiscono magie che vanno dal feroce al meraviglioso, dal selvaggio all'incantevole.

Sguardo Penetrante: Il warlock conosce l'incantesimo a volontà *sguardo penetrante*.

Passo Velato: Il warlock possiede il dono del patto di Passo Velato. Si trasforma immediatamente in una foschia argentea che scivola via per una breve distanza per poi riformarsi, consentendo al warlock di fuggire o di mettersi in una posizione adatta a preparare un attacco micidiale.

Quando un nemico sotto la Maledizione del Warlock scende a 0 punti ferita o meno, il warlock può immediatamente teletrasportarsi di 3 quadretti come azione gratuita.

Patto infernale

Molto tempo fa, una razza dimenticata di diavoli tracciò una via segreta che conduceva al potere e la insegnò ai tiefling dei tempi antichi, nel tentativo di indebolire la loro fedeltà ad Asmodeus. Infuriato, Asmodeus distrusse i diavoli traditori e cancellò perfino il loro nome dalla memoria di tutti gli esseri... ma il warlock osa ancora studiare i loro pericolosi segreti.

Intimorire Infernale: Il warlock conosce l'incantesimo a volontà *intimorire infernale*.

Benedizione dell'Oscuro: Il dono del patto di cui beneficia il warlock è la Benedizione dell'Oscuro. Il warlock recupera istantaneamente vitalità da un nemico maledetto quando quel nemico cade.

Quando un nemico sotto la Maledizione del Warlock scende a 0 punti ferita o meno, il warlock recupera immediatamente un ammontare di punti ferita pari al proprio livello.

Patto stellare

Il warlock è diventato un maestro dell'arte dell'astrologia: ha imparato i nomi segreti delle stelle e ha scrutato nel Reame Remoto oltre di esse, traendone grandi poteri. Può appellarsi a poteri che indurranno i suoi nemici al terrore o alla follia, che manipoleranno il caso e il fato, o che investiranno i suoi avversari con anatemi di gelo e maledizioni provenienti da oltre il cielo notturno.

Empio Fulgore: Il warlock conosce l'incantesimo a volontà *empio fulgore*.

Fato del Vuoto: Il dono del patto di cui beneficia il warlock è il Fato del Vuoto. La sua maledizione si mescola alla vitalità perduta di un nemico maledetto per rivelare al warlock una fugace visione del futuro.

Quando un nemico sotto la Maledizione del Warlock scende a 0 punti ferita o meno, il warlock ottiene un bonus di +1 a un qualsiasi tiro del d20 che effettuerà nel suo turno successivo (tiro per colpire, tiro salvezza, prova di abilità o prova di caratteristica). Se non usa questo bonus entro la fine del suo turno, lo perde.

Questo bonus è cumulativo; se tre nemici maledetti scendono a 0 punti ferita o meno prima del turno successivo del warlock, il warlock ottiene un bonus di +3 a un suo tiro del d20 durante il suo turno.

Tiro Ottimale

Se nessun alleato del warlock si trova più vicino di lui al suo bersaglio, il warlock ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire a distanza contro quel bersaglio.

Strumenti

I warlock utilizzano bacchette e verghe che li aiutano a incanalare e direzionare i loro poteri arcani. Un warlock che impugna una bacchetta o una verga magica magica può sommare il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei suoi poteri da warlock, nonché ai poteri dei cammini leggendari del warlock che contengono la parola chiave "strumento". Senza una bacchetta o una verga, il warlock può comunque usare questi poteri, ma non ottiene il bonus fornito dallo strumento magico.

Anche una *lama del patto*, un pugnale magico speciale, può essere usato come strumento dei poteri da warlock e dei poteri leggendari dei warlock. Questi pugnali sono assai ambiti da tutti i warlock.

Poteri del warlock

I poteri del warlock sono noti anche come incantesimi. Ogni potere è associato a uno dei tre patti mistici, ma il warlock non è obbligato a scegliere soltanto i poteri associati al suo patto. Anzi, molti warlock scelgono sempre almeno qualche potere esterno al loro patto, in modo da disporre di una gamma di opzioni più ampia.

Gli incantesimi del patto infernale utilizzano il punteggio di Costituzione del warlock. L'energia oscura manipolata dal warlock è intrinsecamente dannosa per il corpo dei mortali, e soltanto tramite una rigida disciplina fisica il warlock riesce a reggerla. Gli incantesimi del patto fatato sono basati sul Carisma. La forza di volontà del warlock e la sua capacità di trattare con le creature fatate è fondamentale per gli incantesimi di questo tipo. I patti stellari esigono dal warlock sia una resistenza capace di contrastare i rigori delle energie ultraterrene (Costituzione), che un'ambizione e una determinazione sufficiente a imporre il proprio volere sugli intrecci del fato (Carisma).

Incantesimi a volontà di 1° livello

Deflagrazione Mistica — Warlock (Tutti) Attacco 1

Il warlock scaglia una folgore di energia arcana oscura e crepitante contro l'avversario.

A volontà ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma o Costituzione contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma o di Costituzione danni.
I danni aumentano a 2d10 + modificatore di Carisma o di Costituzione al 21° livello.
Speciale: Al 1° livello, il personaggio determina se usa il Carisma o la Costituzione per attaccare con questo potere. Una volta fatta questa scelta, non può più cambiarla in un secondo tempo.
Questo potere è considerato un attacco basilare a distanza. Quando un potere consente al personaggio di effettuare un attacco basilare a distanza, egli può usare questo potere.

Empio Fulgore Warlock (Stellare) Attacco 1

Il warlock fa calare un fascio di gelida luce stellare scintillante dall'alto, che investe il nemico con un'ondata di dolore lancinante. Più il nemico cerca di avvicinarsi al warlock, più la luce si fa micidiale.

A volontà ✦ Arcano, Paura, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Tempra
Colpito: 1d6 + modificatore di Costituzione danni radiosi. Se il bersaglio si muove verso il personaggio al suo turno successivo, subisce altri 1d6 + modificatore di Costituzione danni.
I danni e i danni extra aumentano a 2d6 + modificatore di Costituzione al 21° livello.

Intimorire Infernale Warlock (Infernale) Attacco 1

Il warlock punta il dito contro l'avversario e un getto di fiamme infernali alimentate dal suo odio e dal suo dolore avvolgono il nemico. Se il warlock è ferito, le fiamme prendono vita una volta in più prima di svanire.

A volontà ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Costituzione danni da fuoco. Se il personaggio subisce danni prima della fine del suo turno successivo, il bersaglio subisce 1d6 + modificatore di Costituzione danni da fuoco extra.
I danni e i danni extra aumentano a 2d6 + modificatore di Costituzione al 21° livello.

Sguardo Penetrante Warlock (Fatato) Attacco 1

Il warlock fissa il suo nemico e i suoi occhi risplendono per un istante di un colore intenso. L'avversario è sconvolto da questo assalto mentale e il warlock può sparire dalla sua vista.

A volontà ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 1d6 + modificatore di Carisma danni psichici, e il personaggio diventa invisibile agli occhi del bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.
I danni aumentano a 2d6 + modificatore di Carisma al 21° livello.

Incantesimi a incontro di 1° livello

Abbraccio Vampirico Warlock (Infernale) Attacco 1

Un nastro di oscurità strisciante fluisce dalla mano del warlock fino al cuore del bersaglio, sottraendogli la forza vitale e donandola al warlock, che si rafforza.

Incontro ✦ Arcano, Necrotico, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Costituzione danni necrotici, e il personaggio ottiene 5 punti ferita temporanei.
Patto infernale: Il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Fuoco Stregato Warlock (Fatato) Attacco 1

Il warlock attinge all'energia mistica della Selva Fatata, chiama a sé una luce bianca brillante e dà fuoco alla mente e al corpo del nemico. Rivoli di fuoco argenteo fluiscono nell'aria dai suoi occhi, dalla sua bocca e dalle sue mani, e l'agonia distorce ogni suo pensiero.

Incontro ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni da fuoco, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Patto fatato: La penalità ai tiri per colpire è pari a 2 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Parola del Terrore Warlock (Stellare) Attacco 1

Il warlock sussurra al suo nemico un'unica parola che racchiude un inconcepibile segreto cosmico. La mente dell'avversario è sconvolta dal terrore.

Incontro ✦ Arcano, Paura, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -1 alla difesa di Volontà fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Patto stellare: La penalità alla difesa di Volontà è pari a 1 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Stretta Diabolica Warlock (Infernale) Attacco 1

Il warlock stringe l'aria con la mano come se fosse un artiglio, e grinfie di oscurità sulfurea si materializzano attorno al suo nemico. Il nemico viene dilaniato con ferocia e trascinato per un breve tratto prima che l'apparizione si dissolva.

Incontro ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura di taglia Grande o inferiore
Attacco: Costituzione contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Costituzione danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.
Patto infernale: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari a 1 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Incantesimi giornalieri di 1° livello

Armatura di Agathys Warlock (Infernale) Attacco 1

Il warlock si circonda di uno strato di ghiaccio nero proveniente da un oscuro e funesto reame. Il ghiaccio lo protegge dagli attacchi ed emana un freddo inumano.

Giornaliero ✦ Arcano, Freddo
Azione standard **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari a 10 + il suo modificatore di Intelligenza. Fino alla fine dell'incontro, un nemico che inizia il suo turno in posizione adiacente al personaggio subisce danni da freddo pari a 1d6 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Fiamme di Flegesto Warlock (Infernale) Attacco 1

Rivoli di liquido viscoso infuocato si materializzano nell'aria e si riversano sul bersaglio. Ogni materiale infiammabile prende fuoco immediatamente e continua a bruciare finché i rivoli di fuoco magico non scompaiono.

Giornaliero ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Costituzione danni da fuoco.
Effetto: Il bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Maledizione del Sogno Oscuro Warlock (Fatato) Attacco 1

Il warlock induce nel suo nemico un incubo tale da non consentirgli più di distinguere ciò che è reale da ciò che esiste solo nella sua mente. Sotto la sua influenza, il nemico barcolla cercando di non cadere in un baratro inesistente o di non calpestare un nido di serpenti immaginari.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.
Mantenere minore: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto, che colpisca il bersaglio o meno (tiro salvezza termina).

Stella del Terrore Warlock (Stellare) Attacco 1

Il warlock crea un globo di dolorosa luce bluastra, delle dimensioni di un pugno, che sfreccia attorno al nemico avvolgendolo nelle fiamme. Raggi incandescenti partono dal globo come pungoli acuminati di luce, trafiggendololo là dove si trova.

Giornaliero ✦ Arcano, Paura, Radioso, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni radiosi, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -2 alla difesa di Volontà (tiro salvezza termina).

Incantesimi di utilità di 2° livello

Durezza Immonda Warlock (Infernale) Utilità 2

Il warlock si appella alle sue entità patrone affinché lo proteggano con il loro empio potere. La sua carne è pervasa da un flusso mistico di forza che attutisce l'impatto dei colpi nemici.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari a 5 + il suo modificatore di Costituzione.

Lingua Seducente Warlock (Fatato) Utilità 2

Il warlock incanala la grazia e l'eloquenza dei suoi patroni fatati per breve tempo. La sua voce ottiene grandi poteri di eloquenza e convinzione.

Incontro ✦ Arcano
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alla sua successiva prova di Diplomazia, Intimidire o Raggirare effettuata durante questo incontro.

Passo Etereo Warlock (Stellare) Utilità 2

Il warlock trasla il proprio corpo, separandolo dal mondo per un istante e teletrasportandosi per una breve distanza. Quando ricompare, non è ancora del tutto in sincronia e resta difficile da danneggiare per qualche istante.

Incontro ✦ Arcano, Teletrasporto
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio può teletrasportarsi di 3 quadretti e ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Velo d'Ombra Warlock (Stellare) Utilità 2

Il warlock si ammanta di una cortina di oscurità indistinta. Finché la cortina permane, il warlock risulta più difficile da vedere o da sentire.

Incontro ✦ Arcano, Illusione
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Furtività fino alla fine del suo turno successivo.

Incantesimi a incontro di 3° livello

Folgore Infuocata Warlock (Infernale) Attacco 3

Il warlock genera una saetta di fiamme dorate che scaglia contro l'avversario. Anche chiunque si trovi accanto a lui ne resta bruciato.

Incontro ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Riflessi
Colpito: 3d6 + modificatore di Costituzione danni da fuoco, e le creature adiacenti al bersaglio subiscono danni da fuoco pari a 1d6 + modificatore di Costituzione.
Patto infernale: Le creature adiacenti al bersaglio subiscono danni da fuoco extra pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Oscurità Gelida Warlock (Stellare) Attacco 3

Il warlock crea una gelida ombra nera attorno all'avversario, un minuscolo assaggio dell'oscurità glaciale che permea le profondità del cielo notturno. Finché le ombre si avvinghiano a lui, il nemico non è in grado di vedere abbastanza bene da potersi difendere.

Incontro ✦ Arcano, Freddo, Paura, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Costituzione danni da freddo, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento a tutti i suoi nemici fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Patto stellare: Il bersaglio subisce una penalità alla CA pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Passo dell'Altro Vento Warlock (Fatato) Attacco 3

Il warlock chiama a sé un gorgo invisibile di potere fatato che investe le creature vicine... poi entra nel vortice con un passo e ricompare in un altro punto a breve distanza.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti.
Patto fatato: Il personaggio si teletrasporta di un numero di quadretti pari a 5 + il suo modificatore di Intelligenza.

Pioggia Mistica Warlock (Fatato) Attacco 3

Il warlock scaglia raggi violacei di energia mistica contro gli avversari.

Incontro ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersagli: Una creatura, o due creature non più distanti di 5 quadretti l'una dall'altra
Attacco: Carisma contro riflessi, un attacco per bersaglio
Colpito: 1d10 + modificatore di Carisma danni.
Patto fatato: Il personaggio ottiene un bonus al tiro dei danni di ogni attacco pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Incantesimi giornalieri di 5° livello

Corona di Follia Warlock (Fatato) Attacco 5

Il warlock genera una corona contorta e illusoria attorno alla testa del bersaglio. Sottoposto a questo assalto psichico, il nemico non è più capace di distinguere gli amici dai nemici.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni psichici.
Mancato: Danni dimezzati.
Mantenere minore: Il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro uno dei suoi alleati adiacenti a scelta del personaggio (tiro salvezza termina).

Eruzione di Avernus Warlock (Infernale) Attacco 5

Dal terreno si levano varie fiammate acri e arancioni, che improvvisamente deflagrano con un rombo tonante. Qualsiasi creatura entro l'area è divorata dalle fiamme incandescenti.

Giornaliero ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Costituzione contro Riflessi
Colpito: 2d10 + modificatore di Costituzione danni da fuoco.
Effetto: Il bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Fame di Hadar Warlock (Stellare) Attacco 5

Il warlock crea una zona di oscurità completa e impenetrabile, in cui si celano zanne volanti, fluttuanti e fameliche. Le ombre dilaniano l'energia vitale stessa delle creature sorprese all'interno dell'area.

Giornaliero ✦ Arcano, Necrotico, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Effetto: L'emanazione crea una zona di oscurità fino alla fine del turno successivo del personaggio, ostruendo la linea di visuale. Le creature che entrano nella zona o iniziano il loro turno all'interno della zona subiscono 2d10 danni necrotici.
Mantenere minore: Quando il personaggio mantiene il potere, effettua un attacco secondario.
Bersaglio secondario: Ogni creatura all'interno della zona
Attacco secondario: Costituzione contro Tempra
Colpito: 1d6 + modificatore di Costituzione danni necrotici.

Maledizione delle Zanne Insanguinate Warlock (Fatato) Attacco 5

Il warlock evoca un branco di bestie feroci spettrali dalle profondità più oscure e selvagge della Selva Fatata. Soltanto le loro zanne sbavanti compaiono in questo mondo, mordendo e dilaniando con folle frenesia gli avversari maledetti dal warlock.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA
Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Mantenere minore: Il bersaglio e uno qualsiasi dei nemici a esso adiacenti subiscono 1d10 danni (tiro salvezza termina).

Incantesimi di utilità di 6° livello

Arrampicata del Ragno Warlock (Infernale) Utilità 6

Il warlock sviluppa la capacità di aderire a quasi ogni superficie e di scalarla con la stessa facilità di un insetto.

Incontro ✦ Arcano
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Con questa azione di movimento, il personaggio si muove di una velocità di scalata pari alla sua velocità.

Fortuna dell'Oscuro Warlock (Stellare) Utilità 6

Rifiutandosi di accettare il risultato che il fato ha decretato per lui, il warlock invoca le stelle dell'incertezza e cerca di riscrivere ciò che è già stato sancito.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione gratuita **Personale**
Attivazione: Il personaggio effettua un tiro che non lo soddisfa
Effetto: Il personaggio ripete il tiro per colpire, la prova di abilità, la prova di caratteristica, o il tiro salvezza effettuato, usando il migliore dei due risultati.

Scambio Fatato Warlock (Fatato) Utilità 6

Il warlock si fa strada attraverso il velo della Selva Fatata fino al punto in cui trova un alleato, e ricompare nel mondo in quel punto. L'alleato viene trasferito istantaneamente nel punto da cui il warlock è partito.

Incontro ✦ Arcano, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Il personaggio e un alleato consenziente
Effetto: Il personaggio e l'alleato si scambiano di posto.

Sudario di Acciaio Nero Warlock (Infernale) Utilità 6

Appellandosi al potere dei suoi patroni oscuri, il warlock trasforma la sua pelle in acciaio vivente, annerito e duro, ma abbastanza flessibile da consentirgli di muoversi. La sua rapidità ne risente, ma la sua resistenza e la sua robustezza ne guadagnano.

Giornaliero ✦ Arcano, Metamorfosi
Azione minore **Personale**
Effetto: La pelle del personaggio diventa di acciaio vivente. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA e alla difesa di Tempra ma subisce una penalità di -2 alla velocità fino alla fine dell'incontro. Può porre fine a questo effetto con un'azione minore.

Incantesimi a incontro di 7° livello

Disturbare la Mente — Warlock (Fatato) Attacco 7

Il warlock suscita nella mente dell'avversario una serie di immagini irreali che gli impediscono di vedere qualsiasi altra cosa.

Incontro ✦ Arcano, Illusione, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 1d10 + modificatore di Costituzione danni psichici, e il personaggio e tutti i suoi alleati entro gittata diventano invisibili nei confronti del bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Patto fatato: Il personaggio ottiene un bonus di potere alle prove di Furtività pari al suo modificatore di Intelligenza fino alla fine dell'incontro.

Maledizione della Luna Infernale — Warlock (Infernale) Attacco 7

Un vago bagliore spettrale argentato avvolge l'avversario del warlock e lo solleva in aria. Un alone sinistro penetra nel suo corpo e inocula uno strano e micidiale veleno.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Veleno
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Tempra
Colpito: 2d8 + modificatore di Costituzione danni da veleno, e il bersaglio è immobilizzato a 1 quadretto di altezza dal terreno fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Patto infernale: Il personaggio beneficia di un bonus al tiro dei danni pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Segno della Malasorte — Warlock (Stellare) Attacco 7

Il warlock traccia una runa scintillante nell'aria con la punta del dito, invocando la cattiva sorte sul suo nemico. Sottili linee di potere mistico si allungano fino al corpo dell'avversario quando la runa viene tracciata, e il fato stesso diventa suo nemico per un breve istante.

Incontro ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio deve tirare due volte quando effettua il suo attacco successivo e usare il risultato inferiore.
Patto stellare: Quando il bersaglio effettua il tiro due volte, subisce una penalità a entrambi i tiri pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Ululato del Destino — Warlock (Infernale) Attacco 7

Il warlock lancia un urlo devastante che infrange la pietra e spappola la carne. La sua possente deflagrazione semina anche un terrore soprannaturale che costringe i nemici a indietreggiare spaventati.

Incontro ✦ Arcano, Paura, Strumento, Tuono
Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Costituzione contro Tempra
Colpito: 2d6 + modificatore di Costituzione danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.
Patto infernale: Il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Intelligenza.

Incantesimi giornalieri di 9° livello

Evocazione di Khirad — Warlock (Stellare) Attacco 9

Dalla fronte del warlock si sprigiona una pallida fiamma azzurra quando il warlock invoca il potere di Khirad, una stella di cattivo auspicio. La mente del nemico è arsa dalle fiamme di Khirad, e il warlock può teletrasportarlo nel punto che preferisce.

Giornaliero ✦ Arcano, Psichico, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Volontà
Colpito: 2d10 + modificatore di Costituzione danni psichici, e il personaggio teletrasporta il bersaglio in un quadretto libero entro 3 quadretti dalla posizione del personaggio.
Mantenere minore: Il personaggio effettua un attacco di Costituzione contro Volontà nei confronti del bersaglio. Se l'attacco colpisce, il personaggio teletrasporta il bersaglio in un quadretto libero entro 3 quadretti dalla propria posizione. In caso di attacco mancato, l'effetto ha termine.

Ladro del Quintuplo Fato — Warlock (Stellare) Attacco 9

Il warlock lega la sorte del suo bersaglio a cinque stelle di cattivo auspicio. Sotto la loro influenza nefasta, il nemico è afflitto da ogni sorta di sventura e di sfortuna.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il bersaglio effettua un tiro salvezza o un tiro per colpire, il personaggio tira un d20 privo di modificatore. Se il risultato è superiore al tiro del dado del bersaglio privo di modificatori, l'attacco del bersaglio manca o il suo tiro salvezza fallisce.
Mantenere minore: Il personaggio effettua un attacco di Carisma contro Volontà nei confronti del bersaglio. Se l'attacco colpisce, l'effetto continua. Se l'attacco manca, l'effetto ha termine.

Lancia di Ferro di Dis — Warlock (Infernale) Attacco 9

Il warlock chiama a sé una lancia di ferro rosso dalle regioni infernali e la scaglia contro il suo avversario. La lancia passa attraverso abiti, armatura, carne e pelle e lo inchioda nel punto in cui si trova.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Riflessi
Colpito: 3d10 + modificatore di Costituzione danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è immobilizzato.

Maledizione del Gelo Nero — Warlock (Fatato) Attacco 9

Il warlock innalza un perimetro di aghi di ghiaccio nero attorno al suo avversario. Gli aghi congelano lentamente il nemico, e se questi si muove o li tocca, gli aghi si fanno più lunghi e acuminati.

Giornaliero ✦ Arcano, Freddo, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da freddo.
Effetto: Se il bersaglio si muove per qualsiasi ragione, subisce 1d8 danni da freddo (tiro salvezza termina). Se il bersaglio supera il tiro salvezza, il personaggio non può mantenere questo potere.
Mantenere minore: Il bersaglio subisce 2d8 danni da freddo.

Incantesimi di utilità di 10° livello

Balzo del Warlock — Warlock (Fatato) Utilità 10

Il warlock salta oltre il velo mistico che lo separa dalla Selva Fatata. Un istante dopo, ricompare a breve distanza senza essere passato nello spazio interposto.

Giornaliero ✦ Arcano, Teletrasporto
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 6 quadretti. Non ha bisogno di avere linea di visuale fino alla destinazione, ma se tenta di teletrasportarsi in uno spazio che non può occupare, non si muove.

Forma d'Ombra — Warlock (Stellare) Utilità 10

Il warlock si scinde in uno sciame di creature alate simili a pipistrelli.

Giornaliero ✦ Arcano, Metamorfosi
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio assume una forma d'ombra fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti. In questa forma è evanescente, ottiene una velocità di volo di 6, e non può compiere azioni standard. Può tornare alla sua forma normale con un'azione minore.

Imp Ambasciatore — Warlock (Infernale) Utilità 10

Il warlock evoca la presenza di un imp dall'oltretomba e gli consegna un messaggio da trasmettere a una creatura lontana.

Giornaliero ✦ Arcano, Evocazione
Azione standard **Distanza 150 km**
Effetto: Nel momento in cui il personaggio sussurra un messaggio nell'aria, una presenza simile a un imp appare accanto alla creatura a cui egli desidera parlare e riferisce il messaggio. Se la creatura ha una risposta da fornire, l'imp appare in posizione adiacente al personaggio alla fine del suo turno successivo e lo riferisce. Se la creatura non ha una risposta o non si trova entro la gittata del potere, l'imp appare al personaggio alla fine del suo turno successivo e informa il personaggio della cosa. Subito dopo, l'imp scompare.

Ombre Protettrici — Warlock (Stellare) Utilità 10

Il warlock evoca uno scudo di oscurità da un dominio remoto e lo frappone tra sé e il pericolo imminente.

Giornaliero ✦ Arcano
Reazione immediata **Personale**
Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco
Effetto: I danni dell'attacco scendono a 0. Se l'attacco colpisce anche altre creature, esse subiscono i danni dell'attacco normalmente.

Incantesimi a incontro di 13° livello

Anima Scorticata — Warlock (Infernale) Attacco 13

Il warlock brucia l'anima del nemico con un quadrello di energia smeraldina che lo lascia gravemente indebolito per qualche istante.

Incontro ✦ Arcano, Necrotico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Costituzione danni necrotici, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Patto infernale: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Sussurri Stregati — Warlock (Fatato) Attacco 13

Il warlock mormora alcune parole di potere fatato, in grado di condurre i mortali alla follia.

Incontro ✦ Arcano, Charme, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio considera tutte le creature come nemici ai fini degli attacchi di opportunità e deve effettuare ogni attacco di opportunità che gli è possibile.
Patto fatato: Il bersaglio ottiene un bonus di potere a questi tiri per colpire pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Tempesta Straziante — Warlock (Infernale) Attacco 13

Il warlock evoca dai piani inferiori un ciclone rombante. Il ciclone circonda il nemico, lo investe con i suoi tuoni assordanti e lo scaraventa all'indietro di vari metri.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Tuono
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Tempra
Colpito: 2d10 + modificatore di Costituzione danni da tuono, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti.
Patto infernale: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari a 5 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Vortice di Fuoco Freddo — Warlock (Stellare) Attacco 13

Il warlock crea un vortice turbinante di energia radiosa ma gelida attorno all'avversario. Violenti rivoli di fuoco freddo investono tutte le creature nelle vicinanze.

Incontro ✦ Arcano, Strumento; Freddo o Radioso
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Tempra
Colpito: 2d10 + modificatore di Costituzione danni (il personaggio sceglie se sono da freddo o radiosi). Effettua un attacco secondario
Bersaglio secondario: Ogni creatura adiacente al personaggio primario.
Attacco secondario: Costituzione contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Costituzione danni (il personaggio sceglie se sono da freddo o radiosi).
Patto stellare: Il personaggio ottiene un bonus al tiro dei danni contro i bersagli secondari pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Incantesimi giornalieri di 15° livello

Fauci Assetate — Warlock (Infernale) Attacco 15

Con un gesto del polso, il warlock crea una creatura spettrale simile a un'anguilla dal suo palmo e la scaglia contro il nemico. La creatura si avvinghia all'avversario e inizia a bere il suo sangue... fortificando in tal modo il warlock.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Tempra
Colpito: 4d8 + modificatore di Costituzione danni, e il personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari alla metà dei danni inferti.
Mantenere minore: Il bersaglio subisce 2d8 danni (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio subisce questi danni, il personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari alla metà dei danni inferti.

Maledizione della Foschia Dorata Warlock (Fatato) Attacco 15

Il warlock fa cadere il suo nemico in un sogno a occhi aperti. Quest'ultimo crede di essere in un reame di bellezza ultraterrena e considera il mondo reale una mera ombra di se stesso.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: Il bersaglio perde la sua azione standard successiva.
Mantenere standard: Il personaggio effettua un attacco di Carisma contro Volontà nei confronti del bersaglio. Se l'attacco colpisce, il bersaglio perde la sua azione standard successiva. Se l'attacco manca, il potere ha termine.

Sciame Infuocato Warlock (Infernale) Attacco 15

Uno sciame di scorpioni infuocati esce dalle crepe del terreno e si getta sul nemico del warlock, pungendolo selvaggiamente e allargandosi fino ad abbracciare anche le creature vicine.

Giornaliero ✦ Arcano, Fuoco, Strumento, Veleno
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Riflessi
Colpito: 4d10 + modificatore di Costituzione danni da fuoco e da veleno.
Mantenere standard: Il personaggio effettua un attacco di Costituzione contro Tempra nei confronti del bersaglio. Se l'attacco colpisce, il bersaglio e ogni creatura a esso adiacente subiscono danni da fuoco e da veleno pari a 2d10 + modificatore di Costituzione del personaggio. Se l'attacco manca, il personaggio infligge danni dimezzati e il potere ha termine.

Tentacoli di Thuban Warlock (Stellare) Attacco 15

Dai gelidi mari di smeraldo che brillano sotto la stella Thuban, il warlock evoca dozzine di scintillanti tentacoli verdi. Calando dall'alto, i tentacoli afferrano i nemici del warlock, prosciugano il calore dei loro corpi e li immobilizzano.

Giornaliero ✦ Arcano, Freddo, Strumento, Zona
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Costituzione contro Tempra
Colpito: 4d10 + modificatore di Costituzione danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Effetto: L'emanazione crea una zona di tentacoli che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere minore: Il personaggio effettua un attacco di Costituzione contro Tempra nei confronti di tutti i bersagli entro la zona. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce danni da freddo pari a 1d10 + modificatore di Costituzione ed è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Incantesimi di utilità di 16° livello

Elusività Logorante Warlock (Fatato) Utilità 16

Con uno sforzo di volontà, il warlock oltrepassa la barriera tra un mondo e l'altro, teletrasportandosi di un breve tratto. Quando ricompare dalla Selva Fatata, è circondato da una cortina di invisibilità.

Incontro ✦ Arcano, Illusione, Teletrasporto
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio diventa invisibile e poi si teletrasporta di 4 quadretti. L'invisibilità dura fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Mantello d'Ombra Warlock (Infernale) Utilità 16

Il warlock diventa per breve tempo un'ombra volante, rapida e intangibile.

Incontro ✦ Arcano
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio può volare per un numero di quadretti pari alla propria velocità + 2. Se non atterra al termine di questo movimento, cade. Fino alla fine del suo turno successivo è evanescente e non può influenzare, attaccare o usare poteri sulle creature o sugli oggetti.

Occhio del Warlock Warlock (Stellare) Utilità 16

Il warlock traccia sulla sua fronte un terzo occhio mistico e lega le percezioni dell'occhio a quelle di un'altra creatura nelle vicinanze.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Il personaggio è in grado di vedere attraverso gli occhi del bersaglio. Il bersaglio non è consapevole di questa facoltà del personaggio. Il personaggio beneficia di linea di visuale e di linea di effetto a partire dal bersaglio per determinare l'efficacia dei suoi attacchi. I suoi poteri da warlock possono avere origine dal quadretto del bersaglio. Ogni volta che il personaggio usa un potere tramite questo legame, un terzo occhio mistico appare fugacemente sulla fronte del bersaglio (tiro salvezza termina).

Incantesimi a incontro di 17° livello

Accordo del Warlock Warlock (Infernale) Attacco 17

Il warlock stabilisce un legame tra l'anima del nemico e la propria, e poi la consegna nelle mani dei suoi patroni immondi. Il warlock soffre, ma il nemico soffre di più.

Incontro ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Tempra
Colpito: Il personaggio subisce danni pari al proprio livello, e il bersaglio subisce 3d10 + modificatore di Costituzione danni, più danni extra pari alla metà del livello del personaggio.
Patto infernale: Se il personaggio colpisce, subisce danni pari al proprio livello meno il proprio modificatore di Intelligenza.

Filo del Fato Warlock (Stellare) Attacco 17

Il warlock chiama a sé un sinuoso filo del fato solidificato, che poi scaglia contro il suo avversario. Se questi non riesce a eluderlo, va incontro a grandi sciagure.

Incontro ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 1d8 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio acquisisce vulnerabilità 10 a tutti gli attacchi fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Patto stellare: La vulnerabilità aumenta a 10 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Tentacoli Assetati — Warlock (Fatato) Attacco 17

Il warlock abbassa la sua mano, e tentacoli simili alle radici sfrecciano dal suo palmo e si piantano nel terreno. Un istante dopo, spuntano dalla terra ai piedi del nemico e affondano nella sua carne, infondendo la sua forza vitale nel warlock.

Incontro ✦ Arcano, Guarigione, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni, e il personaggio può usare un impulso curativo.
Patto fatato: Il personaggio recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al doppio del suo modificatore di Intelligenza.

Incantesimi giornalieri di 19° livello

Collera di Acamar — Warlock (Stellare) Attacco 19

Il warlock scaglia un raggio crepitante di energia nera contro il nemico. All'impatto, il nemico viene immediatamente scagliato nelle profondità di Acamar, una stella oscura e lontana dove la sua anima verrà prosciugata.

Giornaliero ✦ Arcano, Necrotico, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi
Colpito: 4d10 + modificatore di Carisma danni necrotici, e il bersaglio scompare in un remoto reame stellare (tiro salvezza termina).
Speciale: Finché rimane nel reame stellare, il bersaglio non può eseguire azioni, non può essere scelto come bersaglio, e subisce 1d10 danni necrotici all'inizio del suo turno. In caso di tiro salvezza superato, può tornare nell'ultimo posto in cui si trovava. Se quello spazio è occupato, il bersaglio torna nello spazio libero più vicino a sua scelta.

Lealtà Fittizia — Warlock (Fatato) Attacco 19

La magia del warlock induce un nemico a considerarlo come un compagno da difendere, anche se ciò lo porrà contro i suoi precedenti alleati.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: Al suo turno successivo, il bersaglio usa la sua azione standard per effettuare un attacco basilare contro l'ultima creatura che ha attaccato il personaggio dopo l'ultimo turno del personaggio. Se nessuno ha attaccato il personaggio da quel momento, o se il bersaglio non è in grado di attaccare, il bersaglio perde la sua azione standard.
Mantenere minore: Quando il personaggio mantiene questo potere, può ripetere l'attacco contro il bersaglio. Se l'attacco manca, il personaggio non può più mantenere questo potere.

Servi di Malabolgia — Warlock (Infernale) Attacco 19

Il warlock evoca una serie di fiamme a forma di piccoli imp infernali da Malabolgia, il sesto dei Nove Inferi. Gli imp fluttuano attorno a lui e si scagliano contro ogni nemico che osi avvicinarsi, bruciandolo con il loro tocco infuocato e respingendolo indietro.

Giornaliero ✦ Arcano, Evocazione, Fuoco, Strumento
Azione standard **Personale**
Effetto: Il personaggio evoca una serie di fiamme a forma di imp diabolici che appaiono ai suoi piedi. Ottiene 25 punti ferita temporanei.
Qualsiasi nemico che entri in un quadretto adiacente a quello del personaggio subisce 2d10 danni da fuoco e viene spinto di 3 quadretti. Questo effetto può essere applicato una volta su ogni creatura ad ogni round. Termina quando al personaggio non rimane più nessun punto ferita temporaneo.

Incantesimi di utilità di 22° livello

Ali dell'Immondo — Warlock (Infernale) Utilità 22

Dalla schiena del warlock spuntano due grosse ali membranose.

Giornaliero ✦ Arcano, Metamorfosi
Azione minore **Personale**
Effetto: Il personaggio sviluppa un paio di ali e ottiene una velocità di volo pari alla propria fino alla fine dell'incontro o per 5 minuti.

Incanto del Corvo — Warlock (Fatato) Utilità 22

Il warlock si teletrasporta lontano dal pericolo imminente, ma lascia un'immagine illusoria di sé al suo posto, distraendo e confondendo in tal modo gli avversari.

Giornaliero ✦ Arcano, Illusione, Teletrasporto
Azione di movimento **Personale**
Effetto: Il personaggio diventa invisibile fino all'inizio del suo turno successivo e si teletrasporta di 20 quadretti. Lascia dietro di sé un'immagine illusoria che permane fin quando il personaggio è invisibile. Questa immagine rimane sul posto, non esegue nessuna azione, e usa le difese del personaggio se viene attaccata. Se l'illusione viene toccata o subisce dei danni, si dissolve in un cumulo di foglie morte. Se il personaggio sferra un attacco, torna visibile.
Mantenere standard: Il personaggio rimane invisibile fintanto che non effettua un attacco.

Interdizione Entropica — Warlock (Stellare) Utilità 22

Il warlock è baciato dalla fortuna; le stelle che regolano ciò che è incerto arridono a lui e ostacolano i suoi avversari.

Incontro ✦ Arcano
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, chiunque attacchi il personaggio deve tirare due dadi e scegliere il risultato inferiore. Ogni volta che un attacco manca a causa di questo effetto, il personaggio ottiene un bonus di potere +1 cumulativo al suo successivo tiro per colpire.

Incantesimi a incontro di 23° livello

Dardi di Livore — Warlock (Infernale) Attacco 23

Il warlock crea una raffica di grossi dardi infernali e li scaglia contro i suoi nemici. Ogni dardo che si infrange contro l'avversario spinge la creatura ferita fuori dal posto dove si trovava, fino a un altro punto a scelta del warlock.

Incontro ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Costituzione contro Riflessi
Colpito: 4d8 + modificatore di Costituzione danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.
Patto infernale: Il personaggio spinge ogni bersaglio di un numero di quadretti pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Spine di Veleno Warlock (Fatato)Attacco 23

Alzando le braccia verso il cielo, il warlock fa nascere dal terreno un fitto intrico di liane dotate di lunghe spine velenose che si avviluppano attorno all'avversario. Il bersaglio viene trattenuto e trafitto dalle spine mortali.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Veleno
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Tempra
Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni da veleno, e il bersaglio è immobilizzato e subisce una penalità di -2 alla CA e alla difesa di Riflessi fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Patto fatato: La penalità alla CA e alla difesa di Riflessi è pari a 1 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Trasporto Oscuro Warlock (Stellare) Attacco 23

Il warlock innalza un temporaneo portale dimensionale che investe l'avversario. Se lo desidera, può saltare attraverso il portale e prendere il suo posto, esiliandolo nel punto dove egli si trovava fino a un istante fa.

Incontro ✦ Arcano, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 4d10 + modificatore di Carisma danni, e il personaggio può scambiarsi di posto con il bersaglio.
Patto stellare: Dopo essersi scambiato di posto con il bersaglio, il personaggio è in grado di teletrasportarsi di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Incantesimi giornalieri di 25° livello

Maledizione dei Principi Gemelli Warlock (Fatato) Attacco 25

Il warlock inizia a sottrarre perfino l'aspetto del suo bersaglio. Coloro che si trovano nei pressi non riescono più a distinguere chi è il warlock e chi è il nemico.

Giornaliero ✦ Arcano, Illusione, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 4d10 + modificatore di Carisma danni psichici. Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio subisce danni, effettua un attacco di Carisma contro Volontà nei confronti del bersaglio; se l'attacco colpisce, il personaggio subisce la metà dei danni e il bersaglio subisce l'altra metà.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio si trova in posizione adiacente al bersaglio, le immagini di entrambi cominciano a mescolarsi l'una con l'altra, e chiunque colpisca uno dei due ha una probabilità del 50% di colpire accidentalmente l'altro.

Tomba Tartarea Warlock (Infernale) Attacco 25

Il warlock genera una violenta tempesta di placche nere di ferro istoriate di rune che vola contro il suo avversario. Volando nell'aria e puntando contro il bersaglio, le placche compongono rapidamente una prigione a simile a una bara, fatta di ombre e di ferro.

Giornaliero ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Riflessi
Colpito: 5d10 + modificatore di Costituzione danni, e il bersaglio viene inumato (tiro salvezza termina). Un bersaglio inumato è immobilizzato e non dispone di linea di visuale o di linea di effetto verso nessuno spazio che non sia il proprio. Tutte le creature al di fuori del personaggio non possono ottenere linea di visuale o di effetto fino al bersaglio.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Tredici Stelle Funeste Warlock (Stellare) Attacco 25

Il warlock crea tredici minuscole stelle cremisi che sfrecciano e turbinano attorno al nemico, tempestandolo di mille punture infuocate e scuotendolo con ondate di terrore soprannaturale.

Giornaliero ✦ Arcano, Fuoco, Paura, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Volontà
Colpito: 5d10 + modificatore di Costituzione danni da fuoco e psichici, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Incantesimi a incontro di 27° livello

Esilio nel Vuoto Warlock (Stellare) Attacco 27

Il warlock scaglia un nemico urlante attraverso i cieli, facendolo scomparire in un remoto e terribile angolo del cosmo. Quando torna, è sopraffatto dalla follia.

Incontro ✦ Arcano, Paura, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Volontà
Colpito: 2d10 + modificatore di Costituzione danni. Il bersaglio scompare in un reame stellato. All'inizio del suo turno successivo, il bersaglio ricompare nel suo spazio originale. Se quello spazio è occupato, il bersaglio ritorna nello spazio libero più vicino (a sua scelta). Il bersaglio attacca il più vicino bersaglio al suo turno successivo. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, tutte le creature considerano il bersaglio come un nemico ai fini di provocare attacchi di opportunità, e il bersaglio deve effettuare ogni attacco di opportunità che gli è possibile.
Patto stellare: Il bersaglio ottiene un bonus di potere ai tiri per colpire pari al modificatore di Intelligenza del personaggio. Questo bonus è applicabile soltanto ai tiri per colpire che effettua a causa di questo potere.

Maledizione del Fuoco Infernale Warlock (Infernale) Attacco 27

Il warlock punta un pugno serrato contro l'avversario e poi scatena una terrificante scarica di fiamme nere.

Incontro ✦ Arcano, Fuoco, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Tempra
Colpito: 5d10 + modificatore di Costituzione danni da fuoco.
Patto infernale: Il personaggio applica al tiro dei danni un bonus pari al suo modificatore di Intelligenza.

Maledizione del Re Fatato Warlock (Fatato) Attacco 27

Il warlock invoca il potere di un maestoso spirito fatato. Una spira di radiosa energia mistica smeraldina avvolge il suo avversario e gli sottrae tutta la fortuna degli istanti successivi. Ora la fortuna appartiene al warlock, che può farne ciò che vuole.

Incontro ✦ Arcano, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 3d10 + modificatore di Carisma danni. Inoltre, la prima volta che il bersaglio tira un d20 nel suo turno successivo, il personaggio può rubare quel risultato. Il bersaglio ripete il tiro, e il personaggio usa il risultato rubato per il suo successivo tiro del d20.
Patto fatato: Il personaggio aggiunge al risultato rubato un bonus pari al suo modificatore di Intelligenza.

Incantesimi giornalieri di 29° livello

Destino di Delban Warlock (Stellare) Attacco 29

Un unico fascio di luce stellare gelida colpisce il nemico del warlock dal cielo e rimane fisso su di lui. Il suo tocco intollerabile trasforma la carne in ghiaccio e frantuma l'acciaio come se fosse vetro, ma il warlock deve pagare un prezzo per mantenere la micidiale luce di Delban fissa sui suoi avversari.

Giornaliero ✦ Arcano, Freddo, Paura, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Tempra
Colpito: 5d10 + modificatore di Costituzione danni da freddo.
Mancato: Danni dimezzati.
Mantenere standard: Il personaggio può attaccare lo stesso bersaglio o passare a un nuovo bersaglio entro gittata. Effettua un attacco (come sopra) e aumenta i danni da freddo di 1d10 ogni volta che questo potere colpisce. Ogni volta che il personaggio mantiene questo potere, subisce 2d10 danni.

Maledizione del Delirio Oscuro Warlock (Fatato) Attacco 29

Il warlock intrappola la mente del nemico in uno sconcertante flusso di energia fatata. Il nemico vede e sente ciò che il warlock vuole fargli vedere e sentire. Come un sinistro burattinaio, il warlock gli fa fare tutto ciò che desidera.

Giornaliero ✦ Arcano, Charme, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: Al turno successivo del bersaglio, è il personaggio a decidere la sua azione standard, di movimento e minore. Il bersaglio non può compiere azioni immediate. Non può usare altri poteri che non siano un attacco basilare e non può eseguire azioni suicide come saltare da un dirupo o attaccare se stesso.
Mancato: Se il bersaglio è adiacente a uno dei suoi alleati all'inizio del suo turno successivo, deve iniziare il suo turno usando un'azione standard per effettuare un attacco basilare in mischia contro quell'alleato.
Mantenere standard: Il personaggio ripete l'attacco contro il bersaglio fintanto che il bersaglio resta entro gittata. In caso di colpo mancato, il personaggio non può mantenere questo potere.

Scaraventare all'Inferno Warlock (Infernale) Attacco 29

Il warlock apre un temporaneo varco planare che conduce fino alle profondità dei Nove Inferi. Sotto i piedi di un nemico si apre un crepaccio infuocato: il nemico scompare al suo interno urlando. Pochi momenti dopo, un arco fiammeggiante appare nell'aria sopra il punto in cui si trovava il nemico, che viene risputato come un cumulo di carne gemente e infranta.

Giornaliero ✦ Arcano, Fuoco, Paura, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Volontà
Colpito: 7d10 + modificatore di Costituzione danni da fuoco, e il bersaglio scompare nei Nove Inferi fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il bersaglio torna nello stesso quadretto che aveva lasciato, o nel quadretto libero più vicino, prono e stordito.
Mantenere minore: Se il personaggio usa un'azione minore per mantenere il potere, il ritorno del bersaglio è ritardato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Non è possibile mantenere questo potere per più di tre volte.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non scompare.

CAMMINI LEGGENDARI

Ladro della vita

"I nemici sono tutt'intorno a noi, e offrono a me la loro energia vitale, affinché io possa usarla per sconfiggerli."

Prerequisito: Classe del warlock, patto infernale

Il patto che questo warlock ha stretto con le potenze infernali gli ha conferito la capacità di trafugare e utilizzare le energie vitali dei suoi nemici, Questa energia vitale gli apre nuovi usi dei suoi poteri, e il ladro della vita ne ha sete come un vampiro ha sete di sangue.

Privilegi leggendari del ladro della vita

Azione Infernale (11° livello): Quando il ladro della vita spende un punto azione per eseguire un'azione extra, se usa tale azione per sferrare un attacco che colpisce, quell'attacco infligge 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Raccogliere Scintilla Vitale (11° livello): Quando una creatura sotto la Maledizione del Warlock di un ladro della vita scende a 0 punti ferita o meno, il ladro della vita si impadronisce di parte della sua energia vitale raccogliendo una scintilla vitale. Come azione minore, il ladro della vita può spendere questa scintilla vitale per ottenere un beneficio basato sull'origine della creatura. Alla fine dell'incontro, ogni scintilla vitale che il ladro della vita non abbia speso scompare.

Aberrante: Il ladro della vita ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Elementale: Il ladro della vita infligge 5 danni extra al bersaglio successivo colpito da un suo attacco sferrato nel suo turno attuale.

Fatato: Un attacco del ladro della vita andato a segno nel suo turno attuale rende il bersaglio anche frastornato.

Immortale: Il ladro della vita acquisisce resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo.

Naturale: Il ladro della vita recupera un ammontare di punti ferita pari alla metà del proprio livello.

Ombra: Il ladro della vita diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo.

Scintilla Vitale di Sostentamento (16° livello): Se alla fine di un incontro il ladro della vita possiede un numero di scintille vitali superiore ai suoi impulsi curativi, recupera un ammontare di punti ferita come se avesse usato un impulso curativo.

Incantesimi del ladro della vita

Ustione dell'Anima Ladro della vita (Infernale) Attacco 11

Quando una fiamma di fuoco nero avviluppa l'avversario, il ladro della vita emana una delle sue scintille vitali. L'avversario grida di dolore quando sente l'energia vitale abbandonare il suo corpo.

Incontro ✦ Arcano, Fuoco, Necrotico, Strumento
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Costituzione contro Volontà
Colpito: 3d8 + modificatore di Costituzione danni da fuoco e necrotici.
Effetto: Se la creatura bersaglio ha la stessa origine di una scintilla vitale posseduta dal personaggio, questi potrà spendere quella scintilla vitale per infliggere 10 danni extra al bersaglio.

Evocare Scintilla Vitale Ladro della vita (Infernale) Utilità 12

Il ladro della vita consuma una delle sue scintille vitali per plasmare un'effigie della creatura di cui ha appena liberato la scintilla.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione minore **Distanza 10**
Effetto: Il personaggio spende una scintilla vitale di quelle che possiede. La creatura a cui apparteneva originariamente quella scintilla vitale viene reinserita nell'incontro, entro la gittata del potere. È dotata di 10 punti ferita e agisce al turno successivo del personaggio con una dotazione completa di azioni come creatura indipendente controllata dal personaggio. La creatura non può eseguire altre azioni oltre agli attacchi basilari e al movimento. Scende di nuovo a 0 punti ferita, muore, e scompare alla fine del turno successivo del personaggio.

Furto dell'Anima Ladro della vita (Infernale) Attacco 20

Il ladro della vita avvolge i suoi nemici in una scarica di energia violacea crepitante. Quando gli avversari si accasciano al suolo, le scintille fiammeggianti costituite dalla luce delle anime si innalzano dai loro corpi e volano in mano al ladro della vita.

Giornaliero ✦ Arcano, Necrotico, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersagli: Una, due, o tre creature
Attacco: Costituzione contro Tempra, un attacco per bersaglio
Colpito: 3d8 + modificatore di Costituzione danni necrotici, e il personaggio ottiene una scintilla vitale da qualsiasi bersaglio che scende a 0 punti ferita o meno come risultato di questo attacco.
Mancato: Danni dimezzati, e nessuna scintilla vitale.

Profeta di sventura

"Io parlo per la gelida oscurità che giace oltre le stelle. Io vedo la miriade di sentieri che la sventura percorre per giungere fino a te."

Prerequisito: Classe del warlock, patto stellare.

Questo warlock si ammanta della paura dell'oscurità oltre le stelle e la usa come ulteriore scudo contro i suoi nemici. Inoltre, riesce a studiare i fili del fato per annunciare la sventura a tutti coloro che osano porsi sul suo cammino.

Privilegi leggendari del profeta di sventura

Azione del Profeta di Sventura (11° livello): Quando il profeta di sventura spende un punto azione per eseguire un'azione extra, infligge anche i danni extra della sua Maledizione del Warlock su tutti i suoi nemici attualmente influenzati da essa.

Proclamazione del Profeta di Sventura (11° livello): I nemici entro 10 quadretti dal profeta di sventura devono tirare due dadi quando effettuano i loro tiri salvezza contro gli effetti della paura. Devono usare il peggiore dei due tiri.

Giuramento del Profeta di Sventura (16° livello): Quando il profeta di sventura è sanguinante, ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire quando usa un potere contenente la parola chiave "paura".

Incantesimi del profeta di sventura

Destini Incrociati Profeta di sventura (Stellare) Attacco 11

Il profeta di sventura affonda una dolorosa scheggia psichica nel cervello del suo nemico, che risuona ogni volta che il profeta subisce dei danni.

Incontro ✦ Arcano, Paura, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il personaggio subisce dei danni, il bersaglio subisce lo stesso ammontare di danni psichici.

Sudario Maledetto Profeta di sventura (Stellare) Utilità 12

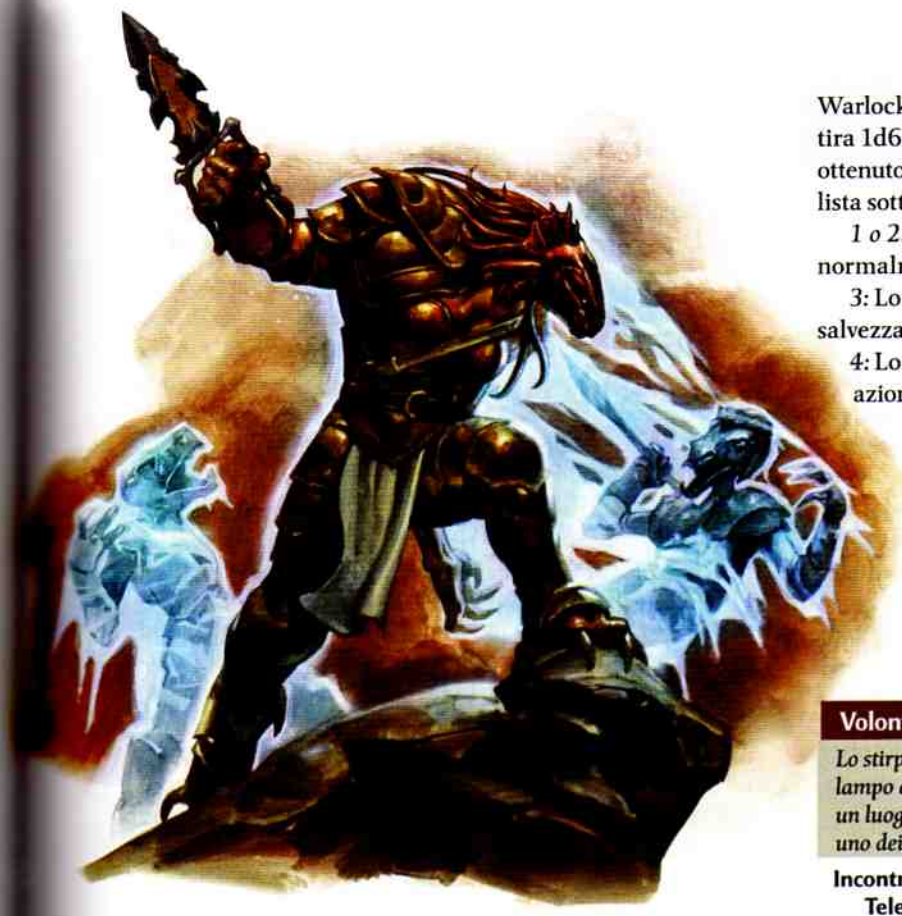
Il profeta di sventura avviluppa il nemico in una nube d'ombra nera che si avvolge a spire attorno a lui, interferendo nei suoi attacchi contro il profeta.

Giornaliero ✦ Arcano
Azione standard **Distanza 5**
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Il personaggio scaglia la sua Maledizione del Warlock sul bersaglio. Inoltre, il bersaglio deve ripetere il tiro di qualsiasi attacco andato a segno finché è afflitto dalla maledizione e utilizzare necessariamente il nuovo risultato.

Lunga Caduta nelle Tenebre Profeta di sventura (Stellare) Attacco 20

Il profeta di sventura punta un dito contro l'avversario e fa comparire sotto i suoi piedi un baratro oscuro. La fossa è soltanto frutto della sua immaginazione, ma il bersaglio crede comunque di cadere nell'oscurità finché non si schianta sul fondo.

Giornaliero ✦ Arcano, Illusione, Paura, Psichico, Strumento
Azione standard **Distanza 20**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni psichici, e il bersaglio è stordito fino alla fine del suo turno successivo e cade a terra prono.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.



ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

STIRPEFATATA

"Sono stato toccato dal potere delle creature fatate, che mi ha condotto alla follia... ma il potere che ho trovato nella follia mi ha reso sano."

Prerequisito: Classe del warlock, patto fatato.

Questo warlock visita costantemente la Selva Fatata, e la sua comunione con l'entità fatata con cui ha stretto il suo patto ha lasciato il segno sulla sua stessa anima con una vena di follia. Ma in questa follia, lo stirpefatata ha trovato il potere di cui aveva bisogno per ascendere al livello successivo della sua esistenza. I segreti della Selva Fatata possono condurre alla follia, ma offrono al warlock nuove opportunità per raggiungere i suoi obiettivi e sconfiggere i suoi nemici. Uno stirpefatata trae piacere dalla sua follia ed è in grado di controllarla, ma coloro contro cui tale follia viene scatenata non possono fare altro che crollare sotto l'incontrastata maestosità della Selva Fatata.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO STIRPEFATATA

Azione dello Stirpefatata (11° livello): Quando lo stirpefatata spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un bonus di +4 ai tiri per colpire fino all'inizio del suo turno successivo.

Scia Tagliente (11° livello): Quando uno stirpefatata lascia un quadretto mediante teletrasporto, i nemici adiacenti a quel quadretto subiscono danni pari al suo modificatore di Intelligenza.

Favore del Patrono (16° livello): Uno stirpefatata può usare Favore del Patrono al posto del suo Passo Velato quando un nemico sotto la sua Maledizione del Warlock scende a 0 punti ferita o meno. Lo stirpefatata tira 1d6 e usa il beneficio corrispondente al risultato ottenuto o a un risultato inferiore a sua scelta, seguendo la lista sottostante.

1 o 2: Lo stirpefatata usa il suo Passo Velato normalmente.

3: Lo stirpefatata effettua immediatamente un tiro salvezza.

4: Lo stirpefatata si teletrasporta di 10 quadretti come azione gratuita.

5: Lo stirpefatata ottiene velocità +2 fino alla fine del suo turno successivo.

6: Lo stirpefatata tira dei d8 anziché dei d6 per i danni extra della sua Maledizione del Warlock fino alla fine dell'incontro.

INCANTESIMI DELLO STIRPEFATATA

Volontà della Selva Fatata Stirpefatata (Fatato) Attacco 11

Lo stirpefatata piega il volere del nemico al proprio. In un lampo accecante di luce dorata, la creatura si teletrasporta in un luogo designato dallo stirpefatata e, nella sua follia, attacca uno dei suoi alleati.

Incontro ✦ Arcano, Charme, Psichico, Strumento, Teletrasporto
Azione standard **Distanza 10**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici. Il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti, e lo costringe ad effettuare un attacco basilare in mischia contro una creatura adiacente scelta dal personaggio.
Effetto: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Teletrasporto Crepuscolare Stripefatata (Fatato) Utilità 12

Un nemico cade vittima della maledizione dello stirpefatata e un'altra creatura appare al suo posto, circondata da scintille di luce crepuscolare.

Giornaliero ✦ Arcano, Teletrasporto
Azione gratuita **Distanza 20**
Attivazione: Una creatura entro gittata e influenzata dalla Maledizione del Warlock del personaggio scende a 0 punti ferita o meno
Effetto: Il personaggio teletrasporta se stesso o un'altra creatura nello spazio della creatura che ha attivato questo potere.

Sussurri Fatati Stripefatata (Fatato) Utilità 20

Lo stirpefatata è circondato dagli inquietanti sussurri degli spiriti fatati, che insinuano pensieri perversi nelle menti dei nemici e li spingono ad attaccare i loro alleati.

Giornaliero ✦ Arcano, Psichico, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: Il bersaglio deve effettuare un attacco basilare contro il suo alleato più vicino (se i bersagli possibili sono più di uno, il personaggio può scegliere il suo bersaglio). Se non ha modo di effettuare un attacco, subisce 2d8 + modificatore di Carisma danni psichici.
Effetto: Dopo avere effettuato il suo attacco o avere subito danni psichici, il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

DESTINI EPICI

Un destino epico sta a indicare l'archetipo mitologico a cui il personaggio ambisce aderire. Alcuni personaggi hanno un destino epico ben definito in mente fin dal momento in cui iniziano ad andare all'avventura, mentre altri lo scoprono nel corso del loro viaggio.

Molti individui non si avvicinano mai al compimento di un destino epico. Forse falliscono lungo il cammino, o forse l'universo non aveva mai previsto che giungessero a vette tanto elevate, ma questo è impossibile dirlo.

Il destino epico è ciò che distingue un personaggio da questi altri individui: egli sa di essere destinato alla grandezza e di avere tutte le opportunità di cui ha bisogno per raggiungerla.

Potere straordinario

In confronto a una classe o a un cammino leggendario, un destino epico fornisce pochi benefici, ma quelli che fornisce sono straordinari. Alcune leggi dell'universo funzionano in modo diverso per lui... e altre non lo riguardano affatto.

La razza, la classe, il cammino e gli altri elementi di un personaggio potranno definire ciò che egli può fare, ma è il destino epico a definire qual è il suo vero posto nell'universo.

Immortalità

Ogni destino epico definisce l'impatto duraturo che un personaggio avrà sul mondo o addirittura sull'universo: come la gente del futuro si ricorderà e parlerà del personaggio.

Alcuni individui raggiungono fama o notorietà duratura senza compiere un destino epico, ma si tratta di risultati fugaci. Prima o poi, questi personaggi vengono dimenticati e si perdono nella foschia della storia passata. Un destino epico garantisce invece che il nome e le gesta di un personaggio vivranno per sempre.

La Fine

Forse, cosa ancora più importante, il destino epico di un personaggio descrive la sua uscita di scena dal mondo in senso lato (e, più specificamente, dal gioco) una volta portata a termine la sua avventura finale. Descrive i perché del congedo del personaggio dal reame dei mortali dopo tante avventure... e cosa lo attende oltre quella soglia.

Ottenere un destino epico

Le capacità del destino epico sono cumulabili dal 21° al 30° livello. Come illustrato nella tabella "Avanzamento del personaggio" nel Capitolo 2, le capacità epiche di un personaggio hanno inizio là dove si concludono i benefici di un cammino leggendario.

Una volta ottenuti tutti gli altri benefici previsti dal 21° livello (tra cui i privilegi di classe, gli incrementi ai punteggi di caratteristica e così via), un personaggio può scegliere un destino epico.

I destini epici hanno un orizzonte più ampio rispetto alle classi e ai cammini leggendari. Anche se prevedono comunque certi requisiti di accesso, tali requisiti solitamente possono essere soddisfatti da una vasta gamma di personaggi dotati dei background, doti e poteri più disparati

Se un personaggio non sceglie un destino epico al 21° livello, potrà sceglierne uno ad un qualsiasi livello successivo. Otterrà retroattivamente tutti i benefici del destino epico appropriati al suo livello attuale.

Adempiere al proprio destino epico

Il privilegio "Immortalità" del destino di un personaggio non viene conferito al 30° livello. Viene invece concesso quando il personaggio e i suoi alleati portano a termine la loro Cerca del Destino. Questa opzione è descritta in maggior dettaglio nella *Guida del Dungeon Master*, ma in pratica si tratta della grande avventura finale di una campagna, quella in cui gli avventurieri affronteranno le sfide più importanti delle loro carriere.

Questa cerca potrebbe in realtà avere inizio prima del 30° livello (anzi, spesso accade proprio così), ma il suo momento culminante potrà avere luogo soltanto quando tutti i partecipanti avranno raggiunto il 30° livello. Una volta completata la Cerca del Destino, la carriera di un avventuriero (e la sua vita come mortale a tutti gli effetti) giunge al termine. Il DM potrebbe concedere al personaggio un minimo di tempo per chiudere le questioni rimaste in sospeso prima di passare oltre, oppure la sua storia potrebbe concludersi in concomitanza al completamento della cerca. Ogni giocatore dovrà accordarsi con il DM per definire le tempistiche appropriate in base al proprio personaggio, al suo destino e alla cerca.

Una volta portata a termine la Cerca del Destino e iniziata l'ascensione all'immortalità, la storia del personaggio ha termine. Vive nelle leggende, ma non prende più parte agli eventi dei mortali. Per i giocatori sarà il momento di creare un nuovo gruppo di avventurieri e iniziare una nuova storia.

Sviluppare il destino di un personaggio

Un destino epico è costituito sia definendo la collocazione di un personaggio giocante nel mondo e nel cosmo, che dall'acquisizione di nuove capacità. Quindi, le campagne destinate a svolgersi anche al rango epico spesso introducono i destini epici più probabili del PG all'interno della trama anche prima del 21° livello. Un personaggio intenzionato a diventare un semidio potrebbe decidere di comportarsi in modo diverso da uno convinto di essere destinato a diventare un mistificatore letale.

Cerche del Destino

La Cerca del Destino è un'avventura epica assai pericolosa collegata a un particolare destino epico (o forse a molteplici destini epici del gruppo) che un gruppo di avventurieri di alto livello può intraprendere per completare la storia (o le storie) dei personaggi di rango epico. È perfettamente possibile che la campagna progettata da un DM non conduca a nessuna Cerca del Destino. Ma se il DM non ha piani precisi per la sua campagna a rango epico, dedicare alcune sessioni alle cerche relative ai destini epici di ciascun PG è un ottimo percorso da esplorare.

Cerche del Destino e immortalità

Quei gruppi che desiderano una conclusione definitiva alle avventure dei PG possono usare le Cerche del Destino come occasione per mostrare come i loro personaggi di 30° livello finiscono per lasciare il mondo dei mortali e ascendere al mondo degli dèi e delle leggende. Questo tipo di conclusione, ovviamente, non è gradito a tutti i gruppi. Molti DM avranno una loro idea ben precisa su come concludere la campagna. Altri gruppi potrebbero decidere di tenere in circolazione i loro personaggi di 30° livello per uno stile di gioco ad alto livello. Quindi, le note che compaiono in ognuno dei destini epici descritti di seguito restano totalmente opzionali. Vengono incluse al puro scopo di aiutare il lettore a capire meglio l'atmosfera legata al destino finale di ogni personaggio epico, ma resta inteso che il giocatore o il DM potrebbero avere piani di tutt'altra natura per il destino finale di un PG.

Introduzione ai destini epici

I destini epici sono presentati in ordine alfabetico. La descrizione di ogni destino inizia con una panoramica generale, seguita dalle informazioni relative alle regole di gioco.

Prerequisiti: Se il destino epico prevede dei prerequisiti, tali prerequisiti compaiono in questa sezione.

Privilegi del destino: Ogni destino epico comprende un assortimento unico di privilegi descritti in questa sezione. Una volta scelto un destino epico, il personaggio ottiene il relativo privilegio del destino elencato al 21° livello.

Poteri: Una descrizione completa del potere o dei poteri forniti dal destino epico compare in questa sezione.

Immortalità: Questa voce descrive la particolare forma di immortalità che il personaggio ottiene una volta completata la sua Cerca del Destino.

Arcimago

Un arcimago ambisce ad affermarsi come il mago supremo del mondo intero.

Prerequisito: Mago di 21° livello

Una vita passata a studiare grimori, fascicoli, tomi e libri di incantesimi ha finalmente rivelato al personaggio le fondamenta su cui poggia la realtà: gli incantesimi sono frammenti minuscoli di una verità arcana assai più vasta. Ogni incantesimo è parte di un meccanismo superiore ed evoca una minuscola frazione di quella formula suprema. Mano a mano che l'arcimago continua a studiare, la sua padronanza degli incantesimi progredisce a tal punto che essi iniziano a permeare la sua stessa carne, consentendogli di usarli in modi impensabili dai praticanti della magia di rango inferiore.

Spesso un arcimago viene chiamato a difendere il mondo dalle minacce soprannaturali. Perennemente in cerca di ulteriore illuminazione e dei poteri magici che essa conferisce, l'arcimago spesso si lascia tentare da reliquie discutibili, incantesimi di dubbia moralità e antichi artefatti. Il suo destino finale dipende dalla sua scelta: diventerà un arcimago o un arcimmondo?

Immortalità, in un certo senso

Gli arcimaghi sono individui dalle mille idiosincrasie. Non si può mai dire quale sarà la scelta del più grande mago di un'era, una volta giunto a compimento del suo destino. La sezione seguente descrive un sentiero scelto da molti arcimaghi, ma quello del personaggio potrebbe benissimo essere diverso.

Isolamento arcano: Una volta completata la sua cerca finale, l'arcimago si isola dal mondo per dedicare tutto il suo tempo e tutte le sue attenzioni allo studio della formula arcana suprema, il Metaincantesimo, la cui esistenza iperplanare abbraccia tutti gli incantesimi minori mai esistiti o che mai esisteranno.

Per agevolare i suoi studi, l'arcimago ha eretto un sancta sanctorum. Se lo desidera, il suo rifugio potrebbe garantirgli l'isolamento più completo e potrebbe apparire come una torre, sperduta in mezzo al Caos Elementale. Tuttavia, l'arcimago potrebbe decidere di mantenere qualche legame, e quindi di includere un collegamento di qualche tipo con il mondo nel suo rifugio. In tal caso, potrebbe fondare un nuovo ordine di maghi, per cui egli fungerà da Mago Supremo, comparendo in rare occasioni al loro cospetto. In alternativa potrebbe fondare una scuola di magia, dove fungerà da rettore, pur comparendo altrettanto raramente.

A prescindere dalla sua forma fisica o dai suoi legami con il mondo mortale, la sua contemplazione dell'arcanosfera sarà permanente. Mano a mano che gli anni passano, i suoi studi della struttura profonda e nascosta del cosmo lo isoleranno dal normale scorrere del tempo. Prima o poi il suo guscio materiale si dissolverà e l'arcimago si fonderà con il Metaincantesimo stesso.

Da allora in poi, il suo nome rimarrà legato agli incantesimi e ai rituali più potenti usati dai maghi minori.

Privilegi dell'arcimago

Tutti gli arcimaghi possiedono i seguenti privilegi di classe.

Richiamare Incantesimo (21° livello): All'inizio di ogni giornata, l'arcimago sceglie un incantesimo giornaliero tra quelli che conosce (e che ha preparato per quella giornata, se prepara i suoi incantesimi). Potrà usare quell'incantesimo due volte al giorno, invece di una.

Spirito Arcano (24° livello): Una volta al giorno, quando muore, l'arcimago può separare il proprio spirito dal corpo. In forma di spirito arcano, guarisce fino a tornare al massimo dei punti ferita e ottiene le qualità evanescente e intangibile. Finché è in forma di spirito arcano può lanciare incantesimi a volontà e a incontro, ma non può lanciare incantesimi giornalieri, attivare oggetti magici o eseguire rituali. Se muore in forma di spirito arcano, il personaggio è morto.

Alla fine dell'incontro, dopo un riposo breve, lo spirito arcano si ricongiunge al corpo, se il corpo è ancora presente. Il suo attuale totale di punti ferita è immutato, ma per il resto l'arcimago non è più influenzato né dai benefici né dagli svantaggi della forma di spirito arcano.

Se il suo corpo è scomparso, l'arcimago avrà bisogno di altre magie per ritornare in vita, ma nel frattempo potrà continuare a prendere parte alle avventure in forma di spirito arcano, se lo desidera.

Arcincantesimo (30° livello): La comprensione da parte dell'arcimago della formula arcana suprema e

degli incantesimi che la costituiscono raggiunge nuove soglie. L'arcimago sceglie un potere giornaliero tra quelli che conosce. Potrà ora lanciare quell'incantesimo come incantesimo a incontro (piuttosto che come incantesimo giornaliero).

Potere dell'arcimago

Plasmare Magia Arcimago Utilità 26

L'arcimago si immerge nel flusso dell'energia arcana ed estrae dalla marea invisibile un incantesimo che aveva già usato, riportandolo immediatamente alla memoria.

Giornaliero
Azione standard **Personale**
Effetto: Il personaggio recupera un potere arcano che aveva già usato.

Cercatore eterno

Un cercatore eterno non smette mai di cercare il suo destino finale, ma ciò non gli impedisce di prendere parte (alcuni direbbero di interferire) negli eventi di portata mondiale.

Prerequisito: 21° livello

Il destino di questo eroe potrebbe essere ancora in evoluzione. Forse l'eroe è uno spirito libero che desidera sperimentare tutto ciò che l'universo ha da offrire prima di legarsi a un particolare aspetto del cosmo. Potrebbe essere un ribelle che detesta il pensiero di legarsi a un destino specifico e quindi afferma di non essere nemmeno interessato ad avere un destino. O forse è soltanto qualcuno che vuole evitare di schierarsi. In ogni caso, l'eroe esercita una tale influenza sugli eventi del mondo che il suo destino non avrà alcuna difficoltà a raggiungerlo quando verrà il momento.

Cercatore di immortalità?

Nessuno può prevedere la destinazione finale di un cercatore eterno. In confronto a molti altri personaggi epici, il suo destino ha il vantaggio di essere interamente mutevole, quindi il cercatore potrebbe decidere di forgiare il proprio destino semplicemente aiutando i suoi amici a portare a compimento i loro.

Privilegi del cercatore eterno

Tutti i cercatori eterni possiedono i seguenti privilegi di classe.

Cercatore dei Molti Sentieri (21° livello): Quando un cercatore eterno ottiene un potere di classe a incontro o giornaliero dovuto all'acquisizione di un nuovo livello, può scegliere tale nuovo potere da una qualsiasi classe.

L'apprendimento di un potere non fornisce necessariamente al cercatore eterno tutti gli attributi richiesti per usare quel potere. Ad esempio, un guerriero che apprenda un incantesimo da mago in quanto cercatore eterno non otterrebbe la capacità di usare gli strumenti, che rende gli incantesimi da mago più efficaci. Quindi, in genere è consigliabile scegliere dei poteri compatibili con quelli che il personaggio conosce già.

Azione Eterna (24° livello): Quando il cercatore eterno spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un'azione extra al suo turno successivo. L'azione extra ottenuta al turno successivo non può beneficiare di alcuna capacità (come ad esempio molti privilegi leggendari) che influenzi ciò che accade quando il personaggio utilizza un punto azione.

Conoscenze del Cercatore (26° livello): Un cercatore eterno ottiene un potere di utilità di 22° livello appartenente a una classe qualsiasi.

Destino del Cercatore (30° livello): Un cercatore eterno ottiene un privilegio di destino epico di 24° livello appartenente a un qualsiasi altro destino epico e di cui possa soddisfare i prerequisiti.

Mistificatore letale

"L'universo è un vasto palcoscenico allestito per divertire e per stuzzicare la curiosità del mistificatore: l'ingannatore supremo, divertente, ineguagliato e leale.

Prerequisiti: 21° livello; Destrezza 21 o Carisma 21; addestramento in Acrobazia, Furtività, Manolesta o Raggirare

Un mistificatore letale potrebbe essere un viandante, un ladro, un baro, un pragmatico o un sopravvissuto. Oppure qualcosa di ancora più strano: un eroe. Il personaggio adora esplorare le meraviglie più strane, dalle vette più elevate delle sfere celestiali alla profondità cineree del caos turbinante. Mano a mano che la presa sul proprio destino si fa più salda, il mistificatore di volta in volta scandalizza, affascina, sconvolge, ricompensa e confonde coloro che gli stanno vicino.

Secondo alcune profezie, il mistificatore letale prima o poi tradirà i suoi compagni, e quando lo farà sovvertirà principati, regni e perfino i reami celestiali. Tuttavia, altri scritti profetici contraddittori annunciano che l'aiuto del mistificatore letale sarà inaspettato ma fondamentale, consentirà di impedire il disastro finale e darà il via a una nuova era di prosperità.

I ladri e i warlock sono i personaggi che più di ogni altro tendono a diventare mistificatori letali, ma ne esistono anche altri di provenienza disparata.

Immortalità?

I mistificatori letali devono resistere alla tentazione di perdersi nel sentiero oscuro. Ecco un esempio di campagna che fa uso di questa scelta.

Viaggiare su sentieri ambigui: Quando il personaggio porta a termine la sua cerca finale, la sua reputazione leggendaria è assicurata. Le storie delle sue gesta spericolate vivranno per sempre.

Se il mistificatore letale resta al fianco dei suoi compagni e li aiuta a completare la loro cerca finale, facendo propria la loro causa, verrà acclamato come un vero eroe. Le sue trasgressioni passate, se ne ha fatte, verranno perdonate e il mistificatore verrà elogiato per avere vinto il proprio temperamento sconsiderato nel momento cruciale. Varrà invitato nel reame dell'entità che egli più ammira e sarà premiato con un palazzo, ricchezze, veri amici e una fama imperitura che crescerà nei secoli a venire e descriverà come la natura mutevole del mistificatore letale si sia rivelata pura e salda al momento cruciale.

Tuttavia, se il mistificatore letale tradisce i suoi compagni e impedisce loro di portare a termine la cerca finale (o

se semplicemente si rifiuta di aiutarli), sarà allontanato da tutti coloro che un tempo lo amavano e si fidavano di lui. I suoi peggiori nemici di un tempo gli daranno il benvenuto a corte come nuovo alleato e il suo nome diventerà un'oscura maledizione, disprezzato da tutti coloro che lo odono.

Privilegi del mistificatore letale

Tutti i mistificatori letali possiedono i seguenti privilegi di classe.

Fortuna degli Astuti (21° livello): Il mistificatore letale ha il dono di cavarsela nelle situazioni più pericolose. Per tre volte al giorno, come azione gratuita, può ripetere il tiro di un d20 (tiro per colpire, prova di abilità, prova di caratteristica o tiro salvezza).

Controllo del Mistificatore (24° livello): Se il personaggio ottiene un risultato di 18 o più al d20 quando effettua il primo tiro per colpire di un potere a incontro o giornaliero, quel potere non è considerato utilizzato.

Imposizione del Mistificatore (30° livello): Una volta al giorno, il personaggio può imporre al DM di considerare il tiro di un d20 da lui appena effettuato come un 1. Non è consentita alcuna ripetizione del tiro.

Potere del mistificatore letale

Trucco Epico — Mistificatore letale Utilità 26

Quando la necessità lo impone, il mistificatore letale crea un trucco stupefacente dal nulla.

Giornaliero ✦ Guarigione
Azione minore — **Personale**

Effetto: Il personaggio recupera tutti i suoi punti ferita e impulsi curativi, supera automaticamente i tiri salvezza relativi a tutti gli effetti che lo riguardano, recupera tutti i poteri a incontro già utilizzati, o recupera tutti i poteri giornalieri utilizzati tranne questo. Una volta utilizzato questo potere, non può recuperarlo in altro modo che non sia un riposo esteso.

Semidio

Una scintilla divina si accende nell'anima dell'eroe, conducendolo verso l'apoteosi.

Prerequisito: 21° livello

La carne del personaggio diventa superiore a quella dei mortali e si rafforza del vigore divino di cui beneficiano gli dèi in persona. I suoi compagni di rango epico potranno essere rapidi, forti e astuti, ma il semidio possiede quella scintilla di divinità che lo pone impercettibilmente al di sopra di tutti gli altri mortali.

Le divinità di tutti i piani prima o poi imparano il suo nome, la sua natura e i suoi obiettivi. Alcuni potrebbero tenere d'occhio i suoi progressi per verificare se il personaggio è della stoffa giusta per diventare veramente un semidio, e qualcuno potrebbe anche provare a mettergli i bastoni fra le ruote. Il personaggio può decidere se impressionare i signori del creato con le sue gesta, o se deluderli.

Se sopravvive, se supera tutte le sfide che gli sono state poste e se giunge all'apice delle capacità mai raggiunte dai mortali, sarà degno di ascendere ai ranghi del divino.

Esarca o agente indipendente?

Una o più divinità potrebbero chiedere al semidio di porsi al loro servizio come aspirante esarca mentre cerca di conseguire i suoi obiettivi divini personali. Non otterrebbe alcuna capacità aggiuntiva se accettasse questa posizione, ma di certo potrebbe beneficiare di un contatto divino in grado di fornirgli informazioni utili per portare a termine le sue imprese. D'altro canto, potrebbe ricevere l'ordine di compiere missioni che potrebbero ritardare i suoi obiettivi personali, o addirittura di agire in modo contrario a ciò che il proprio obiettivo richiede. Nessuno ha mai detto che raggiungere il rango di divinità sia facile: anche la scelta di rimanere un agente indipendente è densa di pericoli, in quanto le varie entità astrali non si fanno problemi a mettere il semidio alla prova.

La via per l'immortalità

Almeno un semidio ha scelto la via dell'ascensione descritta di seguito. La strada per raggiungere il divino scelta dal personaggio potrebbe essere diversa.

Ascensione divina: Quando il personaggio completa la sua cerca finale, la sua natura divina ambisce a portare a compimento l'apoteosi. Una volta messo ordine tra i suoi affari da mortale, la fiamma astrale che arde nel personaggio divampa, e consuma tutto ciò che resta della sua carne mortale.

Dalla fiamma astrale emerge un giovane dio nuovo di zecca, pervaso dal potere che soltanto le divinità possono comprendere e detenere. Il nuovo dio ascende al cielo, splendente come l'alba (od oscurando il cielo come un'eclisse, se le sue tendenze sono oscure). Sfrecciando attraverso il Mare Astrale, viene accolto nel reame di un dio affermato che accetta volentieri la sua forza. Il semidio si unisce al pantheon di quel dio e assume un suo aspetto dell'area di influenza.

Presto, i suoi sensi trascendenti udranno i mortali innalzare preghiere in suo nome.

Privilegi del semidio

Tutti i semidei possiedono i seguenti privilegi di classe.

Scintilla Divina (21° livello): Il semidio aumenta due punteggi di caratteristica a sua scelta di 2 punti ciascuno.

Recupero Divino (24° livello): La prima volta in ogni giornata in cui il semidio scende a 0 punti ferita o meno, recupera un numero di punti ferita pari alla metà del suo totale massimo di punti ferita.

Miracolo Divino (30° livello): Quando il semidio ha utilizzato l'ultimo potere a incontro che gli rimane, recupera l'uso di un potere a incontro a sua scelta. In tal modo, non rimarrà mai a corto di poteri a incontro.

Potere del semidio

Rigenerazione Divina — Semidio Utilità 26

La scintilla divina che arde nel semidio si infiamma e scatena un'ondata di energia rigenerante per un breve periodo di tempo.

Giornaliero ✦ Guarigione
Azione minore — **Personale**

Effetto: Il personaggio ottiene rigenerazione pari al suo punteggio di caratteristica migliore fino alla fine dell'incontro.

CAPITOLO 5

Abilità

Il personaggio ha studiato su antichi volumi che descrivono la natura della magia e la struttura dell'universo? Oppure ha una lingua sciolta che gli consente di spacciare per verità anche le bugie più sfacciate? È portato per ottenere le informazioni di cui ha bisogno dalla gente, oppure è stato addestrato a muoversi in equilibrio e a compiere acrobazie? All'interno del gioco, le doti di questo tipo sono rappresentate dalle abilità.

Un avventuriero, in quanto tale, dispone di una base di competenza in ogni abilità, che aumenta mano a mano che egli sale di livello. I suoi punteggi di caratteristica influenzano l'uso delle sue abilità: un halfling ladro dotato di un alto punteggio di Destrezza è più bravo in Acrobazia rispetto a un goffo nano paladino con un basso punteggio di Destrezza. La prestazione di un personaggio nell'utilizzare una certa abilità è rappresentata nel gioco da una prova di abilità: un tiro del d20 che determina se il personaggio riesce a compiere l'impresa in cui si stava cimentando, basata sull'abilità in questione, e a volte definisce anche il grado di successo ottenuto.

Questo capitolo contiene ogni informazione necessaria sul funzionamento delle abilità:

- **Addestramento nelle abilità:** Come funziona l'addestramento in un'abilità, nonché i modi in cui un personaggio può apprendere ulteriori abilità con addestramento.
- **Usare le abilità:** Come si effettua una prova di abilità, qual è il numero bersaglio da raggiungere e come si effettua una prova senza tirare il dado.
- **Abilità di conoscenze:** Le regole generiche relative alle abilità che determinano cosa il personaggio sa dell'universo di D&D e delle creature che lo popolano.
- **Descrizione delle abilità:** Le descrizioni di ciò che ogni abilità consente di fare, da Acrobazia a Tenacia.



FRANZ VOHWINKEL



ADDESTRAMENTO NELLE ABILITÀ

Disporre di addestramento in un'abilità significa avere usufruito di una combinazione in qualche misura di istruzione formale, esperienza pratica e doti naturali nell'uso di quell'abilità.

Quando un personaggio seleziona un'abilità in cui addestrarsi, ottiene un bonus permanente di +5 a quell'abilità. Non è possibile conseguire addestramento nella stessa abilità più di una volta.

Ogni classe descritta nel Capitolo 4 contiene una voce che indica quali abilità il personaggio può scegliere al 1° livello. Ad esempio, un warlock di 1° livello può scegliere quattro abilità da una lista di otto. Un personaggio può selezionare il talento Abilità con Addestramento per ottenere addestramento in un'abilità anche se questa non compare nella sua lista di abilità di classe. Esistono anche alcuni talenti multiclasse che forniscono addestramento in un'abilità.

La tabella sottostante indica le abilità disponibili nel gioco, il modificatore di caratteristica che il personaggio usa quando deve effettuare quel tipo di prova e quali classi possiedono quell'abilità come abilità di classe.

Abilità	Caratteristica chiave	Abilità di classe per...
Acrobazia	Des	Ladro, ranger
Arcano	Int	Chierico, mago, warlock
Atletica	For	Condottiero, guerriero, ladro, ranger
Bassifondi	Car	Guerriero, ladro, warlock
Diplomazia	Car	Chierico, condottiero, mago, paladino
Dungeon	Sag	Ladro, mago, ranger
Furtività	Des	Ladro, ranger
Guarire	Sag	Condottiero, chierico, guerriero, paladino, ranger
Intimidire	Car	Condottiero, guerriero, ladro, paladino, warlock
Intuizione	Sag	Chierico, ladro, mago, paladino, warlock
Manolesta	Des	Ladro, warlock
Natura	Sag	Mago, ranger
Percezione	Sag	Ladro, ranger
Raggirare	Car	Ladro, warlock
Religione	Int	Chierico, mago, paladino, warlock
Storia	Int	Condottiero, chierico, mago, paladino, warlock
Tenacia	Cos	Condottiero, guerriero, paladino, ranger

USARE LE ABILITÀ

Quando un personaggio usa un'abilità, effettua una prova di abilità. Questa prova rappresenta il suo addestramento, le sue doti naturali (indicate dal suo modificatore di caratteristica), la sua esperienza generica (la metà del suo livello), altri fattori applicabili (eventuali bonus rilevanti) e la pura fortuna (il tiro del dado).

Il DM determina se una prova di abilità è appropriata a una determinata situazione o chiede al personaggio di effettuarne una se le circostanze lo richiedono.

BONUS ALLA PROVA DI ABILITÀ

Al momento della creazione di un personaggio, il giocatore deve determinare il bonus base di abilità alla prova per ogni abilità che conosce. Il bonus base di abilità alla prova comprende i seguenti valori:

- Metà del livello del personaggio
- Il modificatore del punteggio di caratteristica del personaggio (ogni abilità è basata su uno dei punteggi di caratteristica del personaggio)
- Un bonus di +5 se il personaggio dispone di addestramento in quell'abilità

Inoltre, alcuni dei seguenti fattori possono influenzare un bonus base di abilità alla prova:

- Penalità di armatura alla prova, se il personaggio indossa un qualche tipo di armatura (vedi il Capitolo 7) ed effettua una prova che usi Forza, Destrezza, o Costituzione come caratteristica chiave
- Bonus di razza o di talento
- Un bonus di oggetto fornito da un oggetto magico
- Un bonus di potere
- Bonus generici

PROVA DI ABILITÀ

Per effettuare una prova di abilità si tira 1d20 e si sommano al risultato i seguenti valori:

- Il bonus base di abilità alla prova relativo a quell'abilità
- Tutti i modificatori di situazione applicabili
- Bonus e penalità derivanti dai poteri che influenzano il personaggio

Il totale così ottenuto è il risultato della prova.

CLASSE DIFFICOLTÀ

Quando si effettua una prova di abilità, un risultato alto è sempre l'evento migliore. Un personaggio cerca sempre di eguagliare o superare un certo numero. Spesso si tratta di un numero fisso, chiamato Classe Difficoltà (CD). La CD dipende da ciò che il personaggio tenta di compiere e generalmente viene stabilita dal Dungeon Master. Le sezioni relative alle varie abilità di questo capitolo forniscono delle CD di esempio basate sul livello, sulle condizioni e sulle circostanze descritte nella *Guida del Dungeon Master*. Tutte le CD presumono che l'azione in questione avvenga in circostanze fuori dal comune. Il DM dovrebbe richiedere una prova soltanto nelle circostanze più drammatiche.

PROVE CONTRAPPOSTE

A volte un personaggio effettua una prova di abilità che prevede un confronto tra la sua bravura in un certo campo e quella di un altro personaggio nello stesso campo o in uno correlato. Ad esempio, quando un personaggio usa Furtività, mette alla prova la sua capacità di nascondersi contro la capacità di qualcun altro di notare qualcosa di nascosto (rappresentata dall'abilità di Percezione). Questi confronti tra due prove sono chiamati prove contrapposte.

Quando la situazione richiede una prova contrapposta, entrambi i personaggi effettuano un tiro e chi ottiene il risultato più alto vince. Se il risultato è pari, vince il personaggio che dispone del modificatore alla prova più alto. Se anche quello è pari, si ripete il tiro.

Prove senza tiri

In certe situazioni la fortuna non influenza il risultato o il fallimento di un personaggio. In un ambiente tranquillo (al di fuori di un incontro), in occasione di un'attività comune, un personaggio può affidarsi puramente alle sue capacità per ottenere il risultato desiderato.

Prendere 10

Quando un personaggio non agisce di fretta, non è minacciato e non è distratto (quando agisce al di fuori di un incontro) e quando deve occuparsi di un'azione comune, può decidere di prendere 10. Invece di tirare un d20, determina il risultato della prova come se avesse ottenuto un risultato medio (10) al tiro del dado. Quando un personaggio prende 10, il risultato della sua prova è pari ai suoi modificatori di abilità (compresa la metà del suo livello) + 10. Nel caso delle azioni comuni, prendere 10 solitamente assicura il successo.

PRENDERE 10

Il risultato della prova di un personaggio che prende 10 è pari a 10 + il bonus base di abilità alla prova relativo all'azione tentata.

Prove passive

Quando un personaggio non usa un'abilità attivamente, si presume che abbia preso 10 a qualsiasi prova contrapposta che preveda l'uso di quell'abilità. Le prove passive sono usate principalmente per le prove di Percezione e di Intuizione, ma il DM potrebbe anche usare il risultato della sua prova passiva per abilità come Arcano o Dungeon per decidere cosa il personaggio sa riguardo a un mostro all'inizio di un incontro.

Ad esempio, se il personaggio attraversa un'area che ritiene sicura e quindi non la esamina per scoprire eventuali pericoli, prende 10 alla sua prova di Percezione per notare oggetti o nemici nascosti. Se la sua prova di Percezione è alta a sufficienza, o se una creatura ottiene un risultato scarso alla sua prova di Furtività, il personaggio potrebbe notare la creatura pur non cercandola attivamente.

Cooperazione

In alcune situazioni, un personaggio e i suoi alleati possono cooperare per usare un'abilità; gli alleati possono aiutare il personaggio a superare una prova di abilità effettuando a loro volta una prova. Ogni alleato che ottiene un risultato di 10 o più fornisce al personaggio un bonus di +2 alla sua prova. Fino a un massimo di quattro alleati possono aiutare il personaggio, fornendo un bonus massimo di +8. Potendo scegliere, dovrebbe essere il personaggio del gruppo dotato del maggiore bonus base di abilità alla prova a cimentarsi nella prova, mentre gli altri personaggi cooperaano con lui per fornirgli dei bonus da applicare a tale prova. Vedi "Aiutare un altro," pagina 287, per ulteriori dettagli sulla cooperazione in combattimento.

Sfide di abilità

Una sfida di abilità è un incontro in cui sono le abilità del personaggio piuttosto che le sue capacità di combattimento a entrare in gioco. Rispetto a un ostacolo che richiede una singola prova di abilità superata, una sfida di abilità è una situazione complessa in cui è necessario superare varie prove, spesso usando abilità diverse, prima di poter risolvere con successo l'incontro.

La *Guida del Dungeon Master* contiene le regole generiche relative alle sfide di abilità, ma ogni incontro potrebbe seguire direttive e requisiti particolari. In una sfida di abilità, un personaggio potrebbe usare una prova di Diplomazia per convincere un duca a inviare un gruppo di soldati fino a un passo di montagna, una prova di Storia per ricordargli cosa è successo quando i suoi antenati hanno trascurato le operazioni di difesa del passo e una prova di Intuizione per rendersi conto che l'idea del guerriero di cimentarsi in una prova di Intimidire contro il duca potrebbe fare più danni che altro. In un'altra sfida di abilità, un personaggio potrebbe effettuare prove di Natura e Percezione per seguire le tracce di alcuni cultisti attraverso la giungla, una prova di Religione per determinare i punti più probabili dove potrebbe sorgere il loro tempio nascosto e una prova di Tenacia per reggere alla stanchezza e alle malattie accumulate nel corso di vari giorni di viaggio nella giungla.

Quali che siano i dettagli di una sfida di abilità, la sua struttura base è molto semplice. L'obiettivo dei personaggi è accumulare un numero specifico di vittorie (solitamente in forma di prove di abilità superate) prima di ottenere troppe sconfitte (in forma di prove fallite). Spetta ai giocatori trovare il modo migliore di usare le loro abilità per soddisfare le sfide affrontate.

Abilità di conoscenze

Alcune abilità riguardano le conoscenze di un settore specifico: Arcano, Dungeon, Natura, Religione e Storia. Un personaggio può usare un'abilità di questo tipo per ricordarsi alcune informazioni utili appartenenti a questo campo o per riconoscere un indizio a esse correlato. Può anche usare queste abilità per identificare certi tipi di mostri, come riportato nella descrizione dell'abilità.

La CD della prova aumenta in base alla specificità dell'argomento e al grado di diffusione della conoscenza. A volte il DM potrebbe stabilire che l'informazione cercata sarà disponibile soltanto ai personaggi dotati di un'abilità con addestramento.

Rango leggendario ed epico: Se le conoscenze cercate appartengono al rango leggendario o epico, la CD aumenta come indicato nelle tabelle riportate più avanti in questa sezione.

Prove di conoscenze

A prescindere dall'abilità di conoscenze usata, un personaggio segue sempre le regole sottostanti quando effettua una prova di conoscenze.

Conoscenze comuni: Comprende le informazioni generiche comunemente diffuse riguardo a un determinato argomento.

Conoscenze da esperto: Comprende le informazioni specializzate che soltanto un esperto in questo campo di studio può possedere.

Conoscenze da maestro: Comprende le informazioni specializzate che soltanto un maestro in questo campo di studio può possedere.

Abilità di conoscenze: Nessuna azione richiesta: il personaggio conosce la risposta oppure no.

- **CD:** Vedi tabella.
- **Successo:** Il personaggio si ricorda di alcune informazioni utili appartenenti a quel campo di conoscenze o riconosce un indizio a esse correlato.
- **Fallimento:** Il personaggio non ricorda alcune informazioni pertinenti. Il DM potrebbe concedergli di effettuare un'altra prova se emergono nuove informazioni al riguardo.

Livello di conoscenze	CD
Comune	15
Esperto	20
Maestro	25
Rango leggendario	+10
Rango epico	+15

Prove di conoscenze dei mostri

A prescindere dall'abilità di conoscenze usata, quando un personaggio effettua una prova per identificare un mostro, fa riferimento alle regole seguenti.

Conoscenze dei mostri: Nessuna azione richiesta: il personaggio conosce la risposta oppure no.

- **CD:** Vedi tabella.
- **Successo:** Il personaggio identifica una creatura e il tipo a cui appartiene, il suo temperamento tipico e le sue parole chiave. Un risultato più alto può fornirgli informazioni relative ai poteri, alle resistenze e alle vulnerabilità della creatura in questione.
- **Fallimento:** Il personaggio non ricorda alcune informazioni pertinenti. Il DM potrebbe concedergli di effettuare un'altra prova se emergono nuove informazioni al riguardo.

Conoscenze dei mostri	CD
Nome, tipo, e parole chiave	15
Poteri	20
Resistenze e vulnerabilità	25
Creatura di rango leggendario	+5
Creatura di rango epico	+10

Descrizione delle abilità

La prima riga della descrizione di un'abilità riporta il nome dell'abilità seguito dalla caratteristica chiave su cui si basa quell'abilità. Il personaggio usa il modificatore di caratteristica di quel punteggio di caratteristica per determinare il suo bonus base di abilità alla prova.

Nel caso di abilità basate su Forza, Destrezza e Costituzione, la descrizione comprende anche un promemoria che indica l'obbligo di applicare una penalità di armatura alla prova a quell'abilità.

La descrizione dell'abilità illustra i vari modi in cui è possibile usare quell'abilità e fornisce vari esempi di CD tipiche. Ogni descrizione specifica anche il tipo di azione richiesto per usare l'abilità in questione.

Acrobazia (Destrezza)

Penalità di armatura alla prova

Il personaggio può eseguire una manovra acrobatica, rimanere in equilibrio quando cammina su una superficie stretta o instabile, divincolarsi da una presa o da un legame, o subire meno danni in caso di caduta.

Equilibrio

Un personaggio effettua una prova di Acrobazia per muoversi lungo una superficie più stretta di 30 centimetri (come ad esempio un cornicione o una corda tesa) o lungo una superficie instabile (come ad esempio un ponte di corde scosso dal vento o un tronco d'albero instabile.

Equilibrio: Parte di un'azione di movimento.

- **CD:** Vedi tabella.
- **Successo:** Il personaggio può muoversi a velocità dimezzata su una superficie stretta o instabile.
- **Fallimento di 4 o meno:** Il personaggio rimane nel quadretto da dove partiva e perde il resto della sua azione di movimento, ma non cade. Può ritentare come parte di un'azione di movimento.
- **Fallimento di 5 o più:** Il personaggio cade dalla superficie (vedi "Cadute", pagina 284) e perde il resto della sua azione di movimento. Se cercava di muoversi lungo una superficie instabile ma non stretta, cade a terra prono nel quadretto da cui partiva. Può ritentare come parte di un'azione di movimento se si trova ancora sulla superficie in questione.
- **Concede vantaggio in combattimento:** Quando un personaggio tenta di muoversi in equilibrio, concede vantaggio in combattimento ai suoi nemici.
- **Danni subiti:** Se il personaggio subisce danni, deve effettuare una nuova prova di Acrobazia per rimanere in piedi.

Superficie	CD di Acrobazia
Stretta o instabile	20
Molto stretta (meno di 15 cm)	+5
Stretta e instabile	+5

Manovra acrobatica

Un personaggio effettua una prova di Acrobazia per dondolarsi da un lampadario, assalire un avversario dall'alto, scivolare lungo una scalinata in piedi su uno scudo o eseguire qualsiasi altra manovra acrobatica che possa immaginare e che il DM gli consenta di tentare. Il DM definisce la CD in base alla complessità della manovra e alla pericolosità della situazione. Se il personaggio fallisce la prova, cade a terra prono nel quadretto dove aveva iniziato la manovra (il DM potrebbe anche definire un punto diverso in cui il personaggio cade, in base alla manovra

e alla situazione specifica). Il DM ha sempre il diritto di decidere che una manovra non funzionerà in una determinata situazione, o di stabilire una CD più alta.

Manovra acrobatica: Azione standard o azione di movimento, in base alla manovra.
- **CD:** CD base 15.
- **Successo:** Il personaggio esegue la manovra acrobatica intrapresa.
- **Fallimento:** Il personaggio non riesce a eseguire la manovra e potrebbe cadere o subire altre conseguenze.

Ridurre danni da caduta (solo con addestramento)
Se un personaggio cade o salta da una certa altezza, può effettuare una prova di Acrobazia per ridurre l'ammontare di danni da caduta subiti.

Ridurre danni da caduta: Azione gratuita se il personaggio cade o azione di movimento se il personaggio salta giù da una certa altezza.
- **Danni ridotti:** Il personaggio effettua una prova di Acrobazia e riduce i danni da caduta subiti di un ammontare pari alla metà del risultato della prova (arrotondando per difetto).

Esempio: Il pavimento sotto i piedi di Kora si spalanca rivelando una fossa. Kora deve effettuare una prova di Acrobazia per ridurre i danni da caduta. La fossa è profonda 12 metri, quindi infligge 24 danni (il risultato di 4d10). Il risultato della sua prova di Acrobazia è 21, quindi riduce i danni subiti di 10. La caduta le infligge perciò 14 danni.

Sfuggire a legami
Un personaggio può effettuare una prova di Acrobazia per divincolarsi dai legami.

Sfuggire a legami: 5 minuti.
- **CD:** CD base 20. La CD è determinata dal tipo di legame e dalla sua qualità, come determinato dal DM.
- **Sfuggire rapidamente:** Il personaggio può effettuare un tentativo di sfuggire come azione standard, ma la CD aumenta di 10.
- **Successo:** Il personaggio riesce a divincolarsi da un legame.
- **Fallimento:** Il personaggio può ritentare soltanto se qualcun altro lo aiuta.

Sfuggire a una presa
Un personaggio può effettuare una prova di Acrobazia per divincolarsi da una presa (vedi "Sfuggire," pagina 292). Un personaggio può anche effettuare tentativi di sfuggire per liberarsi da altri effetti che cerchino di immobilizzarlo, come determinato dal DM.

Arcano (Intelligenza)
Il personaggio ha accumulato svariate conoscenze sul funzionamento della magia e sugli effetti magici. Questa conoscenza arriva anche a comprendere i piani di esistenza seguenti e le creature originarie di essi: Caos Elementale, Coltre Oscura e Selva Fatata.

Se un personaggio ha selezionato questa abilità come abilità con addestramento, la sua conoscenza rappresenta uno studio accademico, di tipo formale o portato avanti come passione personale. Inoltre, chi possiede Arcano come abilità con addestramento ha l'opportunità di conoscere qualcosa riguardo al misterioso Reame Remoto (ma non riguardo alle sue creature, che ricadono sotto l'abilità Dungeon).

Conoscenze dell'arcano
Un personaggio effettua una prova di Arcano per richiamare alla mente informazioni relative alla magia o riconoscere un indizio correlato alla magia. Vedi "Prove di conoscenze," pagina 179.

Un personaggio deve possedere Arcano come abilità con addestramento per ricordare informazioni relative al Reame Remoto, operazione che richiede quanto meno conoscenze da maestro (CD 25).

Conoscenze dei mostri
Elementali, fatate, ombra
Un personaggio può effettuare una prova di Arcano per identificare creature elementali, fatate, o d'ombra (creature provenienti dal Caos Elementale, dalla Selva Fatata, o dalla Coltre Oscura), oppure un costrutto. Vedi "Prove di conoscenze dei mostri," pagina 180.

Individuazione del magico (solo con addestramento)
Le conoscenze magiche del personaggio gli consentono di identificare gli effetti magici e di individuare la presenza di magia.

Identificare evocazione o zona: Azione minore.
- **CD:** CD 15 + metà del livello del potere. Il personaggio deve essere in grado di vedere l'effetto dell'evocazione o la zona.
- **Successo:** Il personaggio identifica il potere usato per creare l'effetto, la sua fonte di potere e le sue parole chiave.
- **Fallimento:** Il personaggio non può tentare di nuovo di identificare l'effetto nel corso dell'incontro.

Identificare rituale: Azione standard.
- **CD:** CD 20 + metà del livello del rituale. Il personaggio deve essere in grado di vedere o di individuare in altri modi gli effetti del rituale.
- **Successo:** Il personaggio identifica il rituale e la sua categoria.
- **Fallimento:** Il personaggio non può tentare di nuovo di identificare il rituale finché non si sottopone a riposo esteso.

Identificare effetto magico: Azione standard.
- **CD:** CD 20 + metà del livello dell'effetto, se esiste. Il personaggio deve essere in grado di vedere o di individuare in altri modi l'effetto.
- **Nessun potere o rituale:** L'effetto magico da identificare non deve essere il risultato né di un potere né di un rituale.
- **Successo:** Il personaggio apprende il nome, la fonte di potere e le parole chiave dell'effetto, se ve ne sono.
- **Fallimento:** Il personaggio non può tentare di nuovo di identificare l'effetto finché non si sottopone a riposo esteso.

Percepire la presenza della magia: 1 minuto.

- **CD:** CD 20 + metà del livello di un oggetto magico, di un potere (evocazione o zona), di un rituale o di un fenomeno magico entro gittata.
- **Area di individuazione:** Il personaggio può individuare la magia entro un numero di quadretti pari a 5 + il suo livello in ogni direzione, e può ignorare qualsiasi fonte di energia magica di cui sia già consapevole. Ignora inoltre tutte le barriere: può individuare la magia anche oltre pareti, porte e altri ostacoli analoghi.
- **Successo:** Il personaggio individua ogni fonte di energia magica di cui riesca a eguagliare o superare la CD. Apprende anche la fonte di potere della magia, se ne esiste una. Se la fonte di energia magica rientra nella sua linea di visuale, ne individua anche l'ubicazione esatta. Se non dispone di linea di visuale fino alla fonte, capisce da che direzione l'energia magica si propaga, ma non sa a che distanza si trovi.
- **Fallimento:** Il personaggio non percepisce nulla, oppure non c'è nulla da percepire. Non può effettuare un nuovo tentativo nell'area in questione finché non si sottopone a riposo esteso.

Atletica (Forza)

Penalità di armatura alla prova

Il personaggio effettua una prova di Atletica per compiere un'azione fisica che richieda l'uso di forza muscolare, come ad esempio nuotare, saltare, scalare, o sfuggire a una presa.

Nuotare

Un personaggio può effettuare una prova di Atletica per nuotare o per mantenersi a galla. Esistono varie condizioni che possono rendere il nuoto più difficoltoso. Vedi l'abilità Tenacia per ulteriori informazioni su chi nuota o si mantiene a galla per più di un'ora.

Nuotare o mantenersi a galla: Parte di un'azione di movimento.

- **CD:** Vedi tabella.
- **Successo:** Il personaggio nuota a metà della sua velocità, o resta a galla nell'acqua.
- **Fallimento di 4 o meno:** Il personaggio resta dove si trova e perde il resto della sua azione di movimento. Può ritentare come parte di un'azione di movimento.
- **Fallimento di 5 o più:** Il personaggio affonda di 1 quadretto e rischia di soffocare per annegamento (i dettagli sono descritti nel Capitolo 9 della *Guida del Dungeon Master*).
- **Uso del movimento:** I quadretti di cui il personaggio si muove nuotando contano come parte del suo movimento.
- **Velocità di nuoto:** Le creature dotate di una velocità di nuoto (come ad esempio i sahuagin) usano quella velocità e non effettuano prove di Atletica per nuotare.

Acque	CD di Atletica
Calme	10
Agitate	15
Burrascose	20

Saltare

Il personaggio può effettuare una prova di Atletica per saltare verticalmente fino ad aggrapparsi a una corda che pende o a un cornicione, oppure saltare orizzontalmente per superare una fossa, un tratto di terreno difficile, un muro basso o un ostacolo di altro tipo.

Salto in alto: Parte di un'azione di movimento.

- **Distanza saltata verticalmente:** Il personaggio effettua una prova di Atletica e divide il risultato della prova per 10 (arrotondando per difetto); ogni punto ottenuto con questo risultato sta a indicare 30 centimetri di altezza di cui si è staccato dal suolo. Per determinare se riesce a raggiungere qualcosa saltando, si somma a questo risultato l'altezza del personaggio più un terzo, arrotondando per difetto (un personaggio alto 180 cm dovrebbe aggiungere 240 cm allo stacco del salto, mentre uno alto 120 cm dovrebbe aggiungervi 160 cm).
- **Rincorsa:** Se il personaggio si muove almeno di 2 quadretti prima di effettuare il salto, il risultato della prova di saltare sarà diviso per 5 anziché per 10.
- **Uso del movimento:** I quadretti di cui il personaggio si muove saltando contano come parte del suo movimento. Se il personaggio arriva alla fine del suo movimento, cade a terra. Può terminare il suo primo movimento a mezz'aria se effettua movimento doppio (vedi pagina 284).

Esempio: Marc, un umano alto 1,8 metri, tenta di effettuare un salto in alto per aggrapparsi a una corda che pende a 3,6 metri di altezza. Il risultato della sua prova è 26. Sfruttando la rincorsa, Marc copre la distanza (26 : 5 = 5; 5 x 30 cm = 1,5 metri, più la sua altezza incrementata di un terzo, dà un totale di 3,9 metri). Se Marc saltasse da fermo, non ce la farebbe a raggiungere la corda che pende (26 : 10 = 2; 2 x 30 cm = 60 cm per una distanza finale di 3 metri).

Salto in lungo: Parte di un'azione di movimento.

- **Distanza saltata orizzontalmente:** Il personaggio effettua una prova di Atletica e divide il risultato della prova per 10 (senza arrotondare). Il risultato è il numero di quadretti che riesce a saltare. Il personaggio atterra nel quadretto determinato dal suo risultato. Se termina il salto in una fossa o in un baratro, cade e perde il resto della sua azione di movimento.
- **Distanza saltata verticalmente:** La distanza saltata in verticale è pari a un quarto della distanza saltata orizzontalmente. Se il personaggio non ha spazio libero sufficiente a coprire questa distanza verticale a causa di un ostacolo lungo il salto, urta l'ostacolo, cade prono e perde il resto della sua azione di movimento.
- **Rincorsa:** Se il personaggio si muove almeno di 2 quadretti prima di effettuare il salto, il risultato della prova di Saltare sarà diviso per 5 anziché per 10.
- **Uso del movimento:** I quadretti di cui il personaggio si muove saltando contano come parte del suo movimento. Se il personaggio arriva alla fine del suo movimento, cade a terra. Può terminare il suo primo movimento a mezz'aria se effettua movimento doppio (vedi pagina 284).

Esempio: Marc tenta di effettuare un salto in lungo per superare un muro di spine alto 1,5 metri e la fossa larga 3 metri situata oltre di esso. Il risultato della sua prova è 24. Prendendo la rincorsa, riesce facilmente a saltare oltre la distanza (24 : 5 = 4,8 quadretti, vale a dire 7,2 metri) e a superare il muro (7,2 : 4 = 1,8 metri). Se Marc avesse saltato da fermo, sarebbe riuscito a malapena a saltare la fossa (24 : 10 = 2,4 quadretti o 3,6 metri) ma non a oltrepassare il muro (3,6 : 4 = 0,9 m). Avrebbe urtato il muro di spine e sarebbe caduto a terra prono prima di oltrepassare la fossa.

Scalare

Il personaggio effettua una prova di Atletica per scalare una superficie in salita o in discesa. I diversi tipi di superficie e varie circostanze possono complicare o facilitare la scalata.

Scalare: Parte di un'azione di movimento.

- **CD:** Vedi tabella. Se il personaggio usa degli attrezzi da scalatore, ottiene un bonus di +2 alla sua prova di Atletica. Se riesce ad appoggiarsi a due superfici contrapposte, ottiene un bonus di +5 alla prova.
- **Successo:** Il personaggio scala un tratto pari a metà della sua velocità. Quando arriva alla cima di una superficie, come ad esempio uscendo da una botola, la distanza percorsa per arrivare in cima gli consente di raggiungere il quadretto adiacente alla superficie. L'ultimo quadretto di movimento colloca il personaggio in quel quadretto.
- **Fallimento di 4 o meno:** Il personaggio non si muove dal punto in cui partiva, ma non cade. Può ritentare come parte di un'azione di movimento.
- **Fallimento di 5 o più:** Il personaggio cade (vedi "Cadute," pagina 284) e perde il resto della sua azione di movimento.
- **Concede vantaggio in combattimento:** Finché il personaggio è impegnato a scalare, concede vantaggio in combattimento a tutti i suoi nemici.
- **Uso del movimento:** I quadretti di cui il personaggio si muove scalando contano come parte del suo movimento.
- **Danni subiti:** Se il personaggio subisce danni mentre è intento a scalare, deve effettuare una prova di Scalare con la CD relativa alla superficie che sta scalando. Se i danni appena subiti lo rendono sanguinante, la CD aumenta di 5. Se fallisce la prova, cade dall'altezza attuale. Se cerca di aggrapparsi mentre cade, i danni appena subiti vanno sommati alla CD della prova per aggrapparsi.
- **Aggrapparsi:** Se un personaggio cade mentre tentava di scalare una superficie, può effettuare una prova di Atletica come azione gratuita per aggrapparsi a qualcosa e interrompere la caduta. La CD base per aggrapparsi a qualcosa è la stessa CD della superficie che il personaggio tentava di calare più 5, modificata da eventuali circostanze rilevanti. Il personaggio può effettuare soltanto una prova per aggrapparsi. Se la fallisce, non può ritentare, a meno che il DM non decida altrimenti.
- **Velocità di scalata:** Le creature dotate di una velocità di scalata (come ad esempio i ragni mostruosi) usano quella velocità quando devono scalare una superficie, non concedono vantaggio in combattimento durante la scalata e non effettuano prove di Atletica per scalare.

Superficie	CD di Atletica
Scala	0
Corda	10
Superficie irregolare (parete di una caverna)	15
Superficie grezza (muro di mattoni)	20
Superficie scivolosa	+5
Superficie insolitamente liscia	+5

Sfuggire a una presa

Un personaggio può effettuare una prova di Atletica per liberarsi a viva forza da una presa (vedi "Sfuggire," pagina 292). Un personaggio può anche effettuare tentativi di sfuggire per liberarsi da altri effetti che cerchino di immobilizzarlo, come determinato dal DM.

Bassifondi (Carisma)

Quando un personaggio si trova in un insediamento (un villaggio, un paese, una città), può effettuare una prova di Bassifondi per scoprire le ultime notizie, chi comanda palesemente o di nascosto, dove ottenere ciò di cui ha bisogno (e come recarsi in quel luogo), e quali luoghi evitare.

Bassifondi: L'uso di questa abilità richiede 1 ora e potrebbe essere parte di una sfida di abilità.

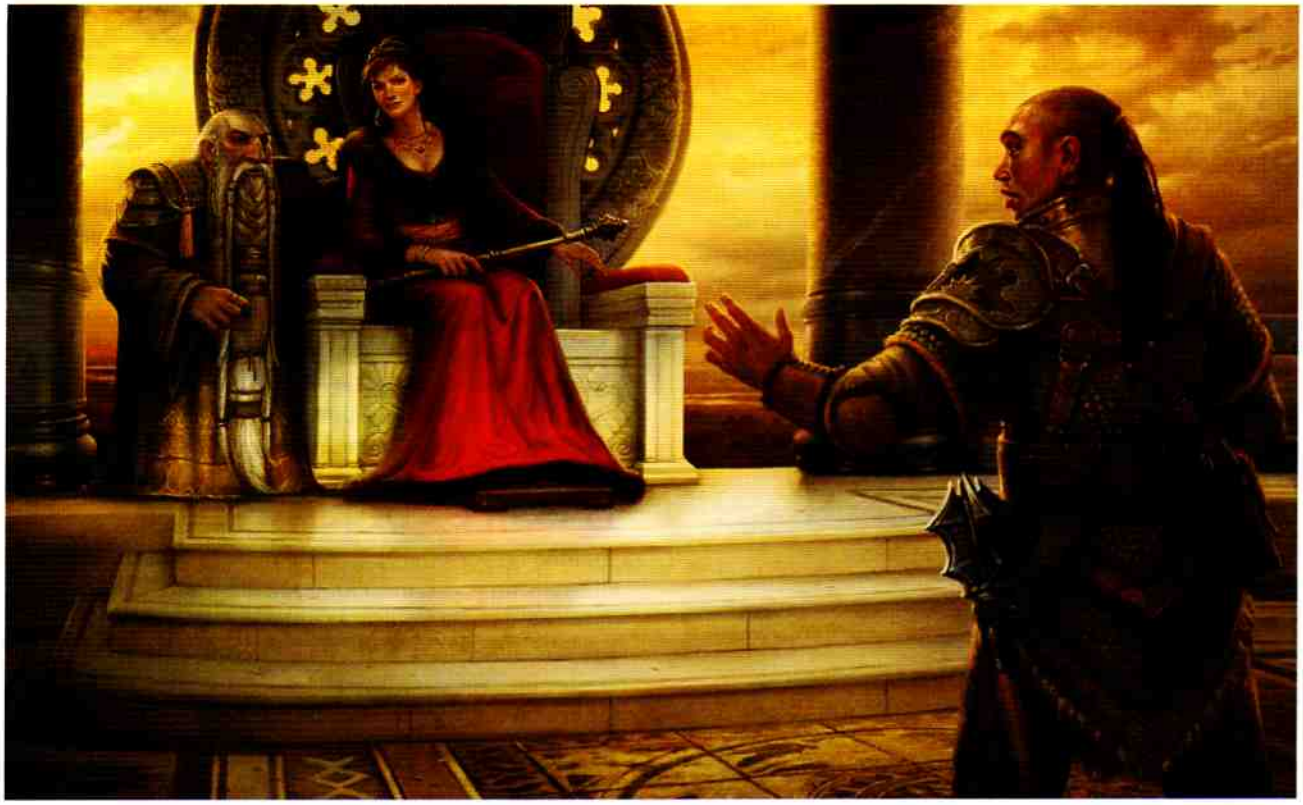
- **CD:** Vedi tabella.
- **Successo:** Il personaggio ottiene informazioni utili, scopre le ultime dicerie, viene a sapere di eventuali lavori disponibili o si informa su dove ottenere un buon prezzo.
- **Fallimento:** Il personaggio può ritentare, ma potrebbe attirare l'attenzione su se stesso se continua a dare la caccia alle stesse informazioni.

Insediamento e informazioni	CD di Bassifondi
Insediamento tipico	15
Insediamento ostile	20
Insediamento totalmente alieno	30
Informazioni facilmente reperibili	-2
Informazioni difficili da ottenere	+5
Informazioni riservate o gelosamente custodite	+10

Diplomazia (Carisma)

Un personaggio può influenzare gli altri usando tatto, sottigliezza e doti sociali. Una prova di Diplomazia è utilizzabile per cambiare i pareri altrui, ispirare buona volontà, contrattare con un datore di lavoro, dimostrare decoro e galateo o negoziare un affare in buona fede.

Una prova di Diplomazia va effettuata usando la CD stabilità dal DM. L'atteggiamento generico del bersaglio nei confronti del personaggio (amichevole o maldisposto, pacifico od ostile) e altri modificatori condizionali (come ad esempio l'obiettivo che il personaggio cerca di raggiungere o la richiesta che pone) potrebbero modificare la CD. Diplomazia viene solitamente usata in una sfida di abilità che prevede un certo numero di successi, ma il DM potrebbe richiedere una prova di Diplomazia anche in situazioni di altro tipo.



Dungeon (Saggezza)

Il personaggio ha accumulato svariate conoscenze e abilità relative all'esplorazione dei dungeon, come ad esempio farsi strada attraverso i sotterranei più complicati, orientarsi all'interno di caverne tortuose, riconoscere i pericoli di una cripta e procurarsi da mangiare nel Sottosuolo.

Se un personaggio ha selezionato questa abilità come abilità con addestramento, la sua conoscenza rappresenta uno studio di tipo formale o una vasta esperienza sul campo, e gli consentirà anche di ottenere più facilmente informazioni esoteriche in questo ambito. Inoltre, chi possiede addestramento in questa abilità può identificare le creature del Reame Remoto che si annidano nei dungeon e vanno a caccia negli ambienti sotterranei naturali.

Conoscenze dei dungeon

Un personaggio effettua una prova di Dungeon per richiamare alla mente informazioni relative a un ambiente sotterraneo o riconoscere un indizio o un pericolo sotterraneo. Vedi "Prove di conoscenze," pagina 179.

Gli esempi di conoscenze dei dungeon comprendono individuare i punti cardinali pur trovandosi sottoterra (comune), riconoscere un vegetale sotterraneo pericoloso (esperto) o individuare nuove costruzioni o cambiamenti di profondità nel corso dell'esplorazione di un'area (esperto).

Conoscenze dei mostri

Aberranti

Un personaggio può effettuare una prova di Dungeon per identificare una creatura di origine aberrante (una creatura del Reame Remoto). Vedi "Prove di conoscenze dei mostri," pagina 180.

Procacciare cibo

Un personaggio può effettuare una prova di Dungeon per localizzare e raccogliere cibo e acqua sufficienti a sostentarsi per 24 ore. Può farlo soltanto in quegli ambienti sotterranei più assimilabili alle terre selvagge esterne: caverne o complessi sotterranei contenenti specchi d'acqua, funghi commestibili e licheni, piccoli parassiti e così via.

Procacciare cibo: 1 ora.

- **CD:** CD 15 per procurare cibo e acqua per una persona, CD 25 per un massimo di cinque persone. Il DM potrebbe modificare la CD in un ambiente particolare (riducendola di 5 in un ambiente rigoglioso o aumentandola di 5 in un ambiente particolarmente spoglio).
- **Successo:** Il personaggio trova cibo e acqua sufficienti per 24 ore.
- **Fallimento:** Il personaggio non trova né cibo né acqua. Può tentare di nuovo di procacciare cibo, ma soltanto in un'area diversa.

Furtività (Destrezza)

Penalità di armatura alla prova

Un personaggio può effettuare una prova di Furtività per nascondersi dai suoi nemici, svicolare oltre una guardia, dileguarsi senza essere notato o giungere alle spalle di una persona senza essere visto o sentito.

Questa abilità viene utilizzata contro la prova di Percezione di una creatura o contro una CD stabilita dal DM.

Furtività: Parte di qualsiasi azione che il personaggio desidera intraprendere furtivamente.

- **Prova contrapposta:** Furtività contro Percezione (vedi tabella per i modificatori da applicare alla prova). Se sono presenti più osservatori, la prova di Furtività del personaggio sarà contrapposta alla prova di Percezione di ogni osservatore.
- **Copertura od occultamento:** A meno che una creatura non sia distratta, il personaggio deve bene-

HOWARD LYON

ficiare di copertura o di occultamento per effettuare una prova di Furtività. Dovrà mantenere la copertura o l'occultamento per continuare a non farsi notare. Se la creatura dispone di linea di visuale libera fino al personaggio (vale a dire se il personaggio non beneficia né di copertura né di occultamento), quella creatura vede il personaggio automaticamente (nessuna prova di Percezione richiesta).

- **Copertura superiore od occultamento totale:** Se il personaggio beneficia di copertura superiore od occultamento totale, una creatura non può vederlo e non è sicura della sua ubicazione precisa. Se la sua prova di Percezione supera la prova di Furtività del personaggio, tuttavia, riuscirà a cogliere la direzione della posizione del personaggio e avrà una vaga idea della distanza che la separa da lui. Se la prova di Percezione della creatura supera la prova di Furtività del personaggio di 10 o più, la creatura potrà determinare con precisione la posizione del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo, anche se egli si muove.
- **Creatura distratta:** Se una creatura si distrae, il personaggio può tentare di nascondersi agli occhi di quella creatura anche se non dispone di copertura od occultamento. In combattimento si presume che le creature facciano attenzione in tutte le direzioni. Al di fuori dei combattimenti, una creatura potrebbe prestare attenzione a qualcosa verso una determinata direzione, consentendo al personaggio di scivolare alle sue spalle. Il personaggio effettua una normale prova di Furtività per evitare di essere notato dalla creatura, dal momento che potrebbe sempre essere sentito.
- **Successo:** Il personaggio evita di essere notato o sentito e rimane celato alla vista. Se in seguito attacca o grida, non è più considerato nascosto.
- **Fallimento:** Il personaggio non può ritentare a meno che gli osservatori non vengano distratti o non riesca a ottenere copertura od occultamento.
- **Vantaggio in combattimento:** Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro un nemico che non è consapevole della sua presenza.
- **Fonte di luce:** Gli osservatori notano il personaggio automaticamente se questi porta con sé una fonte di luce.

Il personaggio...	Modificatore alla prova di Furtività
Parla	-5
Si muove di più di 2 quadretti	-5
Corre	-10

Guarire (Saggezza)

Il personaggio sa come aiutare gli altri a riprendersi dalle ferite o da altre condizioni debilitanti, comprese le malattie.

Pronto soccorso

Un personaggio può effettuare una prova di Guarire per somministrare cure di pronto soccorso.

Pronto soccorso: Azione standard.

- **CD:** Variabile in base all'impresa che il personaggio tenta di compiere.
- **Far recuperare energie:** Il personaggio effettua una prova di Guarire con CD 10 per consentire a un personaggio adiacente di recuperare energie (pagina 291) senza che quest'ultimo debba usare un'azione per farlo. Tuttavia, non ottiene i bonus alle difese normalmente concessi dall'azione di recuperare energie.
- **Stabilizzare i morenti:** Il personaggio effettua una prova di Guarire con CD 15 per stabilizzare un per-



RAVEN MIMURA

sonaggio adiacente morente. Se supera la prova, il personaggio può smettere di effettuare tiri salvezza contro la morte finché non subisce altri danni. L'ammontare attuale di punti ferita del personaggio non cambia come risultato dell'azione di stabilizzare.

- **Concedere un tiro salvezza:** Il personaggio effettua una prova di Guarire con CD 15. Se supera la prova, un alleato adiacente può effettuare immediatamente un tiro salvezza, oppure applicare un bonus di +2 a un tiro salvezza da effettuare alla fine del suo turno successivo.

Trattare malattie

Un personaggio può effettuare una prova di Guarire per curare un personaggio afflitto da una malattia. Il Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master* contiene ulteriori informazioni riguardo alle malattie.

Trattare malattie: Parte del riposo esteso del personaggio malato. Il personaggio deve prendersi cura del paziente regolarmente per tutto il periodo di riposo prolungato, ed effettuare la sua prova di Guarire quando il riposo si conclude.

- **Sostitutivo a Tenacia:** È il risultato della prova di Guarire del personaggio a determinare gli effetti della malattia, se il risultato è superiore a quello della prova di Tenacia del paziente.

Intimidire (Carisma)

Un personaggio può effettuare una prova di Intimidire per influenzare gli altri con azioni ostili, minacce palesi e forme di persuasione letali.

È possibile usare Intimidire in situazioni di combattimento o come parte di una sfida di abilità che richieda un determinato numero di successi. Le prove di Intimidire si effettuano contro la difesa di Volontà del bersaglio o contro una CD stabilita dal DM. L'atteggiamento generico del bersaglio e altri modificatori condizionali (come ad esempio l'obiettivo che il personaggio cerca di raggiungere o la richiesta che pone) potrebbero modificare la CD.

Intimidire: Azione standard in combattimento o parte di una sfida di abilità.

- **Prova contrapposta:** Intimidire contro Volontà (vedi tabella per i modificatori alla difesa del bersaglio). Se il personaggio non parla alcun linguaggio che il bersaglio sia in grado di capire, la prova di Intimidire subisce una penalità di -5. Se il personaggio tenta di Intimidire più di un nemico contemporaneamente, effettua una prova separata di Intimidire contro la difesa di Volontà di ciascun nemico. Ogni bersaglio deve essere in grado di sentire e vedere il personaggio.
- **Successo:** Il personaggio costringe un bersaglio sanguinante ad arrendersi, un bersaglio a rivelare un segreto contro la sua volontà, o ad eseguire un'azione di altro tipo.
- **Fallimento:** Se il personaggio cercava di intimidire il bersaglio durante un combattimento, non può ritentare la prova contro quel bersaglio nel corso dello stesso incontro.
- **Il bersaglio diventa ostile:** L'uso di Intimidire solitamente rende un bersaglio ostile nei confronti del personaggio, anche se questi non supera la prova.

Il nemico è...	Modificatore alla difesa di Volontà
Ostile	+10
Maldisposto	+5

Intuizione (Saggezza)

Il personaggio è in grado di cogliere le intenzioni e di decifrare il linguaggio del corpo altrui durante un'interazione sociale. Una prova di Intuizione gli consente di comprendere le motivazioni, di leggere tra le righe, di percepire i modi e gli atteggiamenti di un individuo e di valutare la sua sincerità.

Un personaggio usa Intuizione per contrastare una prova di Raggirare, e come controparte sociale dell'abilità di Percezione. In una sfida di abilità che richiede un determinato numero di successi, le prove di Intuizione sono contrapposte alle prove di Raggirare di un altro soggetto. Intuizione può anche essere usato per cogliere indizi, per scoprire come comportarsi a un evento sociale e per determinare se un individuo è sotto l'influsso di una forza esterna.

Quando un personaggio usa Intuizione, fa del suo meglio per determinare se le motivazioni o l'atteggiamento di un bersaglio sono sincere. L'Intuizione non è una scienza esatta o soprannaturale: rappresenta soltanto la capacità di un personaggio di valutare il comportamento di un soggetto.

Intuizione: Nessuna azione richiesta per contrastare una prova di Raggirare, azione minore in combattimento, o parte di una sfida di abilità. Richiede un minimo di interazione per poter valutare adeguatamente il bersaglio.

- **CD:** Vedi tabella. Se il personaggio cerca di smascherare un tentativo di raggirare, si tratta di una prova contrapposta alla prova di Raggirare dell'avversario.
- **Successo:** Il personaggio contrasta una prova di Raggirare, ottiene un indizio riguardo a una situazione sociale, percepisce un'influenza esterna su qualcuno, o riconosce un effetto come illusorio.
- **Fallimento:** Il personaggio non può ritentare finché le circostanze non cambiano.
- **Riconoscere un effetto illusorio:** Il DM può usare la prova di Intuizione passiva del personaggio per determinare se questi riesce a riconoscere un effetto illusorio come tale. Notare un effetto del genere non interrompe l'illusione, ma consente al personaggio di riconoscerla come tale.

Impresa	CD di Intuizione
Percepire intenzioni, atteggiamenti	10 + livello della creatura
Percepire influenze esterne	25 + livello dell'effetto
Riconoscere un effetto illusorio	15 + livello dell'effetto

Manolesta (Destrezza)

Penalità di armatura alla prova

Il personaggio ha sviluppato varie abilità tipiche dei ladri e può eseguire diverse imprese che richiedono nervi saldi e mano ferma: disattivare trappole, rapidità di mano, scassinare serrature e svuotare tasche.

Il DM può stabilire che certi usi di questa abilità siano talmente specifici da richiedere il possesso dell'abilità con addestramento per essere messi in atto con successo.

Disattivare trappole

Un personaggio può effettuare una prova di Manolesta per evitare che una trappola scatti. Il personaggio deve essere consapevole della trappola per poter tentare di disattivarla. Per scoprire una trappola nascosta è necessaria una prova di Percezione.

Disattivare trappole: Azione standard in combattimento o parte di una sfida di abilità.

- **CD:** Vedi tabella. Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla prova se usa degli arnesi da scasso.
- **Ritardare trappole:** Il personaggio ottiene un bonus di +5 alla prova se cerca soltanto di ritardare l'attivazione della trappola anziché disattivarla.
- **Successo:** Il personaggio disattiva o ritarda la trappola. Una trappola disattivata rimane innocua fino al suo ripristino. Una trappola ritardata rende il passaggio sicuro nell'area fino alla fine del turno successivo del personaggio.
- **Fallimento di 4 o meno:** Non accade nulla. Il personaggio può ritentare con una nuova azione.
- **Fallimento di 5 o più:** Il personaggio fa scattare la trappola.

Trappola	CD di Manolesta
Rango eroico	20
Rango leggendario	30
Rango epico	35

Rapidità di mano

Un personaggio può effettuare una prova di Manolesta per sgraffignare un oggetto incustodito abbastanza piccolo da stare nella sua mano (come una moneta o un anello) o eseguire un piccolo numero di prestidigitazione.

Rapidità di mano: Azione standard in combattimento o parte di una sfida di abilità.

- **CD:** CD base 15.
- **Successo:** Il personaggio si impadronisce di un piccolo oggetto incustodito o esegue un piccolo numero di prestidigitazione.
- **Fallimento:** Il personaggio può comunque raccogliere l'oggetto, ma gli osservatori lo noteranno mentre se ne impossessa, oppure si accorgeranno del trucco nel suo numero di prestidigitazione.

Scassinare serrature

Un personaggio può effettuare una prova di Manolesta per scassinare una serratura.

Scassinare serrature: Azione standard in combattimento o parte di una sfida di abilità.

- **CD:** Vedi tabella. Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla prova se usa degli arnesi da scasso.
- **Successo:** Il personaggio scassina la serratura.
- **Fallimento:** Il personaggio può ritentare con una nuova azione.

Serratura	CD di Manolesta
Rango eroico	20
Rango leggendario	30
Rango epico	35

Svuotare tasche

Un personaggio può effettuare una prova di Manolesta per sottrarre un piccolo oggetto (come ad esempio un borsello o un amuleto) a una creatura senza che questa si accorga del furto. Deve trattarsi di un oggetto che la creatura in questione non sta impugnando.

Svuotare tasche: Azione standard.

- **CD:** CD 20 + il livello del bersaglio. Durante un combattimento, il personaggio subisce una penalità di -10 alla prova.
- **Successo:** Il personaggio sottrae un piccolo oggetto al bersaglio senza che questi se ne accorga.
- **Fallimento di 4 o meno:** Il personaggio non sottrae l'oggetto, ma il bersaglio non si accorge del tentativo. Il personaggio può ritentare con una nuova azione.
- **Fallimento di 5 o più:** Il personaggio non sottrae l'oggetto e il bersaglio si accorge del tentativo fallito.

Natura (Saggezza)

Il personaggio ha accumulato svariate conoscenze e abilità relative al mondo naturale, come ad esempio farsi strada attraverso le terre selvagge, riconoscere i pericoli naturali, trattare e identificare le creature naturali e sostentarsi con i frutti della terra.

Se un personaggio ha selezionato questa abilità come abilità con addestramento, la sua conoscenza rappresenta uno studio di tipo formale o una vasta esperienza sul campo, e gli consentirà anche di ottenere più facilmente informazioni esoteriche in questo ambito.

Addestrare animali

Il personaggio effettua una prova di Natura per calmare una bestia naturale, insegnare a una bestia naturale alcuni comandi, o gestire in altro modo le azioni di una bestia naturale. L'addestramento di una bestia naturale è solitamente parte di una sfida di abilità che richiede vari successi.

Conoscenze dei mostri

Naturali

Un personaggio può effettuare una prova di Natura per identificare una creatura di origine naturale (una creatura del mondo naturale). Vedi "Prove di conoscenze dei mostri," pagina 180.

Conoscenze della natura

Un personaggio effettua una prova di Natura per richiamare alla mente informazioni relative al mondo naturale (al terreno, al clima, alle piante e alle stagioni) o per riconoscere un indizio relativo alla natura. Vedi "Prove di conoscenze," pagina 179.

Gli esempi di conoscenze della natura comprendono individuare i punti cardinali o scoprire una pista (comune), riconoscere un vegetale sotterraneo pericoloso o un altro pericolo naturale (maestro) o predire un cambiamento imminente del tempo atmosferico (esperto).

Procacciare cibo

Un personaggio può effettuare una prova di Natura per localizzare e raccogliere cibo e acqua sufficienti a sostentarsi per 24 ore.

Procacciare cibo: 1 ora.

- **CD:** CD 15 per procurare cibo e acqua per una persona, CD 25 per un massimo di cinque persone. Il DM potrebbe modificare la CD in un ambiente particolare (riducendola di 5 in un ambiente rigoglioso o aumentandola di 5 in un ambiente particolarmente spoglio).
- **Successo:** Il personaggio trova cibo e acqua sufficienti per 24 ore.
- **Fallimento:** Il personaggio non trova né cibo né acqua. Può tentare di nuovo di procacciare cibo, ma soltanto in un'area diversa.

Percezione (Saggezza)

Un personaggio può effettuare una prova di Percezione per notare un indizio, individuare porte segrete, scorgere pericoli imminenti, scoprire trappole, seguire tracce, ascoltare ciò che accade dietro una porta chiusa o localizzare oggetti nascosti.

Questa abilità viene utilizzata contro la prova di Furtività di un'altra creatura o contro una CD stabilita dal DM. Nella maggior parte dei casi, il DM usa la prova di Percezione passiva di un personaggio per determinare se questi nota un indizio o un pericolo imminente.

Percezione: Nessuna azione richiesta: un personaggio nota qualcosa oppure no. Il DM solitamente usa la prova di Percezione passiva di un personaggio. Se questi vuole usare l'abilità attivamente, dovrà impiegare un'azione standard oppure passare 1 minuto ad ascoltare o a cercare, in base all'impresa.

- **Prova contrapposta:** Percezione contro Furtività se il personaggio cerca di notare o di sentire una creatura che usa Furtività. La sua prova potrebbe subire modifiche in base alla distanza o alla presenza di porte o pareti frapposte (vedi tabella).
- **CD:** Vedi tabella delle CD per quei casi in cui il personaggio cerca di sentire o di notare qualcosa, di perlustrare un'area o di scoprire delle tracce.
- **Successo:** Il personaggio nota o sente qualcosa.
- **Fallimento:** Il personaggio non può ritentare a meno che le circostanze non cambino.
- **Cercare:** Quando un personaggio esamina attentamente un'area o cerca qualcosa di specifico, si presume che cerchi in ogni quadretto a lui adiacente. Il DM potrebbe consentirgli di farlo come azione standard, ma solitamente la ricerca richiede almeno 1 minuto.

Ascoltare	CD di Percezione
Battaglia	0
Conversazione normale	10
Sussurri	20
Attraverso una porta	+5
Attraverso un muro	+10
Oltre 10 quadretti di distanza	+2

Osservare o cercare	CD di Percezione
Nascosto in fretta	10
Ben nascosto	25
Oltre 10 quadretti di distanza	+2

Scoprire tracce	CD di Percezione
Terreno soffice (neve, terriccio smosso, fango)	15
Terreno duro (legno o pietra)	25
Pioggia o neve caduta dopo il passaggio di chi ha lasciato le tracce	+10
Ogni giorno trascorso dal passaggio di chi ha lasciato le tracce	+2
La preda ha celato le sue tracce	+5
Creatura di taglia Enorme o superiore	-5
Gruppo di dieci o più creature	-5

Raggirare (Carisma)

Il personaggio può far sembrare vero ciò che è falso, plausibile ciò che è inverosimile e normale ciò che è sospetto. Una prova di Raggirare consente di imbrogliare una guardia con le chiacchiere, truffare un mercante, spacciare per buono un travestimento o un documento falso, o raccontare menzogne di altro tipo.

La prova di Raggirare del personaggio viene contrapposta alla prova di Intuizione di un osservatore. Potrebbe anche essere contrapposta a varie prove di Intuizione, se sono presenti più soggetti che possono vedere, sentire o interessarsi a ciò che accade. Durante una sfida di abilità, il personaggio potrebbe avere bisogno di superare le prove di Intuizione degli osservatori più volte per riuscire a raggirarli.

Raggirare: Azione standard in combattimento o parte di una sfida di abilità.

- **Prova contrapposta:** Raggirare contro Intuizione.
- **Ottenere vantaggio in combattimento:** Una volta per incontro di combattimento, un personaggio può fintare per ottenere vantaggio in combattimento contro un nemico. Come azione standard, il personaggio effettua una prova di Raggirare contrapposta alla prova di Intuizione del nemico. Se supera la prova, ottiene vantaggio in combattimento contro quel nemico fino alla fine del proprio turno successivo.
- **Creare un diversivo per nascondersi:** Una volta per incontro di combattimento, un personaggio può creare un diversivo per nascondersi. Come azione standard, il personaggio effettua una prova di Raggirare contrapposta alla prova di Intuizione di un nemico che sia in grado di vederlo (se esistono più nemici che sono in grado di vedere il personaggio, la sua prova di Raggirare verrà contrapposta alla prova di Intuizione di ogni nemico). Se il personaggio supera la prova, crea un diversivo e può effettuare immediatamente una prova di Furtività per nascondersi.

Religione (Intelligenza)

Il personaggio ha accumulato svariate conoscenze riguardo agli dèi, alle tradizioni e alle cerimonie religiose, agli effetti divini, ai simboli sacri e alla teologia. Questa conoscenza arriva anche a comprendere informazioni sui non morti, sul Mare Astrale e sulle creature originarie di quel piano.

Se un personaggio ha selezionato questa abilità come abilità con addestramento, la sua conoscenza rappresenta uno studio accademico, di tipo formale o portato avanti come passione personale, e gli consentirà anche di ottenere più facilmente informazioni esoteriche in questo ambito.

Conoscenze dei mostri

Immortali o non morti

Un personaggio può effettuare una prova di Religione per identificare una creatura di origine immortale (una creatura proveniente dal Mare Astrale) o dotata della parola chiave "non morto". Vedi "Prove di conoscenze dei mostri," pagina 180.

Conoscenze di religione

Un personaggio effettua una prova di Religione per richiamare alla mente informazioni relative alla religione o riconoscere un indizio a essa correlato. Vedi "Prove di conoscenze," pagina 179.

Storia (Intelligenza)

Il personaggio ha accumulato svariate conoscenze relative alla storia della regione o di un'area più vasta, compresa la cronistoria degli eventi più significativi e la spiegazione delle loro cause. Queste conoscenze comprendono anche informazioni relative ai casati reali e alle altre figure di governo, a guerre, leggende, personaggi importanti, leggi, usanze, tradizioni ed eventi memorabili.

Se un personaggio ha selezionato questa abilità come abilità con addestramento, la sua conoscenza rappresenta uno studio accademico, di tipo formale o portato avanti come passione personale, e gli consentirà anche di ottenere più facilmente informazioni esoteriche in questo ambito.

Un personaggio effettua una prova di Storia per richiamare alla mente informazioni storiche utili o per riconoscere un indizio storico. Vedi "Prove di conoscenze," pagina 179.

Tenacia (Costituzione)

Penalità di armatura alla prova

Il personaggio può effettuare una prova di Tenacia per scrollarsi di dosso effetti negativi o per spingersi ad agire oltre i suoi normali limiti fisici. Può trattenere il respiro a lungo, ritardare gli effetti debilitanti della fame o della sete e nuotare o mantenersi a galla per periodi prolungati.

Alcuni pericoli ambientali (tra cui le temperature estreme, il tempo atmosferico violento e le malattie) possono richiedere una prova di Tenacia per resistere agli effetti debilitanti o ritardarli.

Il Capitolo 3 della *Guida del Dungeon Master* contiene le regole per resistere al tempo atmosferico estremo, alle malattie, alla fame e alla sete.

Tenacia: Nessuna azione richiesta.

- **CD:** Vedi tabella. La prova della CD varia in base alla situazione e al livello di un pericolo.
- **Successo:** Il personaggio resiste a una particolare situazione.
- **Fallimento:** Il personaggio non può ritentare a meno che non cambino le circostanze o non sia trascorso un certo ammontare di tempo.

Impresa	CD di Tenacia
Resistere al tempo atmosferico estremo	Base 15
Resistere a una malattia	Variabile
Ignorare la fame	10 + 2 al giorno
Ignorare la sete	15 + 4 al giorno
Trattenere il fiato (ogni round dopo 5)	10 + 1 al round
Nuotare o mantenersi a galla (dopo 1 ora)	15 + 2 all'ora



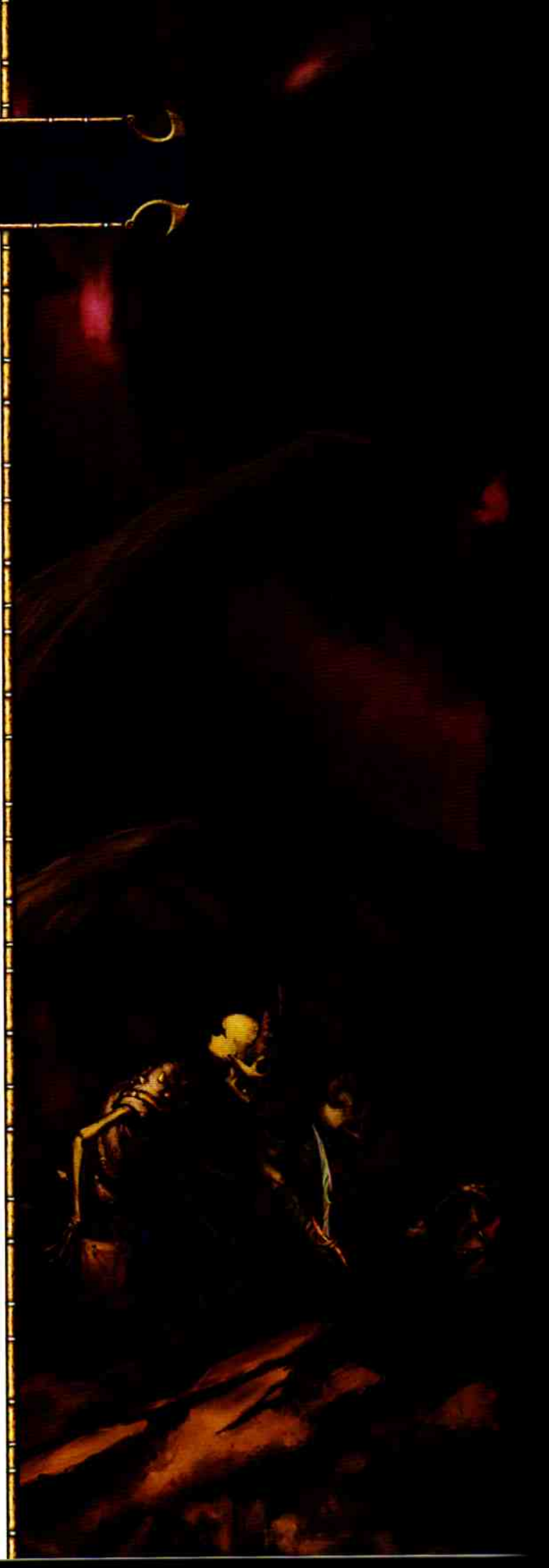
WILLIAM O'CONNOR

Talenti

MANO A mano che un personaggio avanza di livello, ottiene numerosi benefici che migliorano le sue capacità. Questi benefici sono chiamati talenti. Generalmente, un talento non fornisce al personaggio una nuova capacità, ma migliora invece qualcosa che egli era già in grado di fare. Un talento potrebbe fornire un bonus a una prova di abilità, a uno dei punteggi di difesa, o consentire al personaggio di ignorare determinate restrizioni o penalità in certe situazioni. Alcuni talenti gli consentono anche di usare le abilità in modo diverso, di alterare gli effetti dei suoi poteri, di migliorare i suoi tratti razziali o perfino di conferirgli capacità appartenenti ad altre classi.

Questo capitolo illustra tutti gli aspetti relativi ai talenti:

- **Scegliere i talenti:** Come si acquisiscono e come funzionano i talenti.
- **Descrizione dei talenti:** Una spiegazione completa di ogni talento e di ciò che consente di fare.
- **Talenti multiclasse:** Spiegazione delle regole riguardo ai multiclasse e ai relativi talenti.



RAVEN MIMURA



SCEGLIERE I TALENTI

Al momento di creare un personaggio di 1° livello, un giocatore seleziona un talento. (Se il personaggio è umano, beneficia di un talento aggiuntivo al 1° livello, quindi inizia il gioco con due talenti.) Il personaggio ottiene un talento aggiuntivo ad ogni livello pari, nonché all'11° e al 21° livello.

Generalmente, un personaggio non può acquisire lo stesso talento più di una volta, e nella maggior parte dei casi non dovrebbe nemmeno sentire la necessità di farlo. In alcuni talenti, tuttavia, è specificato che è possibile selezionarli più volte. Questo significa che il personaggio può applicare il bonus fornito dal talento a più di una situazione: più gruppi di armi, più poteri conosciuti e così via.

COME FUNZIONANO I TALENTI

La maggior parte dei talenti fornisce dei piccoli bonus statici da applicare a uno dei valori sulla scheda del personaggio. Quando si sceglie un talento, esiste un'unica regola importante da tenere presente riguardo a questi bonus: i bonus dello stesso tipo non si sommano tra loro (non sono cumulativi).

Alcuni di questi bonus sono applicabili a qualsiasi situazione. In tal caso, sono indicati come bonus di talento: Tempra Possente fornisce al personaggio un bonus di talento +2 alla difesa di Tempra, e quel bonus rimane sempre attivo. Se un personaggio possiede due bonus di talento da applicare allo stesso numero, soltanto il bonus più alto è considerato valido: i due bonus non sono cumulativi. Quindi, se un personaggio possiede sia Allerta (che fornisce un bonus di talento +2 alle prove di Percezione) e Sensi del Dragonide (che fornisce un bonus di talento +1 alle prove di Percezione), beneficerà soltanto un bonus di +2: i bonus non si sommano per un totale di +3.

Un bonus di cui non viene specificato il tipo (indicato semplicemente come un "bonus +2") in genere è applicabile soltanto a certe situazioni. Questi bonus situazionali ricompensano certe tattiche di combattimento particolari. Ad esempio, Riflessi in Combattimento fornisce a un personaggio un bonus di +1 ai tiri per colpire degli attacchi di opportunità. A differenza dei bonus di talento, i bonus generici sono cumulativi tra loro. Se un personaggio possiede sia Vantaggio Difensivo (che fornisce un bonus di +2 alla CA del personaggio nei confronti di un nemico che concede vantaggio in combattimento) e Mobilità Difensiva (un talento che fornisce un bonus di +2 alla CA del personaggio contro gli attacchi di opportunità), beneficerà di un bonus di +4 fintanto che entrambe le circostanze sono applicabili.

Anche i bonus di tipo diverso sono cumulabili tra loro. Se un personaggio possiede Piede Lesto e Corridore Veloce, ottiene un bonus di talento +1 da applicare permanentemente alla velocità (fornito da Piede Lesto) e un ulteriore bonus di +2 da applicare quando carica o corre (fornito da Corridore Veloce). Quindi, quando carica, la sua velocità è maggiore di 3 rispetto a quanto sarebbe se non possedesse i due talenti.

Per ulteriori dettagli, vedi "Bonus e penalità," pagina 275.

Talenti e parole chiave: Quando un talento fornisce un beneficio relativo all'uso di un potere che contiene una parola chiave, quel beneficio è applicabile quando il personaggio usa il potere di un oggetto magico, un potere concesso dalla sua classe, dalla sua razza o da un altro talento.

TIPI DI TALENTI

Alcuni tipi di talenti seguono certe regole speciali che valgono per tutti i talenti di quella categoria.

TALENTI DI CLASSE

I talenti di classe aiutano i personaggi di una specifica classe a migliorare i loro privilegi e poteri di classe, o a specializzare le loro capacità secondo le indicazioni fornite dagli sviluppi. Un talento di classe è riconoscibile dal nome di una classe tra parentesi quadre dopo il nome del talento: Libro degli Incantesimi Ampliato [Mago] è un talento che soltanto i maghi possono acquisire.

I talenti di classe sono acquisibili anche da quei personaggi che hanno scelto un talento multiclasse nella classe a cui il talento è associato. Ad esempio, se un guerriero possiede il talento Furtivo tra le Ombre, potrà acquisire Sfruttare il Vantaggio, che è un talento da ladro.

TALENTI DI DIVINITÀ

I talenti di divinità conferiscono ai personaggi dotati del privilegio di classe Incanalare Divinità (i chierici e i paladini) l'uso di alcuni poteri speciali forniti dalla loro divinità. Il potere associato a ognuno di questi talenti compare di seguito alla descrizione del talento. Un talento di divinità è riconoscibile dal nome "Divinità" tra parentesi quadre dopo il nome del talento.

TALENTI MULTICLASSE

I talenti multiclasse sono una categoria speciale di talenti. Le regole complete riguardo ai multiclasse e ai relativi talenti compaiono a pagina 208. Molti talenti multiclasse sono indicati da una frase tra parentesi quadre che comprende il termine "Multiclasse" seguito dal nome di una classe: Studente della Battaglia [Condottiero multiclasse], ad esempio, è il talento che consente a un personaggio di acquisire un privilegio della classe del condottiero.

Tre dei talenti multiclasse presentati in questo volume appartengono a una categoria diversa: consentono a un personaggio di scambiare un potere di classe appartenente alla sua classe primaria con un potere dello stesso tipo appartenente alla classe a cui ha deciso di aderire diventando multiclasse. Questi talenti sono indicati da una frase tra parentesi che comprende il termine "Multiclasse" seguito dal tipo di potere (Incontro, Utilità o Giornaliero) che può essere sostituito.

TALENTI RAZZIALI

I talenti razziali sono disponibili soltanto per quei personaggi appartenenti a una razza specifica. Sviluppano i talenti innati di ogni razza e rendono il personaggio che li acquisisce un rappresentante ideale di quella razza. Un talento razziale è indicato dal nome di una razza tra parentesi quadre dopo il nome del talento: Perdersi nella Folla [Halfling] è un talento che soltanto gli halfling possono acquisire.

DESCRIZIONE DEI TALENTI

I talenti in questo capitolo sono presentati nel formato descritto di seguito.

Linguista

Prerequisito: Int 13

Beneficio: Il personaggio sceglie tre linguaggi. Ora può parlare, leggere e scrivere correttamente in quei tre linguaggi.

Speciale: È possibile acquisire questo talento più di una volta. Ad ogni nuova acquisizione, il personaggio sceglie tre nuovi linguaggi da apprendere.

Nell'intestazione che contiene il nome del talento, il tipo di talento (se presente) appare tra parentesi quadre dopo il nome.

Prerequisito/i

Il personaggio deve soddisfare questi requisiti aggiuntivi per selezionare il talento. Se mai dovesse perdere uno dei prerequisiti previsti dal talento (ad esempio, usando il talento di riaddestramento per sostituire un'abilità con addestramento con un'altra abilità con addestramento), quel talento non sarà più utilizzabile. Se questa voce è assente, il talento non prevede prerequisiti.

Beneficio

Questa sezione (che potrebbe essere composta da più paragrafi) descrive i vantaggi che il personaggio ottiene quando acquisisce il talento.

Speciale

In certe occasioni, un talento prevede delle regole speciali. Questa voce indica se il personaggio può acquisire lo stesso talento più volte, e le condizioni da soddisfare in tal caso. Potrebbe inoltre specificare altri eventuali requisiti necessari per poter usare il talento.

TALENTI DI RANGO EROICO

Ogni talento della sezione seguente è disponibile per un personaggio di qualsiasi livello che ne soddisfi i prerequisiti. I talenti di rango eroico sono gli unici talenti che un personaggio di livello pari o inferiore al 10° può acquisire.

Abilità con Addestramento

Beneficio: Il personaggio ottiene addestramento in un'abilità. Non è necessario che l'abilità in questione sia inclusa nella lista delle sue abilità di classe.

Speciale: Un personaggio può acquisire questo talento più di una volta. Ogni volta che lo seleziona, sceglie un'abilità diversa.

Abilità Focalizzata

Prerequisiti: Addestramento nell'abilità scelta

Beneficio: Il personaggio sceglie un'abilità tra quelle che possiede con addestramento. Ottiene un bonus di talento +3 alle prove relative a quell'abilità.

Speciale: È possibile acquisire questo talento più di una volta. Ogni volta che il personaggio seleziona questo talento, sceglie un'abilità diversa.

EVA WIDERMANN



Addestramento nelle Armi Naniche [Nano]

Prerequisito: Nano

Beneficio: Il personaggio ottiene competenza e un bonus di talento +2 ai tiri dei danni effettuati con asce e martelli.

Agilità Halfling [Halfling]

Prerequisiti: Halfling, potere razziale di *seconda possibilità*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua capacità halfling di *seconda possibilità*, l'aggressore subisce una penalità di -2 al nuovo tiro per colpire.

Allerta

Beneficio: Il personaggio non concede vantaggio in combattimento ai nemici durante i round di sorpresa. Ottiene inoltre un bonus di talento +2 alle prove di Percezione.

Arma Focalizzata

Beneficio: Il personaggio sceglie un gruppo di armi specifico, come ad esempio le lance o le lame pesanti. Ottiene un bonus di talento +1 ai tiri dei danni relativi al gruppo di armi selezionato. All'11° livello, questo bonus aumenta a +2. Al 21° livello, aumenta a +3.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più di una volta. Ogni volta che seleziona questo talento, può scegliere un altro gruppo di armi.

Armatura di Bahamut [Divinità]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Bahamut

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *armatura di Bahamut*.

Incanalare Divinità: Armatura di Bahamut Potere di talento

Bahamut protegge il personaggio o un suo amico da un assalto devastante.

Incontro ✦ Divino
Interruzione immediata **Distanza 5**
Attivazione: Un nemico mette a segno un colpo critico contro il personaggio o un suo alleato
Effetto: Il colpo critico sferrato contro il personaggio o un suo alleato si trasforma in un colpo normale.
Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Armatura di Bahamut per poter usare questo potere.

Armonia di Erathis [Divinità]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Erathis

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *armonia di Erathis*.

Incanalare Divinità: Armonia di Erathis Potere di talento

Erathis porta armonia e determinazione tra gli alleati di mentalità affine.

Incontro ✦ Divino
Azione minore **Distanza 10**
Bersaglio: Un alleato
Effetto: Se il personaggio dispone di almeno tre alleati entro gittata, conferisce a uno di essi un bonus di potere +2 al primo tiro per colpire che esso effettua prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.
Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Armonia di Erathis per poter usare questo potere.

Artista della Fuga

Prerequisito: Acrobazia come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio può tentare di sfuggire a una presa con un'azione minore, invece che con un'azione di movimento.

Ottiene inoltre un bonus di talento +2 alle prove di Acrobazia.

Assalto Tattico [Condottiero]

Prerequisiti: Condottiero, privilegio di classe di Presenza Tattica

Beneficio: Quando un alleato che il personaggio è in grado di vedere spende un punto azione per effettuare un attacco, il tiro dei danni dell'attacco beneficia di un bonus pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Attacco Poderoso

Prerequisito: For 15

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco in mischia, può subire una penalità di -2 al tiro per colpire. Se l'attacco colpisce, il personaggio applica un bonus di +2 al tiro dei danni (o un bonus di +3 al tiro dei danni se l'arma è a due mani).

Questi danni extra aumentano mano a mano che il personaggio sale di livello, come indicato nella tabella seguente, mentre la penalità al tiro per colpire rimane la stessa.

Livello	Danni extra (arma a due mani)
1°-10°	+2 (+3)
11°-20°	+4 (+6)
21°-30°	+6 (+9)

Azione Impetuosa [Umano]

Prerequisito: Umano

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire che effettua nel corso di qualsiasi azione ottenuta spendendo un punto azione.

Benedizione dell'Oscuro Migliorata [Warlock]

Prerequisiti: Cos 15, warlock, patto infernale

Beneficio: La Benedizione dell'Oscuro del personaggio ora gli conferisce 3 punti ferita temporanei aggiuntivi.

Benedizione della Regina Corvo [Divinità]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare la Regina Corvo

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare la *benedizione della Regina Corvo*.

Incanalare Divinità: Benedizione della Regina Corvo Potere di talento

La Regina Corvo concede un dono a chi invia le creature sul sentiero della morte.

Incontro ✦ Divino, Guarigione
Azione gratuita **Distanza 10**
Attivazione: L'attacco del personaggio fa scendere un nemico entro gittata a 0 punti ferita o meno.
Effetto: Il personaggio o un alleato entro 5 quadretti dal nemico può usare un impulso curativo.
Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Benedizione della Regina Corvo per poter usare questo potere.

Buttare a Terra Inaspettato [Ladro]

Prerequisiti: For 15, ladro

Beneficio: Se il personaggio mette a segno un colpo critico mentre beneficia di vantaggio in combattimento, butta a terra il bersaglio in posizione prona.

Cacciatore Agile [Ranger]

Prerequisiti: Des 15, ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico con un attacco in mischia contro il bersaglio della sua Preda del Cacciatore, può scattare come azione gratuita, e il nemico subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro il personaggio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Cacciatore Letale [Ranger]

Prerequisiti: Ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: I dadi dei danni extra inferti da Preda del Cacciatore aumentano da d6 a d8.

Cacciatore Preciso [Ranger]

Prerequisiti: Sag 15, ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico contro il bersaglio della sua Preda del Cacciatore con un attacco a distanza, i suoi alleati ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire contro quel bersaglio fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Caparbietà

Beneficio: Il numero di impulsi curativi del personaggio aumenta di due.

Carica Poderosa

Prerequisito: For 13

Beneficio: Quando il personaggio carica, ottiene un bonus di +2 ai danni, e un bonus di +2 ai tentativi di spallata.

Combattere con Due Armi

Prerequisiti: Des 13

Quando il personaggio impugna un'arma in mischia in ciascuna mano, ottiene un bonus di +1 ai tiri dei danni con la sua arma principale.

Combattere in Sella

Beneficio: Quando il personaggio cavalca una creatura, può accedere alle eventuali capacità speciali da cavalcatura che essa conferisce al suo cavalcatore. Soltanto alcune creature possiedono queste capacità. La *Guida del Dungeon Master* contiene ulteriori informazioni sulle cavalcature e sui combattimenti in sella.

Quando un personaggio cavalca una creatura, tale creatura può effettuare qualsiasi prova di Acrobazia, Atletica, Furtività o Tenacia usando il bonus base di abilità alla prova del personaggio, se è maggiore del proprio.

Competenza nelle Armature (Cotta di Maglia)

Prerequisiti: For 13, Cos 13, addestramento nelle armature di pelle o di cuoio

Beneficio: Il personaggio ottiene addestramento nelle cotte di maglia.

Competenza nelle Armature (Cuoio)

Beneficio: Il personaggio ottiene addestramento nelle armature di cuoio.

Competenza nelle Armature (Pelle)

Prerequisiti: For 13, Cos 13, addestramento nelle armature di cuoio

Beneficio: Il personaggio ottiene addestramento nelle armature di pelle.

Competenza nelle Armature (Piastre)

Prerequisiti: For 15, Cos 15, addestramento nelle corazze di scaglie

Beneficio: Il personaggio ottiene addestramento nelle corazze di piastre.

Competenza nelle Armature (Scaglie)

Prerequisiti: For 13, Cos 13, addestramento nelle cotte di maglia

Beneficio: Il personaggio ottiene addestramento nelle corazze di scaglie.

Competenza nelle Armi

Beneficio: Il personaggio ottiene competenza in una singola arma a sua scelta.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più di una volta. Ogni volta che seleziona questo talento, può scegliere un'altra arma.

Competenza negli Scudi (Leggeri)

Prerequisito: For 13

Beneficio: Il personaggio ottiene competenza negli scudi leggeri.

WILLIAM O'CONNOR



Competenza negli Scudi (Pesanti)

Prerequisiti: For 15, Competenza negli Scudi (Leggeri)

Beneficio: Il personaggio ottiene competenza negli scudi pesanti.

Contegno di Ioun [Divinità]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Ioun

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *contegno di Ioun*.

Incanalare Divinità: Contegno di Ioun Potere di talento

Ioun infonde una maggiore forza di volontà nei suoi prediletti.

Incontro ✦ Divino
Azione minore **Distanza 5**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alla difesa di Volontà fino all'inizio del suo turno successivo.
Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Contegno di Ioun per poter usare questo potere.

TALENTI DI RANGO EROICO

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Abilità con Addestramento	-	Conferisce addestramento in un'abilità
Abilità Focalizzata	Addestramento nell'abilità scelta	+3 alle prove dell'abilità selezionata
Addestramento nelle Armi Naniche	Nano	+2 ai danni e competenza nelle asce e nei martelli
Agilità Halfling	Halfling, potere razziale di *seconda possibilità*	L'attaccante subisce una penalità di -2 al tiro ripetuto con *seconda possibilità*
Allerta	-	Il personaggio non concede vantaggio in combattimento se è sorpreso, +2 alla Percezione
Arma Focalizzata	-	+1 ai danni con le armi del gruppo scelto
Armatura di Bahamut	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, adorare Bahamut	Consente l'uso di Incanalare Divinità per invocare *armatura di Bahamut*
Armonia di Erathis	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, adorare Erathis	Consente l'uso di Incanalare Divinità per invocare *armonia di Erathis*
Artista della Fuga	Acrobazia come abilità con addestramento	Consente di sfuggire a una presa come azione minore, +2 ad Acrobazia
Assalto Tattico	Condottiero, privilegio di classe di Presenza Tattica	Gli alleati ottengono un bonus al tiro dei danni pari al modificatore di Int del personaggio
Attacco Poderoso	For 15	+2 ai danni in cambio di -2 al tiro per colpire
Azione Impetuosa	Umano	+3 agli attacchi quando il personaggio spende un punto azione
Benedizione dell'Oscuro Migliorata	Cos 15, warlock, patto infernale	Il dono del patto conferisce 3 punti ferita aggiuntivi
Benedizione della Regina Corvo	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, adorare la Regina Corvo	Consente l'uso di Incanalare Divinità per invocare *benedizione della Regina Corvo*
Buttare a Terra Inaspettato	For 15, ladro	In caso di colpo critico, il bersaglio cade a terra prono
Cacciatore Agile	Des 15, ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore	Consente di scattare come azione gratuita dopo avere messo a segno un colpo critico
Cacciatore Letale	Ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore	I dadi dei danni inferti da Preda del Cacciatore aumentano a d8
Cacciatore Preciso	Sag 15, ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore	Gli alleati ottengono +1 al tiro per colpire contro un bersaglio colpito da un colpo critico
Caparbietà	-	Il numero di impulsi curativi aumenta di 2
Carica Poderosa	For 13	+2 ai danni, +2 alla spallata di una carica
Combattere con Due Armi	Des 13	+1 ai danni se il personaggio impugna un'arma in mischia in ogni mano
Combattere in Sella	-	Consente al personaggio di accedere alle capacità speciali della cavalcatura
Competenza nelle Armature (Cotta di Maglia)	For 13, Cos 13, addestramento nelle armature di pelle o di cuoio	Conferisce addestramento nelle cotte di maglia
Competenza nelle Armature (Cuoio)	-	Conferisce addestramento nelle armature di cuoio
Competenza nelle Armature (Pelle)	For 13, Cos 13, addestramento nelle armature di cuoio	Conferisce addestramento nelle armature di pelle
Competenza nelle Armature (Piastre)	For 15, Cos 15, addestramento nelle corazze di scaglie	Conferisce addestramento nelle corazze di piastre
Competenza nelle Armature (Scaglie)	For 13, Cos 13, addestramento nelle cotte di maglia	Conferisce addestramento nelle corazze di scaglie
Competenza nelle Armi	-	Conferisce competenza nell'arma scelta
Competenza negli Scudi (Leggeri)	For 13	Conferisce competenza negli scudi leggeri
Competenza negli Scudi (Pesanti)	For 15, Competenza negli Scudi (Leggeri)	Conferisce competenza negli scudi pesanti
Contegno di Ioun	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, adorare Ioun	Consente l'uso di Incanalare Divinità per invocare *contegno di Ioun*
Corridore Veloce	Cos 13	+2 alla velocità quando il personaggio carica o corre
Difesa con Due Armi	Des 13, Combattere con Due Armi	+1 alla CA e alla difesa di Riflessi se il personaggio impugna un'arma in ogni mano
Estrazione Rapida	Des 13	Consente di estrarre l'arma con un'azione di attacco, +2 all'iniziativa
Factotum	Int 13	+2 alle prove di abilità senza addestramento
Fato del Vuoto Migliorato	Cos 13 o Car 13, warlock, patto stellare	Il dono del patto conferisce un ulteriore bonus di +1 al tiro del dado
Favore di Kord	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, adorare Kord	Consente l'uso di Incanalare Divinità per invocare *favore di Kord*
Frenesia del Dragonide	Dragonide	+2 ai danni se sanguinante
Fulgore di Pelor	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, adorare Pelor	Consente l'uso di Incanalare Divinità per invocare *fulgore di Pelor*

TALENTI DI RANGO EROICO continua

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Fuoco Astrale	Des 13, Car 13	+1 ai danni dei poteri da fuoco o radiosi
Furia Oscura	Cos 13, Sag 13	+1 ai danni dei poteri necrotici o psichici
Grazia di Corellon	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, adorare Corellon	Consente l'uso di Incanalare Divinità per invocare *grazia di Corellon*
Incantatore Rituale	Arcano o Religione come abilità con addestramento	Consente di padroneggiare e celebrare i rituali
Iniziativa Migliorata	-	+4 alle prove di iniziativa
Intimorire Feroce	Tiefling, potere razziale di *collera infernale*	La *collera infernale* spinge il bersaglio di 1 quadretto
Intuizione di Gruppo	Mezzelfo	Conferisce agli alleati +1 a Intuizione e all'iniziativa
Inversione di Sehanine	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, adorare Sehanine	Consente l'uso di Incanalare Divinità per invocare *inversione di Sehanine*
Lama Agile	Des 15	+1 ai tiri per colpire con le lame leggere e vantaggio in combattimento
Lancio Lontano	For 13	Incrementa la gittata delle armi a proiettile di 2 quadretti
Libro degli Incantesimi Ampliato	Sag 13, mago	Aggiunge un incantesimo giornaliero al libro degli incantesimi
Linguista	Int 13	Il personaggio apprende tre nuovi linguaggi
Mani Guaritrici	Paladino, potere di *imposizione delle mani*	Il personaggio somma il suo modificatore di Car ai danni curati tramite *imposizione delle mani*
Mobilità Difensiva	-	+2 alla CA contro attacchi di opportunità
Ondata di Melora	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, adorare Melora	Consente l'uso di Incanalare Divinità per invocare *ondata di Melora*
Opportunista della Lama	For 13, Des 13	+2 agli attacchi di opportunità con le lame pesanti o leggere
Passo Leggero	Elfo	La velocità base sul terreno del gruppo aumenta, +1 ad Acrobazia e Furtività
Passo Velato Migliorato	Int 13, warlock, patto fatato	Il dono del patto concede 2 quadretti aggiuntivi di teletrasporto
Perdersi nella Folla	Halfling	+2 alla CA quando il personaggio è adiacente ad almeno due nemici più grandi di lui
Perseveranza Umana	Umano	+1 ai tiri salvezza
Precisione Elfica	Elfo	+2 ai tiri ripetuti tramite *accuratezza elfica*
Pugnalatore alle Spalle	Ladro, privilegio di classe di Attacco Furtivo	I dadi dell'Attacco Furtivo aumentano a d8
Recupero Ispirato	Condottiero, privilegio di classe di Presenza Ispiratrice	Concede a un alleato un tiro salvezza con il modificatore di Car
Riflessi in Combattimento	Des 13	+1 agli attacchi di opportunità
Risoluzione di Moradin	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, adorare Moradin	Consente l'uso di Incanalare Divinità per invocare *risoluzione di Moradin*
Robustezza	-	Il personaggio ottiene 5 punti ferita aggiuntivi per ogni rango
Saltatore in Lungo	Atletica come abilità con addestramento	Consente di fare salti da fermo come se beneficiassero di rincorsa, +1 ad Atletica
Salvataggio di Avandra	Privilegio di classe di Incanalare Divinità, adorare Avandra	Consente l'uso di Incanalare Divinità per invocare *salvataggio di Avandra*
Sangue di Fuoco Infernale	Tiefling	+1 ai tiri per colpire e ai danni dei poteri da fuoco e di paura
Scalatore Sicuro	Atletica come abilità con addestramento	Consente di scalare qualsiasi superficie a velocità normale, +1 ad Atletica
Schivare Giganti	Nano	+1 alla CA e ai Riflessi contro gli attacchi dei nemici di taglia Grande o superiore
Scudo Distraente	Sag 15, guerriero, privilegio di classe di Sfida in Combattimento	I bersagli colpiti da un attacco di opportunità subiscono -2 ai tiri per colpire
Sensi del Dragonide	Dragonide	Visione crepuscolare, +1 a Percezione
Sfida Possente	Cos 15, guerriero, privilegio di classe di Sfida in Combattimento	Il personaggio somma il suo modificatore di Cos ai danni inferti tramite attacco di opportunità
Sfruttare il Vantaggio	Car 15, ladro	Mantiene il vantaggio in combattimento in caso di colpo critico
Soffio del Drago Ingrandito	Dragonide, potere razziale di *soffio del drago*	Il *soffio del drago* diventa a propagazione 5
Soldato Eladrin	Eladrin	Conferisce competenza nelle lance e +2 ai danni con spade lunghe e lance
Spingere con Scudo	Guerriero, privilegio di classe di Sfida in Combattimento	Un bersaglio colpito da un attacco di Sfida in Combattimento viene spinto di 1 quadretto
Stirpeinvernale	-	Conferisce vantaggio in combattimentocontro i nemici vulnerabili al freddo
Tempesta Furiosa	Cos 13, Des 13	+1 ai danni dei poteri da tuono o da fulmine
Tiro Lontano	Des 13	Incrementa la gittata delle armi a proiettile di 5 quadretti
Tormenta Bruciante	Int 13, Sag 13	+1 ai danni dei poteri da acido o da freddo



Corridore Veloce
Prerequisito: Cos 13
Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla velocità quando effettua una carica o corre.

Difesa con Due Armi
Prerequisiti: Des 13, Combattere con Due Armi
Beneficio: Quando il personaggio impugna un'arma in mischia in ciascuna mano, ottiene un bonus di scudo +1 alla CA e alla difesa di Riflessi.

Estrazione Rapida
Prerequisito: Des 13
Beneficio: Il personaggio può estrarre un'arma (o un oggetto custodito in un borsello alla cintura, una bandoliera o un contenitore simile, come una pozione) come parte della stessa azione usata per attaccare con l'arma o utilizzare l'oggetto.

Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di iniziativa.

Factotum
Prerequisito: Int 13
Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 a tutte le prove di abilità senza addestramento.

Fato del Vuoto Migliorato [Warlock]
Prerequisiti: Cos 13 o Car 13, warlock, patto stellare
Beneficio: Il Fato del Vuoto del personaggio ora gli conferisce un ulteriore bonus di +1 al tiro del d20.

Favore di Kord [Divinità]
Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Kord
Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *favore di Kord*.

Incanalare Divinità: Favore di Kord Potere di talento

Kord ricompensa un colpo possente in combattimento col dono della guarigione.

Incontro ✦ Divino, Guarigione
Azione gratuita **Distanza 5**
Attivazione: Il personaggio o un alleato entro gittata mettono a segno un colpo critico con un attacco in mischia.
Effetto: Il personaggio o l'alleato possono usare un impulso curativo.
Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Favore di Kord per poter usare questo potere.

Frenesia del Dragonide [Dragonide]
Prerequisito: Dragonide
Beneficio: Quando il personaggio è sanguinante, ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni.

Fulgore di Pelor [Divinità]
Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Pelor
Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *fulgore di Pelor*.

Incanalare Divinità: Fulgore di Pelor Potere di talento

Quando le creature non morte diventano troppe, la radiosità di Pelor risplende in aiuto dei suoi fedeli.

Incontro ✦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**
(3 all'11° livello, 5 al 21° livello)
Bersaglio: Ogni creatura non morta entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 1d12 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.
I danni aumentano a 2d12 al 5° livello, 3d12 all'11°, 4d12 al 15°, 5d12 al 21°, e 6d12 al 25°.
Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Fulgore di Pelor per poter usare questo potere.

Fuoco Astrale
Prerequisiti: Des 13, Car 13
Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 ai tiri dei danni quando usa un potere contenente la parola chiave "fuoco" o "radioso".

All'11° livello, questo bonus aumenta a +2. Al 21° livello, aumenta a +3.

Furia Oscura
Prerequisiti: Cos 13, Sag 13
Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 ai tiri dei danni quando usa un potere contenente la parola chiave "necrotico" o "psichico".

All'11° livello, questo bonus aumenta a +2. Al 21° livello, aumenta a +3.

FRANZ VOHWINKEL

Grazia di Corellon [Divinità]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Corellon

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *grazia di Corellon*.

Incanalare Divinità: Grazia di Corellon Potere di talento

La grazia di Corellon consente al personaggio di muoversi anche quando sono gli altri ad agire.

Incontro ✦ Divino
Interruzione immediata **Distanza 10**
Attivazione: Un'altra creatura entro gittata spende un punto azione per eseguire un'azione extra.
Effetto: Il personaggio effettua un'azione di movimento.
Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Grazia di Corellon per poter usare questo potere.

Incantatore Rituale

Prerequisiti: Arcano o Religione come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio è in grado di padroneggiare e celebrare rituali di livello pari o inferiore al proprio.

Vedi il Capitolo 10 per ulteriori informazioni su come acquisire, padroneggiare e celebrare rituali. Sebbene alcuni rituali facciano uso delle abilità Guarire o Natura, l'abilità Arcano o l'abilità Religione sono comunque richieste per capire come celebrare il rituale.

Iniziativa Migliorata

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +4 alle prove di iniziativa.

Intimorire Feroce [Tiefling]

Prerequisiti: Tiefling, potere razziale di *collera infernale*

Beneficio: Quando il personaggio usa il potere di *collera infernale* e colpisce con un attacco, può spingere il bersaglio di 1 quadretto oltre agli altri danni inferti.

Intuizione di Gruppo [Mezzelfo]

Prerequisito: Mezzelfo

Beneficio: Il personaggio conferisce agli alleati entro 10 quadretti da lui un bonus di razza +1 alle prove di Intuizione e alle prove di iniziativa.

Inversione di Sehanine [Divinità]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Sehanine

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *inversione di Sehanine*.

Incanalare Divinità: Inversione di Sehanine Potere di talento

La benedizione di Sehanine ritorce i poteri dei nemici del personaggio contro di loro.

Incontro ✦ Divino
Nessuna azione **Distanza 5**
Attivazione: Il personaggio ottiene un 20 naturale a un tiro salvezza.
Effetto: Il personaggio sceglie un nemico entro gittata; quella creatura acquisisce la condizione contro cui il personaggio ha appena superato il tiro salvezza.
Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Inversione di Sehanine per poter usare questo potere.

Lama Agile

Prerequisito: Des 15

Beneficio: Quando il personaggio attacca con una lama leggera e dispone di vantaggio in combattimento, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire.

Lancio Lontano

Prerequisito: For 13

Beneficio: Quando il personaggio usa un'arma da lancio come un giavellotto o un pugnale, aumenta sia la normale gittata che la lunga gittata di 2 quadretti.

Libro degli Incantesimi Ampliato [Mago]

Prerequisiti: Sag 13, mago

Beneficio: Il personaggio sceglie un incantesimo giornaliero di attacco da mago per ogni livello conosciuto. Aggiunge questo incantesimo al suo libro degli incantesimi.

Ogni volta che il personaggio ottiene un nuovo livello di incantesimi giornalieri di attacco da mago, apprende un incantesimo extra di quel livello (in altre parole, aggiunge al suo libro degli incantesimi tre incantesimi invece di due).

Questo talento non cambia il numero di incantesimi giornalieri di attacco che il mago può preparare ogni giorno.

Linguista

Prerequisito: Int 13

Beneficio: Il personaggio sceglie tre linguaggi. Ora può parlare, leggere e scrivere correttamente in quei tre linguaggi.

Speciale: È possibile acquisire questo talento più di una volta. Ad ogni nuova acquisizione, il personaggio sceglie tre nuovi linguaggi da apprendere.

Mani Guaritrici [Paladino]

Prerequisiti: Paladino, potere di *imposizione delle mani*

Beneficio: Quando il personaggio usa il potere di *imposizione delle mani*, l'alleato influenzato recupera un ammontare aggiuntivo di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Mobilità Difensiva

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità.

Ondata di Melora [Divinità]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Melora

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *ondata di Melora*.

Incanalare Divinità: Ondata di Melora Potere di talento

Melora emana un flusso di energia guaritrice per aiutare il personaggio o un amico sanguinante.

Incontro ✦ Divino, Guarigione
Azione minore **Distanza 5**
Bersaglio: Il personaggio o un alleato; il bersaglio deve essere sanguinante
Effetto: Il bersaglio ottiene rigenerazione 2 fino alla fine dell'incontro o finché non cessa di essere sanguinante. Se il personaggio è di livello pari o superiore all'11°, questo potere conferisce invece rigenerazione 4. Se è di livello pari o superiore al 21°, conferisce invece rigenerazione 6.
Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Ondata di Melora per poter usare questo potere.

Opportunista della Lama

Prerequisiti: For 13, Des 13

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri degli attacchi di opportunità sferrati con una lama leggera o una lama pesante.

Passo Leggero [Elfo]

Prerequisito: Elfo

Beneficio: Ai fini di determinare la velocità di viaggio all'ora o al giorno, il personaggio somma 1 alla sua velocità sul terreno e a quella degli alleati che fanno parte del suo gruppo di viaggio.

Inoltre, il personaggio aggiunge 5 alla CD richiesta per scoprire o seguire le sue tracce. Se viaggia assieme a degli alleati, può condividere questo beneficio con un massimo di altri cinque personaggi.

Infine, il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alle prove di Acrobazia e di Furtività.

Passo Velato Migliorato [Warlock]

Prerequisiti: Int 13, warlock, patto fatato

Beneficio: Il Passo Velato del personaggio ora gli consente di teletrasportarsi di 2 quadretti aggiuntivi.

Perdersi nella Folla [Halfling]

Prerequisito: Halfling

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla CA quando si trova in posizione adiacente ad almeno due nemici più grandi di lui.

Perseveranza Umana [Umano]

Prerequisito: Umano

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 ai tiri salvezza.

Precisione Elfica [Elfo]

Prerequisiti: Elfo, potere razziale di *accuratezza elfica*

Beneficio: Quando il personaggio usa il potere di *accuratezza elfica*, ottiene un bonus di +2 al nuovo tiro per colpire.

Pugnalatore alle Spalle [Ladro]

Prerequisiti: Ladro, privilegio di classe di Attacco Furtivo

Beneficio: I dadi dei danni extra inferti dal privilegio di classe di Attacco Furtivo aumentano da d6 a d8.

Recupero Ispirato [Condottiero]

Prerequisiti: Condottiero, privilegio di classe di Presenza Ispiratrice

Beneficio: Quando un alleato che il personaggio è in grado di vedere spende un punto azione per ottenere un'azione standard extra, quell'alleato può effettuare un tiro salvezza come azione gratuita, sommando il modificatore di Carisma del personaggio al tiro.

Riflessi in Combattimento

Prerequisito: Des 13

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri degli attacchi di opportunità.

Risoluzione di Moradin [Divinità]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Moradin

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *risoluzione di Moradin*.

Incanalare Divinità: Risoluzione di Moradin Potere di talento

La benedizione di Moradin riequilibra gli scontri tra i grandi e i piccoli.

Incontro ✦ Divino
Azione minore **Personale**
Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature di taglia Grande o superiore.
Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Risoluzione di Moradin per poter usare questo potere.

Robustezza

Beneficio: Quando il personaggio acquisisce questo talento, ottiene un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari a 5 per ogni rango di gioco (al 1°, all'11°, e al 21° livello).

Saltatore in Lungo

Prerequisito: Atletica come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio può effettuare tutti i salti in lungo come se avesse preso la rincorsa.

Ottiene inoltre un bonus di talento +1 alle prove di Atletica.

Salvataggio di Avandra [Divinità]

Prerequisiti: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, il personaggio deve adorare Avandra

Beneficio: Il personaggio può invocare il potere della sua divinità per usare *salvataggio di Avandra*.

Incanalare Divinità: Salvataggio di Avandra Potere di talento

Avandra sorride al personaggio e lo aiuta a salvare un amico in pericolo.

Incontro ✦ Divino
Azione di movimento **Mischia 1**
Bersaglio: Un alleato
Effetto: Il personaggio scatta nello spazio di un alleato adiacente; l'alleato scatta simultaneamente nello spazio lasciato vuoto dal personaggio. Entrambi gli spazi devono essere della stessa taglia.
Speciale: Il personaggio deve acquisire il talento Salvataggio di Avandra per poter usare questo potere.

Sangue di Fuoco Infernale [Tiefling]

Prerequisito: Tiefling

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni quando usa un potere contenente la parola chiave "fuoco" o "paura"

Scalatore Sicuro

Prerequisito: Atletica come abilità con addestramento

Beneficio: Superando una prova di Atletica, il personaggio può scalare alla sua velocità normale anziché a velocità dimezzata.

Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alle prove di Atletica.

Schivare Giganti [Nano]

Prerequisito: Nano

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla CA e alla difesa di Riflessi contro gli attacchi dei nemici di taglia Grande o superiore.

Scudo Distraente [Guerriero]

Prerequisiti: Sag 15, guerriero, privilegio di classe di Sfida in Combattimento

Beneficio: Se il personaggio colpisce un avversario con un attacco conferito dal suo privilegio di classe di Sfida in Combattimento, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Speciale: Il personaggio deve impugnare uno scudo per poter beneficiare di questo talento.

Sensi del Dragonide [Dragonide]

Prerequisito: Dragonide

Beneficio: Il personaggio ottiene visione crepuscolare. Ottiene inoltre un bonus di talento +1 alle prove di Percezione.

Sfida Possente [Guerriero]

Prerequisiti: Cos 15, guerriero, privilegio di classe di Sfida in Combattimento

Beneficio: Se il personaggio colpisce un avversario con un attacco concesso dal suo privilegio di classe di Sfida in Combattimento, somma il suo modificatore di Costituzione al tiro dei danni.

Speciale: Questo beneficio è applicabile soltanto agli attacchi effettuati con armi a due mani.

Sfruttare il Vantaggio [Ladro]

Prerequisiti: Car 15, ladro

Beneficio: Se il personaggio mette a segno un colpo critico mentre beneficia di vantaggio in combattimento, ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Soffio del Drago Ingrandito [Dragonide]

Prerequisiti: Dragonide, potere razziale di *soffio del drago*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *soffio del drago*, può decidere di farne una propagazione 5 anziché una propagazione 3.

Soldato Eladrin [Eladrin]

Prerequisito: Eladrin

Beneficio: Il personaggio ottiene competenza in tutte le lance e un bonus di talento +2 ai tiri dei danni con le spade lunghe e con tutte le lance.

Spingere con Scudo [Guerriero]

Prerequisiti: Guerriero, privilegio di classe di Sfida in Combattimento

Beneficio: Se il personaggio colpisce un avversario con un attacco concesso dal suo privilegio di classe di Sfida in Combattimento, spinge il bersaglio di 1 quadretto dopo avere inferto i danni.

Speciale: Il personaggio deve impugnare uno scudo per poter beneficiare di questo talento.

Stirpeinvernale

Beneficio: Quando il personaggio attacca una creatura vulnerabile al freddo, ottiene vantaggio in combattimento quando usa un potere contenente la parola chiave "freddo".

Tempesta Furiosa

Prerequisiti: Cos 13, Des 13

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 ai tiri dei danni quando usa un potere che contiene la parola chiave "fulmine" o "tuono".

All'11° livello, questo bonus aumenta a +2. Al 21° livello, aumenta a +3.

Tiro Lontano

Prerequisito: Des 13

Beneficio: Quando il personaggio usa un'arma a proiettili come un arco o una balestra, aumenta sia la normale gittata che la lunga gittata di 5 quadretti.

Tormenta Bruciante

Prerequisiti: Int 13, Sag 13

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 ai tiri dei danni quando usa un potere contenente la parola chiave "acido" o "freddo".

All'11° livello, questo bonus aumenta a +2. Al 21° livello, aumenta a +3.

Talenti di rango leggendario

Tutti i talenti della sezione seguente sono disponibili per un personaggio di livello pari o superiore all'11° che soddisfi i relativi prerequisiti.

Anticipare in Combattimento

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 a tutte le difese contro gli attacchi a distanza, ad area, e ravvicinati.

Arco di Fulmini

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere contenente la parola chiave "fulmine", può scegliere di considerare l'attacco come un normale attacco andato a segno, anziché un colpo critico. Se lo fa, può scegliere un altro bersaglio entro 10 quadretti dal bersaglio originale che non sia già un bersaglio del potere o che non abbia già subito i suoi effetti. Quel bersaglio subisce danni pari ai danni inferti al bersaglio originario.

Ascia Letale

Prerequisiti: For 17, Cos 13

Beneficio: Il personaggio considera tutte le asce come armi ad alto critico.

Atleta Agile

Beneficio: Quando il personaggio effettua una prova di Acrobazia o di Atletica, tira il dado due volte e usa il risultato migliore.

Azione di Recupero [Umano]

Prerequisito: Umano

Beneficio: Quando il personaggio spende un punto azione per ottenere un'azione standard extra, può immediatamente effettuare un tiro salvezza contro ogni condizione che lo influenzi e a cui un tiro salvezza può porre termine.

Azzardo dell'Arma su Asta

Prerequisiti: For 15, Sag 15

Beneficio: Quando un nemico non adiacente entra in un quadretto adiacente al personaggio, quest'ultimo può effettuare un attacco di opportunità con un'arma su asta contro quel nemico, concedendogli tuttavia vantaggio in combattimento fino alla fine del turno del nemico.

Cacciatore Scaltro

Prerequisito: Sag 15

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri dei danni degli attacchi con l'arco effettuati contro un qualsiasi bersaglio che disti almeno 3 quadretti da qualsiasi altra creatura.

Chiusura Psichica

Beneficio: Qualsiasi bersaglio colpito dal personaggio con un potere contenente la parola chiave "psichico" subisce una penalità di -2 al suo tiro per colpire successivo.

Cogliere l'Attimo

Prerequisito: Des 17

Beneficio: Durante il primo round di combattimento e durante i round di sorpresa, il personaggio ottiene automaticamente vantaggio in combattimento contro un avversario il cui risultato di iniziativa sia inferiore al proprio.

Comandante in Combattimento [Condottiero]

Prerequisiti: Condottiero, privilegio di classe di Guida in Combattimento

Beneficio: Il bonus all'iniziativa conferito al personaggio dal privilegio di classe di Guida in Combattimento è ora pari al suo modificatore di Carisma o al suo modificatore di Intelligenza, scegliendo il valore più alto.

Critico Devastante

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico, infligge 1d10 danni extra.

Danza della Scimitarra

Prerequisiti: For 15, Des 17

Beneficio: Se il personaggio manca un attacco in mischia con una scimitarra e normalmente non infliggerebbe alcun danno in caso di colpo mancato, infligge al bersaglio originario danni pari al suo modificatore di Destrezza. Questi danni non beneficiano di alcun modificatore o di altri benefici normalmente conferiti ai danni delle armi.

Duplice Maledizione [Warlock]

Prerequisiti: Warlock, privilegio di classe di Maledizione del Warlock

Beneficio: Quando il personaggio usa il privilegio di classe di Maledizione del Warlock, può maledire i due nemici più vicini.

Eludere

Prerequisito: Des 15

Beneficio: Quando un attacco ad area o ravvicinato da confrontare con la CA o la difesa di Riflessi del personaggio lo manca ma infligge danni in caso di colpo mancato, il personaggio non subisce alcun danno dall'attacco.

Forza Inesorabile

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere contenente la parola chiave "forza", infligge danni completi (invece di danni dimezzati) contro le creature evanescenti, e quel poter infligge 1d10 danni extra su tali creature.

Gelo Perdurante

Beneficio: Qualsiasi bersaglio colpito dal personaggio tramite un potere contenente la parola chiave "freddo" ottiene vulnerabilità al freddo 5 fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Incantesimi Focalizzati [Mago]

Prerequisiti: Car 13, mago

Beneficio: Le creature che tentano di superare un tiro salvezza contro i poteri da mago del personaggio subiscono una penalità di -2 ai tiri.

Intimorire Impetuoso [Tiefling]

Prerequisiti: Tiefling, potere razziale di *collera infernale*

Beneficio: Quando il personaggio usa il potere di *collera infernale* e colpisce con un attacco, il bersaglio subisce danni da fuoco pari a 5 + metà del livello del personaggio, in aggiunta a qualsiasi altro danno inferto dall'attacco.

Mazzafrusto da Sfondamento

Prerequisiti: For 15, Des 15

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco in mischia con un mazzafrusto contro un avversario che porta uno scudo, ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire.

Opportunità della Lama Pesante

Prerequisiti: For 15, Des 15

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco di opportunità con una lama pesante, può usare un attacco a volontà che contenga la parola chiave "arma" al posto di un attacco basilare.

Passo Segreto

Prerequisito: Furtività come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio non subisce penalità alle sue prove di Furtività se si muove a velocità completa mentre si nasconde o cerca di intrufolarsi. Subisce comunque la completa penalità prevista se corre.

Percezione del Pericolo

Beneficio: Quando il personaggio effettua una prova di iniziativa, tira due volte e sceglie il migliore dei due risultati.

Piede Lesto

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alla sua velocità.

Portata Arcana

Prerequisito: Des 15

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere arcano di attacco ravvicinato, può scegliere un quadretto entro due quadretti dal proprio come quadretto di origine. Il potere segue tutte le regole previste per gli attacchi ravvicinati.

Precisione della Lama Leggera

Prerequisiti: Des 13, taglia Piccola o Media

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni con le lame leggere contro i bersagli di taglia Grande o superiore.

Protezione della Selva Fatata [Eladrin]

Prerequisiti: Eladrin, potere razziale di *passo fatato*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *passo fatato*, ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Recuperare Energie Migliorato

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, guarisce di 5 punti ferita aggiuntivi.

Reggere

Beneficio: Quando un attacco ad area o ravvicinato da confrontare con la difesa di Tempra o di Volontà manca il personaggio ma infliggerebbe comunque danni in caso di un colpo mancato, il personaggio non subisce alcun danno dall'attacco.

Riflessi Fulminei

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alla sua difesa di Riflessi.

Ritmo del Martello

Prerequisiti: For 15, Cos 17

Beneficio: Se il personaggio manca un attacco in mischia con un martello o una mazza e normalmente non infliggerebbe alcun danno in caso di colpo mancato, infligge al bersaglio originario danni pari al suo modificatore di Costituzione. Questi danni non beneficiano di alcun modificatore o di altri benefici normalmente conferiti ai danni delle armi.

Schivare Prodigioso

Prerequisito: Sag 15

Beneficio: I nemici non ottengono il normale bonus di +2 ai tiri per colpire contro il personaggio quando beneficiano di vantaggio in combattimento nei suoi confronti. Tutti gli altri benefici derivati dal vantaggio in combattimento sono ancora applicabili.

Secondo Strumento [Mago]

Prerequisiti: Mago, privilegio di classe di Maestria negli Strumenti Arcani

Beneficio: Il personaggio ottiene un secondo privilegio di classe di Maestria negli Strumenti Arcani.

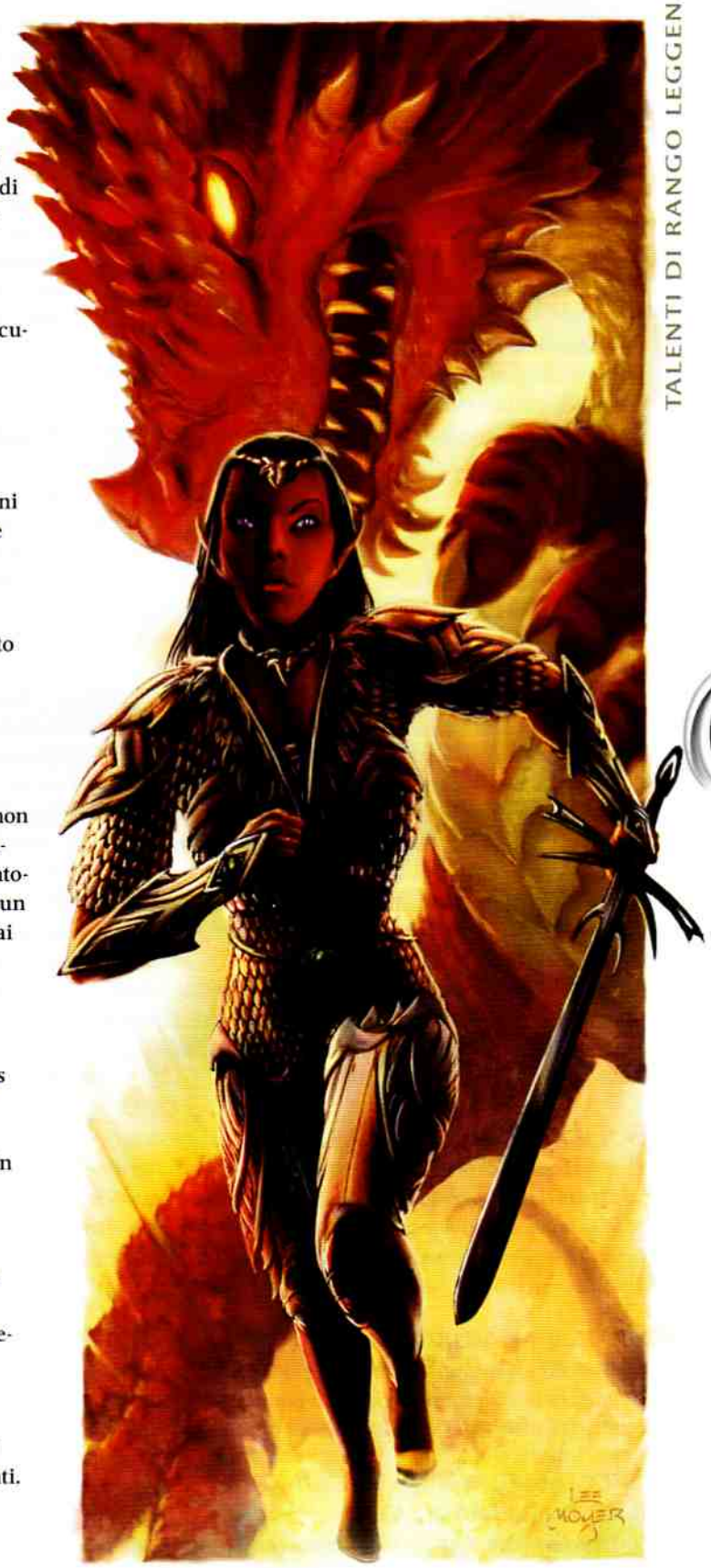
Sete di Sangue

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni in mischia contro gli avversari sanguinanti.

Soffio del Drago Potenziato [Dragonide]

Prerequisiti: Dragonide, potere razziale di *soffio del drago*

Beneficio: Il personaggio usa i d10 per i tiri dei danni del suo potere di *soffio del drago* invece dei d6.



LEE MOYER

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Anticipare in Combattimento	-	+1 alle difese contro gli attacchi a distanza, ad area e ravvicinati
Arco di Fulmini	-	In caso di colpo critico, un potere da fulmine ha effetto su un secondo bersaglio
Ascia Letale	For 17, Cos 13	Il personaggio considera tutte le asce come armi a critico alto
Atleta Agile	-	Il personaggio tira due volte per le prove di Acrobazia e di Atletica
Azione di Recupero	Umano	Fornisce tiri salvezza extra spendendo un punto azione
Azzardo dell'Arma su Asta	For 15, Sag 15	Consente un attacco di opportunità contro un nemico adiacente
Cacciatore Scaltro	Sag 15	+3 ai danni con l'arco contro un bersaglio isolato
Chiusura Psichica	-	Un personaggio colpito da un potere psichico subisce -2 al successivo tiro per colpire
Cogliere l'Attimo	Des 17	Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro un avversario con iniziativa inferiore
Comandante in Combattimento	Condottiero, privilegio di classe di Guida in Combattimento	Bonus a Guida in Combattimento pari al modificatore di Car o di Int
Critico Devastante	-	In caso di colpo critico, il personaggio infligge 1d10 danni aggiuntivi
Danza della Scimitarra	For 15, Des 17	Danni con una scimitarra anche in caso di colpo mancato
Duplice Maledizione	Warlock, privilegio di classe di Maledizione del Warlock	Il personaggio maledice i due nemici più vicini
Eludere	Des 15	Nessun danno in caso di attacchi mancati ad area o ravvicinati
Forza Inesorabile	-	I poteri di forza ignorano la forma evanescente e infliggono danni aggiuntivi
Gelo Perdurante	-	Il bersaglio colpito dai poteri da freddo ottiene vulnerabilità al freddo 5
Incantesimi Focalizzati	Car 13, mago	-2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi da mago del personaggio
Intimorire Impetuoso	Tiefling, potere razziale di *collera infernale*	Infligge danni da fuoco con *collera infernale*
Mazzafrusto da Sfondamento	For 15, Des 15	+2 ai tiri per colpire con mazzafrusto contro un avversario dotato di scudo
Opportunità della Lama Pesante	For 15, Des 15	Consente l'uso di un potere a volontà con un attacco di opportunità
Passo Segreto	Furtività come abilità con addestramento	Nessuna penalità a Furtività se il personaggio si muove mentre si nasconde o si intrufola
Percezione del Pericolo	-	Il personaggio tira due volte per l'iniziativa e usa il risultato più alto
Piede Lesto	-	+1 alla velocità
Portata Arcana	Des 15	Consente di scegliere un quadretto entro 2 come origine di un potere ravvicinato di attacco
Precisione della Lama Leggera	Des 13, taglia Piccola o Media	+2 ai danni contro i bersagli di taglia Grande o superiore
Protezione della Selva Fatata	Eladrin, potere razziale di *passo fatato*	+2 alle difese quando il personaggio usa *passo fatato*
Recuperare Energie Migliorato	-	L'azione di recuperare energie cura 5 punti ferita aggiuntivi
Reggere	-	Nessun danno in caso di attacchi mancati ad area o ravvicinati

Solidità Nanica [Nano]

Prerequisito: Nano

Beneficio: Il personaggio aumenta di due il numero di impulsi curativi a sua disposizione e aggiunge al valore di ogni suo impulso curativo il suo modificatore di Costituzione.

Spalle al Muro

Beneficio: Quando il personaggio si trova in posizione adiacente a un muro, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire in mischia, ai tiri dei danni in mischia, e alla CA.

Specializzazione nelle Armature (Cotta di Maglia)

Prerequisiti: Des 15, addestramento nelle cotte di maglia

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alla CA quando indossa una cotta di maglia. Riduce inoltre la penalità di armatura alla prova imposta dalla cotta di maglia di 1.

Specializzazione nelle Armature (Pelle)

Prerequisiti: Cos 15, addestramento nelle armature di pelle

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alla CA quando indossa un'armatura di pelle. Riduce inoltre la penalità di armatura alla prova imposta dall'armatura di pelle di 1.

Specializzazione nelle Armature (Piastre)

Prerequisiti: Cos 15, addestramento nelle corazze di piastre

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alla CA quando indossa una corazza di piastre.

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO continua

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Riflessi Fulminei	-	+2 alla difesa di Riflessi
Ritmo del Martello	For 15, Cos 17	Danni con un martello o una mazza anche in caso di colpo mancato
Schivare Prodigioso	Sag 15	Ai nemici viene negato il bonus ai tiri per colpire fornito dal vantaggio in combattimento
Secondo Strumento	Mago, privilegio di classe di Maestria negli Strumenti Arcani	Conferisce maestria in un secondo strumento arcano
Sete di Sangue	-	+2 ai danni in mischia contro i nemici sanguinanti
Soffio del Drago Potenziato	Dragonide, potere razziale di soffio del drago	I dadi dei danni inferti da *soffio del drago* aumentano a d10
Solidità Nanica	Nano	Incrementa il numero e il valore degli impulsi curativi
Spalle al Muro	-	+1 ai tiri per colpire in mischia, ai danni e alla CA quando il personaggio è adiacente a un muro
Specializzazione nelle Armature (Cotta di Maglia)	Des 15, addestramento nelle cotte di maglia	+1 alla CA con la cotta di maglia, riduce la penalità di armatura alla prova di 1
Specializzazione nelle Armature (Pelle)	Cos 15, addestramento nelle armature di pelle	+1 alla CA con l'armatura di pelle, riduce la penalità di armatura alla prova di 1
Specializzazione nelle Armature (Piastre)	Cos 15, addestramento nelle corazze di piastre	+1 alla CA con la corazza di piastre
Specializzazione nelle Armature (Scaglie)	Des 15, addestramento nelle corazze di scaglie	+1 alla CA con la corazza di scaglie e ignora la penalità alla velocità
Specializzazione negli Scudi	Des 15, Competenza negli Scudi (Leggeri o Pesanti)	+1 alla CA e ai Riflessi quando il personaggio usa uno scudo
Spingere con Lancia	For 15, Des 13	Aggiunge 1 alla distanza di cui si spinge il bersaglio con una lancia o un'arma su asta
Suono Solido	Cos 13	+2 alla difesa dopo avere usato un potere da tuono o da forza
Svicolare	Halfling, Acrobazia come abilità con addestramento	Il personaggio può muoversi attraverso gli spazi delle creature di taglia Grande o superiore
Tempra Possente	-	+2 alla difesa di Tempra
Tiratore Stabile	Cos 15	+3 ai danni con la balestra se il personaggio non si muove
Tiro in Corsa	Elfo	Nessuna penalità ai tiri per colpire a distanza dopo che il personaggio ha corso
Tiro Distante	-	Consente di ignorare la penalità di -2 per la lunga gittata
Tiro Ravvicinato	-	Consente di ignorare copertura e occultamento entro 5 quadretti
Tuono Echeggiante	-	Una emanazione o una propagazione contenente la parola chiave "tuono" aumenta la sua taglia di 1
Vantaggio Difensivo	Des 17	+2 alla CA quando il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro il nemico
Volontà di Ferro	-	+2 alla difesa di Volontà

Specializzazione nelle Armature (Scaglie)

Prerequisiti: Cos 15, addestramento nelle corazze di scaglie

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alla CA quando indossa una corazza di scaglie. Ignora inoltre la penalità alla velocità normalmente imposta dalla corazza di scaglie.

Specializzazione negli Scudi

Prerequisiti: Des 15, Competenza negli Scudi (Leggeri o Pesanti)

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alla CA e ai Riflessi quando usa uno scudo in cui possiede competenza.

Spingere con Lancia

Prerequisiti: For 15, Des 13

Beneficio: Quando il personaggio spinge un avversario con un'arma su asta o con un attacco con la lancia, può aggiungere 1 quadretto alla distanza di cui lo spinge.

Suono Solido

Prerequisito: Cos 13

Beneficio: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di +2 alla difesa di Tempra, Riflessi o Volontà dopo avere usato qualsiasi potere contenente la parola chiave "tuono" o "forza". Il personaggio deve scegliere la difesa quando usa il potere.

Svicolare [Halfling]

Prerequisiti: Halfling, Acrobazia come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio può muoversi attraverso lo spazio di una creatura di taglia superiore alla sua di due o più categorie (di taglia Grande o superiore, quindi) senza provocare attacchi di opportunità da quella creatura. Il personaggio non provoca attacchi di opportunità né quando lascia un quadretto adiacente per entrare nello spazio della creatura bersaglio, né quando lascia lo spazio della creatura bersaglio per entrare in un quadretto adiacente.

Il personaggio provoca comunque attacchi di opportunità da parte delle altre creature. Non può concludere il suo movimento nello spazio di un'altra creatura.

Tempra Possente

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alla sua difesa di Tempra

Tiratore Stabile

Prerequisito: Cos 15

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri dei danni degli attacchi effettuati con la balestra, se non si è mosso dalla fine del suo turno precedente.

Tiro in Corsa [Elfo]

Prerequisito: Elfo

Beneficio: Il personaggio non subisce alcuna penalità ai tiri per colpire degli attacchi a distanza dopo avere effettuato l'azione di correre.

Tiro Distante

Beneficio: Il personaggio ignora la penalità di -2 per effettuare attacchi a distanza di lunga gittata.

Tiro Ravvicinato

Beneficio: Se il personaggio effettua un attacco a distanza contro un nemico entro 5 quadretti da lui, il suo attacco ignora la copertura e l'occultamento, compresa la copertura superiore, ma non l'occultamento totale.

Tuono Echeggiante

Beneficio: Il personaggio può aggiungere 1 alla taglia di qualsiasi emanazione o propagazione contenente la parola chiave "tuono".

Vantaggio Difensivo

Prerequisito: Des 17

Beneficio: Quando il personaggio dispone di vantaggio in combattimento contro un nemico, ottiene un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi di quel nemico.

Volontà di Ferro

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alla sua difesa di Volontà.

Talenti di rango epico

Tutti i talenti della sezione seguente sono disponibili per un personaggio di livello pari o superiore al 21° che soddisfi i relativi prerequisiti.

Attacco Trionfante

Beneficio: Se il personaggio mette a segno un colpo critico con un attacco in mischia, il bersaglio del suo attacco subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e alle difese per il resto dell'incontro (tiro salvezza termina).

Combattere alla Cieca

Prerequisiti: Sag 13 o Percezione come abilità con addestramento

Beneficio: Le creature adiacenti non ottengono i benefici dell'occultamento o dell'invisibilità nei confronti del personaggio. Questo significa che il personaggio può effettuare attacchi di opportunità contro le creature che non è in grado di vedere.

Fiamma Irresistibile

Beneficio: Il personaggio considera il bersaglio dotato di una resistenza al fuoco ridotta di 20 rispetto al normale al momento di determinare i danni dei suoi attacchi.

Fonte Radiosa

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico usando un potere contenente la parola chiave "radioso", il bersaglio inizia a risplendere di luce intensa (tiro salvezza termina).

Lo spazio del bersaglio e tutti i quadretti a lui adiacenti sono illuminati di luce intensa. Le creature invisibili diventano visibili finché si trovano nei quadretti influenzati, e i tiri per colpire contro le creature situate in quei quadretti non subiscono alcuna penalità per l'occultamento. Qualsiasi avversario che concluda il suo turno in un quadretto influenzato (compreso il bersaglio originale) subisce 3d6 danni radiosi.

Incantesimi Accurati [Mago]

Prerequisito: Mago

Beneficio: Il personaggio può omettere un certo numero di quadretti dall'area di effetto di qualsiasi suo potere da mago ad area o ravvicinato. Tale numero non può essere superiore al suo modificatore di Saggezza.

Maestria Arcana [Mago]

Prerequisito: Mago

Beneficio: Una volta per incontro, il personaggio può spendere un punto azione per recuperare l'uso di un potere giornaliero da mago che abbia già usato in quella giornata, invece di eseguire un'azione extra.

Maestria nelle Asce

Prerequisiti: For 21, Cos 17

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco in mischia con un'ascia, mette a segno un colpo critico in caso di un risultato di 19 o 20 al tiro del dado.

Maestria Contundente

Prerequisiti: For 19, Cos 19

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco in mischia con un bastone, un martello, o una mazza, mette a segno un colpo critico in caso di un risultato di 19 o 20 al tiro del dado.

Maestria nelle Lame Leggere

Prerequisiti: For 17, Des 21

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco in mischia con una lama leggera, mette a segno un colpo critico in caso di un risultato di 19 o 20 al tiro del dado.

Maestria nelle Lame Pesanti

Prerequisiti: For 21, Des 17

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco in mischia con una lama pesante, mette a segno un colpo critico in caso di un risultato di 19 o 20 al tiro del dado.

Maestria nelle Lance

Prerequisiti: For 19, Des 19

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco in mischia con una lancia, mette a segno un colpo critico in caso di un risultato di 19 o 20 al tiro del dado.

TALENTI DI RANGO EPICO

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Attacco Trionfante	-	Il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire e alle difese dopo un colpo critico
Combattere alla Cieca	Sag 13 o Percezione come abilità con addestramento	Le creature adiacenti al personaggio non risultano occultate o invisibili ai suoi occhi
Fiamma Irresistibile	-	Riduce la resistenza al fuoco del bersaglio di 20
Fonte Radiosa	-	Il bersaglio viene illuminato in caso di colpo critico e subisce danni radiosi
Incantesimi Accurati	Mago	Consente di escludere alcuni quadretti dai poteri da mago ad area o ravvicinati
Maestria Arcana	Mago	Consente il recupero di un incantesimo giornaliero spendendo un punto azione
Maestria nelle Asce	For 21, Cos 17	Colpo critico con un attacco in mischia con un'ascia in caso di un 19 o un 20 al tiro del dado
Maestria Contundente	For 19, Cos 19	Colpo critico con un attacco in mischia con un'arma contundente in caso di un 19 o un 20 al tiro del dado
Maestria nelle Lame Leggere	For 17, Des 21	Colpo critico con un attacco in mischia con una lama leggera in caso di un 19 o un 20 al tiro del dado
Maestria nelle Lame Pesanti	For 21, Des 17	Colpo critico con un attacco in mischia con una lama pesante in caso di un 19 o un 20 al tiro del dado
Maestria nelle Lance	For 19, Des 19	Colpo critico con un attacco in mischia con una lancia in caso di un 19 o un 20 al tiro del dado
Maestria nei Mazzafrusti	For 19, Des 19	Colpo critico con un attacco in mischia con un mazzafrusto in caso di un 19 o un 20 al tiro del dado
Maestria nei Picconi	For 21, Cos 17	Colpo critico con un attacco in mischia con un piccone in caso di un 19 o un 20 al tiro del dado
Manovra Fiancheggiante	Des 17, Acrobazia come abilità con addestramento	Consente di muoversi diagonalmente e attraverso gli spazi dei nemici
Passo Deciso	Acrobazia come abilità con addestramento	Consente di ignorare gli effetti del terreno difficile durante il movimento
Raffica con Due Armi	Des 19, Combattere con Due Armi	Consente di sferrare un attacco di opportunità con l'arma della mano secondaria
Ritorno Epico	-	Consente il recupero di un potere a incontro di attacco in caso di colpo critico

Maestria nei Mazzafrusti

Prerequisiti: For 19, Des 19

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco in mischia con un mazzafrusto, mette a segno un colpo critico in caso di un risultato di 19 o 20 al tiro del dado.

Maestria nei Picconi

Prerequisiti: For 21, Cos 17

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco in mischia con un piccone, mette a segno un colpo critico in caso di un risultato di 19 o 20 al tiro del dado.

Manovra Fiancheggiante

Prerequisiti: Des 17, Acrobazia come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio può muoversi diagonalmente anche se l'angolo di un muro normalmente ostruirebbe un tale movimento.

Il personaggio può inoltre attraversare gli spazi dei suoi nemici. Questo movimento provoca attacchi di opportunità come di consueto. Il personaggio non può concludere il suo movimento nello spazio di un nemico.

Passo Deciso

Prerequisito: Acrobazia come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio può ignorare gli effetti del terreno difficile quando si muove.

Raffica con Due Armi

Prerequisiti: Des 19, Combattere con Due Armi

Beneficio: Quando il personaggio impugna un'arma in mischia in ciascuna mano, se mette a segno un attacco di opportunità con la sua arma primaria, può anche effettuare un attacco di opportunità con la sua arma secondaria contro lo stesso bersaglio (con una penalità di -5 al tiro per colpire).

Ritorno Epico

Beneficio: La prima volta in cui il personaggio mette a segno un colpo critico nel corso di un incontro, egli recupera l'uso di un potere a incontro di attacco a sua scelta. Se usa un attacco che agisce su bersagli multipli, il personaggio ottiene i benefici di questo talento soltanto al primo tiro per colpire che effettua.

I talenti multiclasse consentono al personaggio di attingere ai privilegi di classe e ai poteri di un'altra classe. Un guerriero potrebbe assaggiare un briciolo di magia, oppure un condottiero potrebbe sviluppare qualche rudimentale capacità da ladro. Ogni classe dispone di un talento multiclasse specifico che consente ai personaggi di accedere ai privilegi di quella classe.

Talenti di classe specifica

Esistono due restrizioni che il personaggio deve osservare quando sceglie un talento multiclasse di classe specifica. Innanzi tutto, un personaggio non può acquisire un talento multiclasse della sua stessa classe. Inoltre, una volta acquisito un talento multiclasse, il personaggio non può acquisire un talento di classe specifica appartenente a una classe diversa. Un personaggio può apprendere dei rudimenti in una seconda classe, ma non in una terza.

Un personaggio che ha acquisito un talento multiclasse di classe specifica è considerato un membro di quella classe ai fini di soddisfare i prerequisiti per l'acquisizione di altri talenti e di poter aderire a un cammino leggendario. Ad esempio, se un personaggio acquisisce Iniziato della Fede, è considerato un chierico al fine di poter selezionare quei talenti che richiedono la classe di chierico come prerequisito. Questi talenti consentono al personaggio di accedere anche ad altri talenti; ed esempio, se un warlock acquisisce Furtivo tra le Ombre, potrà utilizzare il privilegio di Attacco Furtivo del ladro, il che significa che soddisfa i prerequisiti richiesti dal talento Pugnalatore alle Spalle.

Iniziato della Fede [Chierico multiclasse]

Prerequisito: Sag 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce Religione come abilità con addestramento.

Una volta al giorno può usare il potere da chierico di *parola guaritrice*.

Può inoltre usare un simbolo sacro come strumento per usare un potere da chierico o un potere del cammino leggendario da chierico.

Studente della Battaglia [Condottiero multiclasse]

Prerequisito: For 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce un'abilità con addestramento scelta tra quelle della lista di classe del condottiero.

Una volta al giorno, può usare il potere da condottiero di *parola ispiratrice*.

Studente della Spada [Guerriero multiclasse]

Prerequisito: For 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce un'abilità con addestramento scelta tra quelle della lista di classe del guerriero.

Il personaggio può scegliere le armi in mischia a una mano o le armi in mischia a due mani. Una volta per incontro, come azione gratuita, può sommare un bonus di +1 al successivo tiro per colpire effettuato con un'arma di quella categoria. Che l'attacco colpisca o meno, il personaggio considererà il bersaglio marchiato fino alla fine del proprio turno successivo.

Furtivo tra le Ombre [Ladro multiclasse]

Prerequisito: Des 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce Manolesta come abilità con addestramento.

Una volta per incontro, può usare il privilegio di classe di Attacco Furtivo del ladro.

Iniziato Arcano [Mago multiclasse]

Prerequisito: Int 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce Arcano come abilità con addestramento.

Il personaggio sceglie una potere a volontà di 1° livello da mago. Può utilizzare quel potere una volta per incontro.

Può inoltre usare una bacchetta, un bastone, o un globo come strumento al momento di usare un potere da mago o un potere del cammino leggendario da mago.

Soldato della Fede [Paladino multiclasse]

Prerequisiti: For 13, Car 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce un'abilità con addestramento scelta tra quelle della lista di classe del paladino.

Una volta per incontro, il personaggio può usare il potere di *sfida divina* del paladino.

Può inoltre usare un simbolo sacro o un *sacro vendicatore* come strumento quando usa un potere da paladino o un potere del cammino leggendario da paladino.

Combattente delle Terre Selvagge [Ranger multiclasse]

Prerequisito: For 13 o Des 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce un'abilità con addestramento scelta tra quelle della lista di classe del ranger. Una volta per incontro, il personaggio può usare il privilegio di classe di Preda del Cacciatore del ranger.

Iniziato del Patto [Warlock multiclasse]

Prerequisito: Car 13

Beneficio: Il personaggio acquisisce un'abilità con addestramento scelta tra quelle della lista di classe del warlock.

Sceglie inoltre uno dei patti del warlock. Ottiene il potere a volontà di quel patto come potere a incontro e può seguire il cammino leggendario da warlock basato su quel patto.

Può inoltre usare una bacchetta, una *lama del patto*, o una verga come strumento al momento di usare un potere da warlock o un potere del cammino leggendario da warlock.

TALENTI MULTICLASSE

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Iniziato della Fede	Sag 13	Chierico: abilità di Religione, *parola guaritrice* 1 volta al giorno
Studente della Battaglia	For 13	Condottiero: un'abilità con addestramento, *parola ispiratrice* 1 volta al giorno
Studente della Spada	For 13	Guerriero: un'abilità con addestramento, +1 a un tiro per colpire e marchio 1 volta per incontro
Furtivo tra le Ombre	Des 13	Ladro: abilità di Manolesta, Attacco Furtivo 1 volta per incontro
Iniziato Arcano	Int 13	Mago: abilità di Arcano, un potere da mago 1 volta per incontro
Soldato della Fede	For 13, Car 13	Paladino: un'abilità con addestramento, *sfida divina* 1 volta per incontro
Combattente delle Terre Selvagge	For 13 o Des 13	Ranger: un'abilità con addestramento, designare preda 1 volta per incontro
Iniziato del Patto	Car 13	Warlock: un'abilità con addestramento, il potere del patto una volta per incontro
Potere da Novizio	Qualsiasi talento multiclasse di classe specifica, 4° livello	Consente di scambiare un potere a incontro con un potere multiclasse
Potere da Accolito	Qualsiasi talento multiclasse di classe specifica, 8° livello	Consente di scambiare un potere di utilità con un potere multiclasse
Potere da Adepto	Qualsiasi talento multiclasse di classe specifica, 10° livello	Consente di scambiare un potere giornaliero con un potere multiclasse

Talenti di scambio potere

I talenti Potere da Novizio, Potere da Accolito e Potere da Adepto consentono al personaggio di accedere a un potere della classe di cui abbia già acquisito il talento multiclasse di classe specifica. Quel potere si sostituisce a un potere che normalmente il personaggio avrebbe ottenuto dalla sua classe primaria. Quando il personaggio acquisisce uno di questi talenti di scambio potere, rinuncia a un potere a sua scelta tra quelli della sua classe primaria e lo sostituisce con un potere di livello pari o inferiore della classe a cui ha aderito come multiclasse.

Ogni volta che il personaggio acquisisce un nuovo livello, può alterare questa decisione. A tutti gli effetti, sarà come se avesse scelto il talento di scambio potere per la prima volta al nuovo livello appena ottenuto. Otterrà indietro il potere della sua classe primaria a cui aveva rinunciato, perderà il potere acquisito dalla seconda classe e potrà effettuare lo scambio di nuovo. Rinuncerà quindi a un diverso potere della sua classe primaria e lo sostituirà con un altro potere dello stesso livello appartenente alla sua seconda classe.

Non è possibile usare i talenti di scambio potere per sostituire i poteri forniti dai cammini leggendari o dai destini epici.

Se il personaggio usa il riaddestramento per sostituire un talento di scambio potere con un altro talento, perderà qualsiasi potere ottenuto tramite il talento di scambio potere e riotterrà un potere dello stesso livello appartenente alla sua classe primaria.

Potere da Novizio [Multiclasse a incontro]

Prerequisiti: Qualsiasi talento multiclasse di classe specifica, 4° livello

Beneficio: Il personaggio può scambiare un potere a incontro di attacco a lui noto con un potere a incontro di attacco dello stesso livello o di livello inferiore della classe a cui ha aderito come multiclasse.

Potere da Accolito [Multiclasse di utilità]

Prerequisiti: Qualsiasi talento multiclasse di classe specifica, 8° livello

Beneficio: Il personaggio può scambiare un potere di utilità a lui noto con un potere di utilità dello stesso livello o di livello inferiore della classe a cui ha aderito come multiclasse.

Potere da Adepto [Multiclasse giornaliero]

Prerequisiti: Qualsiasi talento multiclasse di classe specifica, 10° livello

Beneficio: Il personaggio può scambiare un potere giornaliero di attacco a lui noto con un potere giornaliero di attacco dello stesso livello o di livello inferiore della classe a cui ha aderito come multiclasse.

Multiclasse leggendari

Se un personaggio possiede i talenti Potere da Novizio, Potere da Accolito e Potere da Adepto relativi a una classe, può decidere di continuare ad acquisire poteri da quella classe piuttosto che scegliere un cammino leggendario. Se sceglie questa opzione, otterrà diversi benefici.

All'11° livello, può scegliere di sostituire uno dei suoi poteri a volontà con un potere a volontà appartenente alla sua seconda classe.

Al posto del potere a incontro del cammino leggendario ottenuto all'11° livello, può selezionare un qualsiasi potere a incontro di livello pari o inferiore al 7° appartenente alla sua seconda classe.

Al posto del potere di utilità del cammino leggendario ottenuto al 12° livello, può selezionare un qualsiasi potere di utilità di livello pari o inferiore al 10° appartenente alla sua seconda classe.

Al posto del potere giornaliero del cammino leggendario ottenuto al 20° livello, può selezionare un qualsiasi potere giornaliero di livello pari o inferiore al 19° appartenente alla sua seconda classe.

EQUIPAGGIAMENTO

QUANDO I personaggi lasciano la protezione di una città o di un altro rifugio per avventurarsi nelle terre selvagge e nell'ignoto, devono essere pronti a tutto. Essere pronti significa disporre di protezione, armi e arnesi che consentano loro di superare sfide, pericoli e difficoltà. Un esploratore impreparato finisce fin troppo spesso per ferirsi o per perdersi (o per andare incontro a sorti anche peggiori), quindi sarà bene che ogni personaggio si attrezzi in modo adeguato alle sfide che si aspetta di affrontare nel corso delle sue avventure.

Al momento della creazione, un personaggio di 1° livello inizia il gioco dotato di abiti semplici e di 100 monete d'oro da spendere per acquistare armi, armature ed equipaggiamento da avventura. Ovviamente si tratta di una procedura astratta: il personaggio non entra in un negozio un giorno con un sacco di monete (a meno che non abbia ricevuto un'eredità o vinto un torneo di qualche tipo). Gli oggetti con cui inizia il gioco e l'oro che gli rimane sono invece considerati doni della sua famiglia, equipaggiamento usato durante il servizio militare, utensili forniti da un datore di lavoro o perfino oggetti che si è costruito con le sue mani.

Mano a mano che avanza di livello, il personaggio guadagnerà altre monete d'oro che potrà spendere per ottenere non solo equipaggiamento di tipo comune, ma anche favolosi oggetti magici.

Ecco una panoramica dei contenuti di questo capitolo:

- **Armature e scudi:** Oggetti fondamentali per la protezione in combattimento.
- **Armi:** Gli oggetti da combattimento principali usati da molti personaggi, dalle spade alle armi su asta.
- **Equipaggiamento da avventura:** I ferri del mestiere di ogni avventuriero. Questa sezione contiene torce inestinguibili, ampolle di olio, zaini e libri degli incantesimi. Questa sezione descrive anche gli strumenti arcani e i simboli sacri, oggetti utili per potenziare i poteri di alcune classi.
- **Oggetti magici:** Quei personaggi che possono permettersi di spendere le loro monete d'oro per ottenere qualche oggetto magico troveranno in questa sezione tutto ciò che è possibile acquistare, dalle armi alle armature magiche, a oggetti di altro tipo.



WILLIAM O'CONNOR



ARMATURE E SCUDI

Le armature fungono da barriera tra il personaggio e gli avversari (o, in termini più spicci, tra il personaggio e la morte). Ogni classe fornisce competenza in uno o più tipi di armature, e ogni personaggio dovrebbe sempre sforzarsi di indossare la migliore armatura possibile. Questa sezione contiene anche le informazioni relative agli scudi, che possono migliorare le capacità difensive del personaggio.

TIPI DI ARMATURE

Le armature sono raggruppate in varie categorie. Queste categorie possono essere di aiuto per consentire a un personaggio di scegliere l'armatura migliore per lui.

Ogni classe indica in quali tipi di armatura un personaggio possiede competenza. Inoltre, un personaggio può acquisire l'apposito talento per imparare a usare in modo appropriato un altro tipo di armature. Se un personaggio indossa un tipo di armatura in cui non ha competenza, agisce in modo maldestro e scoordinato: subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e alla difesa di Riflessi.

Indossare un'armatura richiede sempre almeno 5 minuti, il che ne fa un'attività possibile da intraprendere soltanto al di fuori del combattimento (in genere quando un personaggio si concede un riposo breve).

Le armature sono anche ripartite in leggere o pesanti. Le **armature leggere** consentono al personaggio di muoversi facilmente, se egli possiede la competenza appropriata. Le armature di stoffa, di cuoio e di pelle sono armature leggere. Quando un personaggio indossa un'armatura leggera, può sommare alla sua CA il proprio modificatore di Intelligenza o quello di Destrezza, scegliendo il più alto. Le **armature pesanti** sono più restrittive, quindi l'agilità naturale del personaggio conta meno. Quando un personaggio indossa un'armatura pesante, non somma alcun modificatore dei punteggi di caratteristica alla CA. Le cotte di maglia, le corazze di scaglie e le corazze di piastre rientrano nelle armature pesanti.

Certi tipi di armature sono costruiti secondo metodi arcani ed esoterici che prevedono l'infusione della magia nel materiale dai cui si ricava l'armatura. Queste **armature perfette** non compaiono mai se non come oggetti magici (vedi pagina 227), e anche in quel caso, sono reperibili soltanto ai livelli più alti (dal 16° in su). I vari tipi di armatura perfetta rientrano nelle stesse categorie delle armature comuni e hanno statistiche simili, ma forniscono un bonus di armatura maggiore rispetto alle loro controparti comuni. Il costo di un'armatura perfetta è compreso nel costo dell'armatura magica.

Armatura di stoffa: Giacche, mantelli, tuniche intessute e vesti imbottite generalmente non forniscono protezioni significative in sé. Tuttavia, è possibile infondere in questi oggetti qualche magia protettiva. Un'armatura di stoffa non rallenta un personaggio e non ostacola in alcun modo i suoi movimenti. Tutti i personaggi sono considerati dotati di competenza nelle armature di stoffa. Un'armatura di tessuto fatato è frutto di tecniche di tessitura perfezionate dagli eladrin. Un'armatura di tessuto stellare viene realizzata secondo modelli creati nei domini divini del Mare Astrale.

Armatura di cuoio: Le armature di cuoio sono più robuste delle armature di stoffa. Proteggono le parti vitali di chi le indossa con vari strati di cuoio conciato e indurito e coprono gli arti con cuoio più flessibile che fornisce una protezione più limitata. Le armature di cuoio fatato sono il risultato di un metodo elfico che mantiene l'armatura flessibile ma la rende più robusta del semplice cuoio. Nelle armature di cuoio stellare è

MONETE E VALUTA

Sia i mercanti che gli avventurieri usano la moneta d'oro (mo) come unità standard per la maggior parte delle transazioni. I commerci che prevedono grosse transazioni di denaro potrebbero essere sbrigati tramite lettere di credito o gemme e gioielli, ma il loro valore resta sempre misurato in monete d'oro.

La gente comune ha più frequentemente a che fare con le monete d'argento (ma) e con le monete di rame (mr). Una moneta d'oro vale 10 monete d'argento e una moneta d'argento vale 10 monete di rame.

La gente usa le monete d'oro, d'argento e di rame nella vita di tutti i giorni. Molti degli antichi imperi del mondo coniavano anche monete di platino, e i mercanti le accettano ancora, anche se la maggior parte della gente comune non ne vedrà mai una. Le monete di platino compaiono spesso nei bottini e nei tesori dei mostri. Una moneta di platino vale 100 mo.

Una moneta ha un diametro di circa 2,5 cm e pesa circa 10 grammi (100 monete pesano 1 kg).

Le gemme e i gioielli costituiscono una forma di ricchezza più facilmente trasportabile, prediletta dagli avventurieri. Tra i popolani, per "forma trasportabile di ricchezza" si intende spesso il bestiame (una mucca ha un valore commerciale di circa 20 mo).

Diamanti astrali: Nei reami fantastici che si estendono al di là del mondo naturale (la Città d'Ottone nel Caos Elementale, la Città Lucente nel Mare Astrale, la città di Sigil e altri mercati analoghi), si usa spesso il diamante astrale (da) come unità monetaria per quelle transazioni che coinvolgono ricchezze da capogiro. Un diamante astrale vale 100 monete di platino, o 10.000 monete d'oro.

Un diamante astrale pesa un decimo di una moneta (1.000 diamanti astrali pesano 1 kg).

	Valore di cambio					
Unità monetaria	mr	ma	mo	mp	da	Peso
Moneta di rame (mr)	1	1/10	1/100	1/10.000	1/1.000.000	1/100 kg
Moneta d'argento (ma)	10	1	1/10	1/1.000	1/100.000	1/100 kg
Moneta d'oro (mo)	100	10	1	1/100	1/10.000	1/100 kg
Moneta di platino (mp)	10.000	1.000	100	1	1/100	1/100 kg
Diamante astrale (da)	1.000.000	1.000.000	10.000	100	1	1/1.000 kg



1. Armatura di stoffa; 2. Armatura di cuoio; 3. Armatura di pelle; 4. Cotta di maglia; 5. Corazza di scaglie; 6. Corazza di piastre; 7. Scudo leggero, 8. Scudo pesante

stata invece infusa la sostanza spirituale pura del Mare Astrale, che le ha rese leggere e resistenti.

Armatura di pelle: Le armature di pelle, più spesse e pesanti di quelle in cuoio, sono ricavate da quelle creature dotate di una pelle particolarmente resistente, come gli orsi, i grifoni o i draghi. Le armature di pelle possono leggermente ostacolare la precisione e i movimenti di chi le indossa, ma sono abbastanza leggere da non influenzare la velocità. Un'armatura di pelle oscura è un'armatura speciale tiefling conciata nel fuoco e infusa d'ombra. Un'armatura di pelle antica è stata invece conciata usando le forze elementali.

Cotta di maglia: Una cotta di maglia è composta da una fitta rete di anelli di metallo legati assieme per comporre un corpetto. Una cotta di maglia fornisce un buon grado di protezione, ma è ingombrante e finisce per ridurre la mobilità e l'agilità di chi la indossa. Una cotta di maglia forgiata è frutto di tecniche di metallurgia superiori e di una procedura di fabbricazione padroneggiata dai nani. Una cotta di maglia spirituale è ricavata dalle tecniche provenienti dai domini divini del Mare Astrale.

Corazza di scaglie: Una corazza di scaglie è composta da pezzi sovrapposti di materiali altamente resistenti, come ad esempio l'acciaio o perfino le scaglie di drago. Nonostante la sua pesantezza, è sorprendentemente facile da indossare; le sue cinghie e le sue fibbie ne fanno un'armatura facile da aggiustare e adattare a piacimento al corpo, consentendo a chi la indossa di mantenere una certa flessibilità e agilità. Le corazze di scaglie comuni sono composte da placche di metallo. Una corazza di scaglie di dragone è realizzata tramite antiche tecniche inventate dai dragonidi per emulare la forza degli strati di scaglie dei draghi, mentre una corazza di scaglie antica è un'armatura simile, temprata tramite forze elementali.

Corazza di piastre: La corazza di piastre, il tipo di armatura più pesante, è composta da placche modellate di metallo o di altri materiali analogamente resistenti, ed è quella che fornisce maggiore protezione. La fortificazione che offre va a discapito della mobilità e dell'agilità di chi la indossa. Si dice che Moradin sia stato il creatore della prima corazza di piastre divina, e che gli antichi fabbri nanici si siano ispirati a quel modello per forgiare le loro corazze di piastre da guerra, una versione imperfetta di quella divina.

SCEGLIERE UN'ARMATURA

Esistono vari aspetti che possono influire sulla scelta dell'armatura di un personaggio. Innanzi tutto, il giocatore dovrebbe decidere cosa sarà in grado di fare il personaggio all'interno del suo ruolo di classe, e riflettere su come i suoi punteggi di caratteristica influenzeranno l'armatura. Dovrà poi tenere conto dell'ingombro dell'armatura (leggera o pesante) e prendere in considerazione la sua penalità alle prove e alla velocità. Forse il personaggio può riuscire a raggiungere la stessa CA perdendo meno mobilità, una scelta preferibile sia per se stesso che per il gruppo. Anche la decisione di usare uno scudo al posto di un'arma a due mani o viceversa potrebbe influenzare la scelta di indossare o meno un certo tipo di armatura, quindi anche quel fattore dovrà essere tenuto in considerazione prima di prendere una decisione.

DAVID GRIFFITH

ARMATURA

Armatura di stoffa (Leggera)	Bonus di armatura	Bonus di potenziamento minimo	Prova	Velocità	Prezzo (mo)	Peso
Armatura di stoffa (abiti base)	-	+0	-	-	1	2 kg
Armatura di tessuto fatato	+1	+4	-	-	speciale	2,5 kg
Armatura di tessuto stellare	+2	+6	-	-	speciale	1,5 kg
Armatura di cuoio (Leggera)	**Bonus di armatura**	**Bonus di potenziamento minimo**	**Prova**	**Velocità**	**Prezzo (mo)**	**Peso**
Armatura di cuoio	+2	-	-	-	25	7,5 kg
Armatura di cuoio fatato	+3	+4	-	-	speciale	7,5 kg
Armatura di cuoio stellare	+4	+6	-	-	speciale	7,5 kg
Armatura di pelle (Leggera)	**Bonus di armatura**	**Bonus di potenziamento minimo**	**Prova**	**Velocità**	**Prezzo (mo)**	**Peso**
Armatura di pelle	+3	-	-1	-	30	12,5 kg
Armatura di pelle oscura	+4	+4	-1	-	speciale	12,5 kg
Armatura di pelle antica	+5	+6	-1	-	speciale	12,5 kg
Cotta di maglia (Pesante)	**Bonus di armatura**	**Bonus di potenziamento minimo**	**Prova**	**Velocità**	**Prezzo (mo)**	**Peso**
Cotta di maglia	+6	-	-1	-1	40	20 kg
Cotta di maglia forgiata	+9	+4	-1	-1	speciale	20 kg
Cotta di maglia spirituale	+12	+6	-1	-1	speciale	20 kg
Corazza di scaglie (Pesante)	**Bonus di armatura**	**Bonus di potenziamento minimo**	**Prova**	**Velocità**	**Prezzo (mo)**	**Peso**
Corazza di scaglie	+7	-	-	-1	45	22,5 kg
Corazza di scaglie di dragone	+10	+4	-	-1	speciale	22,5 kg
Corazza di scaglie antica	+13	+6	-	-1	speciale	22,5 kg
Corazza di piastre (Pesante)	**Bonus di armatura**	**Bonus di potenziamento minimo**	**Prova**	**Velocità**	**Prezzo (mo)**	**Peso**
Corazza di piastre	+8	-	-2	-1	50	25 kg
Corazza di piastre da guerra	+11	+4	-2	-1	speciale	25 kg
Corazza di piastre divina	+14	+6	-2	-1	speciale	25 kg
Scudi	**Bonus di scudo**	**Bonus di potenziamento minimo**	**Prova**	**Velocità**	**Prezzo (mo)**	**Peso**
Scudo leggero	+1	-	-	-	5	3 kg
Scudo pesante	+2	-	-2	-	10	7,5 kg

Tipi di scudi

Come nel caso delle armature, un personaggio necessita dell'appropriata competenza negli scudi per poter usare uno scudo con efficacia. Quando un personaggio usa uno scudo, lo lega con una cinghia al suo braccio, in modo da poter usare per certe azioni quel braccio e quella mano (il braccio dello scudo e la mano dello scudo). Uno scudo conferisce un bonus di scudo che va sommato alla CA e alla difesa di Riflessi del personaggio. Se un personaggio è privo di competenza nello scudo che usa, non applica il bonus di scudo né alla CA né alla difesa di Riflessi.

Scudo leggero: Un personaggio deve usare la sua mano dello scudo per impugnare uno scudo in modo adeguato. Può comunque usare quella mano per impugnare un altro oggetto, per scalare o compiere azioni simili. Tuttavia, non può usare la mano dello scudo per sferrare attacchi.

Scudo pesante: Quando un personaggio usa uno scudo pesante, ottiene un bonus maggiore alla sua CA e alla sua difesa di Riflessi. Tuttavia, non può usare la sua mano dello scudo per compiere nessuna azione.

Consultare la tabella delle armature

La voce di ogni armatura e di ogni scudo sulla tabella delle armature contiene le informazioni seguenti.

Bonus di armatura: Un'armatura fornisce questo bonus alla CA.

Bonus di scudo: Uno scudo fornisce questo bonus alla CA e alla difesa di Riflessi.

Bonus di potenziamento minimo: Un'armatura perfetta richiede un bonus di potenziamento minimo, indicato in questa colonna.

Prova: Il personaggio subisce questa penalità a tutte le prove di abilità basate sulla Forza, sulla Destrezza e sulla Costituzione quando indossa l'armatura. Non subisce questa penalità alle prove di caratteristica (come ad esempio una prova di Forza per sfondare una porta o una prova di Destrezza per determinare l'iniziativa in combattimento).

Velocità: Il personaggio subisce questa penalità (in quadretti) alla velocità quando indossa l'armatura.

Prezzo: Il prezzo dell'oggetto espresso in monete d'oro. Vedi i singoli oggetti magici per il prezzo base di mercato ai livelli appropriati. Il costo di un'armatura perfetta è incluso nel costo di un'armatura magica di livello pari o superiore al 16°.

Peso: Il peso dell'armatura.

ARMI

Quando giunge il momento di affrontare nemici e mostri nei loro covi, spesso gli avventurieri si ritrovano in situazioni che possono risolvere soltanto attraverso le armi e la magia. Se un personaggio non possiede poteri magici, farà bene a dotarsi di una o due armi. Anzi, perfino quelli che sono dotati di altri poteri faranno bene a portarsi dietro un'arma di riserva.

CATEGORIE DELLE ARMI

Le armi sono ripartite in quattro categorie. Le **armi improvvisate** non sono le armi con cui un personaggio si addestra: si tratta di oggetti casuali raccolti e usati per colpire qualcuno. Anche prendere a pugni o a calci qualcuno è considerato un'arma improvvisata. Le **armi semplici** sono armi basilari, che richiedono ben poca abilità oltre a quella necessaria per sollevarle e menarle contro il bersaglio. Le **armi militari** sono invece destinate a essere usate da esperti. Equilibrio e precisione sono fattori importanti quando si usa un'arma militare: chi le usa senza un addestramento adeguato spesso finisce per usarle in modo inefficace. Le armi **superiori** sono ancora più efficaci delle armi militari, ma per poterle utilizzare è necessario un addestramento speciale. Un personaggio può imparare a usare un'arma superiore acquisendo il talento Competenza nelle Armi.

Le armi di tutte e quattro le categorie possono essere ripartite in **armi in mischia**, usate per attaccare gli avversari entro la portata dell'arma, e in **armi a distanza**, usate per tirare sui nemici più lontani. Non è possibile usare un'arma a distanza come arma in mischia. Un'arma in mischia dotata della proprietà di lancio leggero o lancio pesante può essere considerata un'arma a distanza quando viene lanciata e può essere usata con i poteri di attacco a distanza contenenti la parola chiave "arma".

Infine, le armi possono essere ripartite anche in armi **a una mano** e **a due mani**. Un'arma a una mano è abbastanza leggera o bilanciata da poter essere usata con una mano. Un'arma a due mani è troppo pesante o sbilanciata e richiede l'uso di due mani. Gli archi e certe altre armi richiedono necessariamente due mani per via della loro costruzione.

Alcune armi a una mano sono abbastanza leggere da poter essere usate nella mano secondaria, mentre la mano principale impugna un'altra arma. Questo non conferisce al personaggio ulteriori attacchi in un round (a meno che egli non possieda dei poteri appositi), ma gli consente di scegliere con quale arma attaccare. Altre armi a una mano sono abbastanza grandi da consentire a un personaggio di impugnarle con due mani e di infliggere danni extra usandole come se fossero armi a due mani.

SCEGLIERE UN'ARMA

Se un personaggio appartiene a una classe i cui poteri non contengono la parola chiave "arma", gli sarà sufficiente scegliere un'arma in cui abbia competenza e che gli piacerebbe usare. Se è un guerriero o un membro di un'altra classe dai poteri legati a qualche particolare gruppo di armi, dovrà scegliere con più cura le sue armi rispetto agli altri personaggi. Farà bene a tenere a mente i poteri che gli piacerebbe usare al momento di scegliere le armi, e viceversa.

Ogni personaggio dovrebbe disporre di un'opzione sia per il combattimento in mischia che per quello a distanza, anche se non è ugualmente efficace in entrambi. Dovrebbe scegliere almeno un'arma per ciascuno di questi due tipi. Quando quel mostro volante decide di darsi alla fuga, sarebbe poco divertente rimanere a guardare e avere soltanto degli insulti da lanciargli.

GRUPPI DELLE ARMI

I gruppi delle armi sono costituiti da quelle armi che condividono certe proprietà comuni. Le armi di un gruppo si impugnano in modo analogo e sono tutte adatte a certi tipi di attacchi. In termini di gioco, alcuni poteri e talenti funzionano soltanto quando un personaggio attacca con un'arma appartenente a un gruppo specifico.

Se un'arma appartiene a più di un gruppo, un personaggio potrà usarla con tutti quei poteri che richiedono un'arma appartenente a uno dei gruppi in questione. Ad esempio, un'alabarda è sia un'arma su asta che un'ascia, quindi un personaggio potrà usarla sia con quei poteri che conferiscono benefici speciali a chi impugna un'arma su asta che con quelli che fanno altrettanto a chi impugna un'ascia.

Arco: Un arco è un'asta fatta di materiale resistente e flessibile dotata di una corda tesa legata alle sue estremità. È un'arma a proiettili in grado di scagliare frecce. Per usare un arco con efficacia è necessario un apposito addestramento, e nelle mani di un esperto può rivelarsi un'arma micidiale.

Arma su asta: Le armi su asta sono armi montate in cima a lunghe impugnature. Tutte le armi su asta ricadono anche in un'altra categoria di armi, solitamente le asce, le lame pesanti o le lance. Le armi su asta sono armi con portata.

Ascia: Le asce sono armi la cui testa è costituita da una lama pesante, in grado di infliggere tagli profondi. Il peso di un'ascia ne fa un'arma ideale per sferrare colpi violenti.

Balestra: In pratica si tratta di un piccolo arco di metallo montato su un calcio e dotato di un grilletto automatico, un'arma a proiettile che consente a chi la impugna di puntare e tirare rapidamente. Le balestre sono molto popolari in quanto richiedono poco addestramento per essere utilizzate, ma la forte tensione dell'arco di metallo infonde una notevole potenza nei proiettili scagliati.

Bastone: Nella sua forma più semplice, un bastone è un lungo pezzo di legno o di qualche altra sostanza che mantiene all'incirca lo stesso diametro per tutta la sua lunghezza.

Fionda: Le fionde sono cinghie di pelle usate per scagliare pietre o sfere di metallo. Sono considerate armi a proiettili.

Lama leggera: Le lame leggere traggono beneficio tanto dalla precisione quanto dalla forza. Attacchi mirati, affondi e difese agili sono i punti di forza di questo tipo di armi.



1. Bastone ferrato; 2. Giavellotto; 3. Randello pesante; 4. Pugnale; 5. Balestra a mano; 6. Morning star; 7. Falce; 8. Balestra; 9. Randello; 10. Fionda; 11. Mazza; 12. Falcetto; 13. Lancia.

Lama pesante: Le lame sono armi affilate e ben bilanciate. Le lame pesanti beneficiano di parte della precisione tipica delle lame leggere e della massa tipica delle asce. Le lame pesanti sono usate principalmente per menare fendenti taglienti, piuttosto che affondi e pugnalate.

Lancia: Una lancia, composta da una testa acuminata in cima a una lunga impugnatura, è l'ideale per gli attacchi da affondo.

Martello: Un martello è composto da una testa massiccia pesante, dotata di una o più superfici piatte con cui colpire, montata su un'impugnatura.

Mazza: Come i martelli, anche le mazze sono armi massicce dotate di una testa più pesante dell'impugnatura, ma sono più equilibrate rispetto ai martelli. Sono utili per sferrare colpi violenti.

Mazzafrusto: Le armi del gruppo dei mazzafrusti sono composte da un materiale flessibile, solitamente una catena corta, che collega un'impugnatura solida a un'estremità di metallo, quella con cui si infliggono i danni.

Piccone: Il peso di un piccone è sbilanciato verso la testa dell'arma, come una mazza o un'ascia, ma l'arma dispone anche di una testa lunga e appuntita in grado di perforare e di aprire ferite profonde.

Senza armi: Quando un personaggio mena pugni, calci, gomitate, ginocchiate o perfino testate contro un avversario, effettua un colpo senza armi. Le creature dotate di armi naturali, come ad esempio gli artigli o gli attacchi con il morso, dispongono di competenza nelle armi naturali in questione.

FORZA O DESTREZZA?

In base alle regole, il tipo di attacco sferrato determina la caratteristica da usare per l'attacco. Quando un personaggio usa un potere, quel potere specifica se l'attacco è basato sulla Forza, sulla Destrezza o su un'altra caratteristica. Quando effettua un attacco basilare, tuttavia, la caratteristica utilizzata dipende dall'arma che il personaggio impugna.

Un attacco basilare con un'arma in mischia è sempre un attacco di Forza. Un attacco basilare con un'arma a distanza è sempre un attacco di Destrezza, a meno che l'arma usata non possieda la proprietà di lancio pesante (vedi "Proprietà delle armi").

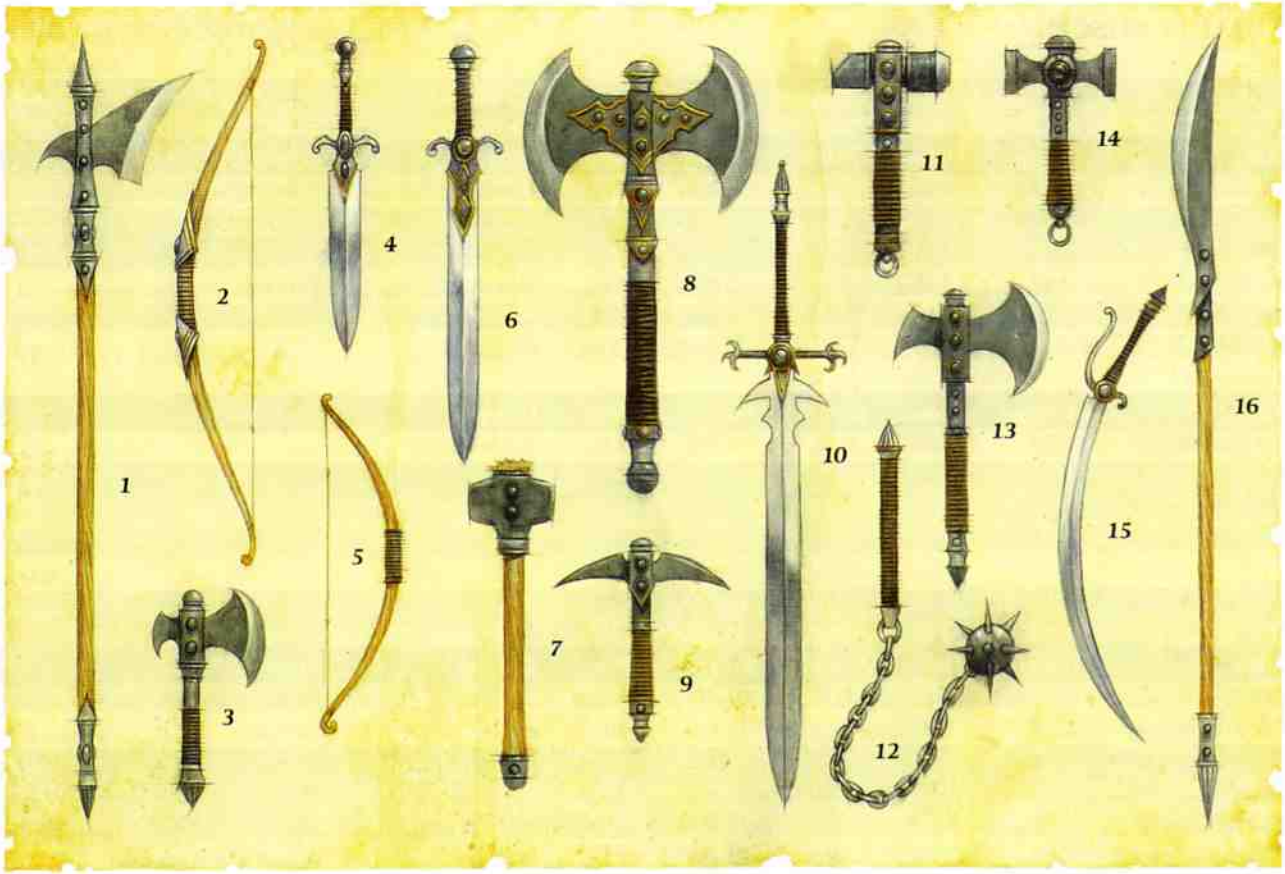
PROPRIETÀ DELLE ARMI

Le proprietà delle armi definiscono ulteriori tratti comuni a certe armi che potrebbero appartenere a gruppi diversi.

Alto critico: Un'arma ad alto critico infligge più danni quando un personaggio mette a segno un colpo critico impugnandola. Un colpo critico infligge il danno massimo dell'arma più 1[A] extra dal 1° al 10° livello, 2[A] extra dall'11° a 20° livello e 3[A] extra dal 21° al 30° livello. Questi danni extra sono aggiuntivi a qualsiasi danno critico che l'arma può infliggere se si tratta di un'arma magica.

Lancio leggero: Un attacco basilare a distanza con un'arma leggera usa la Destrezza del personaggio. Le armi da lancio leggero non infliggono tanti danni quanto quelle pesanti, ma esistono dei poteri che consentono al personaggio di scagliarne diverse tutte assieme, in rapida sequenza.

WAYNE ENGLAND (2)



1. Alabarda; 2. Arco lungo; 3. Ascia; 4. Spada corta; 5. Arco corto; 6. Spada lunga; 7. Maglio; 8. Ascia bipenne; 9. Piccone da guerra; 10. Spada bastarda; 11. Martello da guerra; 12. Mazzafrusto; 13. Ascia da battaglia; 14. Martello da lancio; 15. Scimitarra; 16. Falcione.

Lancio pesante: Il personaggio scaglia direttamente l'arma che tiene in mano invece di usarla per far partire un proiettile. Un attacco basilare a distanza con un'arma pesante usa la Forza del personaggio anziché la sua Destrezza per il tiro per colpire e per il tiro dei danni.

Mano secondaria: Un'arma a mano secondaria è abbastanza leggera da consentire al personaggio di impugnarla e di usarla per sferrare attacchi anche se nel frattempo impugna un'arma nella mano principale. Un personaggio non può attaccare con entrambe le armi nello stesso turno, a meno che non possieda un potere che gli consenta di farlo, ma può sempre scegliere con quale arma attaccare.

Piccola: Questa proprietà descrive un'arma versatile o a due mani che un personaggio Piccolo può usare allo stesso modo di un personaggio Medio. Ad esempio, un halfling può usare un arco corto, ma in genere non può usare un'arma a due mani.

Portata: Usando un'arma con portata, il personaggio può attaccare quei nemici che si trovano a 2 quadretti di distanza da lui, oltre che i nemici adiacenti, senza alcuna penalità all'attacco. Il personaggio può comunque sferrare i suoi attacchi di opportunità, ma solo contro i nemici adiacenti. Analogamente, può attaccare ai fianchi soltanto un nemico adiacente.

Ricarica: Le armi a distanza che scagliano proiettili, come gli archi, le balestre e le fionde, richiedono un certo ammontare di tempo per essere ricaricate. Quando un'arma riporta la dicitura "ricarica gratuita" sulla tabella delle armi a distanza, significa che il personaggio può estrarre e caricare una munizione come azione gratuita, a tutti gli effetti parte dell'azione usata per sferrare un attacco con quell'arma. Qualsiasi arma dotata della capacità di ricarica richiede l'uso di due mani per effettuare la ricarica, anche se per attaccare il personaggio potrebbe usare solo una mano. (La fionda, ad esempio, è un'arma a una mano, ma il personaggio ha bisogno che l'altra mano sia libera per poterla ricaricare.) La balestra riporta la dicitura "ricarica minore", il che significa che è necessaria un'azione minore per caricare l'arma con un quadrello. Se un potere consente al personaggio di attaccare più bersagli, il tempo di ricarica aggiuntivo è già calcolato in quello del potere.

Versatile: Le armi versatili sono armi a una mano che però il personaggio può anche usare a due mani. Se lo fa, infligge 1 danno extra ogni volta che effettua il tiro dei danni dell'arma.

Un personaggio Piccolo come un halfling deve usare un'arma versatile con entrambe le mani, ma non infligge danni extra.

Armi in mischia

ARMI SEMPLICI IN MISCHIA

A una mano

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Falcetto	+2	1d6	-	2 mo	1 kg	Lama leggera	Mano secondaria
Giavellotto	+2	1d6	10/20	5 mo	1 kg	Lancia	Lancio pesante
Lancia	+2	1d8	-	5 mo	3 kg	Lancia	Versatile
Mazza	+2	1d8	-	5 mo	3 kg	Mazza	Versatile
Pugnale	+3	1d4	5/10	1 mo	0,5 kg	Lama leggera	Mano secondaria, lancio leggero
Randello	+2	1d6	-	1 mo	1,5 kg	Mazza	-

A due mani

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Bastone ferrato	+2	1d8	-	5 mo	2 kg	Bastone	-
Falce	+2	2d4	-	5 mo	5 kg	Lama pesante	-
Morning star	+2	1d10	-	10 mo	4 kg	Mazza	-
Randello pesante	+2	2d4	-	1 mo	5 kg	Mazza	-

ARMI MILITARI IN MISCHIA

A una mano

Arma	Comp	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Ascia	+2	1d6	5/10	5 mo	1,5 kg	Ascia	Mano secondaria, lancio pesante
Ascia da battaglia	+2	1d10	-	15 mo	3 kg	Ascia	Versatile
Martello da guerra	+2	1d10	-	15 mo	2,5 kg	Martello	Versatile
Martello da lancio	+2	1d6	5/10	5 mo	1 kg	Martello	Mano secondaria, lancio pesante
Mazzafrusto	+2	1d10	-	10 mo	2,5 kg	Mazzafrusto	Versatile
Piccone da guerra	+2	1d8	-	15 mo	3 kg	Piccone	Alto critico, versatile
Scimitarra	+2	1d8	-	10 mo	2 kg	Lama pesante	Alto critico
Spada corta	+3	1d6	-	10 mo	1 kg	Lama leggera	Mano secondaria
Spada lunga	+3	1d8	-	15 mo	2 kg	Lama pesante	Versatile

A due mani

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Alabarda	+2	1d10	-	25 mo	6 kg	Arma su asta, ascia	Portata
Ascia bipenne	+2	1d12	-	30 mo	6 kg	Ascia	Alto critico
Falchion	+3	2d4	-	25 mo	3,5 kg	Lama pesante	Alto critico
Falcione	+2	2d4	-	25 mo	5 kg	Arma su asta, lama pesante	Portata
Lancia lunga	+2	1d10	-	10 mo	4,5 kg	Arma su asta, lancia	Portata
Maglio	+2	2d6	-	30 mo	6 kg	Martello	-
Mazzafrusto pesante	+2	2d6	-	25 mo	5 kg	Mazzafrusto	-
Spadone	+3	1d10	-	30 mo	4 kg	Lama pesante	-

ARMI SUPERIORI IN MISCHIA

A una mano

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Katar	+3	1d6	-	3 mo	0,5 kg	Lama leggera	Mano secondaria, alto critico
Spada bastarda	+3	1d10	-	30 mo	3 kg	Lama pesante	Versatile
Stocco	+3	1d8	-	25 mo	1 kg	Lama leggera	-

A due mani

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Catena chiodata	+3	2d4	-	30 mo	5 kg	Mazzafrusto	Portata

ARMI IMPROVVISATE IN MISCHIA

A una mano

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Attacco senza armi	n/a	1d4	-	-	-	Senza armi	-
Qualsiasi*	n/a	1d4	-	-	0,5-2,5 kg	Nessuno	-

A due mani

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Qualsiasi*	n/a	1d8	-	-	3-6 kg	Nessuno	-

*Le armi improvvisate comprendono qualsiasi cosa un personaggio riesca a raccogliere, da un sasso a una sedia.

Armi a distanza

ARMI SEMPLICI A DISTANZA

A una mano

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Balestra a mano	+2	1d6	10/20	25 mo	1 kg	Balestra	Ricarica gratuita
Fionda	+2	1d6	10/20	1 mo	0 kg	Fionda	Ricarica gratuita

A due mani

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Balestra	+2	1d8	15/30	25 mo	2 kg	Balestra	Ricarica minore

ARMI MILITARI A DISTANZA

A due mani

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Arco corto	+2	1d8	15/30	25 mo	1 kg	Arco	Ricarica gratuita, piccola
Arco lungo	+2	1d10	20/40	30 mo	1,5 kg	Arco	Ricarica gratuita

ARMI SUPERIORI A DISTANZA

A una mano

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Shuriken (5)	+3	1d4	6/12	1 mo	0,25 kg	Lama leggera	Lancio leggero

ARMI IMPROVVISATE A DISTANZA

A una mano

Arma	Comp.	Danni	Gittata	Prezzo	Peso	Gruppo	Proprietà
Qualsiasi*	n/a	1d4	5/10	-	0,5 kg	Nessuno	-

* Le armi improvvisate comprendono qualsiasi cosa un personaggio riesca a raccogliere, da un sasso a una sedia.

Consultare le tabelle delle armi

La voce di ogni arma contiene le informazioni seguenti, ripartite nelle relative colonne sulle tabelle delle armi.

Arma: Il nome dell'arma.

Comp.: La competenza in un'arma fornisce al personaggio un bonus di competenza ai tiri per colpire, che compare in questa colonna se applicabile. Alcune armi sono più accurate di altre, e questa voce rappresenta questa differenza. Se un personaggio non ha competenza nell'arma, non ottiene questo bonus.

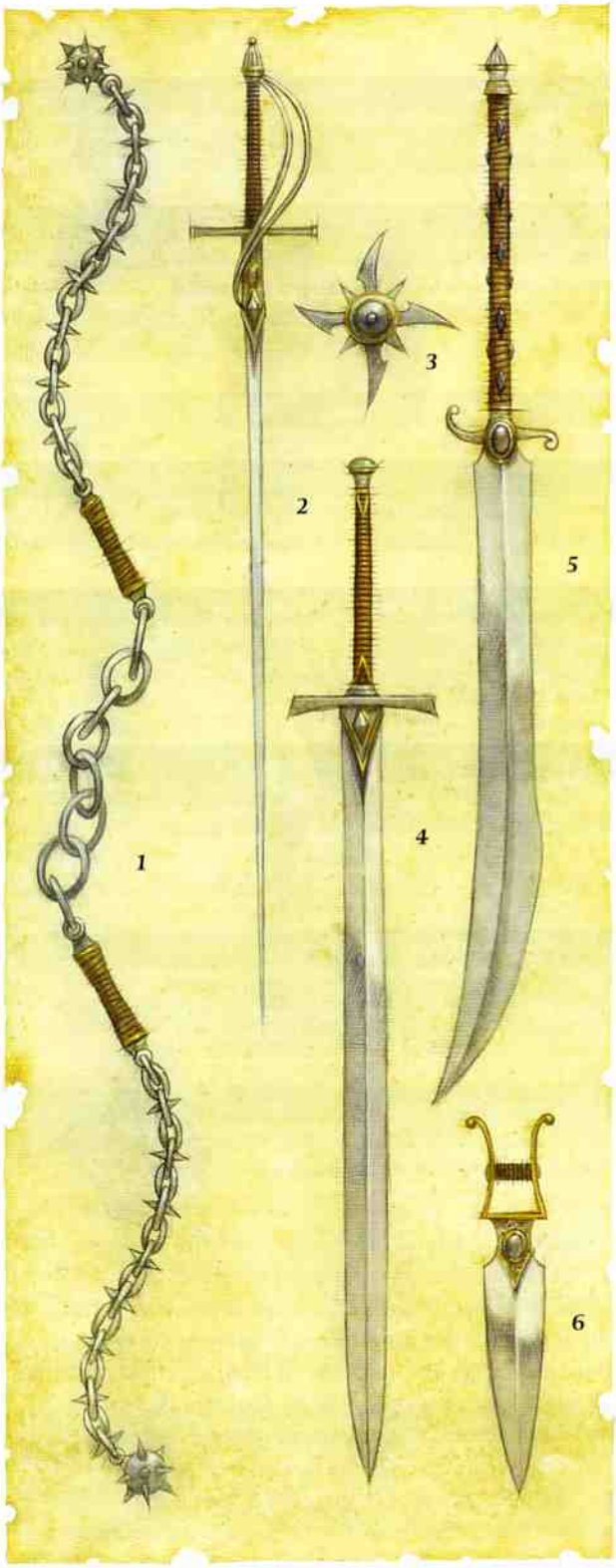
Danni: Il dado dei danni dell'arma. Quando un potere infligge un certo numero di danni dell'arma (come ad esempio 4[A]), il personaggio tira il numero di dadi indicato da questa voce. Se i danni dell'arma sono già espressi in dadi multipli, il personaggio dovrà tirare quell'ammontare di dadi il numero di volte indicato. Ad esempio, un falchion (che alla voce dei danni riporta 2d4) infligge 8d4 danni se usato con un potere che infligge 4[A] in caso di colpo andato a segno.

Gittata: Le armi che possono colpire un bersaglio a una certa distanza sono armi dotate di gittata. Il numero prima della barra indica la normale gittata (in quadretti) per un attacco. Il numero dopo la barra indica la lunga gittata di un attacco; un attacco a lunga gittata subisce una penalità di -2 al tiro per colpire. I quadretti oltre il secondo valore sono considerati al di fuori della gittata e l'arma non può selezionarli come bersagli. Se un'arma in mischia dispone di un valore alla voce di gittata, significa che può essere lanciata e che appartiene alla categoria di lancio leggero o lancio pesante. Una voce "-" indica che l'arma non può essere usata a distanza.

Prezzo: Il costo dell'arma in monete d'oro. Una voce "-" sta a indicare che l'oggetto non ha alcun costo.

Peso: Il peso dell'arma in chilogrammi.

Gruppo e proprietà: Questi termini sono spiegati alle pagine 215-217.



1. Catena chiodata; 2. Stocco; 3. Shuriken; 4. Spadone; 5. Falchion; 6. Katar.

Armi e taglia

Le tabelle delle armi presumono che chi le impugna sia di taglia Media, la taglia che comprende quasi tutti i personaggi giocanti. I personaggi e le creature di taglia diversa seguono regole speciali.

I personaggi Piccoli usano le stesse armi delle creature Medie. Tuttavia, un personaggio Piccolo (come ad esempio un halfling) non può usare le armi a due mani. Quando un personaggio Piccolo usa un'arma versatile, deve impugnarla a due mani e non infligge alcun danno extra quando la usa.

Le creature Grandi, Enormi e Mastodontiche usano armi di taglia appositamente calibrata su di loro. Ogni categoria di taglia superiore alla Media aumenta il dado dei danni dell'arma di una categoria.

A una mano
1d4 → 1d6 → 1d8 → 1d10 → 1d12 → 2d6 → 2d8 → 2d10

A due mani
1d8 → 2d4 → 1d10 → 1d12 → 2d6 → 2d8 → 2d10

Quindi, una spada lunga adatta a un gigante del fuoco Grande infligge 1d10 danni da arma anziché 1d8, mentre un bastone ferrato Grande infligge 2d4 danni da arma.

Le creature Grandi possono usare le armi a due mani destinate alle creature di una categoria di taglia più piccole di loro e considerarle armi a una mano. Un gigante del fuoco (Grande) può usare lo spadone di un umano con una mano, e un titano del fuoco (Enorme) può usare lo spadone di un gigante del fuoco a una mano. Una creatura non può usare un'arma a una mano destinata a una taglia inferiore alla sua; la sua mano è a tutti gli effetti troppo grossa per afferrare in modo adeguato l'impugnatura dell'arma.

Una creatura non può usare un'arma ideata per una creatura di taglia più superiore alla propria. Un umano non riesce a stringere con la mano (o con le mani) l'elsa del pugnale di un gigante del fuoco, tanto meno a usarla come arma efficace.

Quando una creatura dotata di portata naturale usa un'arma con portata, l'arma aumenta di 1 la portata naturale della creatura.

Armi argentate

Certi mostri, come ad esempio i lupi mannari, sono vulnerabili agli attacchi sferrati con le armi argentate. È possibile rendere argentati una singola arma, 30 frecce, 10 quadrelli da balestra, 20 proiettili da fionda o 5 shuriken al costo di 500 mo. Questo prezzo comprende non solo il costo dell'argento, ma anche il tempo e la maestria necessari per applicare l'argento all'arma senza renderla meno efficace.

Vendere l'equipaggiamento

Un personaggio non può vendere armi, armature o equipaggiamento da avventura di fattura comune a meno che il DM non lo consenta esplicitamente, nel qual caso ricava un quinto del prezzo di mercato dell'oggetto. Gli oggetti d'arte o i beni pregiati dotati di un valore specifico, come ad esempio un pugnale d'oro del valore di 100 mo, vengono venduti al suo prezzo completo.

WAYNE ENGLAND

EQUIPAGGIAMENTO DA AVVENTURA

Dalle razioni alle torce, l'equipaggiamento da avventura è essenziale per il successo del gruppo. Si presume che ogni personaggio parta con i suoi abiti base e che, prima che la sua prima avventura abbia inizio, si procuri le armi, l'armatura e l'altro equipaggiamento che reputa necessario.

Pacchetto base da avventuriero: Questo pacchetto include tutti gli oggetti raggruppati sotto la sua voce nella tabella: uno zaino, un giaciglio, acciarino e pietra focaia, una borsello da cintura, due verghe del sole, razioni da viaggio per dieci giorni, 15 metri di corda di canapa e un otre.

Arnesi da scasso: Per usare in modo adeguato l'abilità Manolesta, il personaggio ha bisogno di una serie di chiavistelli, forcine, pinze, tenaglie e chiavi generiche. Gli arnesi da scasso forniscono un bonus di +2 alle prove di Manolesta effettuate per scassinare una serratura o disattivare una trappola.

Attrezzi da scalatore: Questi attrezzi comprendono tutti gli oggetti raggruppati sotto questa voce nella tabella: un rampino, un piccolo martello e dieci chiodi da rocciatore. Quando un personaggio utilizza gli attrezzi da scalatore, ottiene un bonus di +2 alle prove di Atletica effettuate per scalare.

Componenti per rituali: Questi oggetti sono necessari per gli incantatori rituali. Ogni personaggio può acquistare componenti per un equivalente in monete d'oro pari alla quantità necessaria o gradita. Vedi il Capitolo 10 per ulteriori informazioni.

Libro degli incantesimi: I maghi custodiscono i loro incantesimi giornalieri, i loro incantesimi di utilità e i rituali che hanno appreso in un libro degli incantesimi.

Libro dei rituali: Gli incantatori che lanciano rituali usano questo libro per custodire i rituali che sono riusciti a padroneggiare.

Munizioni: Le frecce vengono vendute in una faretra che ne contiene trenta, i quadrelli da balestra in un astuccio che ne contiene venti e i proiettili da fionda in un sacchetto che ne contiene venti. Le munizioni si considerano consumate quando vengono tirate con un'arma a proiettili.

Pane di via: Questo pane magico riempie lo stomaco e fornisce tutto il nutrimento necessario con pochi bocconi, consentendo a un personaggio di portare con sé cibo sufficiente a un lungo viaggio senza appesantire troppo il suo carico.

Simbolo sacro: Questo è un simbolo finemente cesellato in metallo prezioso che i chierici e i paladini usano come focus delle loro preghiere. L'uso di un simbolo sacro che non sia magico non conferisce alcun beneficio. Un personaggio può acquistare un simbolo sacro per ottenere un bonus di potenziamento ai tiri per colpire e a quelli dei danni dei suoi poteri divini.

Strumento arcano: I maghi utilizzano bacchette, bastoni o globi come oggetti focalizzanti dei loro incantesimi, mentre i warlock usano bacchette o verghe. L'uso di uno strumento che non sia magico non conferisce alcun beneficio. Un personaggio può acquistare uno strumento magico per ottenere un bonus di potenziamento ai tiri per colpire e a quelli dei danni dei suoi poteri arcani. Un bastone che funga da strumento può anche essere utilizzato come bastone ferrato.

Torcia inestinguibile: Questa torcia non smette mai di ardere. Emana una luce magica ma non genera alcun calo-



DAVID GRIFFITH

re, quindi può essere riposta in una borsa o in un borsello. Non è possibile appiccare il fuoco usando questa torcia.

Verga del sole: Questo oggetto magico minore emana luce intensa entro un raggio di 20 quadretti per 4 ore prima di estinguersi.

EQUIPAGGIAMENTO DA AVVENTURA

Oggetto	Prezzo	Peso
Pacchetto base da avventuriero	15 mo	16,5 kg
Acciarino e pietra focaia	1 mo	-
Borsello da cintura (vuoto)	1 mo	0,25 kg
Corda di canapa (15 m)	1 mo	5 kg
Giaciglio	1 ma	2,5 kg
Otre	1 mo	2 kg
Razioni da viaggio (10 giorni)	5 mo	5 kg
Verghe del sole (2)	4 mo	1 kg
Zaino (vuoto)	2 mo	1 kg
Abiti pregiati	30 mo	3 kg
Ampolla (vuota)	3 mr	0,5 kg
Arnesi da scasso	20 mo	0,5 kg
Attrezzi da scalatore	2 mo	5,5 kg
Chiodi da rocciatore (10)	5 ma	2,5 kg
Martello	5 ma	1 kg
Rampino	1 mo	2 kg
Candela	1 mr	-
Catena (3 m)	30 mo	1 kg
Componenti per rituali	Variabile	-
Corda di seta (15 m)	10 mo	2,5 kg
Forziere (vuoto)	2 mo	12,5 kg
Lanterna	7 mo	1 kg
Libro degli incantesimi	50 mo	1,5 kg
Libro dei rituali	50 mo	1,5 kg
Munizioni		
Frecce (30)	1 mo	1,5 kg
Proiettili da fionda (20)	1 mo	2,5 kg
Quadrelli da balestra (20)	1 mo	1 kg
Pane di via (10 giorni)	50 mo	0,5 kg
Simbolo sacro	10 mo	0,5 kg
Strumento arcano		
Bacchetta	7 mo	-
Bastone	5 mo	2 kg
Globo	15 mo	1 kg
Verga	12 mo	1 kg
Tenda	10 mo	10 kg
Torcia inestinguibile	50 mo	0,5 kg
Torcia	1 ma	0,5 kg

Vitto e alloggio

Quando i personaggi non viaggiano per le terre selvagge, possono godersi le comodità di un villaggio o di un paese: un letto soffice presso una locanda e un pasto caldo servito al tavolo.

Articolo	Prezzo
Cibo	
Pasto, comune	2 ma
Pasto, banchetto	5 mo
Bevande	
Birra, caraffa	2 ma
Vino, bottiglia	5 mo
Pernottamento in locanda (al giorno)	
Camera tipica	5 ma
Camera di lusso	2 mo

Cavalcature e trasporti

Come descritto nel Capitolo 8, le cavalcature e i veicoli possono migliorare la velocità dei personaggi o incrementare il carico trasportabile durante i loro viaggi. Questa tabella indica il prezzo dei vari tipi di trasporto, nonché il peso che ogni mezzo può trasportare. Nel caso delle cavalcature, la capacità di carico indicata si riferisce al carico normale, al carico pesante e al carico trascinato massimo della creatura (vedi "Trasporto, sollevamento e trascinamento", sotto). Nel caso dei veicoli, sta a indicare l'ammontare massimo di merce che è possibile caricare sul veicolo.

Cavalcatura o trasporto	Costo	Capacità di carico
Barca a remi	50 mo	300 kg
Carro o carovana	20 mo	1 tonnnellata
Cavallo da galoppo*	75 mo	167,5/237,5/593,5 kg
Cavallo da guerra*	680 mo	131/262,5/606 kg
Nave a vela	10.000 mo	150 tonnellate

*I quadrupedi trasportano il 25% di peso in più rispetto ai bipedi.

Trasporto, sollevamento e trascinamento

Gli avventurieri portano con loro grosse quantità di equipaggiamento. Quando questa quantità si fa eccessiva, potrebbe finire per rallentare un personaggio od ostacolare in altri modi le sue capacità. L'ammontare di oggetti trasportati dovrebbe entrare in gioco raramente; non è necessario che il giocatore calcoli il peso trasportato dal suo personaggio, a meno che non giunga l'occasione in cui il peso diventi un fattore fondamentale.

Nella maggior parte dei casi, sarà necessario determinare quanto peso un personaggio è in grado di spingere o di trascinare sul terreno: ce la farà a spingere da un lato la statua che copre la botola? Queste informazioni sono ricavabili dal suo punteggio di Forza.

È sufficiente moltiplicare il punteggio di Forza per 5. Quello sarà il peso in chilogrammi che il personaggio può trasportare senza subire alcuna penalità. Un tale peso è considerato un **carico normale**.

Raddoppiando quel valore (Forza x 10), si ottiene il peso massimo che il personaggio può sollevare dal terreno. Se però il personaggio cerca di trasportare un carico simile, sarà rallentato. Per trasportare un carico simile servono necessariamente entrambe le mani, quindi il personaggio non potrà essere particolarmente utile in queste circostanze. Un tale peso è considerato un **carico pesante**.

Quintuplicando il carico normale (Forza x 25) si ottiene il peso massimo che il personaggio può spingere o trascinare sul terreno. Un personaggio è rallentato se tenta di spingere o trascinare un peso maggiore a quello che è in grado di trasportare senza penalità; inoltre, un carico talmente pesante non può essere spinto o trascinato su terreno difficile. Un tale peso è indicato come il **carico trascinato massimo** della creatura.

Il DM potrebbe stabilire che non è possibile trasportare certi oggetti a velocità piena, a prescindere dal punteggio di Forza del personaggio, semplicemente perché sono ingombranti o scomodi da afferrare. Il DM può anche richiedere a un personaggio una prova di Forza per spingere o sollevare qualcosa di pesante in circostanze difficoltose, come ad esempio nel bel mezzo di un combattimento.

Mano a mano che un personaggio acquisisce livelli, l'equipaggiamento comune acquistato all'inizio della sua carriera diventa meno importante; viene gradualmente sostituito dagli oggetti magici conquistati nel corso delle avventure. Esistono armature magiche in grado di ammantare colui che le indossa nelle ombre, armi magiche che scatenano esplosioni di fiamme, anelli magici che rendono il portatore invisibile o *pietre di Ioun* che orbitano attorno alla testa del portatore conferendogli poteri fantastici: questi oggetti potenziano e amplificano i poteri forniti dalla classe del personaggio e rafforzano sia i suoi attacchi che le sue difese.

Gli oggetti magici sono contrassegnati da un livello, proprio come i personaggi, i poteri e i mostri. Il livello di un oggetto è un'indicazione generica della sua potenza e coincide con il livello medio di un personaggio che potrebbe usare quell'oggetto. All'atto pratico, tuttavia, un personaggio si troverà spesso a usare oggetti magici di tre o quattro livelli superiori al proprio e altri di livello considerevolmente inferiore, Non esiste alcun limite all'uso o all'acquisizione di oggetti in base al loro livello, fatta eccezione per il rituale Incantare Oggetto Magico (pagina 305), che un personaggio non può usare per creare un oggetto di livello superiore al proprio. Se per puro caso un personaggio di 10° livello trovasse una spada magica di 20° livello, potrebbe usarla a pieno titolo.

A volte è possibile acquistare un oggetto magico esattamente allo stesso modo dell'equipaggiamento comune. È raro imbattersi in un negozio o in un bazar che venda regolarmente oggetti magici, se non quelli di livello più basso. Qualche luogo favoleggiato, come la leggendaria Città d'Ottone nel cuore del Caos Elementale, vanta mercati del genere, ma si tratta sempre di eccezioni, mai di regole. A volte il DM potrebbe chiedere a un personaggio di mettersi in cerca di un venditore dotato dell'oggetto desiderato, ma generalmente i personaggi dovrebbero riuscire a comprare qualsiasi oggetto che siano in grado di permettersi.

Un personaggio può anche usare il rituale Incantare Oggetto Magico per creare un oggetto di livello pari o inferiore al proprio. In termini di transazione economica, la creazione di un oggetto equivale al suo acquisto: il personaggio spende la stessa cifra prevista dal prezzo di mercato ed entra in possesso dell'oggetto. Alcuni DM preferiscono che i personaggi incantino personalmente i loro oggetti, piuttosto che acquistarli, specialmente nel caso degli oggetti più potenti.

Col procedere delle avventure, i personaggi si imbatteranno in nuovi oggetti magici, rinvenuti tra i tesori conquistati. Spesso tali oggetti magici saranno di livello assai superiore a quello dei personaggi: oggetti che gli avventurieri non potrebbero incantare e difficilmente potrebbero acquistare. Nel migliore dei casi, si tratterà anche di oggetti che qualche membro del gruppo potrà utilizzare in modo efficace, il che ne fa dei tesori assai graditi.

Se un personaggio trova un oggetto magico che non vuole tenere o che si sostituisce a un altro oggetto che già possiede, potrebbe decidere di vendere l'oggetto o di disincantarlo (usando il rituale Disincantare Oggetto Magico; vedi pagina 305). Non si tratta di una transazione proficua per il personaggio: il prezzo di vendita di un oggetto magico o il valore del *residuum* ottenuto dal suo disincanto è pari soltanto a un quinto del suo prezzo regolare. Questo significa che la vendita di un oggetto fornisce a un personaggio un ammontare di denaro o di *residdum* sufficiente ad acquistare o incantare un oggetto di cinque livelli inferiore a quello originale.

Identificare oggetti magici

Nella maggior parte dei casi, un personaggio può determinare le proprietà e i poteri di un oggetto magico nel corso di un riposo breve. È sufficiente maneggiare l'oggetto per qualche minuto per capire la natura e le funzioni di un oggetto. Un personaggio può identificare un oggetto magico per ogni riposo breve effettuato.

Alcuni oggetti magici potrebbero risultare più difficoltosi da identificare, come ad esempio gli oggetti maledetti o insoliti, o gli artefatti magici più potenti. Il DM potrebbe chiedere al personaggio di effettuare una prova di Arcano per determinare le proprietà dell'oggetto, o potrebbe perfino inviare il personaggio alla ricerca di un rituale che sia in grado di identificare o sbloccare i poteri di un oggetto unico.

Prezzi

Il prezzo di acquisto di un oggetto magico permanente dipende dal suo livello, come indicato dalla tabella sottostante. Il prezzo di acquisto di un oggetto consumabile

PREZZI DEGLI OGGETTI MAGICI

Livello dell'oggetto	Prezzo di acquisto	Prezzo di vendita (mo)*
1	360	72
2	520	104
3	680	136
4	840	168
5	1.000	200
6	1.800	360
7	2.600	520
8	3.400	680
9	4.200	840
10	5.000	1.000
11	9.000	1.800
12	13.000	2.600
13	17.000	3.400
14	21.000	4.200
15	25.000	5.000
16	45.000	9.000
17	65.000	13.000
18	85.000	17.000
19	105.000	21.000
20	125.000	25.000
21	225.000	45.000
22	325.000	65.000
23	425.000	85.000
24	525.000	105.000
25	625.000	125.000
26	1.125.000	225.000
27	1.625.000	325.000
28	2.125.000	425.000
29	2.625.000	525.000
30	3.125.000	625.000

*** O un ammontare di *residuum* equivalente al prezzo in monete d'oro, ottenuto dal disincanto di un oggetto.**



(come ad esempio una pozione o un elisir) è assai inferiore a quello di un oggetto permanente dello stesso livello. Il prezzo di vendita di un oggetto magico (l'ammontare che un PG ottiene dalla vendita o dal disincanto di un oggetto) è pari a un quinto del prezzo di acquisto.

I prezzi riportati indicano il prezzo base di mercato degli oggetti. Il costo effettivo di acquisto di un oggetto magico dipende dalla disponibilità e dalla richiesta dell'oggetto in questione e potrebbe variare dal 10 al 40 per cento in più rispetto al prezzo base di mercato.

Categorie degli oggetti magici

Gli oggetti magici sono ripartiti in sette grandi categorie: armature, armi, strumenti, abbigliamento, anelli, oggetti meravigliosi e pozioni. Tutti gli oggetti appartenenti a una stessa categoria hanno effetti simili: tutte le armi magiche forniscono dei bonus quando il personaggio le usa per attaccare, e tutti gli stivali magici vantano poteri relativi al movimento. Al di là di questi tratti generici, tuttavia, gli oggetti magici offrono una gamma assai vasta di poteri e proprietà.

All'interno della categoria principale degli abbigliamenti, ad esempio, gli oggetti sono ripartiti per tipo di abbigliamento: oggetti da indossare alla testa o ai piedi. Queste ripartizioni vengono chiamate **zone oggetto** e stabiliscono un limite pratico al numero di oggetti magici che un personaggio può indossare e utilizzare. Un personaggio può beneficiare soltanto degli effetti di un oggetto indossato nella zona delle braccia, anche se all'atto pratico potrebbe indossare dei bracciali e brandire uno scudo simultaneamente. Il personaggio ottiene i benefici dell'oggetto che ha indossato per primo; qualsiasi altro oggetto assegnato alla stessa zona oggetto non funziona finché il primo oggetto non viene rimosso. A volte esistono anche delle ovvie limitazioni fisiche: ad esempio, un personaggio non può indossare due elmi contemporaneamente.

La categoria degli oggetti meravigliosi comprende vari oggetti utili, da una *borsa conservante* a un *tappeto volante*. La descrizione di ogni oggetto indica il modo in cui un personaggio può accedere ai suoi effetti.

Tutte le armature magiche forniscono un bonus di potenziamento alla Classe Armatura del portatore. Tutte le armi magiche e gli strumenti forniscono un bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni quando un personaggio li usa per attaccare. Tutti i mantelli magici, gli amuleti e gli altri oggetti della zona del collo forniscono bonus di potenziamento alle difese di Tempra, Riflessi e Volontà. Gli altri oggetti magici generalmente non forniscono bonus a queste statistiche numeriche, ma esistono delle eccezioni.

Il resto di questo capitolo descrive una vasta gamma di oggetti magici di tutti i livelli, presentati in ordine alfabetico all'interno di ogni categoria.

Leggere un oggetto magico

Ecco un esempio di oggetto magico, l'arma *sacro vendicatore*:

Sacro vendicatore Livello 25+

L'arma più ambita da ogni paladino.

Liv 25 +5 625.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo

Arma: Ascia, lama pesante, martello

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni radiosi per punto di potenziamento, e il personaggio può usare un impulso curativo.

Proprietà: Un sacro vendicatore infligge 1d10 danni radiosi extra quando il potere usato dal personaggio per sferrare l'attacco contiene la parola chiave "radioso".

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio e ogni alleato entro 10 quadretti da lui ottengono un bonus di potere +5 alle difese di Tempra, Riflessi e Volontà fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Speciale: Un *sacro vendicatore* può essere usato come simbolo sacro. Somma il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire, ai tiri dei danni e ai danni extra concessi dalla sua proprietà (se applicabili). Il personaggio non applica il suo bonus di competenza nell'arma a un tiro per colpire se usa il *sacro vendicatore* come uno strumento.

Nome e livello

Il nome e il livello dell'oggetto magico compaiono nella prima riga della descrizione. Se il livello di un oggetto è seguito dal simbolo "+", quell'oggetto è disponibile a più di un livello e le sue versioni di livello più alto forniscono un bonus di potenziamento maggiore o poteri e proprietà superiori.

Il *sacro vendicatore* è disponibile come oggetto di 25° livello ed esiste anche in versione di livello più alto.

Descrizione

La voce successiva offre una breve descrizione dell'oggetto, spesso una spiegazione in termini semplici della sua funzione o una descrizione del suo aspetto, delle sue origini,

ANNE STOKES

del suo effetto o della sua ubicazione nel mondo. Questa sezione non contiene alcuna regola di gioco: per conoscere l'effetto esatto, si consulta il testo delle regole sottostanti.

Categoria e prezzo

La riga successiva indica i vari livelli dell'oggetto magico, il bonus di potenziamento (se applicabile) e il prezzo di ogni versione dell'oggetto. Nel caso delle armi, la riga al di sotto di queste informazioni indica quali gruppi delle armi possono essere incantate con quella serie di qualità; nel caso delle armature, accade altrettanto riguardo ai cinque tipi di armatura (più l'abbigliamento). Nel caso degli strumenti, viene indicato il tipo specifico di strumento. Nel caso degli oggetti da indossare, a questa voce compare la dicitura "Zona oggetto:" seguita dalla zona appropriata.

Il prezzo di acquisto dell'oggetto magico può essere o un singolo numero (nel caso di un oggetto a livello fisso) o una lista di valori, come nell'esempio dell'*armatura divorafiamme*.

Il prezzo di un *sacro vendicatore* (nonché il suo bonus di potenziamento), dipende dal suo livello. La versione di 25° livello è un'arma +5 che costa 625.000 mo e la versione di 30° livello è un'arma +6 che costa 3.125.000 mo. Si tratta di un'arma i cui tratti possono essere applicati alle asce, alle lame pesanti e ai martelli.

Potenziamento

Nel caso di oggetti che forniscono un bonus di potenziamento, questa voce specifica a cosa viene applicato il bonus: alla CA, alle altre difese, ai tiri per colpire o ai tiri dei danni.

Le armi magiche e gli strumenti conferiscono il loro bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni soltanto quando il personaggio usa dei poteri esplicitati attraverso l'arma o lo strumento (o direttamente dall'arma o dallo strumento, nel caso di quegli oggetti dotati di poteri di attacco).

Ad esempio, i poteri di attacco di un guerriero vengono esplicitati tramite un'arma, quindi il guerriero somma il bonus di potenziamento di un'arma magica ai tiri per colpire e ai tiri dei danni. I poteri di attacco di un mago vengono esplicitati attraverso uno strumento (una bacchetta, un bastone o un globo), quindi il mago somma il bonus di potenziamento dello strumento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni relativi a quei poteri.

La descrizione di un potere specifica se il potere in questione funziona attraverso l'uso di un'arma o di uno strumento. La descrizione di ogni classe nel Capitolo 4 indica quali strumenti della classe (se ve ne sono) possono essere utilizzati per esplicitare i propri poteri. Ad esempio, un chierico può indossare un simbolo sacro per utilizzare i suoi poteri a strumento, mentre un warlock può impugnare una bacchetta o una verga.

Il livello di un oggetto magico e il suo bonus di potenziamento sono correlati. Un oggetto dotato di un bonus di +2 rientra sempre tra il 6° e il 10° livello.

Livello dell'oggetto	Bonus di potenziamento
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4
21-25	+5
26-30	+6

Dal momento che un *sacro vendicatore* è un'arma magica, il suo bonus di potenziamento va applicato ai tiri per colpire e ai tiri dei danni di chi la impugna.

Critico

Nel caso delle armi magiche e degli strumenti, questa voce descrive cosa succede quando un personaggio mette a segno un colpo critico usando quell'oggetto. Come nel caso di un bonus di potenziamento, questo effetto si applica soltanto agli attacchi sferrati attraverso l'arma o lo strumento. (Il *dardo incantato* di un mago non può beneficiare dell'effetto di colpo critico riportato per il pugnale magico che il mago porta con sé, ad esempio.)

Tutte le armi magiche e gli strumenti infliggono uno o più dadi di danno extra in caso di colpo critico. Il numero di dadi extra è pari al bonus di potenziamento e il tipo di dado da tirare dipende dall'arma o dallo strumento specifico. (Il normale dado del critico è un d6.) A meno che non venga specificato diversamente, il tipo di danni di questi danni extra è identico al tipo di danni che l'arma infligge normalmente.

Oltre ai danni extra, alcune armi magiche o strumenti producono altri effetti in caso di colpo critico. Queste informazioni vengono riportate nella descrizione dell'arma. Un attacco che normalmente non infligge danni continuerà a non infliggerli nemmeno in caso di colpo critico.

Un *sacro vendicatore* infligge 5d6 o 6d6 danni extra (in base al suo bonus di potenziamento) in caso di colpo critico e consente a chi lo impugna di usare anche un impulso curativo.

Proprietà

Alcuni oggetti magici possiedono una proprietà speciale che è costantemente attiva (o che si attiva in certe condizioni). Una proprietà normalmente non richiede alcuna azione per essere utilizzata, anche se alcune proprietà possono essere disattivate (o riattivate) da chi usa l'oggetto.

Quando un personaggio impugna un *sacro vendicatore*, tutti i suoi poteri radiosi infliggono danni extra, purché il personaggio li usi tramite l'arma. Non è necessario che il personaggio attivi o disattivi questa proprietà.

RESIDUUM

Il *residuum* è la sostanza magica che è possibile ricavare celebrando il rituale di Disincantare Oggetto Magico su un oggetto. È una sottile povere argentata che alcuni descrivono come magia concentrata, utile come componente generica per i rituali (vedi il Capitolo 10.) In alcuni luoghi esotici, il *residuum* viene usato come valuta, soppesato e messo in circolazione all'interno di piccole fiale di metallo. È un modo pratico di trasportare ricchezze ingenti: un ammontare di *residdum* di valore pari a 10.000 mo pesa quanto una singola moneta d'oro e occupa uno spazio di poco maggiore, quindi mezzo chilo di *residuum* vale 500.000 mo e può stare comodamente in un borsello da cintura.

Potere

Alcuni oggetti magici sono dotati di un potere speciale. Questa voce, se presente nella descrizione di un oggetto, comprende l'azione richiesta per utilizzare il potere e l'effetto del potere. In alcuni casi, può anche indicare le condizioni specifiche in cui un personaggio può usare il potere (ad esempio, nel caso sia sanguinante).

In generale, i poteri degli oggetti magici seguono le stesse regole degli altri poteri (vale a dire possiedono una gittata, una forma e così via). Vedi "Come leggere un potere," pagina 54, per ulteriori dettagli.

Come i poteri razziali e i poteri di classe, i poteri degli oggetti magici spesso contengono delle parole chiave che specificano i loro tipi di danni o di effetti. Quando un personaggio usa un oggetto magico come parte di un potere razziale o di un potere di classe, sia le parole chiave del potere dell'oggetto che quelle dell'altro potere sono valide. Ad esempio, se un paladino usa una *spada fiammeggiante* per attaccare con un potere che infligge danni radiosi, il potere infliggerà sia danni da fuoco che danni radiosi.

Come gli altri poteri, i poteri degli oggetti magici a volte sono poteri a volontà, a volte poteri a incontro e a volte poteri giornalieri. I poteri degli oggetti magici dispongono anche di due altre categorie: i poteri a impulso curativo, utilizzabili ogni volta che il personaggio usa un impulso curativo, e i poteri consumabili, appartenenti agli oggetti magici monouso.



A volontà: Questi poteri possono essere usati tutte le volte che il loro tipo di azione lo consente.

Incontro: Questi poteri possono essere usati una volta per incontro e si recuperano quando chi li usa si sottopone a un riposo breve.

Giornaliero: Il potere giornaliero di un oggetto magico può essere usato una volta al giorno e viene recuperato quando chi lo usa si sottopone a un riposo esteso. Come nel caso dei poteri giornalieri forniti dalla classe del personaggio, esiste un limite al numero di poteri giornalieri degli oggetti magici che il personaggio può usare nell'arco di una giornata. Questo limite dipende dal suo livello.

Dal 1° al 10° livello, un personaggio può usare un potere giornaliero degli oggetti magici al giorno.

Dall'11° al 20° livello, un personaggio può usare due poteri giornalieri degli oggetti magici al giorno.

Dal 21° al 30° livello, un personaggio può usare tre poteri giornalieri degli oggetti magici al giorno.

Ogni uso di un potere giornaliero degli oggetti magici deve provenire da un oggetto magico diverso. All'11° livello, ad esempio, un personaggio può usare i poteri giornalieri forniti da due oggetti magici diversi, ma non può usare due poteri giornalieri diversi appartenenti allo stesso oggetto magico. La scheda del personaggio contiene dei riquadri per aiutare il giocatore a tenere il conto di questi usi.

Ogni volta che un personaggio raggiunge una pietra miliare (vedi pagina 259), ottiene un uso aggiuntivo di un potere giornaliero degli oggetti magici. Questo beneficio può essere usato per attivare un qualsiasi potere giornaliero degli oggetti magici che il personaggio non abbia ancora usato in quel giorno (anche se ha già usato un potere giornaliero diverso appartenente a quell'oggetto magico).

Dopo essersi sottoposto a un riposo esteso, il personaggio recupera tutti i suoi poteri giornalieri degli oggetti magici e riparte da capo riguardo al numero di poteri giornalieri degli oggetti magici che potrà utilizzare nell'arco della giornata.

Impulso curativo: Un personaggio inizia con un uso del potere al giorno, come un potere giornaliero. Può recuperare il potere di questo oggetto impiegando un'azione standard per incanalare la propria vitalità nell'oggetto e usando un impulso curativo in tal modo. L'uso di un impulso curativo a questo scopo non ripristina alcun punto ferita; inoltre, questa azione standard è un'azione separata da quella richiesta per attivare il potere dell'oggetto.

Consumabile: Alcuni oggetti, specialmente le pozioni e gli elisir, contengono dei poteri monouso che sono consumati per sempre una volta utilizzati.

Una volta al giorno, un personaggio può usare un *sacro vendicatore* per incrementare le proprie difese e quelle dei suoi compagni. Questo potere viene recuperato quando il personaggio si sottopone a un riposo esteso.

Speciale

Se esistono regole o restrizioni speciali relative all'uso dell'oggetto, vengono riportate a questa voce.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Armature

Le armature magiche forniscono un bonus di potenziamento alla CA: ad esempio, un'*corazza di scaglie di dragone in ferro nero* +5 fornisce un totale di 15 alla Classe Armatura del portatore (10 come corazza di scaglie e 5 come bonus di potenziamento). Se il personaggio non possiede competenza nel tipo di armatura appropriato, subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e alla difesa di Riflessi, ma ottiene comunque il bonus di potenziamento fornito dall'armatura magica.

La categoria determina il tipo di armature possibili da incantare con una particolare serie di qualità. La voce "Qualsiasi" sta a indicare tutte le armature: stoffa, cuoio, pelle, cotta, scaglie e piastre.

È possibile cambiare la taglia di un'armatura magica tramite il rituale Incantare Oggetto Magico (pagina 305).

Armatura di acciaio angelico — Livello 19+

Le maglie di questa armatura risplendono della luce argentata del Mare Astrale.

Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 24	+5	525.000 mo			

Armatura: Cotta
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco. Ottiene un bonus di potere +2 alla difesa usata come bersaglio da quell'attacco fino alla fine dell'incontro.

Armatura divorafiamme — Livello 14+

Questa splendida armatura di piastre assorbe le fiamme e fornisce un certo grado di protezione contro il fuoco.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Piastre
Potenziamento: CA
Proprietà: Resistenza al fuoco 10.
Livello 24 o 29: Resistenza al fuoco 15.
Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco contenente la parola chiave "fuoco". Il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui ottengono resistenza al fuoco 20 fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Livello 24 o 29: Resistenza al fuoco 30.

Armatura eladrin — Livello 3+

I minuscoli anelli di questa cotta di maglia, forgiata dai maestri fabbri degli eladrin, risplendono al minimo bagliore di luce.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Cotta
Potenziamento: CA
Proprietà: Aggiunge 1 quadretto alla distanza massima di qualsiasi teletrasporto effettuato dal personaggio.
Questa armatura non applica penalità alle prove o alla velocità.
Livello 13 o 18: +2 quadretti alla distanza del teletrasporto.
Livello 23 o 28: +3 quadretti alla distanza del teletrasporto.

Armatura elfica da battaglia — Livello 8+

Le decorazioni a tema arboreo che compaiono su questa armatura elfica da battaglia non lasciano alcun dubbio sulle sue origini.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Armatura: Cuoio, pelle
Potenziamento: CA
Proprietà: Il portatore ottiene un bonus di oggetto +5 ai tiri salvezza contro i tentativi di rallentarlo o immobilizzarlo.
Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla velocità fino alla fine del suo turno successivo.

Armatura dell'egida di morte — Livello 5+

Questa armatura, ricavata dalla pelle di creature uccise tramite magie necromantiche, irradia un'aura sgradevole e offre protezione da magie simili.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Cuoio, pelle
Potenziamento: CA
Proprietà: Resistenza al necrotico 5 e resistenza al veleno 5.
Potere (Giornaliero ✦ Necrotico): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico lo colpisce con un attacco in mischia. Infliggerà 1d10 + il suo modificatore di Carisma danni necrotici su quel nemico.
Livello 15 o 20: 2d10 + modificatore di Carisma danni necrotici.
Livello 25 o 30: 3d10 + modificatore di Carisma danni necrotici.

Armatura dell'egida di sangue — Livello 4+

Questa armatura ha una tonalità scarlatta che risplende di rosso fuoco quando il suo potere viene attivato.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Cuoio, pelle
Potenziamento: CA
Potere (Impulso curativo): Azione minore. Quando il personaggio è sanguinante, può usare questa armatura per ottenere resistenza 10 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo.
Livello 14 o 19: Resistenza 15 a tutti i danni
Livello 24 o 29: Resistenza 20 a tutti i danni.

Armatura eroica — Livello 5+

I chierici e i condottieri ambiscono spesso a indossare un'armatura eroica, in quanto le sue proprietà migliorano i loro poteri curativi.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Cotta
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione minore. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni personaggio curato da uno dei poteri a incontro o giornalieri del personaggio recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari a 1d10 + modificatore di Carisma del personaggio.

ARMATURE MAGICHE

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
1	Magica +1	360	Qualsiasi
2	Lame +1	520	Scaglie
2	Nanica +1	520	Cotta, scaglie, piastre
3	Eladrin +1	680	Cotta
3	Esplosione di fuoco +1	680	Stoffa
3	Forgiata maledetta +1	680	Cotta, scaglie
3	Scavatore +1	680	Qualsiasi
3	Silvana +1	680	Stoffa, cuoio, pelle
4	Egida di sangue +1	840	Cuoio, pelle
4	Ferro nero +1	840	Scaglie, piastre
4	Fogliascura +1	840	Stoffa, cuoio, pelle
5	Egida di morte +1	1.000	Cuoio, pelle
5	Eroica +1	1.000	Cotta
5	Forgiata da battaglia +1	1.000	Piastre
5	Pelle coriacea +1	1.000	Pelle, scaglie
5	Trama di sangue +1	1.000	Stoffa
6	Magica +2	1.800	Qualsiasi
7	Fogliasolare +2	2.600	Stoffa, cuoio, pelle
7	Lame +2	2.600	Scaglie
7	Nanica +2	2.600	Cotta, scaglie, piastre
8	Eladrin +2	3.400	Cotta
8	Elfica da battaglia +2	3.400	Cuoio, pelle
8	Esplosione di fuoco +2	3.400	Stoffa
8	Forgiata maledetta +2	3.400	Cotta, scaglie
8	Montagna +2	3.400	Piastre
8	Scavatore +2	3.400	Qualsiasi
8	Silvana +2	3.400	Stoffa, cuoio, pelle
9	Egida di sangue +2	4.200	Cuoio, pelle
9	Ferro nero +2	4.200	Scaglie, piastre
9	Fogliascura +2	4.200	Stoffa, cuoio, pelle
9	Intangibilità fantasma +2	4.200	Stoffa
10	Egida di morte +2	5.000	Cuoio, pelle
10	Eroica +2	5.000	Cotta
10	Forgiata da battaglia +2	5.000	Piastre
10	Pelle coriacea +2	5.000	Pelle, scaglie
10	Trama di sangue +2	5.000	Stoffa

ARMATURE MAGICHE continua

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
11	Magica +3	9.000	Qualsiasi
12	Fogliasolare +3	13.000	Stoffa, cuoio, pelle
12	Lame +3	13.000	Scaglie
12	Nanica +3	13.000	Cotta, scaglie, piastre
13	Eladrin +3	17.000	Cotta
13	Elfica da battaglia +3	17.000	Cuoio, pelle
13	Esplosione di fuoco +3	17.000	Stoffa
13	Forgiata maledetta +3	17.000	Cotta, scaglie
13	Idra +3	17.000	Scaglie
13	Montagna +3	17.000	Piastre
13	Ombra fluente +3	17.000	Stoffa, cuoio
13	Scavatore +3	17.000	Qualsiasi
13	Silvana +3	17.000	Stoffa, cuoio, pelle
14	Divorafiamme +3	21.000	Piastre
14	Egida di sangue +3	21.000	Cuoio, pelle
14	Ferro nero +3	21.000	Scaglie, piastre
14	Fogliascura +3	21.000	Stoffa, cuoio, pelle
14	Forgiata tombale +3	21.000	Cotta
14	Intangibilità fantasma +3	21.000	Stoffa
15	Egida di morte +3	25.000	Cuoio, pelle
15	Eroica +3	25.000	Cotta
15	Forgiata da battaglia +3	25.000	Piastre
15	Pelle coriacea +3	25.000	Pelle, scaglie
15	Pelle di troll +3	25.000	Pelle, scaglie
15	Trama di sangue +3	25.000	Stoffa
16	Magica +4	45.000	Qualsiasi
17	Fogliasolare +4	65.000	Stoffa, cuoio, pelle
17	Lame +4	65.000	Scaglie
17	Nanica +4	65.000	Cotta, scaglie, piastre
18	Eladrin +4	85.000	Cotta
18	Elfica da battaglia +4	85.000	Cuoio, pelle
18	Esplosione di fuoco +4	85.000	Stoffa
18	Forgiata maledetta +4	85.000	Cotta, scaglie
18	Idra +4	85.000	Scaglie
18	Montagna +4	85.000	Piastre
18	Ombra fluente +4	85.000	Stoffa, cuoio

Armatura dell'esplosione di fuoco — Livello 3+

I maestri sarti degli eladrin hanno intessuto magicamente dei sottili fili di fuoco arcano nel tessuto resistente utilizzato per realizzare questa tunica o giacca.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Stoffa
Potenziamento: CA
Proprietà: Il personaggio supera automaticamente i tiri salvezza contro i danni da fuoco continuati.
Potere (Giornaliero ✦ Fuoco): Azione minore. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi creatura che lo colpisca con un attacco in mischia subisce 1d8 + il modificatore di Carisma del personaggio danni da fuoco.
Livello 13 o 18: 2d8 + modificatore di Carisma danni da fuoco.
Livello 23 o 28: 3d8 + modificatore di Carisma danni da fuoco.

Armatura di ferro nero — Livello 4+

Il metallo nero di questa armatura risplende di rosso quando la battaglia infuria.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Scaglie, piastre
Potenziamento: CA
Proprietà: Resistenza al fuoco 5 e resistenza al necrotico 5.
Livello 14 o 19: Resistenza al fuoco 10 e resistenza al necrotico 10.
Livello 24 o 29: Resistenza al fuoco 15 e resistenza al necrotico 15.

ARMATURE MAGICHE continua

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
18	Scavatore +4	85.000	Qualsiasi
18	Silvana +4	85.000	Stoffa, cuoio, pelle
19	Acciaio angelico +4	105.000	Cotta
19	Divorafiamme +4	105.000	Piastre
19	Egida di sangue +4	105.000	Cuoio, pelle
19	Ferro nero +4	105.000	Scaglie, piastre
19	Fogliascura +4	105.000	Stoffa, cuoio, pelle
19	Forgiata spirituale +4	105.000	Piastre
19	Forgiata tombale +4	105.000	Cotta
19	Intangibilità fantasma +4	105.000	Stoffa
20	Egida di morte +4	125.000	Cuoio, pelle
20	Eroica +4	125.000	Cotta
20	Forgiata da battaglia +4	125.000	Piastre
20	Pelle coriacea +4	125.000	Pelle, scaglie
20	Pelle di troll +4	125.000	Pelle, scaglie
20	Trama di sangue+4	125.000	Stoffa
21	Magica +5	225.000	Qualsiasi
22	Fogliasolare +5	325.000	Stoffa, cuoio, pelle
22	Lame +5	325.000	Scaglie
22	Nanica +5	325.000	Cotta, scaglie, piastre
23	Eladrin +5	425.000	Cotta
23	Elfica da battaglia +5	425.000	Cuoio, pelle
23	Esplosione di fuoco +5	425.000	Stoffa
23	Forgiata maledetta +5	425.000	Cotta, scaglie
23	Idra +5	425.000	Scaglie
23	Montagna +5	425.000	Piastre
23	Ombra fluente +5	425.000	Stoffa, cuoio
23	Scavatore +5	425.000	Qualsiasi
23	Silvana +5	425.000	Stoffa, cuoio, pelle
23	Manto del settimo vento +5	425.000	Stoffa
24	Acciaio angelico +5	525.000	Cotta
24	Divorafiamme +5	525.000	Piastre
24	Egida di sangue +5	525.000	Cuoio, pelle
24	Ferro nero +5	525.000	Scaglie, piastre
24	Fogliascura +5	525.000	Stoffa, cuoio, pelle
24	Forgiata spirituale +5	525.000	Piastre

ARMATURE MAGICHE continua

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
24	Forgiata tombale +5	525.000	Cotta
24	Intangibilità fantasma +5	525.000	Stoffa
25	Egida di morte +5	625.000	Cuoio, pelle
25	Eroica +5	625.000	Cotta
25	Forgiata da battaglia +5	625.000	Piastre
25	Pelle coriacea +5	625.000	Pelle, scaglie
25	Pelle di troll +5	625.000	Pelle, scaglie
25	Trama di sangue +5	625.000	Stoffa
26	Magica +6	1.125.000	Qualsiasi
27	Fogliasolare +6	1.625.000	Stoffa, cuoio, pelle
27	Lame +6	1.625.000	Scaglie
27	Nanica +6	1.625.000	Cotta, scaglie, piastre
28	Eladrin +6	2.125.000	Cotta
28	Elfica da battaglia +6	2.125.000	Cuoio, pelle
28	Esplosione di fuoco +6	2.125.000	Stoffa
28	Forgiata maledetta +6	2.125.000	Cotta, scaglie
28	Idra +6	2.125.000	Scaglie
28	Montagna +6	2.125.000	Piastre
28	Ombra fluente +6	2.125.000	Stoffa, cuoio
28	Scavatore +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Silvana +6	2.125.000	Stoffa, cuoio, pelle
28	Manto del settimo vento +6	2.125.000	Stoffa
29	Acciaio angelico +6	2.625.000	Cotta
29	Divorafiamme +6	2.625.000	Piastre
29	Egida di sangue +6	2.625.000	Cuoio, pelle
29	Ferro nero +6	2.625.000	Scaglie, piastre
29	Fogliascura +6	2.625.000	Stoffa, cuoio, pelle
29	Forgiata spirituale +6	2.625.000	Piastre
29	Forgiata tombale +6	2.625.000	Cotta
29	Intangibilità fantasma +6	2.625.000	Stoffa
30	Egida di morte +6	3.125.000	Cuoio, pelle
30	Eroica +6	3.125.000	Cotta
30	Forgiata da battaglia +6	3.125.000	Piastre
30	Pelle coriacea +6	3.125.000	Pelle, scaglie
30	Pelle di troll +6	3.125.000	Pelle, scaglie
30	Trama di sangue +6	3.125.000	Stoffa

Armatura di fogliascura — Livello 4+

Le fogliescure degli alberi-tomba della Coltre Oscura conferiscono a questa armatura le sue proprietà protettive.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Stoffa, cuoio, pelle
Potenziamento: CA
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alla CA contro il primo attacco effettuato su di lui in un incontro.

Armatura di fogliasolare — Livello 7+

I maestri artigiani elfici usano le foglie dell'albero del sole per creare armature radiose di stoffa, cuoio o pelle.

Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo			

Armatura: Stoffa, cuoio, pelle
Potenziamento: CA
Proprietà: Resistenza al radioso 5.
Livello 17 o 22: Resistenza al radioso 10.
Livello 27: Resistenza al radioso 15.
Potere (Giornaliero ✦ Radioso): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico lo colpisce con un attacco di opportunità. Infligge su quel nemico 1d10 + il proprio modificatore di Destrezza danni radiosi.
Livello 12 o 17: 2d10 + il proprio modificatore di Destrezza danni radiosi.
Livello 22 o 27: 3d10 + il proprio modificatore di Destrezza danni radiosi.

Armatura forgiata da battaglia — Livello 5+

I nani e i dragonidi si contendono il vanto di avere inventato questa armatura incantata.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Piastre
Potenziamento: CA
Proprietà: Se il personaggio usa l'azione di recuperare energie quando è sanguinante, recupera 1d10 punti ferita extra.
Livello 15 o 20: il personaggio recupera 2d10 punti ferita extra.
Livello 25 o 30: il personaggio recupera 3d10 punti ferita extra.

Armatura forgiata maledetta — Livello 3+

Nei tempi antichi, i tiefling riversavano il loro astio nelle loro forge, per impartire una lezione a coloro che osavano tradirli.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico lo colpisce con un attacco. Il nemico subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina). Quando il nemico supera un tiro salvezza contro la penalità, subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).
Livello 13 o 18: Penalità di -3.
Livello 23 o 28: Penalità di -4.

Armatura forgiata spirituale — Livello 19+

Un frammento dell'energia vitale del portatore defluisce in questa armatura di piastre, concedendogli un istante di respiro laddove altri soccomberebbero alle ferite ricevute in battaglia.

Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 24	+5	525.000 mo			

Armatura: Piastre
Potenziamento: CA
Proprietà: Quando il personaggio scende a 0 punti ferita o meno, resta cosciente fino alla fine del suo turno successivo. Se per allora è ancora a 0 punti ferita o meno, sviene (o muore) come previsto di consueto.

Armatura forgiata tombale — Livello 14+

Questa armatura è stata costruita attorno a un singolo anello prelevato dall'armatura funebre di un eroe morto da almeno 100 anni.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Cotta
Potenziamento: CA
Proprietà: Resistenza al necrotico 10.
Livello 24 o 29: Resistenza al necrotico 15.
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato entro 5 quadretti da lui subisce dei danni. Il personaggio usa un impulso curativo, ma non recupera alcun punto ferita. È invece l'alleato a recuperare un ammontare di punti ferita come se avesse usato un impulso curativo.
Livello 24 o 29: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio.

Armatura dell'idra — Livello 13+

Questa armatura è stata ricavata dalle scaglie di una possente idra.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Scaglie
Potenziamento: CA
Proprietà: Quando un nemico mette a segno un colpo critico contro il personaggio, quest'ultimo ottiene rigenerazione 5 fino alla fine dell'incontro.
Livello 23 o 28: Il personaggio ottiene rigenerazione 10.

Armatura dell'intangibilità fantasma — Livello 9+

Questo sottile mantello bianco e grigio sembra svanire verso il fondo.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Armatura: Stoffa
Potenziamento: CA
Proprietà: Nessuno.
Livello 14: Resistenza al necrotico 5.
Livello 19 o 24: Resistenza al necrotico 10.
Livello 29: Resistenza al necrotico 15.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo.
Livello 24 o 29: Il personaggio diventa evanescente e intangibile fino alla fine del suo turno successivo.

Armatura delle lame — Livello 2+

Spuntoni acuminate e lame affiliate sporgono da ogni angolo di questa armatura di scaglie.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Scaglie
Potenziamento: CA
Proprietà: Quando un nemico mette a segno un colpo critico in mischia contro il personaggio, quel nemico subisce 1d10 + il proprio modificatore di Destrezza danni.
Livello 12 o 17: 2d10 + modificatore di Destrezza danni.
Livello 22 o 27: 3d10 + modificatore di Destrezza danni.

Armatura magica — Livello 1+

Questa armatura incantata è molto semplice, ma comunque efficace.

Liv 1	+1	360 mo	Liv 16	+4	45.000 mo
Liv 6	+2	1.800 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo

Armatura: Qualsiasi
Potenziamento: CA

Armatura della montagna — Livello 8+

I fabbri nanici mescolano il potere elementale delle loro dimore di montagna agli altri metalli per creare questa armatura pesante.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Armatura: Piastre
Potenziamento: CA
Potere (Incontro): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene spinto, tirato o fatto scorrere. Riduce il movimento forzato di 1 quadretto.
Livello 18 o 23: Il personaggio riduce il movimento forzato di 2 quadretti.
Livello 28: Il personaggio riduce il movimento forzato di 3 quadretti.

Armatura nanica — Livello 2+

Questa armatura, creata dai migliori fabbri nanici, un tempo era disponibile soltanto per i nani, ma ora alcuni fabbri sono riusciti a crearne una per chiunque possa permetterselo.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie, piastre
Potenziamento: CA
Proprietà: Conferisce un bonus di oggetto a Tenacia pari al bonus di potenziamento dell'armatura.
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione gratuita. Il personaggio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse usato un impulso curativo.

Armatura dell'ombra fluente — Livello 13+

Da questa armatura nera come la pece si propagano sottili tentacoli d'ombra.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Stoffa, cuoio
Potenziamento: CA
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Furtività pari al bonus di potenziamento dell'armatura.
Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio ottiene occultamento fino all'inizio del suo turno successivo.
Livello 23 o 28: Il personaggio ottiene invisibilità fino all'inizio del suo turno successivo.

Armatura di pelle coriacea — Livello 5+

L'incantamento posto su questa armatura irrobustisce il materiale di cui è fatta e la ricopre di una patina simile alla corteccia di un albero.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Pelle, scaglie
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA fino alla fine dell'incontro. Ogni volta che un attacco colpisce la sua CA, questo bonus si riduce di 1 (fino a un minimo di 0).
Livello 15 o 20: Il personaggio ottiene un bonus di potere +3.
Livello 25 o 30: Il personaggio ottiene un bonus di potere +4.

Armatura di pelle di troll — Livello 15+

I troll odiano ogni cosa, ma soprattutto queste armature color verde scuro e coloro che le indossano.

Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Pelle, scaglie
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione standard. Il personaggio ottiene rigenerazione 5 fino alla fine dell'incontro o finché non scende a 0 punti ferita o meno.
Se il personaggio subisce danni da fuoco o da acido, la rigenerazione viene soppressa fino alla fine del suo turno successivo.
Livello 25 o 30: Rigenerazione 10.

Armatura dello scavatore — Livello 3+

Questa armatura è piuttosto popolare presso gli avventurieri, in quanto è relativamente facile da realizzare.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Qualsiasi
Potenziamento: CA
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Fornisce un bonus di potere +2 a un tiro salvezza appena effettuato dal personaggio; utilizzare il nuovo risultato.

Armatura silvana — Livello 3+

Questa armatura marrone e grigia è la preferita da coloro che vogliono muoversi come una foglia sospinta dalla brezza della foresta.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Stoffa, cuoio, pelle
Potenziamento: CA
Proprietà: Conferisce un bonus di oggetto alle prove di Atletica e Furtività pari al bonus di potenziamento dell'armatura.

Armatura della trama di sangue — Livello 5+

I maestri sarti degli eladrin hanno intessuto magicamente dei fili di sangue incantati nel resistente tessuto utilizzato per realizzare questa tunica o questa giacca.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Stoffa
Potenziamento: CA
Proprietà: Quando il personaggio è sanguinante ottiene un bonus di oggetto +2 alla CA e ai tiri salvezza.

Manto del settimo vento — Livello 23+

Questa tunica o giacca incantata coglie gli umori del vento e solleva in aria il portatore.

Liv 23	+5	425.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Stoffa
Potenziamento: CA
Proprietà: Il personaggio ottiene una velocità di volo pari alla propria velocità, ma deve concludere ogni suo turno su una superficie solida, altrimenti cadrà.

ARMI MAGICHE

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
1	Magica +1	360	Qualsiasi
2	Risonante +1	520	Bastone, fionda, martello, mazza, mazzafrusto
2	Spietata +1	520	Qualsiasi
3	Duellante +1	680	Lama leggera
3	Esplosione di fiamme +1	680	Qualsiasi a distanza
3	Gelida +1	680	Qualsiasi
3	Tonante +1	680	Qualsiasi
3	Lama del patto +1	680	Lama leggera
4	Esplosione tonante +1	840	Qualsiasi a distanza
4	Terrore +1	840	Ascia, lama pesante, martello
5	Fiammeggiante +1	1.000	Qualsiasi
5	Fulminante +1	1.000	Qualsiasi
5	Furto vitale +1	1.000	Qualsiasi in mischia
6	Magica +2	1.800	Qualsiasi
7	Risonante +2	2.600	Bastone, fionda, martello, mazza, mazzafrusto
7	Spietata +2	2.600	Qualsiasi
8	Duellante +2	3.400	Lama leggera
8	Esplosione di fiamme +2	3.400	Qualsiasi a distanza
8	Gelida +2	3.400	Qualsiasi
8	Tonante +2	3.400	Qualsiasi
8	Lama del patto +2	3.400	Lama leggera
9	Esplosione tonante +2	4.200	Qualsiasi a distanza
9	Sterminadraghi +2	4.200	Qualsiasi
9	Terrore +2	4.200	Ascia, lama pesante, martello
10	Berserker +2	5.000	Ascia, lama pesante
10	Fiammeggiante +2	5.000	Qualsiasi
10	Fulminante +2	5.000	Qualsiasi
10	Furto vitale +2	5.000	Qualsiasi in mischia
11	Magica +3	9.000	Qualsiasi
12	Risonante +3	13.000	Bastone, fionda, martello, mazza, mazzafrusto
12	Spietata +3	13.000	Qualsiasi
13	Duellante +3	17.000	Lama leggera
13	Esplosione di fiamme +3	17.000	Qualsiasi a distanza
13	Gelida +3	17.000	Qualsiasi
13	Tonante +3	17.000	Qualsiasi
13	Lama del patto +3	17.000	Lama leggera
14	Esplosione tonante +3	21.000	Qualsiasi a distanza
14	Intangibile +3	21.000	Qualsiasi a distanza
14	Sterminadraghi +3	21.000	Qualsiasi
14	Terrore +3	21.000	Ascia, lama pesante, martello
15	Berserker +3	25.000	Ascia, lama pesante
15	Fiammeggiante +3	25.000	Qualsiasi
15	Fulminante +3	25.000	Qualsiasi
15	Furto vitale +3	25.000	Qualsiasi in mischia
16	Magica +4	45.000	Qualsiasi
17	Risonante +4	65.000	Bastone, fionda, martello, mazza, mazzafrusto
17	Spietata +4	65.000	Qualsiasi
18	Duellante +4	85.000	Lama leggera
18	Esplosione di fiamme +4	85.000	Qualsiasi a distanza
18	Gelida +4	85.000	Qualsiasi
18	Tonante +4	85.000	Qualsiasi

Armi

Un'arma magica conferisce un bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni, quindi un *arco lungo dell'esplosione di fiamme* +3 conferisce +3 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni effettuati con quell'arma. Questo bonus non va applicato ai danni continuati o agli altri danni che potrebbero essere applicati all'attacco.

Se un personaggio non possiede competenza in quel tipo di arma, non applica il bonus di competenza ai tiri per colpire, ma beneficia comunque del bonus di potenziamento dell'arma magica.

La categoria definisce che tipo di arma è possibile incantare con quella particolare serie di qualità. "Qualsiasi a distanza" comprende le armi a proiettile e le armi dotate della proprietà di lancio leggero o lancio pesante. "Qualsiasi" o "qualsiasi in mischia" comprende tutte le categorie applicabili.

Munizioni: Le armi a distanza come gli archi, le balestre e le fionde impartiscono la loro magia anche alle munizioni che scagliano. Non esistono versioni magiche delle munizioni (frecce, quadrelli o pietre per fionda). Non è possibile fabbricare (o trovare) una *freccia dell'esplosione di fiamme* +1 o una *pietra per fionda* +3.

Armi da lancio: Qualsiasi arma magica da lancio leggero o da lancio pesante, da un misero *shuriken* +1 a una *lancia del cacciatore perfetto* +6 ritorna automaticamente in mano al suo padrone dopo avere risolto l'attacco a distanza con l'arma.

Afferrare un'arma da lancio che ritorna è un'azione gratuita; se il personaggio non desidera (o non può) afferrarla, l'arma cade ai suoi piedi nel suo spazio.

Arma berserker — Livello 10+

Un'arma di pura ira.

Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo			

Arma: Ascia, lama pesante
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d10 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione minore. Conferisce un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni con questa arma ma infligge una penalità di -5 a tutte le difese del personaggio. Il personaggio ottiene inoltre resistenza 5 a tutti i danni. L'effetto dura fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non sviene.
Livello 20 o 25: Resistenza 10 a tutti i danni.
Livello 30: Resistenza 15 a tutti i danni.

ARMI MAGICHE continua

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
18	Lama del patto +4	85.000	Lama leggera
19	Esplosione tonante +4	105.000	Qualsiasi a distanza
19	Intangibile +4	105.000	Qualsiasi a distanza
19	Sterminadraghi +4	105.000	Qualsiasi
19	Terrore +4	105.000	Ascia, lama pesante, martello
20	Berserker +4	125.000	Ascia, lama pesante
20	Danzante +4	125.000	Lama leggera, lama pesante
20	Fiammeggiante +4	125.000	Qualsiasi
20	Fulminante +4	125.000	Qualsiasi
20	Furto vitale +4	125.000	Qualsiasi in mischia
21	Magica +5	225.000	Qualsiasi
22	Risonante +5	325.000	Bastone, fionda, martello, mazza, mazzafrusto
22	Spietata +5	325.000	Qualsiasi
23	Duellante +5	425.000	Lama leggera
23	Esplosione di fiamme +5	425.000	Qualsiasi a distanza
23	Gelida +5	425.000	Qualsiasi
23	Tonante +5	425.000	Qualsiasi
23	Lama del patto +5	425.000	Lama leggera
24	Esplosione tonante +5	525.000	Qualsiasi a distanza
24	Intangibile +5	525.000	Qualsiasi a distanza
24	Sterminadraghi +5	525.000	Qualsiasi
24	Terrore +5	525.000	Ascia, lama pesante, martello
25	Berserker +5	625.000	Ascia, lama pesante
25	Danzante +5	625.000	Lama leggera, lama pesante
25	Fiammeggiante +5	625.000	Qualsiasi
25	Fulminante +5	625.000	Qualsiasi
25	Furto vitale +5	625.000	Qualsiasi in mischia
25	Sacro vendicatore +5	625.000	Ascia, lama pesante, martello
26	Magica +6	1.125.000	Qualsiasi
27	Risonante +6	1.625.000	Bastone, fionda, martello, mazza, mazzafrusto
27	Spietata +6	1.625.000	Qualsiasi
28	Duellante +6	2.125.000	Lama leggera
28	Esplosione di fiamme +6	2.125.000	Qualsiasi a distanza
28	Gelida +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Tonante +6	2.125.000	Qualsiasi
28	Lama del patto +6	2.125.000	Lama leggera
29	Esplosione tonante +6	2.625.000	Qualsiasi a distanza
29	Intangibile +6	2.625.000	Qualsiasi a distanza
29	Sterminadraghi +6	2.625.000	Qualsiasi
29	Terrore +6	2.625.000	Ascia, lama pesante, martello
30	Berserker +6	3.125.000	Ascia, lama pesante
30	Cacciatore perfetto +6	3.125.000	Qualsiasi a distanza
30	Danzante +6	3.125.000	Lama leggera, lama pesante
30	Fiammeggiante +6	3.125.000	Qualsiasi
30	Fulminante +6	3.125.000	Qualsiasi
30	Furto vitale +6	3.125.000	Qualsiasi in mischia
30	Sacro vendicatore +6	3.125.000	Ascia, lama pesante, martello
30	Vorpal +6	3.125.000	Ascia, lama pesante

Arma del cacciatore perfetto — Livello 30

Questa arma ignora la copertura e l'occultamento quando la sua magia viene attivata.

Liv 30 +6 3.125.000 mo
Arma: Qualsiasi a distanza
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d12 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione standard. Quando il personaggio usa questo potere, riconosce automaticamente l'ubicazione precisa di tutte le creature entro 10 quadretti da lui, anche se la linea di visuale o la linea di effetto verso queste creature sarebbe normalmente ostruita. Questa forma di individuazione perdura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Egli potrà selezionare come bersaglio una qualsiasi di queste creature come se fosse priva di copertura od occultamento. Potrà quindi effettuare un attacco basilare a distanza contro di essa usando questa arma e applicando un bonus di +5 al tiro per colpire.

Arma danzante — Livello 20+

Questa arma fluttua davanti al suo possessore, menando fendenti nell'aria con la stessa grazia di un danzatore che attraversa una sala da ballo.

Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo
Liv 25 +5 625.000 mo
Arma: Lama leggera, lama pesante
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio lascia andare l'arma danzante, che fluttua al suo fianco fino alla fine del suo turno successivo o finché questi non scende a 0 punti ferita o meno.

Il personaggio può sferrare attacchi basilari e usare poteri di attacco tramite l'arma danzante come se la stesse impugnando di persona (comprensivi di tutti i modificatori di attacco e ai danni che applicherebbe normalmente).

Se il personaggio non attacca con un'arma danzante prima della fine del suo turno, l'arma effettua un attacco basilare in mischia a scelta del personaggio entro 2 quadretti da esso, come se il personaggio la stesse impugnando. Un'arma danzante non può effettuare attacchi di opportunità.

Fatta eccezione per quei brevi momenti in cui attacca, un'arma danzante rimane nello spazio del personaggio, anche se questi si muove o si teletrasporta altrove. Resiste automaticamente a qualsiasi tentativo di impugnarla da parte di altre creature.

In un qualsiasi momento durante l'incontro, il personaggio può tornare a impugnare l'arma. Se lo fa, pone fine all'effetto.

Mantenere minore: La spada continua a fluttuare e a combattere vicino al personaggio fino alla fine del suo turno successivo.



Arma del duellante — Livello 3+

L'arma preferita dei ladri.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Lama leggera
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d8 danni per punto di potenziamento se il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro la creatura successiva che attacca con questa arma entro il turno.

Arma dell'esplosione di fiamme — Livello 3+

Questa arma a distanza nasconde una sorpresa infuocata.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi a distanza
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni da fuoco per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Fuoco): Azione minore. Il successivo attacco basilare a distanza che il personaggio effettua con questa arma entro la fine del suo turno diventa una emanazione 1 incentrata sul bersaglio. Il personaggio usa il suo normale bonus di attacco per l'attacco basilare, ma lo usa contro i Riflessi. Invece dei danni normali, ogni bersaglio colpito subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Livello 13 o 18: Emanazione 2; 10 danni da fuoco continuati.
Livello 23 o 28: Emanazione 3; 15 danni da fuoco continuati.

Arma dell'esplosione tonante — Livello 4+

Improvvisamente, dall'arma si diffonde una violenta esplosione sonora.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Qualsiasi a distanza
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni da tuono per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Tuono): Azione minore. Il successivo attacco basilare a distanza che il personaggio effettua con questa arma entro la fine del proprio turno diventa una emanazione 1 incentrata sul bersaglio. Il personaggio usa il normale bonus di attacco del suo attacco basilare, ma lo usa contro la Tempra. Ogni colpo andato a segno infligge danni da tuono pari ai danni normali che il personaggio infliggerebbe con un attacco basilare a distanza usando quell'arma.
Livello 14 o 19: Emanazione 2.
Livello 24 o 29: Emanazione 3.

Arma fiammeggiante — Livello 5+

Chi impugna questa arma può ordinarle di infiammarsi.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Arma: Qualsiasi
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni da fuoco per punto di potenziamento
Potere (A volontà ✦ Fuoco): Azione gratuita. Tutti i danni inferti da questa arma sono danni da fuoco. Con un'altra azione gratuita, è possibile tornare a infliggere danni normali.
Potere (Giornaliero ✦ Fuoco): Azione gratuita. Il personaggio usa questo potere quando mette a segno un colpo con l'arma. Infligge 1d6 danni da fuoco extra e il bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).
Livello 15 o 20: 2d6 danni da fuoco e 10 danni da fuoco continuati.
Livello 25 o 30: 3d6 danni da fuoco e 15 danni da fuoco continuati.

Arma fulminante — Livello 5+

Questa arma è avvolta da folgori crepitanti.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Arma: Qualsiasi
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni da fulmine per punto di potenziamento
Potere (A volontà ✦ Fulmine): Azione gratuita. Tutti i danni inferti da questa arma sono danni da fulmine. Con un'altra azione gratuita, è possibile tornare a infliggere danni normali.
Potere (Giornaliero ✦ Fulmine): Azione gratuita. Il personaggio usa questo potere quando mette a segno un colpo con l'arma. Il bersaglio e ogni nemico entro 2 quadretti dal bersaglio subiscono 1d6 danni da fulmine.
Livello 15 o 20: 2d6 danni da fulmine.
Livello 25 o 30: 3d6 danni da fulmine.

EVA WIDERMANN

Arma del furto vitale — Livello 5+

Questa arma trasferisce la vitalità di un nemico al suo portatore.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Arma: Qualsiasi in mischia
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni necrotici per punto di potenziamento
Proprietà: Quando il personaggio porta un nemico a 0 punti ferita o meno con un attacco in mischia sferrato con questa arma, guadagna 5 punti ferita temporanei.
Livello 15 o 20: Il personaggio guadagna 10 punti ferita temporanei.
Livello 25 o 30: Il personaggio guadagna 15 punti ferita temporanei.

Arma gelida — Livello 3+

Un sottile velo di ghiaccio riveste l'estremità di questa arma.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni da freddo per punto di potenziamento
Potere (A volontà ✦ Freddo): Azione gratuita. Tutti i danni inferti da questa arma sono danni da freddo. Con un'altra azione gratuita, è possibile tornare a infliggere danni normali.
Potere (Giornaliero ✦ Freddo): Azione gratuita. Il personaggio usa questo potere quando mette a segno un colpo con l'arma. Infligge 1d8 danni da freddo extra e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Livello 13 o 18: 2d8 danni da freddo.
Livello 23 o 28: 3d8 danni da freddo.

Arma intangibile — Livello 14+

I proiettili di questa arma scompaiono e riappaiono a intermittenza una volta scagliati, oltrepassando le coperture come se non esistessero.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Qualsiasi a distanza
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Gli attacchi a distanza del personaggio sferrati con questa arma ignorano la penalità ai tiri per colpire fornite dalla copertura o dalla copertura superiore.

Arma magica — Livello 1+

Una delle armi incantate più semplici.

Liv 1	+1	360 mo	Liv 16	+4	45.000 mo
Liv 6	+2	1.800 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo

Arma: Qualsiasi
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Arma risonante — Livello 2+

Un rombo tonante echeggia ogni volta che questa arma va a segno, frastornando il bersaglio.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Arma: Bastone, fionda, martello, mazza, mazzafrusto
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni da tuono per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio usa questo potere quando mette a segno un colpo con l'arma. Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma spietata — Livello 2+

Coloro che usano questa arma affermano che l'arma prova piacere quando infligge dolore.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Arma: Qualsiasi
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d12 danni per punto di potenziamento



WILLIAM O' CONNOR

Arma sterminadraghi — Livello 9+

L'anatema di tutti i draghi.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Arma: Qualsiasi
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento, o +1d12 danni per punto di potenziamento contro i draghi.
Proprietà: Questa arma consente di resistere agli attacchi del soffio dei draghi, come indicato di seguito.
Livello 9: Resistenza 5
Livello 14 o 19: Resistenza 10
Livello 24 o 29: Resistenza 15
Potere (Giornaliero): Azione minore. L'attacco successivo che il personaggio effettua con questa arma contro un drago, se sferrato entro la fine del proprio turno, beneficia di un bonus di potere +5 al tiro per colpire e ignora automaticamente qualsiasi resistenza di cui potrebbe essere dotato il drago.

Arma del terrore — Livello 4+

Il morso di questa arma infonde scosse di terrore nel bersaglio.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Arma: Ascia, lama pesante, martello
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Paura): Azione gratuita. Il personaggio usa questo potere quando mette a segno un colpo con l'arma. Il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina).

Arma tonante — Livello 3+

L'arma scatena un rombo di tuono quando mette a segno un colpo, spingendo l'avversario indietro con una violenta ondata sonora.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Qualsiasi
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni da tuono per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Tuono): Azione gratuita. Il personaggio usa questo potere quando mette a segno un colpo con l'arma. Infligge 1d8 danni da tuono extra e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.
Livello 13 o 18: 2d8 danni da tuono extra.
Livello 23 o 28: 3d8 danni da tuono extra.

Arma vorpal — Livello 30

Non esiste nulla di più affilato della lama di un'arma vorpal.

Liv 30 +6 3.125.000 mo
Arma: Ascia, lama pesante
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d12 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Quando il personaggio ottiene il massimo risultato a un qualsiasi tiro dei danni di questa arma, tira di nuovo e somma il risultato ulteriore al massimo risultato dei danni. Se anche il tiro successivo fornisce il massimo risultato, il giocatore tira ancora e continua a sommare i risultati ai danni.
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio usa questo potere quando mette a segno un colpo con l'arma. Infligge 3d12 danni con l'attacco.

Lama del patto — Livello 3+

I warlock prediligono questa letale lama affilata.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Lama leggera (generalmente pugnali e falcetti)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Questa lama può fungere da strumento del warlock e somma il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni di quei poteri da warlock che fanno uso di strumenti.
Proprietà: Quando una creatura colpita dalla Maledizione del Warlock effettua un attacco contro il personaggio che l'ha maledetta, il personaggio infligge alla creatura danni pari al bonus di potenziamento della *lama del patto*.
Speciale: Il personaggio non applica il suo bonus di competenza nell'arma al tiro per colpire quando usa la *lama del patto* come strumento.

Sacro vendicatore — Livello 25+

L'arma più ambita da ogni paladino.

Liv 25 +5 625.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo
Arma: Ascia, lama pesante, martello
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni radiosi per punto di potenziamento, e il personaggio può usare un impulso curativo.
Proprietà: Un sacro vendicatore infligge 1d10 danni radiosi extra quando il potere usato dal personaggio per sferrare l'attacco contiene la parola chiave "radioso".
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio e ogni alleato entro 10 quadretti da lui ottengono un bonus di potere +5 alle difese di Tempra, Riflessi e Volontà fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Speciale: Un *sacro vendicatore* può essere usato come simbolo sacro. Somma il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire, ai tiri dei danni e ai danni extra concessi dalla sua proprietà (se applicabili). Il personaggio non applica il suo bonus di competenza nell'arma a un tiro per colpire se usa il *sacro vendicatore* come uno strumento.

Simboli sacri

Se il personaggio appartiene a una classe che può utilizzare un simbolo sacro come strumento, può applicare il bonus di potenziamento di un simbolo sacro ai tiri per colpire e ai tiri dei danni di qualsiasi suo potere di quella classe contenente la parola chiave "strumento" e può usare le proprietà e i poteri di un simbolo sacro. I membri delle altri classi non ottengono alcun beneficio se indossano o impugnano un simbolo sacro.

Un simbolo sacro rappresenta la divinità del personaggio e assume la forma di un aspetto del dio (vedi pagine 21-22 per I simboli delle divinità buone, legali buone e senza allineamento). Come accade per la maggior parte degli strumenti, un personaggio non può sferrare un attacco in mischia con un simbolo sacro.

A differenza degli altri strumenti, è sufficiente che un personaggio indossi il simbolo sacro affinché i poteri o le proprietà del simbolo funzionino. Se il personaggio indossa o impugna più di un simbolo sacro, nessuno dei simboli funzionerà.

Simbolo sacro magico — Livello 1+

Il simbolo sacro di un dio, infuso di potere magico.

Liv 1	+1	360 mo	Liv 16	+4	45.000 mo
Liv 6	+2	1.800 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Simbolo di battaglia — Livello 5+

Questo simbolo sacro è il preferito dei chierici da battaglia e dei sacerdoti di guerra.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio usa questo potere quando effettua un attacco con questo simbolo sacro. Infligge 1d10 danni extra.
Livello 15 o 20: 2d10 danni extra.
Livello 25 o 30: 3d10 danni extra.

Simbolo di potere — Livello 7+

Il potere della fede rende più difficile ai nemici del portatore del simbolo riprendersi dagli effetti debilitanti.

Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo			

Strumento (Simbolo sacro)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Quando il personaggio usa questo simbolo per imporre un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro quell'effetto.

Simbolo di radiosità — Livello 23+

Questo simbolo risplende del potere della fede del suo portatore.

Liv 23	+5	425.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni radiosi per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione gratuita. Il personaggio usa questo potere quando effettua un attacco usando questo simbolo sacro. Un alleato a sua scelta entro 10 quadretti da lui può usare un impulso curativo.

Simbolo di speranza — Livello 3+

Il potere della fede consente agli alleati del personaggio di riprendersi più facilmente dagli effetti debilitanti.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando egli o un alleato entro 5 quadretti da lui vengono colpiti da un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine. Il personaggio o l'alleato ottengono un bonus di potere +5 ai tiri salvezza contro l'effetto.

SIMBOLI SACRI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
1	*Simbolo sacro magico +1*	360
2	*Simbolo di vita +1*	520
3	*Simbolo di speranza +1*	680
5	*Simbolo di battaglia +1*	1.000
6	*Simbolo sacro magico +2*	1.800
7	*Simbolo di potere +2*	2.600
7	*Simbolo di vita +2*	2.600
8	*Simbolo di speranza +2*	3.400
9	*Simbolo di vittoria +2*	4.200
10	*Simbolo di battaglia +2*	5.000
11	*Simbolo sacro magico +3*	9.000
12	*Simbolo di potere +3*	13.000
12	*Simbolo di vita +3*	13.000
13	*Simbolo di speranza +3*	17.000
14	*Simbolo di vittoria +3*	21.000
15	*Simbolo di battaglia +3*	25.000
16	*Simbolo sacro magico +4*	45.000
17	*Simbolo di potere +4*	65.000
17	*Simbolo di vita +4*	65.000
18	*Simbolo di speranza +4*	85.000
19	*Simbolo di vittoria +4*	105.000
20	*Simbolo di battaglia +4*	125.000
21	*Simbolo sacro magico +5*	225.000
22	*Simbolo di potere +5*	325.000
22	*Simbolo di vita +5*	325.000
23	*Simbolo di radiosità +5*	425.000
23	*Simbolo di speranza +5*	425.000
24	*Simbolo di vittoria +5*	525.000
25	*Simbolo di battaglia +5*	625.000
26	*Simbolo sacro magico +6*	1.125.000
27	*Simbolo di potere +6*	1.625.000
27	*Simbolo di vita +6*	1.625.000
28	*Simbolo di radiosità +6*	2.125.000
28	*Simbolo di speranza +6*	2.125.000
29	*Simbolo di vittoria +6*	2.625.000
30	*Simbolo di battaglia +6*	3.125.000

Simbolo di vita — Livello 2+

Il potere della fede infonde maggiore energia ai poteri curativi del portatore del simbolo.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Simbolo sacro)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione minore. Fino alla fine del turno del personaggio, qualsiasi creatura guarita da uno dei poteri a incontro del personaggio recupera 1d6 punti ferita aggiuntivi.
Livello 12 o 17: Recupera 2d6 punti ferita aggiuntivi.
Livello 22 o 27: Recupera 3d6 punti ferita aggiuntivi.

Simbolo di vittoria — Livello 9+

Il dio del portatore del simbolo aiuta coloro che si aiutano.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19		+4 105.000 mo			

Strumento (Simbolo sacro)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando egli o un alleato entro 5 quadretti da lui mettono a segno un colpo critico. Quel personaggio ottiene un punto azione.

Bacchette

Una bacchetta è un sottile pezzo di legno appuntito, incantato per incanalare l'energia arcana. Se il personaggio appartiene a una classe che può usare una bacchetta come strumento, può applicare il bonus di potenziamento di una bacchetta ai tiri per colpire e ai tiri dei danni di qualsiasi suo potere di quella classe contenente la parola chiave "strumento" e può usare le proprietà e i poteri di una bacchetta. I membri delle altri classi non ottengono alcun beneficio se impugnano una bacchetta.

L'uso del potere di una bacchetta funziona come il normale uso di un potere. Per farlo, il personaggio deve essere in grado di usare almeno un potere della stessa fonte di potere della bacchetta. Ad esempio, un ladro che abbia acquisito almeno un potere da mago attraverso dei talenti multiclasse potrebbe usare un potere da mago contenuto in una bacchetta, dal momento che conosce un potere che fa uso della fonte di potere arcana. Di seguito compaiono varie bacchette, ma un personaggio può anche inventarne di sue. Quando un personaggio crea una bacchetta, può scegliere un qualsiasi potere a incontro che egli conosca o che sia disponibile per la sua classe. Non può scegliere qualcosa di diverso da un potere di classe (ad esempio, non può scegliere un potere del cammino leggendario).

Livello della bacchetta	Livello del potere
3	1
8	2* o 3
13	6* o 7
18	10* o 13
23	16* o 17
28	22* o 23

*** Indica un potere di utilità.**

Bacchetta magica — Livello 1+

Una bacchetta tra le più diffuse, incantata per incanalare energia arcana.

Liv 1	+1	360 mo	Liv 16	+4	45.000 mo
Liv 6	+2	1.800 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Bacchetta dell'anima scorticata — Livello 18+

Questa bacchetta contiene l'incantesimo da warlock di anima scorticata.

Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 23	+5	425.000 mo			

Strumento (Bacchetta)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Arcano, Necrotico, Strumento): Azione standard. Funziona come il potere del warlock di *anima scorticata*.

Bacchetta dell'esplosione di fuoco — Livello 13+

Questa bacchetta contiene l'incantesimo da mago di esplosione di fuoco.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Arcano. Fuoco, Strumento): Azione standard. Funziona come il potere del mago di *esplosione di fuoco*.

Bacchetta della folgore infuocata — Livello 8+

Questa bacchetta contiene l'incantesimo da warlock di folgore infuocata.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Strumento (Bacchetta)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Arcano, Fuoco, Strumento): Azione standard. Funziona come il potere del warlock di *folgore infuocata*.

Bacchetta del fuoco stregato — Livello 3+

Questa bacchetta contiene l'incantesimo da warlock di fuoco stregato.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Arcano, Fuoco, Strumento): Azione standard. Funziona come il potere del warlock di *fuoco stregato*.

Bacchetta della pioggia mistica — Livello 8+

Questa bacchetta contiene l'incantesimo da warlock di pioggia mistica.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Strumento (Bacchetta)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Arcano. Strumento): Azione standard. Funziona come il potere del warlock di *pioggia mistica*.

BACCHETTE

Liv	Nome	Prezzo (mo)
1	*Bacchetta magica+1*	360
3	*Bacchetta di (potere di livello 1) +1*	680
3	*Bacchetta del fuoco stregato +1*	680
3	*Bacchetta del raggio di indebolimento +1*	680
6	*Bacchetta magica +2*	1.800
8	*Bacchetta di (potere di livello 3 o inferiore) +2*	3.400
8	*Bacchetta della folgore infuocata +2*	3.400
8	*Bacchetta del fuoco stregato +2*	3.400
8	*Bacchetta della pioggia mistica +2*	3.400
8	*Bacchetta dei raggi gelidi +2*	3.400
8	*Bacchetta del raggio di indebolimento +2*	3.400
8	*Bacchetta dello scudo +2*	3.400
11	*Bacchetta magica +3*	9.000
13	*Bacchetta di (potere di livello 7 o inferiore) +3*	17.000
13	*Bacchetta dell'esplosione di fuoco +3*	17.000
13	*Bacchetta della folgore infuocata +3*	17.000
13	*Bacchetta del fuoco stregato +3*	17.000
13	*Bacchetta della pioggia mistica +3*	17.000
13	*Bacchetta dei raggi gelidi +3*	17.000
13	*Bacchetta del raggio di indebolimento +3*	17.000
13	*Bacchetta dello scudo +3*	17.000
16	*Bacchetta magica +4*	45.000
18	*Bacchetta di (potere di livello 13 o inferiore) +4*	85.000
18	*Bacchetta dell'anima scorticata +4*	85.000
18	*Bacchetta dell'esplosione di fuoco +4*	85.000
18	*Bacchetta della folgore infuocata +4*	85.000

BACCHETTE continua

Liv	Nome	Prezzo (mo)
18	*Bacchetta del fuoco stregato +4*	85.000
18	*Bacchetta della pioggia mistica +4*	85.000
18	*Bacchetta dei raggi gelidi +4*	85.000
18	*Bacchetta del raggio di indebolimento +4*	85.000
18	*Bacchetta dello scudo +4*	85.000
21	*Bacchetta magica +5*	225.000
23	*Bacchetta di (potere di livello 17 o inferiore) +5*	425.000
23	*Bacchetta dell'anima scorticata +5*	425.000
23	*Bacchetta dell'esplosione di fuoco +5*	425.000
23	*Bacchetta della folgore infuocata +5*	425.000
23	*Bacchetta del fuoco stregato+5*	425.000
23	*Bacchetta della pioggia mistica +5*	425.000
23	*Bacchetta dei raggi gelidi +5*	425.000
23	*Bacchetta del raggio di indebolimento +5*	425.000
23	*Bacchetta dello scudo +5*	425.000
26	*Bacchetta magica +6*	1.125.000
28	*Bacchetta di (potere di livello 23 o inferiore) +6*	2.125.000
28	*Bacchetta dell'anima scorticata +6*	2.125.000
28	*Bacchetta dell'esplosione di fuoco +6*	2.125.000
28	*Bacchetta della folgore infuocata +6*	2.125.000
28	*Bacchetta del fuoco stregato +6*	2.125.000
28	*Bacchetta della pioggia mistica +6*	2.125.000
28	*Bacchetta dei raggi gelidi +6*	2.125.000
28	*Bacchetta del raggio di indebolimento +6*	2.125.000
28	*Bacchetta dello scudo +6*	2.125.000

Bacchetta dei raggi gelidi — Livello 8+

Questa bacchetta contiene l'incantesimo da mago di raggi gelidi.

Liv 8 +2 3.400 mo
Liv 13 +3 17.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 28 +6 2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Arcano, Freddo, Strumento): Azione standard. Funziona come il potere del mago di *raggi gelidi*.

Bacchetta del raggio di indebolimento — Livello 3+

Questa bacchetta contiene l'incantesimo da mago di raggio di indebolimento.

Liv 3 +1 680 mo
Liv 8 +2 3.400 mo
Liv 13 +3 17.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 28 +6 2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Arcano, Necrotico, Strumento): Azione standard. Funziona come il potere del mago di *raggio di indebolimento*.

Bacchetta dello scudo — Livello 8+

Questa bacchetta contiene l'incantesimo da mago di scudo.

Liv 8 +2 3.400 mo
Liv 13 +3 17.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 28 +6 2.125.000 mo

Strumento (Bacchetta)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Arcano, Forza): Interruzione immediata. Funziona come il potere del mago di *scudo*.

Bastoni

Un bastone è un'asta di legno leggermente più alta di una persona, a volte sormontato da un cristallo decorativo o da qualche altro feticcio arcano. Può avere la forma di un bastone ferrato o di un bastone da passeggio, ma è sempre infuso di incantamenti arcani in grado di incanalare gli incantesimi del personaggio. A differenza degli altri strumenti, un bastone funziona anche come arma in mischia (è considerato un bastone ferrato a tale scopo). Se usato in mischia, un bastone beneficia del suo bonus di potenziamento e infligge danni critici proprio come qualsiasi altra arma.

Tuttavia, il personaggio deve appartenere a una classe che sappia usare il bastone come strumento al fine di applicare il bonus di un bastone ai tiri per colpire e ai tiri dei danni di quei poteri di classe contenenti la parola chiave "strumento", e al fine di usare i poteri e le proprietà del bastone. Se la classe del personaggio normalmente non fa uso dei bastoni come strumenti, o se il personaggio non utilizza un potere a strumento, il bastone non è altro che un bastone ferrato magico.

Ad esempio, un chierico potrebbe impugnare un *bastone della potenza infuocata* +3 e usarlo come arma in mischia. Aggiungerebbe 3 ai suoi tiri per colpire e ai suoi tiri dei danni, e se mettesse a segno un colpo critico con il bastone, infliggerebbe anche 3d10 danni da fuoco. Tuttavia, non potrebbe usare il potere del bastone unitamente a un potere da chierico contenente la parola chiave "fuoco", in quanto non è possibile lanciare poteri da chierico attraverso un bastone.

BASTONI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
1	*Bastone magico +1*	360
2	*Bastone della potenza infuocata +1*	520
3	*Bastone del mago da guerra +1*	680
4	*Bastone dell'inverno +1*	840
5	*Bastone delle tempeste +1*	1.000
6	*Bastone magico +2*	1.800
7	*Bastone della potenza infuocata +2*	2.600
8	*Bastone del mago da guerra +2*	3.400
8	*Bastone del rombo di tuono +2*	3.400
9	*Bastone dell'inverno +2*	4.200
10	*Bastone delle tempeste +2*	5.000
11	*Bastone magico +3*	9.000
12	*Bastone della potenza infuocata +3*	13.000
13	*Bastone del mago da guerra +3*	17.000
13	*Bastone del rombo di tuono +3*	17.000
14	*Bastone dell'inverno +3*	21.000
15	*Bastone delle tempeste +3*	25.000
16	*Bastone magico +4*	45.000
17	*Bastone della potenza infuocata +4*	65.000
18	*Bastone del mago da guerra +4*	85.000
18	*Bastone del rombo di tuono +4*	85.000
19	*Bastone dell'inverno +4*	105.000
19	*Bastone del potere +4*	105.000
20	*Bastone delle tempeste +4*	125.000
21	*Bastone magico +5*	225.000
22	*Bastone della potenza infuocata +5*	325.000
23	*Bastone del mago da guerra +5*	425.000
23	*Bastone del rombo di tuono +5*	425.000
24	*Bastone dell'inverno +5*	525.000
24	*Bastone del potere +5*	525.000
25	*Bastone delle tempeste +5*	625.000
26	*Bastone magico +6*	1.125.000
27	*Bastone della potenza infuocata +6*	1.625.000
28	*Bastone del mago da guerra +6*	2.125.000
28	*Bastone del rombo di tuono +6*	2.125.000
29	*Bastone dell'inverno +6*	2.625.000
29	*Bastone del potere +6*	2.625.000
30	*Bastone delle tempeste +6*	3.125.000

Bastone magico — Livello 1+

Un bastone tra i più diffusi, incantato per incanalare energia arcana.

Liv 1	+1	360 mo	Liv 16	+4	45.000 mo
Liv 6	+2	1.800 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo

Strumento (Bastone)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Bastone dell'inverno — Livello 4+

Questo bastone è decorato con una serie di simboli invernali ed è freddo al tatto. Incrementa l'effetto degli incantesimi incentrati sul freddo del portatore.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Bastone)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni da freddo per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando utilizza un potere contenente la parola chiave "freddo". Dopo avere risolto gli effetti del potere, tutti i nemici entro 3 quadretti dal personaggio restano immobilizzati (tiro salvezza termina).

Bastone del mago da guerra — Livello 3+

Questo bastone, sormontato da un cristallo rosso, amplia le dimensioni degli incantesimi a emanazione e a propagazione del portatore.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bastone)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando utilizza un potere con un effetto a emanazione o propagazione. La taglia dell'emanazione o della propagazione aumenta di 1.



RAVEN MIMURA

Bastone della potenza infuocata — Livello 2+

Questo bastone è decorato con simboli a tema igneo ed è caldo al tocco. Rende gli incantesimi di fuoco più potenti.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Bastone)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: 1d8 danni da fuoco per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando utilizza un potere contenente la parola chiave "fuoco". Dopo avere tirato per i danni, può ripetere il tiro di un numero di dadi dei danni pari o inferiore al bonus di potenziamento del bastone. Il personaggio deve accettare il nuovo risultato, e non può mai ripetere il tiro di un dado più di una volta.

Bastone del potere — Livello 19+

Questo bastone, sormontato da un artiglio che stringe un cristallo azzurro, consente al portatore di lanciare un incantesimo due volte.

Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 24	+5	525.000 mo			

Strumento (Bastone)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d10 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio usa questo potere quando mette a segno un colpo critico usando un potere a incontro o un potere giornaliero. Quel potere non è considerato utilizzato.

Bastone del rombo di tuono — Livello 8+

Questo bastone ricoperto di rune emette ondate tonanti che infliggono danni e buttano a terra i nemici.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Strumento (Bastone)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni da tuono per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Tuono): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando spingerebbe una o più creature con uno dei suoi poteri. Invece di spingere quelle creature, le butta a terra prone e infligge xd6 danni da tuono su ognuna, laddove x sta a indicare il numero di quadretti di cui normalmente le spingerebbe.
Livello 13 o 18: xd8 danni da tuono.
Livello 23 o 28: xd10 danni da tuono.

Bastone delle tempeste — Livello 5+

Questo bastone, ricoperto di rune simili a fulmini, potenzia gli incantesimi incentrati sui fulmini e sui tuoni.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Bastone)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni da fulmine o da tuono per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero ✦ Fulmine, Tuono): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando utilizza un potere contenente la parola chiave "fulmine" o "tuono". Infligge 1d8 danni da fulmine e da tuono su ogni creatura entro una propagazione ravvicinata 3.
Livello 15 o 20: 2d8 danni da fulmine e da tuono.
Livello 25 o 30: 3d8 danni da fulmine e da tuono.

GLOBI

Se il personaggio appartiene a una classe che può usare un globo come strumento, può applicare il bonus di potenziamento di un globo ai tiri per colpire e ai tiri dei danni di qualsiasi suo potere di quella classe contenente la parola chiave "strumento" e può usare le proprietà e i poteri di un globo. I membri delle altri classi non ottengono alcun beneficio se impugnano un globo.

Un globo è un oggetto rotondo e pesante, generalmente fatto di vetro o di cristallo, di taglia adatta ad essere comodamente impugnato in una mano. Esistono globi di molti colori, dal cristallo trasparente, al nero ebano, a quelli animati da un turbinio di colori che prorompe dal suo nucleo. Come accade per la maggior parte degli strumenti, un personaggio non può sferrare un attacco in mischia usando un globo.

GLOBI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
1	*Globo magico +1*	360
3	*Globo della continuazione inevitabile +1*	680
5	*Globo delle ripercussioni sanguinarie*	1.000
6	*Globo magico +2*	1.800
7	*Globo della gravità indiscussa +2*	2.600
8	*Globo della continuazione inevitabile +2*	3.400
9	*Globo delle polarità invertite +2*	4.200
10	*Globo delle ripercussioni sanguinarie +2*	5.000
11	*Globo magico +3*	9.000
12	*Globo della gravità indiscussa +3*	13.000
13	*Globo della continuazione inevitabile +3*	17.000
13	*Globo delle risoluzioni drastiche +3*	17.000
14	*Globo delle polarità invertite +3*	21.000
15	*Globo delle ripercussioni sanguinarie +3*	25.000
16	*Globo magico +4*	45.000
17	*Globo della gravità indiscussa +4*	65.000
18	*Globo delle risoluzioni drastiche +4*	85.000
18	*Globo della continuazione inevitabile +4*	85.000
19	*Globo delle polarità invertite +4*	105.000
20	*Globo della fortuna invasiva +4*	125.000
20	*Globo delle ripercussioni sanguinarie +4*	125.000
21	*Globo magico +5*	225.000
22	*Globo della gravità indiscussa +5*	325.000
23	*Globo della continuazione inevitabile +5*	425.000
23	*Globo delle risoluzioni drastiche +5*	425.000
24	*Globo delle polarità invertite +5*	525.000
25	*Globo della fortuna invasiva +5*	625.000
25	*Globo delle ripercussioni sanguinarie +5*	625.000
26	*Globo magico +6*	1.125.000
27	*Globo della gravità indiscussa +6*	1.625.000
28	*Globo della continuazione inevitabile +6*	2.125.000
28	*Globo delle risoluzioni drastiche +6*	2.125.000
29	*Globo delle polarità invertite +6*	2.625.000
30	*Globo della fortuna invasiva +6*	3.125.000
30	*Globo delle ripercussioni sanguinarie +6*	3.125.000

Globo magico — Livello 1+

Un globo di cristallo tra i più diffusi, incantato per incanalare l'energia arcana.

Liv 1	+1	360 mo	Liv 16	+4	45.000 mo
Liv 6	+2	1.800 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo

Strumento (Globo)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Globo della continuazione inevitabile — Livello 3+

Una sfera di cristallo grigio che sembra fatta di nebbia solida.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Globo)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione minore. Uno dei poteri del personaggio che dovrebbe avere termine alla fine di questo turno permane invece fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Globo della fortuna invasiva — Livello 20+

Una sfera di cristallo composta da turbini di energia dorata e arancione.

Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
Liv 25	+5	625.000 mo			

Strumento (Globo)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico entro 10 quadretti da lui riuscirebbe a ricaricare un potere. La ricarica fallisce e il personaggio recupera l'uso di un potere a incontro già utilizzato.

Globo della gravità indiscussa — Livello 7+

Una sfera di cristallo azzurra come il cielo.

Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo			

Strumento (Globo)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi attacco che colpisca una creatura volante entro 10 quadretti dal personaggio costringe quella creatura a cadere gradualmente per 10 quadretti. Se la distanza della caduta porterebbe la creatura a terra, essa atterra in posizione prona ma non subisce alcun danno dalla caduta.

Globo delle polarità invertite — Livello 9+

Una sfera di cristallo levigato che sembra contenere un cielo tempestoso.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Strumento (Globo)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i suoi attacchi considerano qualsiasi resistenza posseduta dal bersaglio come se fosse invece vulnerabilità 5 ai danni dello stesso tipo.
Livello 14 o 19: Vulnerabilità 10.
Livello 24 o 29: Vulnerabilità 15.

Globo delle ripercussioni sanguinarie — Livello 5+

Una sfera cremisi scintillante.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Globo)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d10 danni per punto di potenziamento contro le creature sanguinanti
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio infligge 1d6 + modificatore di Intelligenza danni a ogni creatura sanguinante entro 5 quadretti da lui.
Livello 15 o 20: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni.
Livello 25 o 30: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni.

Globo delle risoluzioni drastiche — Livello 13+

Una sfera di vetro violaceo scintillante, illuminata da striature scarlatte che danzano sotto la sua superficie liscia.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Globo)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico entro 10 quadretti da lui scende a 0 punti ferita o meno. Il personaggio può immobilizzare (tiro salvezza termina) o indebolire (tiro salvezza termina) un nemico diverso entro 10 quadretti dalla propria posizione.

VERGHE

Se il personaggio appartiene a una classe che può usare una verga come strumento, può applicare il bonus di potenziamento di una verga ai tiri per colpire e ai tiri dei danni di qualsiasi suo potere di quella classe contenente la parola chiave "strumento" e può usare le proprietà e i poteri di una verga. I membri delle altri classi non ottengono alcun beneficio se impugnano una verga.

Una verga è un cilindro corto, solitamente ricoperto di rune mistiche o di cristalli incisi. Come accade per la maggior parte degli strumenti, un personaggio non può sferrare un attacco in mischia usando una verga.

VERGHE

Liv	Nome	Prezzo (mo)
1	*Verga magica +1*	360
2	*Verga della ricompensa oscura +1*	520
3	*Verga della corruzione +1*	680
5	*Verga del predatore +1*	1.000
6	*Verga magica +2*	1.800
7	*Verga della ricompensa oscura +2*	2.600
8	*Verga della corruzione +2*	3.400
8	*Verga del primo sangue +2*	3.400
10	*Verga della pira +2*	5.000
10	*Verga del predatore +2*	5.000
11	*Verga magica +3*	9.000
12	*Verga della ricompensa oscura +3*	13.000
13	*Verga della corruzione +3*	17.000
13	*Verga del primo sangue +3*	17.000
14	*Verga della mietitura +3*	21.000
15	*Verga della pira +3*	25.000
15	*Verga del predatore +3*	25.000
16	*Verga magica +4*	45.000
17	*Verga della ricompensa oscura +4*	65.000
18	*Verga della corruzione +4*	85.000
18	*Verga del primo sangue +4*	85.000
19	*Verga della mietitura +4*	105.000
20	*Verga della pira +4*	125.000
20	*Verga del predatore +4*	125.000
21	*Verga magica +5*	225.000
22	*Verga della ricompensa oscura +5*	325.000
23	*Verga della corruzione +5*	425.000
23	*Verga del primo sangue +5*	425.000
23	*Verga della stretta della morte +5*	425.000
24	*Verga della mietitura +5*	525.000
25	*Verga della pira +5*	625.000
25	*Verga del predatore +5*	625.000
26	*Verga magica +6*	1.125.000
27	*Verga della ricompensa oscura +6*	1.625.000
28	*Verga della corruzione +6*	2.125.000
28	*Verga del primo sangue +6*	2.125.000
28	*Verga della stretta della morte +6*	2.125.000
29	*Verga della mietitura +6*	2.625.000
30	*Verga della pira +6*	3.125.000
30	*Verga del predatore +6*	3.125.000

Verga magica — Livello 1+

Una verga tra le più diffuse, incantata per incanalare energia arcana.

Liv 1	+1	360 mo	Liv 16	+4	45.000 mo
Liv 6	+2	1.800 mo	Liv 21	+5	225.000 mo
Liv 11	+3	9.000 mo	Liv 26	+6	1.125.000 mo

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Verga della corruzione — Livello 3+

Questa verga amplifica e moltiplica la Maledizione del Warlock di colui che la impugna.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Ogni volta che il dono del patto del personaggio viene attivato, invece di ottenere il suo normale beneficio, il personaggio può trasferire la sua Maledizione del Warlock su ogni nemico entro 5 quadretti dal bersaglio originale.

Verga della mietitura — Livello 14+

Questa verga accumula il potere del dono del patto, per consentire al portatore di scatenarlo quando più desidera.

Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Quando il dono del patto del personaggio viene attivato, egli può conservare il suo effetto all'interno della verga invece di usarlo immediatamente. La verga può contenere soltanto un effetto di dono del patto alla volta.
Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio può usare l'effetto di dono del patto contenuto nella verga.

Verga della pira — Livello 10+

Questa verga crepita di fuoco arcano.

Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo			

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni da fuoco per punto di potenziamento
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Quando il personaggio scaglia la Maledizione del Warlock su un bersaglio, la creatura acquisisce vulnerabilità al fuoco 2 fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Livello 15: Vulnerabilità al fuoco 3.
Livello 20: Vulnerabilità al fuoco 4.
Livello 25: Vulnerabilità al fuoco 5.
Livello 30: Vulnerabilità al fuoco 6.

Verga del predatore — Livello 5+

Questa verga potenzia i danni inferti su coloro che sono soggetti alla Maledizione del Warlock del portatore.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Quando il personaggio scaglia la Maledizione del Warlock su un bersaglio, la creatura subisce danni pari al bonus di potenziamento della verga.

Verga del primo sangue — Livello 8+

Questa verga esige di colpire per prima a ogni scontro.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento, o +1d8 danni per punto di potenziamento contro le creature in possesso del massimo dei loro punti ferita.
Proprietà: Quando il personaggio colpisce con questa verga una creatura in possesso del massimo dei suoi punti ferita, infligge 1d8 danni extra.
Livello 13 o 18: 2d8 danni extra.
Livello 23 o 28: 3d8 danni extra.

Verga della ricompensa oscura — Livello 2+

Questa verga incanala la Maledizione del Warlock del personaggio e incrementa le sue difese.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento
Proprietà: Ogni volta che il personaggio scaglia la Maledizione del Warlock su un nemico, ottiene un bonus di potere +1 alla CA fino all'inizio del suo turno successivo.

Verga della stretta della morte — Livello 23+

Una verga che sfrigola di energia necrotica.

Liv 23	+5	425.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Verga)
Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni
Critico: 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina), e il personaggio ottiene 10 punti ferita temporanei.
Livello 28: 15 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina), e il personaggio ottiene 15 punti ferita temporanei.
Potere (Giornaliero ✦ Necrotico): Azione gratuita. Il personaggio usa questo potere quando scaglia la Maledizione del Warlock su un bersaglio. Il bersaglio subisce 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che infligge questi danni, il personaggio ottiene 10 punti ferita temporanei.
Livello 28: 15 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina), e il personaggio ottiene 15 punti ferita temporanei.

Anelli

Gli anelli magici forniscono proprietà e poteri che aiutano i personaggi in molti modi diversi, dalla guarigione all'uso delle abilità, dal volo al teletrasporto. Un personaggio può indossare e godere dei benefici di un massimo di due anelli (uno per mano). Se indossa più di due anelli, nessuno dei suoi anelli magici funzionerà.

ANELLI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
14	***Anello di ferro dei signori dei nani***	21.000
15	***Anello della libertà di movimento***	25.000
17	***Anello di protezione***	65.000
18	***Anello dell'invisibilità***	85.000
19	***Anello di visione del vero***	105.000
20	***Anello del volo***	125.000
21	***Anello della stregoneria***	225.000
24	***Anello di rigenerazione***	525.000
26	***Anello dell'opale stellato***	1.125.000

Anello di ferro dei signori dei nani — Livello 14

Su questo solido anello di ferro sono visibili le forme geometriche decorative dei signori dei nani.

Zona oggetto: Anello 21.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un impulso curativo.
Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un potere che prevede un effetto di tirare, spingere o scorrere. Il personaggio nega il movimento forzato.
Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, ottiene anche immunità agli effetti di tirare, spingere e scorrere (a meno che egli non decida di lasciarsi muovere) fino alla fine del suo turno successivo.

Anello dell'invisibilità — Livello 18

Questo semplice anello d'oro è decorato con una serie di rune elfiche incise su tutta la sua superficie.

Zona oggetto: Anello 85.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Furtività.
Potere (Giornaliero ✦ Illusione): Azione standard. Il personaggio diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo.
Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, l'uso di questo potere richiede soltanto un'azione minore.

Anello della libertà di movimento — Livello 15

Questo anello color azzurro cielo sembra risplendere e muoversi attorno al dito del portatore.

Zona oggetto: Anello 25.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Acrobazia.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alle prove effettuate per sfuggire a una presa e un bonus di potere +5 ai tiri salvezza per porre fine alle condizioni di immobilizzato, rallentato o trattenuto.
Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare entro la giornata, può anche muoversi su terreno difficile come se si trattasse di terreno normale, fino alla fine dell'incontro.

Anello dell'opale stellato — Livello 26

Questo anello nero sfoggia un opale stellato che emana un debole bagliore.

Zona oggetto: Anello 1.125.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla velocità.
Potere (Giornaliero ✦ Radioso, Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio può teletrasportarsi entro 10 quadretti.

Se il personaggio ha raggiunto almeno un pietra miliare nella giornata, un'esplosione scintillante si genera dal suo quadretto di partenza una volta che il teletrasporto si è concluso: emanazione ravvicinata 3; attacco di Carisma (con un bonus di +5) contro Riflessi; 4d8 + modificatore di Carisma danni radiosi (dimezzati in caso di attacco mancato).

Anello di protezione — Livello 17

Questo semplice anello d'oro bianco è decorato con l'incisione di un minuscolo scudo.

Zona oggetto: Anello 65.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri salvezza.
Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco. Ottiene un bonus di potere +2 a un singolo punteggio di difesa contro quell'attacco.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, questo bonus perdura invece fino all'inizio del suo turno successivo.

Anello di rigenerazione — Livello 24

Questo semplice anello d'argento è decorato con un rubino rosso sangue.

Zona oggetto: Anello 525.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 al valore dei suoi impulsi curativi.
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione minore. Il personaggio recupera un impulso curativo già utilizzato in quella giornata.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, ottiene anche rigenerazione 10 finché non usa un impulso curativo.

Anello della stregoneria — Livello 21

Questo anello d'argento è decorato con una serie di potenti simboli arcani.

Zona oggetto: Anello 225.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 alle prove di Arcano.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio recupera l'uso di un potere arcano a incontro di utilità che ha già usato (come se non lo avesse usato nell'incontro attuale).

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, può invece recuperare un potere arcano a incontro di attacco.

Anello di visione del vero — Livello 19

Questo anello dorato è decorato con una perla bianca che sembra quasi un occhio che spunta dal dito del portatore.

Zona oggetto: Anello 105.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Percezione.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine del suo turno attuale, il personaggio è in grado di vedere le creature invisibili come se fossero visibili. Ignora inoltre le penalità agli attacchi dovute all'occultamento o all'occultamento totale.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, questo effetto permane invece fino alla fine del suo turno successivo.

Anello del volo — Livello 20

Questo delicato anello d'argento è decorato con il simbolo di una piuma.

Zona oggetto: Anello 125.000 mo
Proprietà: Il personaggio non subisce alcun danno in caso di caduta e atterra sempre in piedi.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene una velocità di volo pari alla propria velocità fino alla fine del suo turno attuale.

Se il personaggio ha raggiunto almeno una pietra miliare in quella giornata, questo effetto dura invece fino alla fine del suo turno successivo.

Oggetti della zona delle braccia

Gli scudi e i bracciali contengono poteri che proteggono il personaggio dai danni o che ritorcono un attacco mirato su di lui contro il nemico. Una serie di qualità relativa a uno scudo magico può essere applicata sia a uno scudo leggero che a uno scudo pesante.

OGGETTI DELLA ZONA DELLE BRACCIA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
2	*Bracciali del colpo possente (rango eroico)*	520
3	*Bracciali del tiro perfetto (rango eroico)*	680
3	*Scudo di protezione (rango eroico)*	680
5	*Scudo da sfondamento (rango eroico)*	1.000
7	*Bracciali della difesa (rango eroico)*	2.600
8	*Scudo della sfida (rango eroico)*	3.400
10	*Scudo guardiano (rango eroico)*	5.000
12	*Bracciali del colpo possente (rango leggendario)*	13.000
12	*Scudo di deviazione (rango leggendario)*	13.000
13	*Bracciali del tiro perfetto (rango leggendario)*	17.000
13	*Scudo di protezione (rango leggendario)*	17.000
14	*Scudo di interdizione (rango leggendario)*	21.000
15	*Scudo da sfondamento (rango leggendario)*	25.000
16	*Scudo antidrago (rango leggendario)*	45.000
17	*Bracciali della difesa (rango leggendario)*	65.000
18	*Scudo della sfida (rango leggendario)*	85.000
20	*Scudo guardiano (rango leggendario)*	125.000
22	*Bracciali del colpo possente (rango epico)*	325.000
22	*Scudo di deviazione (rango epico)*	325.000
23	*Bracciali del tiro perfetto (rango epico)*	425.000
23	*Scudo di protezione (rango epico)*	425.000
24	*Scudo di interdizione (rango epico)*	525.000
25	*Scudo da sfondamento (rango epico)*	625.000
26	*Scudo antidrago (rango epico)*	1.125.000
27	*Bracciali della difesa (rango epico)*	1.625.000
28	*Scudo della sfida (rango epico)*	2.125.000
30	*Scudo guardiano (rango epico)*	3.125.000

Bracciali del colpo possente — Livello 2+

Questi bracciali incantati incrementano i danni che il portatore infligge con un attacco in mischia.

Liv 2 520 mo — Liv 22 325.000 mo
Liv 12 13.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Proprietà: Quando il personaggio mette a segno un attacco basilare in mischia, ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri dei danni.
Livello 12: Bonus di oggetto +4.
Livello 22: Bonus di oggetto +6.

Bracciali della difesa — Livello 7+

Questi grossi bracciali incantati possono essere attivati per ridurre i danni che il portatore subisce da un singolo attacco.

Liv 7 2.600 mo — Liv 27 1.625.000 mo
Liv 17 65.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco in mischia. I danni inferti dall'attacco vengono ridotti di 10.
Livello 17: I danni inferti dall'attacco vengono ridotti di 20.
Livello 27: I danni inferti dall'attacco vengono ridotti di 30.

Bracciali del tiro perfetto — Livello 3+

Questi bracciali incantati incrementano i danni che il portatore infligge con un attacco a distanza.

Liv 3 680 mo — Liv 23 425.000 mo
Liv 13 17.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Proprietà: Quando il personaggio mette a segno un attacco basilare a distanza, ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri dei danni.
Livello 13: Bonus di oggetto +4.
Livello 23: Bonus di oggetto +6.

Scudo antidrago — Livello 16+

Questo scudo decorato fornisce protezione extra dagli attacchi dei draghi e può essere attivato per ridurre i danni di un attacco ad area.

Liv 16 45.000 mo — Liv 26 1.125.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 5 agli attacchi di tutti draghi.
Livello 26: Resistenza 10 agli attacchi di tutti i draghi.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco ad area o ravvicinato. I danni inferti dall'attacco al personaggio e a ogni alleato a lui adiacente vengono ridotti di 10.
Livello 26: I danni vengono ridotti di 15.

Scudo guardiano — Livello 10+

Il portatore dello scudo può attivare il suo potere per difendere un alleato da un attacco.

Liv 10 5.000 mo — Liv 30 3.125.000 mo
Liv 20 125.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato adiacente viene colpito da un attacco. Il personaggio verrà colpito dall'attacco al posto dell'alleato. Otterrà poi resistenza a tutti i danni pari alla metà dei danni inferti dall'attacco (se ve ne sono) fino all'inizio del suo turno successivo.
Livello 20: Il personaggio protegge un alleato entro 5 quadretti da lui.
Livello 30: Il personaggio protegge un alleato entro 10 quadretti da lui.

Scudo della sfida — Livello 8+

Questo scudo incantato fornisce cure immediate non appena il portatore subisce un colpo critico.

Liv 8 3.400 mo — Liv 28 2.125.000 mo
Liv 18 85.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un avversario mette a segno un colpo critico su di lui. Potrà allora usare un impulso curativo.
Livello 18: Il personaggio recupera 2d6 punti ferita aggiuntivi.
Livello 28: Il personaggio recupera 4d6 punti ferita aggiuntivi.

Scudo di deviazione — Livello 12+

Questo scudo incantato riduce i danni che il portatore subisce dagli attacchi a distanza.

Liv 12 13.000 mo — Liv 22 325.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 5 ai danni di tutti gli attacchi a distanza.
Livello 22: Resistenza 10 ai danni di tutti gli attacchi a distanza.

Scudo di interdizione — Livello 14+

Il portatore dello scudo può attivarne il potere per ridurre i danni subiti da un alleato.

Liv 14 21.000 mo — Liv 24 525.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un alleato a lui adiacente viene colpito da un attacco. Quell'alleato ottiene resistenza 15 a qualsiasi danno inferto da quell'attacco.
Livello 24: Resistenza 20 a qualsiasi danno inferto da quell'attacco.

Scudo di protezione — Livello 3+

Questo scudo incantato può essere attivato per fornire al portatore e a un suo alleato una forma di protezione magica temporanea.

Liv 3 680 mo — Liv 23 425.000 mo
Liv 13 17.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio e un alleato adiacente ottengono resistenza 10 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Livello 13: Resistenza 15 a tutti i danni.
Livello 23: Resistenza 20 a tutti i danni.

Scudo da sfondamento — Livello 5+

Chi impugna questo scudo può usarlo per ricacciare indietro gli avversari.

Liv 5 1.000 mo — Liv 25 625.000 mo
Liv 15 25.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando colpisce un nemico con un attacco in mischia. Il personaggio spinge il nemico di 1d4 quadretti dopo avere applicato gli altri effetti dell'attacco.
Livello 15: Il nemico viene spinto di 2d4 quadretti.
Livello 25: Il nemico viene spinto di 3d4 quadretti.

Oggetti della zona della cintura

Le cinture racchiudono poteri che migliorano le abilità basate sulla Forza, la guarigione e le resistenze.

OGGETTI DELLA ZONA DELLA CINTURA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
2	*Cintura del vigore (rango eroico)*	520
5	*Cintura di pelle di ferro (rango eroico)*	1.000
7	*Cintura del sacrificio (rango eroico)*	2.600
9	*Cintura dinamica (rango eroico)*	4.200
12	*Cintura del vigore (rango leggendario)*	13.000
15	*Cintura della forza da gigante*	25.000
15	*Cintura di pelle di ferro (rango leggendario)*	25.000
17	*Cintura del sacrificio (rango leggendario)*	65.000
19	*Cintura dinamica (rango leggendario)*	105.000
22	*Cintura del vigore (rango epico)*	325.000
25	*Cintura della forza da titano*	625.000
25	*Cintura di pelle di ferro (rango epico)*	625.000
27	*Cintura del sacrificio (rango epico)*	1.625.000
29	*Cintura dinamica (rango epico)*	2.625.000

Cintura dinamica — Livello 9+

Questa elaborata cintura intrecciata in maglia migliora le abilità di acrobazia e di atletica del portatore.

Liv 9 4.200 mo — Liv 29 2.625.000 mo
Liv 19 105.000 mo

Zona oggetto: Cintura

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Acrobazia e di Atletica.
Livello 19: Bonus di oggetto +4.
Livello 29: Bonus di oggetto +6.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può ripetere il tiro di una prova di Acrobazia o di Atletica appena effettuata. Deve usare il nuovo risultato.

Cintura della forza da gigante — Livello 15

Questa rustica cintura di cuoio porta alcune pietre grigie incastonate lungo di essa. Migliora le abilità di atletica e i danni in mischia del portatore.

Zona oggetto: Cintura 25.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Atletica e alle prove di caratteristica di Forza (ma non agli attacchi di Forza).

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando mette a segno un attacco in mischia. Somma un bonus di potere +10 al tiro dei danni.

Cintura della forza da titano — Livello 25

Questa rustica cintura di cuoio porta alcune pietre di ossidiana incastonate lungo di essa. Migliora notevolmente le abilità di atletica e i danni in mischia del portatore.

Zona oggetto: Cintura 625.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 alle prove di Atletica e alle prove di caratteristica di Forza (ma non agli attacchi di Forza).

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio ottiene un bonus di potere +10 bonus a tutti i tiri dei danni in mischia fino all'inizio del suo turno successivo.

Cintura di pelle di ferro — Livello 5+

La prima di queste catene fu forgiata da un fabbro nanico schiavo dei giganti del fuoco. Può essere attivata per fornire protezione dagli attacchi delle armi.

Liv 5 1.000 mo — Liv 25 625.000 mo
Liv 15 25.000 mo

Zona oggetto: Cintura

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni da arma fino alla fine del suo turno successivo.
Livello 15: Resistenza 10 a tutti i danni da arma.
Livello 25: Resistenza 15 a tutti i danni da arma.

Cintura del sacrificio — Livello 7+

Questa cintura di cuoio consente al portatore di aiutare gli altri a guarirsi.

Liv 7 2.600 mo — Liv 27 1.625.000 mo
Liv 17 65.000 mo

Zona oggetto: Cintura

Proprietà: Ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 al valore dei suoi impulsi curativi.
Livello 17: Bonus di oggetto +2.
Livello 27: Bonus di oggetto +3.

Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione minore. Il personaggio perde due impulsi curativi. Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio recupera un impulso curativo.

Cintura del vigore — Livello 2+

Questa cintura, costituita da una catena di metallo, migliora le capacità di recupero del portatore.

Liv 2 520 mo — Liv 22 325.000 mo
Liv 12 13.000 mo

Zona oggetto: Cintura

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 al valore dei suoi impulsi curativi.
Livello 12: Bonus di oggetto +2
Livello 22: Bonus di oggetto +3

Oggetti della zona del collo

Gli amuleti e i mantelli conferiscono bonus di potenziamento alle difese di Tempra, Riflessi e Volontà.

Amuleto alasicura — Livello 3+

Questo amuleto arancione riduce i danni che il portatore subisce quando cade.

Liv 3 +1 680 mo — Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 8 +2 3.400 mo — Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 13 +3 17.000 mo — Liv 28 +6 2.125.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Quando il personaggio cade, riduce la distanza di 3 metri per ogni punto di potenziamento (-3 metri per +1, -6 metri per +2, e così via) ai fini di determinare i danni della caduta. A fine caduta, il personaggio atterra sempre in piedi.

OGGETTI DELLA ZONA DEL COLLO

Liv	Nome	Prezzo (mo)
1	*Amuleto di protezione +1*	360
2	*Mantello della resistenza +1*	520
3	*Amuleto alasicura +1*	680
3	*Amuleto della salute +1*	680
6	*Amuleto di protezione +2*	1.800
7	*Mantello elfico +2*	2.600
7	*Mantello della resistenza +2*	2.600
8	*Amuleto alasicura +2*	3.400
8	*Amuleto della salute +2*	3.400
9	*Amuleto della falsa vita +2*	4.200
9	*Mantello della sopravvivenza +2*	4.200
11	*Amuleto di protezione +3*	9.000
12	*Mantello elfico +3*	13.000
12	*Mantello della resistenza +3*	13.000
13	*Amuleto alasicura +3*	17.000
13	*Amuleto della salute +3*	17.000
13	*Talismano della Saggezza +3*	17.000
14	*Amuleto della falsa vita +3*	21.000
14	*Mantello della sopravvivenza +3*	21.000
15	*Mantello del viandante delle tempeste +3*	25.000
16	*Amuleto di protezione +4*	45.000
17	*Mantello elfico +4*	65.000
17	*Mantello della resistenza +4*	65.000
18	*Amuleto alasicura +4*	85.000
18	*Amuleto della salute +4*	85.000
18	*Talismano della Saggezza +4*	85.000
19	*Amuleto della falsa vita +4*	105.000
19	*Mantello della sopravvivenza +4*	105.000

Amuleto della falsa vita — Livello 9+

Questo amuleto blu scuro dal nucleo scarlatto incrementa le difese del portatore e può essere attivato per conferirgli alcuni punti ferita temporanei.

Liv 9 +2 4.200 mo
Liv 14 +3 21.000 mo
Liv 19 +4 105.000 mo
Liv 24 +5 525.000 mo
Liv 29 +6 2.625.000 mo

Zona oggetto: Collo
Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può usare questo potere quando è sanguinante per recuperare un ammontare di punti ferita pari al valore del suo impulso curativo.

Amuleto di protezione — Livello 1+

Questo amuleto di colore azzurro chiaro incrementa le difese del portatore.

Liv 1 +1 360 mo
Liv 6 +2 1.800 mo
Liv 11 +3 9.000 mo
Liv 16 +4 45.000 mo
Liv 21 +5 225.000 mo
Liv 26 +6 1.125.000 mo

Zona oggetto: Collo
Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Amuleto della salute — Livello 3+

Questo amuleto dorato incrementa le difese del portatore e gli consente di resistere ai veleni.

Liv 3 +1 680 mo
Liv 8 +2 3.400 mo
Liv 13 +3 17.000 mo
Liv 18 +4 85.000 mo
Liv 23 +5 425.000 mo
Liv 28 +6 2.125.000 mo

Zona oggetto: Collo
Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà
Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza al veleno 5.
Livello 13 o 18: Resistenza al veleno 10.
Livello 23 o 28: Resistenza al veleno 15.

OGGETTI DELLA ZONA DEL COLLO continua

Liv	Nome	Prezzo (mo)
20	*Cappa del guardiano +4*	125.000
20	*Mantello della fuga nella Selva Fatata +4*	125.000
20	*Mantello del viandante delle tempeste +4*	125.000
21	*Amuleto di protezione +5*	225.000
22	*Mantello elfico +5*	325.000
22	*Mantello della resistenza +5*	325.000
23	*Amuleto alasicura +5*	425.000
23	*Amuleto della salute +5*	425.000
23	*Mantello dell'invisibilità +5*	425.000
23	*Talismano della Saggezza +5*	425.000
24	*Amuleto della falsa vita +5*	525.000
24	*Mantello della sopravvivenza +5*	525.000
25	*Cappa del guardiano +5*	625.000
25	*Mantello della fuga nella Selva Fatata +5*	625.000
25	*Mantello del viandante delle tempeste +5*	625.000
26	*Amuleto di protezione +6*	1.125.000
27	*Mantello elfico +6*	1.625.000
27	*Mantello della resistenza +6*	1.625.000
28	*Amuleto alasicura +6*	2.125.000
28	*Amuleto della salute +6*	2.125.000
28	*Mantello dell'invisibilità +6*	2.125.000
28	*Talismano della Saggezza +6*	2.125.000
29	*Amuleto della falsa vita +6*	2.625.000
29	*Mantello della sopravvivenza +6*	2.625.000
30	*Cappa del guardiano +6*	3.125.000
30	*Mantello della fuga nella Selva Fatata +6*	3.125.000
30	*Mantello del viandante delle tempeste +6*	3.125.000
30	*Scarabeo dell'invulnerabilità+6*	3.125.000

Cappa del guardiano — Livello 20+

Questa cappa blu scuro può essere attivata per consentire al portatore di teletrasportarsi e di scambiarsi di posto con un alleato.

Liv 20 +4 125.000 mo
Liv 25 +5 625.000 mo
Liv 30 +6 3.125.000 mo

Zona oggetto: Collo
Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà
Potere (Giornaliero ✦ Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio si teletrasporta nello spazio di un alleato entro 10 quadretti da lui; quell'alleato si teletrasporta simultaneamente nello spazio originale del personaggio. Non è necessario che il personaggio disponga di linea di visuale o di linea di effetto fino allo spazio dell'alleato.

Mantello elfico — Livello 7+

Questo mantello fatto di foglie turbinanti, è stato fabbricato secondo le tradizioni degli elfi e incrementa la furtività del portatore.

Liv 7 +2 2.600 mo
Liv 12 +3 13.000 mo
Liv 17 +4 65.000 mo
Liv 22 +5 325.000 mo
Liv 27 +6 1.625.000 mo

Zona oggetto: Collo
Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Furtività pari al bonus di potenziamento del mantello.

Mantello della fuga nella Selva Fatata — Livello 20+

Questo mantello dalle sfumature color verde scuro incrementa le difese del portatore e può essere potenziato per consentirgli di trovare un attimo di respiro nella Selva Fatata.

Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo
Liv 25	+5	625.000 mo			

Zona oggetto: Collo
Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà
Potere (Giornaliero): Azione di movimento. Il personaggio sceglie un alleato che egli possa vedere. Il personaggio scompare dal mondo fino all'inizio del suo turno successivo, quando riapparirà in un quadretto libero qualsiasi entro 5 quadretti dall'alleato scelto.

Mantello dell'invisibilità — Livello 23+

Questo mantello dall'orlo dorato incrementa le difese del portatore e può essere attivato per renderlo invisibile per breve tempo.

Liv 23	+5	425.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Zona oggetto: Collo
Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà
Potere (Giornaliero ✦ Illusione): Azione standard. Il personaggio diventa invisibile fino alla fine dell'incontro o finché non viene colpito da un attacco in mischia o da un attacco a distanza.

Mantello della resistenza — Livello 2+

Questo mantello dall'orlo scarlatto può essere attivato per fornire una minima resistenza a tutti gli attacchi.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Zona oggetto: Collo
Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino all'inizio del suo turno successivo.
Livello 12 o 17: Resistenza 10 a tutti i danni.
Livello 22 o 27: Resistenza 15 a tutti i danni.

Mantello della sopravvivenza — Livello 9+

Questo mantello marrone può essere attivato per incrementare la resistenza fisica del portatore e per fornire resistenza al freddo e al fuoco.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Zona oggetto: Collo
Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto alle prove di Tenacia pari al bonus di potenziamento del mantello. Il personaggio ottiene inoltre resistenza al freddo 5 e resistenza al fuoco 5.
Livello 19 o 24: Resistenza al freddo 10 e resistenza al fuoco 10.
Livello 29: Resistenza al freddo 15 e resistenza al fuoco 15.

Mantello del viandante delle tempeste — Livello 15+

Questo mantello grigio scuro decorato con i simboli del fulmine fornisce protezione dai danni da tuono e da fulmine e può essere attivato per infliggere tali danni contro gli avversari del portatore per breve tempo.

Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Zona oggetto: Collo
Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà
Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza ai danni da fulmine 10 e resistenza ai danni da tuono 10.
Livello 25 o 30: Resistenza ai danni da fulmine 15 e resistenza ai danni da tuono 15.
Potere (Giornaliero ✦ Fulmine, Tuono): Azione minore. Fino alla fine del suo turno successivo, ogni volta che il personaggio viene colpito da un attacco in mischia, l'attaccante subisce 3d6 danni da fulmine o 3d6 danni da tuono (a scelta del personaggio).
Livello 20: 4d6 danni da fulmine o 4d6 danni da tuono.
Livello 25: 5d6 danni da fulmine o 5d6 danni da tuono.
Livello 30: 6d6 danni da fulmine o 6d6 danni da tuono.

Scarabeo dell'invulnerabilità — Livello 30

Questo amuleto nero come la notte può essere attivato per rendere il portatore invulnerabile per un breve periodo di tempo.

Liv 30	+6	3.125.000 mo

Zona oggetto: Collo
Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio acquisisce immunità ai danni fino alla fine del suo turno successivo.

Talismano della Saggezza — Livello 13+

Questo amuleto d'argento incrementa la saggezza del portatore e può essere attivato per potenziare notevolmente la sua forza di volontà.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Zona oggetto: Collo
Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di caratteristica di Saggezza e alle prove di abilità basate sulla Saggezza (ma non agli attacchi di Saggezza).
Livello 23 o 28: Bonus di oggetto +2
Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco da confrontare con la sua difesa di Volontà. Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alla difesa di Volontà contro l'attacco.

Oggetti della zona delle mani

I guanti e i guanti d'arme contengono poteri che migliorano le prove di abilità, aumentano i tiri per colpire e i tiri dei danni, e in alcune situazioni consentono perfino al portatore di ripetere il tiro.

OGGETTI DELLA ZONA DELLE MANI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
1	*Guanti dello scassinatore*	360
3	*Guanti perforanti*	680
5	*Guanti d'arme del potere orchesco*	1.000
6	*Guanti della Coltre Oscura (rango eroico)*	1.800
8	*Guanti d'arme dell'ariete*	3.400
12	*Guanti del ladro*	13.000
16	*Guanti della Coltre Oscura (rango leggendario)*	45.000
18	*Guanti d'arme della distruzione*	85.000
23	*Guanti del maestro di gilda*	425.000
26	*Guanti della Coltre Oscura (rango epico)*	1.125.000

Guanti della Coltre Oscura — Livello 6+

Questi resistenti guanti neri, intessuti di filamenti della Coltre Oscura, sono assai ambiti dai maghi e dai warlock.

Liv 6 1.800 mo Liv 26 1.125.000 mo
Liv 16 45.000 mo
Zona oggetto: Mani
Potere (Giornaliero ✦ Necrotico): Azione minore. Il personaggio cambia il tipo di danni inferto dal successivo potere arcano che utilizza in danni necrotici. Sommà 1d6 ai danni inferti da quel potere (se ve ne sono).
Livello 16: Il personaggio somma 2d6 ai danni inferti.
Livello 26: Il personaggio somma 3d6 ai danni inferti.

Guanti del ladro — Livello 12

Questi guanti neri incantati migliorano moderatamente le abilità di manipolazione del portatore.

Zona oggetto: Mani 13.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 alle prove di Manolesta.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Ogni volta che il personaggio effettua una prova di Manolesta nel corso di questo turno, può tirare due volte e scegliere il risultato migliore.

Guanti del maestro di gilda — Livello 23

Questi eleganti guanti neri migliorano notevolmente le abilità di manipolazione del portatore.

Zona oggetto: Mani 425.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 alle prove di Manolesta.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Ogni volta che il personaggio effettua una prova di Manolesta nel corso di questo incontro, può tirare due volte e scegliere il risultato migliore.

Guanti perforanti — Livello 3

Questi guanti incantati possono essere attivati per ignorare le resistenze dell'avversario per un breve periodo di tempo.

Zona oggetto: Mani 680 mo
Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine dell'incontro, gli attacchi del personaggio ignorano qualsiasi resistenza pari o inferiore a 10.

Guanti dello scassinatore — Livello 1

Questi guanti neri senza dita sono intessuti di simboli color rosso scuro che migliorano le doti di manipolazione del portatore.

Zona oggetto: Mani 360 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di Manolesta.

Guanti d'arme dell'ariete — Livello 8

Questi guanti d'arme corazzati sono decorati con il simbolo di una testa d'ariete.

Zona oggetto: Mani 3.400 mo
Proprietà: Il personaggio aggiunge 1 quadretto alla distanza di qualsiasi effetto di spinta da lui generato.

Guanti d'arme della distruzione — Livello 18

Questi guanti corazzati consentono al portatore di infliggere sempre danni superiori al minimo quando effettua un attacco in mischia.

Zona oggetto: Mani 85.000 mo
Proprietà: Quando il personaggio tira per i danni di un attacco in mischia, può ripetere tutti gli 1 ottenuti finché non escono risultati diversi da 1.

Guanti d'arme del potere orchesco — Livello 5

Questi grossi quanti corazzati incrementano la forza di chi li indossa e possono essere attivati per incrementare i danni inferti.

Zona oggetto: Mani 1.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di Atletica e alle prove di caratteristica di Forza (ma non agli attacchi di Forza).
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando mette a segno un attacco in mischia. Somma un bonus di potere +5 al tiro dei danni.

Oggetti della zona dei piedi

Gli stivali e i gambali contengono poteri che potenziano la velocità del personaggio, gli forniscono altri modi di muoversi o lo aiutano in altri modi nelle situazioni relative al movimento.

OGGETTI DELLA ZONA DEI PIEDI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
2	*Stivali acrobatici*	520
3	*Stivali del passo felino*	680
4	*Stivali del passo acquatico*	840
5	*Stivali dell'arrampicata del ragno*	1.000
7	*Gambali nanici*	2.600
9	*Stivali dei lunghi passi*	4.200
11	*Stivali elfici*	9.000
12	*Gambali del passo battagliero*	13.000
13	*Stivali alati*	17.000
14	*Stivali molleggiati*	21.000
16	*Stivali eladrin*	45.000
22	*Stivali dell'equilibrio*	325.000
28	*Stivali dei passi infiniti*	2.125.000

Gambali nanici — Livello 7

Questi gambali incantati per armature, fabbricati secondo le tradizioni naniche, possono essere attivati per negare un effetto di tirare, spingere o scorrere.

Zona oggetto: Piedi 2.600 mo
Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un potere che prevede un effetto di tirare, spingere o scorrere. Il personaggio può negare il movimento forzato.

Gambali del passo battagliero — Livello 12

Questi gambali corazzati incrementano la velocità di chi indossa un'armatura pesante.

Zona oggetto: Piedi 13.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla velocità quando indossa un'armatura pesante.

Stivali acrobatici — Livello 2

Questi stivali incantati potenziano le abilità acrobatiche del personaggio.

Zona oggetto: Piedi 520 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di Acrobazia.
Potere (A volontà): Azione minore. Il personaggio si rialza da prono.

Stivali alati — Livello 13

Questi stivali incantati proteggono il personaggio dai danni da caduta e possono essere attivati per consentirgli di volare per un breve tratto.

Zona oggetto: Piedi 17.000 mo
Proprietà: Il personaggio non subisce danni da caduta e cade sempre in piedi.
Potere (Giornaliero): Azione di movimento. Il personaggio può volare per un numero di quadretti pari alla sua velocità. Alla fine del suo turno, scende fluttuando a terra se non era già sceso al suolo.

Stivali dell'arrampicata del ragno — Livello 5

Questi stivali incantati potenziano le capacità di scalata del personaggio.

Zona oggetto: Piedi 1.000 mo
Proprietà: Quando il personaggio effettua una prova di Atletica per scalare, può scalare alla sua normale velocità invece che a velocità dimezzata.
Potere (Giornaliero): Azione di movimento. Con questa azione di movimento, il personaggio può muoversi a una velocità di scalata pari alla propria velocità.

Stivali eladrin — Livello 16

Questi stivali incantati, fabbricati secondo le tradizioni degli eladrin, incrementano la distanza di teletrasporto del portatore.

Zona oggetto: Piedi 45.000 mo
Proprietà: Il personaggio aggiunge 2 alla gittata massima di qualsiasi teletrasporto effettuato (che non sia quello fornito da questi stivali).
Potere (Giornaliero ✦ Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio si teletrasporta entro 5 quadretti (entro 10 quadretti se è un eladrin).

Stivali elfici — Livello 11

Questi stivali incantati, fabbricati secondo le tradizioni degli elfi, possono essere attivati per incrementare la velocità e aumentare la furtività del portatore per un breve periodo di tempo.

Zona oggetto: Piedi 9.000 mo
Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla velocità e alle prove di Furtività fino alla fine del suo turno successivo.

Stivali dell'equilibrio — Livello 22

Questi stivali incantati potenziano notevolmente le abilità acrobatiche del personaggio.

Zona oggetto: Piedi 325.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 alle prove di Acrobazia.
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può ripetere il tiro di una prova di Acrobazia appena effettuata. Deve usare il nuovo risultato.

Stivali dei lunghi passi — Livello 9

Questi stivali incantati aumentano la velocità del portatore, se questi indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura.

Zona oggetto: Piedi 4.200 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla velocità quando indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura.

Stivali molleggiati — Livello 14

Questi stivali incantati aumentano la velocità del portatore, se questi indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura, e potenziano anche la sua capacità di salto.

Zona oggetto: Piedi 21.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 quando indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura.
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Atletica effettuate per saltare.

Stivali dei passi infiniti — Livello 28

Questi stivali incantati consentono al portatore di teletrasportarsi una volta al giorno.

Zona oggetto: Piedi 2.125.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla velocità.
Potere (Giornaliero ✦ Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio può teletrasportarsi entro 1,5 km di distanza (deve disporre di linea di visuale e di linea di effetto fino alla destinazione).

Stivali del passo acquatico — Livello 4

Questi stivali incantati consentono al portatore di camminare sulle superfici liquide come se fossero un tratto di terreno solido.

Zona oggetto: Piedi 840 mo
Proprietà: Se il personaggio inizia il suo turno in piedi su una superficie solida, può muoversi su una superficie liquida come se fosse un tratto di terreno normale. Se però si trova ancora su una superficie liquida alla fine del suo turno, vi cade dentro.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio può muoversi su una superficie liquida come se fosse terreno normale fino alla fine dell'incontro.

Stivali del passo felino — Livello 3

Questi stivali incantati riducono i danni da caduta e potenziano le abilità di acrobazia e di atletica del portatore.

Zona oggetto: Piedi 680 mo
Proprietà: Quando il personaggio cade o salta verso il basso, subisce solo la metà dei danni da caduta previsti e atterra sempre in piedi.
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 alla successiva prova di Atletica o di Acrobazia.

Oggetti della zona della testa

Questi oggetti racchiudono poteri che potenziano le abilità basate sull'Intelligenza e sulla Saggezza, incrementano i danni e potenziano i sensi.

OGGETTI DELLA ZONA DELLA TESTA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
6	*Elmo delle corna (rango eroico)*	1.800
7	*Diadema dell'autorità*	2.600
8	*Diadema dell'acume*	3.400
9	*Elmo della battaglia (rango eroico)*	4.200
10	*Elmo degli eroi (rango eroico)*	5.000
12	*Elmo dell'aquila*	13.000
14	*Occhiali della notte*	21.000
16	*Elmo delle corna (rango leggendario)*	45.000
17	*Corona del comando*	65.000
18	*Elmo del basilisco*	85.000
19	*Elmo della battaglia (rango leggendario)*	105.000
20	*Elmo degli eroi (rango leggendario)*	125.000
22	*Elmo della difesa spettrale*	325.000
23	*Elmo della fenice*	425.000
25	*Aureola delle stelle cadute*	625.000
26	*Elmo delle corna*	1.125.000
27	*Biglia di ferro del livore*	1.625.000
28	*Pietra di Ioun di visione del vero*	2.125.000
29	*Elmo della battaglia (rango epico)*	2.625.000
30	*Elmo degli eroi (rango epico)*	3.125.000

Aureola delle stelle cadute — Livello 25

Minuscole scintille di luce orbitano attorno alla testa del portatore, potenziando le sue abilità di guarire, natura e religione.

Zona oggetto: Testa 625.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 alle prove di Guarire, Natura e Religione.
Potere (Giornaliero ✦ Radioso): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico effettua un attacco in mischia o un attacco a distanza contro di lui. Quel nemico subisce 5d6 + modificatore di Carisma del personaggio danni radiosi ed è accecato (tiro salvezza termina).

Biglia di ferro del livore — Livello 27

Una sfera di metallo ricoperta di spunzoni, leggermente più piccola di un pugno, fluttua all'altezza della spalla del portatore e sprizza scintille nere. Potenzia notevolmente le abilità di arcano e intimidire.

Zona oggetto: Testa 1.625.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +6 alle prove di Arcano e Intimidire.
Proprietà: Qualsiasi nemico che colpisce il personaggio con un attacco in mischia subisce 1d10 danni necrotici.

Corona del comando — Livello 17

Questa corona potenzia notevolmente le abilità di diplomazia e di intimidire del portatore.

Zona oggetto: Testa 65.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +4 alle prove di Diplomazia e di Intimidire.
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando egli o un alleato entro 5 quadretti da lui ottengono un risultato scarso al tiro di una prova di Diplomazia o Intimidire. Il personaggio o l'alleato possono ripetere il tiro della prova e usare il nuovo risultato.

Diadema dell'acume — Livello 8

Questo diadema di metallo potenzia le abilità di intuizione e percezione del portatore.

Zona oggetto: Testa 3.400 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Intuizione e Percezione.

Diadema dell'autorità — Livello 7

Questo semplice diadema di metallo potenzia le abilità di diplomazia e di intimidire del portatore.

Zona oggetto: Testa 2.600 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Diplomazia e di Intimidire.

Elmo dell'aquila — Livello 12

Questo elmo, scolpito a forma di un'aquila, potenzia la percezione del portatore e può essere attivato per migliorare un attacco a distanza.

Zona oggetto: Testa 13.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 alle prove di Percezione.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 al successivo tiro per colpire a distanza che effettua in quel turno.

Elmo del basilisco — Livello 18

Questo elmo, scolpito a forma di basilisco, può essere attivato per immobilizzare un nemico.

Zona oggetto: Testa 85.000 mo
Potere (Giornaliero): Reazione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando un nemico entro 5 quadretti da lui effettua un attacco in mischia o a distanza contro di lui. Quel nemico rimane immobilizzato (tiro salvezza termina).

Elmo della battaglia — Livello 9+

Questo semplice elmetto potenzia l'iniziativa del portatore e dei suoi alleati.

Liv 9 4.200 mo Liv 29 2.625.000 mo
Liv 19 105.000 mo
Zona oggetto: Testa
Proprietà: Il personaggio e ogni suo alleato entro 5 quadretti da lui ottengono un bonus di oggetto +1 alle prove di iniziativa.
Livello 19: Bonus di oggetto +2
Livello 29: Bonus di oggetto +3

Elmo delle corna — Livello 6+

Questo elmo decorato di corna incrementa i danni effettuati dal personaggio quando effettua una carica.

Liv 6 1.800 mo Liv 26 1.125.000 mo
Liv 16 45.000 mo
Zona oggetto: Testa
Proprietà: Gli attacchi in carica del personaggio infliggono 1d6 danni extra.
Livello 16: 2d6 danni extra.
Livello 26: 3d6 danni extra.

Elmo della difesa spettrale — Livello 22

Questo elmetto diafano consente al portatore di resistere ad alcuni danni necrotici e può essere attivato per rendere il portatore evanescente per breve tempo.

Zona oggetto: Testa 325.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza al necrotico 10.
Potere (Incontro): Interruzione immediata. Il personaggio può usare questo potere quando viene colpito da un attacco. Diventerà evanescente fino alla fine del suo turno successivo.

Elmo degli eroi — Livello 10+

Questo elmo decorato rende il portatore e i suoi alleati meno vulnerabili agli effetti della paura e può essere attivato per migliorare l'attacco di un alleato.

Liv 10 5.000 mo Liv 30 3.125.000 mo
Liv 20 125.000 mo
Zona oggetto: Testa
Proprietà: Il personaggio e ogni alleato entro 10 quadretti da lui ottengono un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.
Livello 30: Bonus di oggetto +5.
Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio può usare questo potere quando conferisce a un alleato un attacco basilare. L'alleato ottiene un bonus di potere +2 a tutti i tiri dei danni effettuati durante quell'azione standard.
Livello 20: Bonus di potere +5 ai tiri dei danni.
Livello 30: Bonus di potere +10 ai tiri dei danni.

Elmo della fenice — Livello 23

Questo elmo, scolpito per somigliare a una fenice, incrementa la percezione del portatore e può essere attivato per migliorare un attacco a distanza.

Zona oggetto: Testa 425.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 alle prove di Percezione.
Potere (Giornaliero ✦ Fuoco): Azione minore. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 bonus al suo successivo tiro per colpire a distanza in quel turno. Se quell'attacco colpisce, infligge 2d8 danni da fuoco extra.

Occhiali della notte — Livello 14

Questi occhiali forniscono scurovisione al portatore.

Zona oggetto: Testa 21.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene scurovisione.

Pietra di Ioun di visione del vero — Livello 28

Questa pietra romboidale blu scuro fluttua nell'aria attorno al portatore, conferendogli scurovisione e potenziando la sua percezione e intuizione.

Zona oggetto: Testa 2.125.000 mo
Proprietà: Il personaggio ottiene scurovisione e un bonus di oggetto +6 alle prove di Intuizione e Percezione.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio riesce a vedere le creature invisibili come se fossero visibili.
Mantenere minore: Il potere rimane attivo.

Oggetti meravigliosi

Questa categoria comprende alcuni tra i più utili e interessanti oggetti del gioco. Non occupano nessuna zona oggetto e non ricadono in nessun'altra categoria.

OGGETTI MERAVIGLIOSI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
4	*Provviste inesauribili*	840
5	*Borsa conservante*	1.000
10	*Corda da arrampicata*	5.000
10	*Zainetto pratico*	5.000
11	*Candela del rituale*	9.000
11	*Pietre parlanti (coppia)*	9.000
12	*Unguento di Keoghtom*	13.000
13	*Polvere dell'apparizione*	17.000
14	*Piuma della barca*	21.000
17	*Manette dimensionali*	65.000
19	*Buco portatile*	105.000
20	*Ankh del redivivo*	125.000
20	*Tappeto volante*	125.000

Ankh del redivivo — Livello 20

Questo potente ankh infonde temporaneamente la vita in un alleato, consentendogli di tornare in battaglia.

Oggetto meraviglioso 125.000 mo
Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio sceglie un alleato entro la sua linea di visuale che è morto dopo la fine dell'ultimo turno del personaggio. Quell'alleato torna al massimo dei punti ferita ed è frastornato.
L'alleato non può recuperare punti ferita, ottenere punti ferita temporanei o riprendersi dalla condizione di frastornato. All'inizio di ogni turno dell'alleato, l'alleato subisce danni pari al proprio livello. L'alleato muore di nuovo quando scende a 0 punti ferita o meno o quando l'incontro si conclude.
Nessun personaggio può essere influenzato da un *ankh del redivivo* più di una volta al giorno.

Borsa conservante — Livello 5

Questo oggetto sembra essere una semplice sacca di tela marrone.

Oggetto meraviglioso 1.000 mo
Proprietà: Questa borsa può contenere oggetti fino a 100 kg di peso o fino a mezzo metro cubico, ma pesa sempre e soltanto 0,5 kg. Estrarre un oggetto da una *borsa conservante* è un'azione minore.

Buco portatile — Livello 19

Questo cerchio nero delle dimensioni di un fazzoletto diventa un grosso buco quando viene collocato su una superficie piatta.

Oggetto meraviglioso 105.000 mo
Potere (A volontà): Azione standard. Il personaggio colloca un *buco portatile* su una parete, un pavimento o un soffitto. (La superficie deve essere piatta affinché l'oggetto funzioni.) Il *buco portatile* crea istantaneamente un buco largo 1,5 metri e profondo 1,5 metri all'interno di quella superficie. Con un'azione standard, qualsiasi creatura adiacente a un *buco portatile* può raccoglierlo, purché il buco non contenga creature od oggetti al momento.

Candela del rituale — Livello 11

Questa candela di cera violacea ricoperta di rune emana un bagliore intenso quando la sua fiamma arde.

Oggetto meraviglioso 9.000 mo
Proprietà: Questa candela non si consuma mai (tranne che nel caso indicato).
Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio accende una candela prima di iniziare a celebrare un rituale. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a qualsiasi prova di abilità effettuata come parte del rituale.
La candela si spegne automaticamente alla fine del rituale e può essere utilizzata di nuovo il giorno seguente.

Corda da arrampicata — Livello 10

Un rotolo di corda dorata.

Oggetto meraviglioso 5.000 mo
Proprietà: Questo rotolo di corda lungo 30 metri possiede 100 punti ferita e può reggere fino a 1.250 kg (equivalente all'incirca a 10 creature Medie più il loro equipaggiamento).
Potere (A volontà): Azione minore. La corda si sposta di un massimo di 10 quadretti lungo una superficie orizzontale o verticale. Come parte della stessa azione, può legarsi attorno a un oggetto o costituire un punto sicuro per scalare. Non può legare o influenzare in altri modi una creatura. Chiunque tenga la corda può attivare il suo potere. A comando, la corda si slega da sola come azione minore.

Manette dimensionali — Livello 17

Queste manette di energia solida risplendono di una luce azzurra brillante quando vengono poste ai polsi di un avversario, ammanettandolo immediatamente.

Oggetto meraviglioso 65.000 mo
Potere (Giornaliero): Azione standard. Per collocare le *manette dimensionali* su una creatura adiacente, il personaggio deve effettuare un attacco di Forza o di Destrezza contro i Riflessi del bersaglio. Il personaggio deve beneficiare di vantaggio in combattimento contro un bersaglio per poter applicare su di lui le manette.
Una creatura bloccata da queste manette è considerata trattenuta e non può né teletrasportarsi né essere teletrasportata. Per sfuggire alle manette è necessaria una prova di Acrobazia con CD 35.
Le manette si adattano automaticamente alla taglia o alla forma di qualsiasi creatura. Come azione standard, qualsiasi creatura che non sia quella ammanettata può rimuoverle da una creatura adiacente.

Pietre parlanti (coppia) — Livello 11

Ogni pietra delle dimensioni di un pugno è decorata con una runa nanica che significa "Parla."

Oggetto meraviglioso 9.000 mo
Potere (A volontà): Azione standard. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi persona che parli nella pietra può essere sentita da coloro che sono nei pressi dell'altra pietra, come se chi parla si trovasse di fianco a loro. Alla fine del turno successivo del personaggio, entrambe le pietre si esauriscono. Con un'azione minore, qualsiasi personaggio che tocchi una singola pietra può rinnovare la coppia.
Speciale: Le *pietre parlanti* normalmente vengono in coppia e sono sintonizzate l'una all'altra. È possibile creare anche serie più numerose di pietre sintonizzate tra loro (il prezzo base aumenta del 50% per ogni pietra aggiuntiva).

Piuma della barca — Livello 14

I segreti della piuma della barca, creata in origine dai nobili esploratori eladrin, sono stati scoperti da tempo anche dalle altre razze.

Oggetto meraviglioso 21.000 mo
Potere (Giornaliero): Azione standard. Collocando la piuma nell'acqua, il personaggio lascia che essa si trasformi in una lunga barca a forma di cigno. Questa barca può ospitare fino a cinque creature Medie o Piccole (o due creature Grandi). Può essere spinta a remi da due creature a una velocità di 4. Dopo 12 ore, o quando il suo padrone lo desidera (un'azione minore), la barca torna alla sua forma di piuma.

Polvere dell'apparizione — Livello 13

Questo semplice sacchetto contiene una singola manciata di polvere luccicante, che si rigenera periodicamente.

Oggetto meraviglioso 17.000 mo
Potere (Incontro): Azione standard. Il personaggio estrae una manciata di polvere dal borsello e la lancia in aria (propagazione ravvicinata 3). Così facendo crea una zona che perdura fino alla fine dell'incontro. Le creature e gli oggetti invisibili che già si trovano all'interno della zona o che vi entrano diventano visibili e non possono tornare invisibili fino alla fine dell'incontro.

Provviste inesauribili — Livello 4

Da questo semplice cesto si leva un profumo delizioso.

Oggetto meraviglioso 840 mo
Proprietà: Dopo un riposo esteso, il personaggio apre il cesto e ne estrae cibo e acqua sufficienti a nutrire cinque creature Medie o Piccole (oppure una creatura Grande) per 24 ore.

Tappeto volante — Livello 20

Questo tappeto quadrato, del lato di 120 cm, è intessuto di decorazioni elaborate e di strane rune.

Oggetto meraviglioso 125.000 mo
Potere (A volontà): Azione di movimento. Un personaggio su un *tappeto volante* può comandarlo mentalmente e farlo volare di 6 quadretti. Il tappeto può raggiungere un'altitudine massima di 10 quadretti. Se nessun passeggero lo occupa, fluttua sul posto a 30 cm dal terreno se è srotolato o resta poggiato a terra se è arrotolato.
Il volo del tappeto non è del tutto stabile; finché si trova sul tappeto, un passeggero subisce una penalità di -2 alla CA e alla difesa di Riflessi. Il tappeto può trasportare una creatura Piccola o Media di peso non superiore a 150 kg. Se sul tappeto vengono posti più di 150 kg, il tappeto (e tutto ciò che esso trasporta) cade a terra; il personaggio e tutti gli oggetti che il tappeto stava trasportando subiscono danni da caduta.

Unguento di Keoghtom — Livello 12

Questa minuscola giara crea magicamente un grumo di un potente unguento curativo.

Oggetto meraviglioso 13.000 mo
Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione standard. Il personaggio applica questa sostanza a se stesso o ad un alleato adiacente. Quella creatura pone fine automaticamente a una malattia o a un effetto velenoso a cui un tiro salvezza può porre termine, oppure recupera un impulso curativo (a sua scelta).



ZOLTEN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Zainetto pratico — Livello 10

Questo zainetto dall'aspetto anonimo è sorprendentemente leggero.

Oggetto meraviglioso 5.000 mo

Proprietà: Questo zaino può contenere oggetti fino a un peso di 500 kg o fino a un volume di quasi 3 metri cubici, ma pesa sempre e soltanto 0,5 kg. Estrarre un oggetto da uno *zainetto pratico* è un'azione minore.

Pozioni

Una pozione è un liquido magico che produce i suoi effetti quando viene ingerito. Bere una pozione solitamente è un'azione minore. Somministrare una pozione a una creatura svenuta solitamente è un'azione standard. Estrarre una pozione da uno zaino è un'azione minore.

Le pozioni che restituiscono la salute o addirittura la vita sono estremamente utili agli avventurieri nelle circostanze più critiche. Questi oggetti consumabili non sono efficaci quanto i poteri curativi di un chierico o di un condottiero, ma molti avventurieri ritengono sia sempre utile portarsi dietro una o due pozioni nel corso dei loro viaggi.

POZIONI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
5	*Pozione guaritrice*	50
15	*Pozione di vitalità*	1.000
25	*Pozione del recupero*	25.000
30	*Pozione della vita*	125.000

Pozione guaritrice — Livello 5

Questa semplice pozione amplifica le capacità curative del corpo per curare le ferite subite.

Pozione 50 mo

Potere (Consumabile ✦ Guarigione): Azione minore. Il personaggio beve questa pozione e usa un impulso curativo. Al posto dei punti ferita che recupererebbe normalmente, recupera 10 punti ferita.

Pozione del recupero — Livello 25

Questa possente pozione amplifica la resistenza fisica del personaggio per rigenerare i suoi punti ferita e aiutarlo a riscuotersi dai danni.

Pozione 25.000 mo

Potere (Consumabile ✦ Guarigione): Azione minore. Il personaggio beve questa pozione e usa un impulso curativo. Al posto dei punti ferita che recupererebbe normalmente, recupera 50 punti ferita ed effettua un tiro salvezza contro ogni effetto su di lui e a cui un tiro salvezza può porre termine.

Pozione della vita — Livello 30

Questa favoleggiata pozione non solo cura le ferite, ma può perfino riportare in vita chi è morto da poco tempo.

Pozione 125.000 mo

Potere (Consumabile ✦ Guarigione): Azione standard. Se questa pozione viene somministrata a una creatura che è morta dopo la fine dell'ultimo turno del personaggio, quella creatura torna in vita a 50 punti ferita.

Se ingerita da una creatura vivente, questa pozione funziona invece come una *pozione del recupero*.

Pozione di vitalità — Livello 15

Questa potente pozione guaritrice cura le ferite e lenisce perfino le altre afflizioni.

Pozione 1.000 mo

Potere (Consumabile ✦ Guarigione): Azione minore. Il personaggio beve questa pozione e usa un impulso curativo. Al posto dei punti ferita che recupererebbe normalmente, recupera 25 punti ferita ed effettua un tiro salvezza contro un effetto su di lui e a cui un tiro salvezza può porre termine.

CAPITOLO 8

All'avventura

ESPLORARE LE rovine di un'antica città drow, addentrarsi nei tunnel tortuosi e nelle vaste caverne che si snodano sotto la superficie, smascherare il complotto del perfido visir per spodestare il barone, viaggiare fino alla favoleggiata Città d'Ottone in cerca di un rituale dimenticato... questo è il genere di avventure che attendono gli eroi del gioco di DUNGEONS & DRAGONS.

Una volta creato ed equipaggiato il proprio personaggio, è ora di entrare nei dettagli di ciò che accade nel corso di una sessione di gioco e nella campagna. Questo capitolo illustra i seguenti argomenti:

- **Imprese:** Un'introduzione alle imprese e al modo in cui possono guidare gli eroi attraverso le varie avventure.
- **Incontri:** Una panoramica sui due tipi di incontri del gioco e sulle varie azioni che è possibile intraprendere nel corso di un incontro.
- **Ricompense:** Informazioni relative ai punti esperienza, ai punti azione, ai tesori e alle altre ricompense che attendono quei personaggi che riescono a completare le imprese e gli incontri.
- **Esplorazione:** Le regole per muoversi attraverso i dungeon o le terre selvagge inesplorate. Questa sezione descrive le regole base del movimento, nonché la visione, l'illuminazione e i vari modi di affrontare gli ostacoli che bloccano il cammino degli eroi.
- **Riposo e recupero:** I dettagli relativi al recupero dei punti ferita, agli impulsi curativi e ai turni di guardia da effettuare durante il riposo.



STEVE PRESCOTT



IMPRESE



Molti avventurieri hanno un obiettivo, qualcosa che devono fare per concludere l'avventura con successo. Potrebbe trattarsi di un obiettivo personale, di una causa condivisa con gli altri alleati, o di un compito che devono svolgere su commissione. L'obiettivo di un'avventura è chiamato un'impresa.

Le imprese collegano una serie di incontri e ne fanno una storia che abbia un significato. Le avventure più semplici ruotano attorno a una singola impresa. Ad esempio, l'impresa di un gruppo potrebbe essere quella di sconfiggere i goblin predoni nascosti nelle rovine vicine, salvare un mercante rapito o decapitare il drago rosso Kharathas.

La maggior parte delle avventure, tuttavia, è più complessa e prevede varie imprese. L'avventura potrebbe essere guidata da una singola impresa principale. Ad esempio, un sommo sacerdote di Pelor potrebbe chiedere al gruppo di avventurarsi nella Fortezza dell'Anello di Ferro per recuperare l'antico artefatto noto come lo Scettro Adamantino. Numerose imprese minori potrebbero complicare questo incarico. Un mago, venuto a sapere del viaggio degli eroi, potrebbe offrire una ricompensa principesca in cambio di uno degli anelli magici che parrebbero custoditi nella fortezza. Un amico degli eroi crede che sua madre, una paladina di Pelor, sia morta mentre cercava di esplorare la fortezza, e vorrebbe recuperare i suoi resti per poterle dare una degna sepoltura. Una volta giunti alla fortezza, gli avventurieri scopriranno che gli slaad che vivono attorno a essa hanno fatti prigionieri molti umani, e potrebbero decidere di liberarli.

A volte un'impresa appare perfettamente chiara agli eroi fin dall'inizio di un'avventura. Il sindaco del paese potrebbe implorare gli avventurieri di scoprire dove si trova il covo dei goblin predoni, oppure il sacerdote di Pelor potrebbe narrare agli eroi la storia dello Scettro Adamantino, prima di inviarli a compiere l'impresa. In altre occasioni, la natura dell'impresa appare chiara agli eroi soltanto più avanti nel corso dell'avventura. Una volta messi assieme gli indizi scoperti, nuove imprese da compiere potrebbero emergere.

Con l'approvazione del DM, un personaggio può anche creare un'impresa su misura per il proprio personaggio. Una tale impresa potrebbe collegarsi al background del personaggio. Ad esempio, forse è la madre *del personaggio* colei che è scomparsa nella Fortezza dell'Anello di Ferro. Un'impresa può anche ruotare attorno a un obiettivo individuale, come ad esempio quello di un ranger in cerca di un arco magico da impugnare. Le imprese individuali coinvolgono il personaggio più da vicino nella storia in evoluzione della campagna e forniscono al DM nuovi ingredienti con cui sviluppare quella storia.

Quando gli avventurieri completano un'impresa, si guadagnano ricompense di vario tipo, tra cui punti esperienza, tesori e forse anche remunerazioni di altro genere. La *Guida del Dungeon Master* contiene le indicazioni di cui il DM ha bisogno per creare imprese, valutare le imprese create dai giocatori e assegnare ricompense adeguate alle imprese completate.

INCONTRI

Gli incontri sono i momenti in cui nel gioco di D&D è di scena l'azione, che si tratti di una battaglia mortale contro degli avversari mostruosi, di un serrato negoziato con un duca e il suo visir o di una scalata vertiginosa delle Scogliere della Desolazione.

LEE MOYER

Gli incontri svolgono varie funzioni. Sono i momenti in cui D&D si avvicina più a un gioco che a un esercizio di narrazione interattiva. È in queste occasioni che i personaggi fanno ricorso più frequentemente ai loro poteri e alle loro abilità, e in cui le informazioni contenute nella scheda del personaggio diventano più importanti. Ma anche in queste circostanze, gli incontri dovrebbero far progredire la storia di un'avventura. Una battaglia furiosa dovrebbe avere motivo di esistere e implicare delle conseguenze che si ripercuoteranno sull'impresa principale.

In un incontro, gli avventurieri possono superare la sfida o fallire, nel qual caso dovranno affrontare le conseguenze del fallimento. Quando un incontro ha inizio, ciascuno ha qualcosa da fare, ed è importante che tutti i membri del gruppo collaborino tra loro per arrivare al successo.

Esistono due tipi principali di incontri nella maggior parte delle avventure di D&D: incontri di combattimento e incontri di interazione.

Incontri di combattimento

Gli incontri di combattimento sono incentrati sui poteri di attacco, le capacità di movimento, le abilità, i talenti e gli oggetti magici dei personaggi... in pratica, tutti gli aspetti delle regole che compaiono sulla scheda del personaggio. Un incontro di combattimento potrebbe comprendere anche degli elementi di un incontro di interazione.

Incontri di interazione

Gli incontri di interazione sono incentrati sulle abilità, sui poteri di utilità e sull'ingegno dei giocatori (e non dei personaggi), anche se a volte qualche potere di attacco può comunque tornare molto utile. In questi incontri i personaggi devono trovare il modo di superare trappole, risolvere enigmi e cimentarsi in una vasta gamma di situazioni chiamate **sfide di abilità**.

Una sfida di abilità ha luogo quando un'esplorazione o un'interazione sociale diventa un incontro in cui il successo o il fallimento avranno conseguenze importanti. Quando il gruppo si fa strada all'interno di un dungeon o attraversa le terre selvagge inesplorate, solitamente i personaggi non agiscono a turni e non effettuano prove. Ma quando fanno scattare una trappola o affrontano un ostacolo o un pericolo serio, si trovano di fronte a una sfida di abilità. Anche il tentativo di un personaggio di persuadere un drago ad aiutare il gruppo a fronteggiare l'avanzata di un'orda di orchi è considerato una sfida di abilità.

In una sfida di abilità, l'obiettivo dei personaggi è accumulare un certo numero di prove di abilità superate prima di ottenere troppi fallimenti. I loro poteri potrebbero fornire dei bonus a molte prove, rendere altre prove superflue o rivelarsi di aiuto in altri modi per vincere la sfida. Il DM prepara il palcoscenico di una sfida di abilità descrivendo l'ostacolo da affrontare e dando ai giocatori una vaga idea delle opzioni a loro disposizione nell'incontro. In seguito i personaggi descrivono le azioni che compiono ed effettuano le prove necessarie finché non completano con successo la sfida o non falliscono.

Il Capitolo 5 descrive il tipo di azioni che è possibile effettuare attraverso le abilità in una sfida di abilità. Un personaggio può usare una vasta gamma di abilità, da Acrobazia ad Atletica, da Furtività a Natura. Potrebbe anche utilizzare poteri da combattimento e prove di caratteristica. La *Guida del Dungeon Master* contiene le regole per progettare e gestire le sfide di abilità.

Ricompense

Anche se gli incontri prevedono sempre una dose di rischio, racchiudono anche l'opportunità di riscuotere grandi ricompense. Ogni incontro superato con successo fornisce un certo grado di esperienza, misurato in punti esperienza (PE). Mano a mano che i personaggi procedono nell'avventura, ottengono punti azione, tesori e forse altre ricompense in termini di reputazione, prestigio e altri vantaggi intangibili.

Questa tabella riassume le ricompense che un personaggio acquisisce nel corso di un'avventura.

Frequenza	Ricompense
Ogni incontro	PE
Ogni pietra miliare	Punto azione
Ogni qualche incontro	Tesoro
Ogni impresa	PE, tesoro, altro
Dopo circa dieci incontri	Un nuovo livello

Punti esperienza

I punti esperienza sono un metodo per misurare la crescita e l'apprendimento di un personaggio. Quando un personaggio completa un incontro o un'impresa, il DM gli assegna un certo ammontare di punti esperienza (PE). Tale ammontare dipende dalla difficoltà dell'incontro o dell'impresa. Il completamento di un'impresa principale è paragonabile al completamento di un incontro, mentre le imprese minori forniscono ricompense più limitate.

Al 1° livello un personaggio parte con 0 PE. Accumula i PE ottenuti da ogni incontro, impresa o avventura e li aggiunge al totale in PE. Un personaggio non perde mai i suoi PE e il suo totale non viene mai riazzerato.

Mano a mano che un personaggio accumula PE, acquisisce nuovi livelli. L'ammontare in PE varia ad ogni livello. Ad esempio, un personaggio deve raggiungere 1.000 PE per arrivare al 2° livello, ma dovrà raggiungere 2.250 PE per arrivare al 3°. Quando il personaggio arriva a 1.000.000 PE, raggiunge il 30° livello, l'apice supremo della sua crescita. Vedi "Acquisire livelli," pagina 26, per tutte le regole relative all'avanzamento di livello.

La *Guida del Dungeon Master* contiene le indicazioni di cui il DM ha bisogno per assegnare i punti esperienza.

Pietre miliari

Un personaggio ottiene alcuni benefici quando raggiunge una pietra miliare, vale a dire quando completa due incontri senza fermarsi per un riposo esteso (vedi pagina 263).

Punti azione

Ogni personaggio parte dotato di 1 punto azione. Una volta per incontro, il personaggio può spendere un punto azione per effettuare un'azione extra (vedi pagina 290), usare certi talenti o usare dei poteri dei cammini leggendari.

Quando un personaggio spende un punto azione, quel punto azione è perduto, ma il personaggio ne può

acquisire altri in due modi: raggiungendo una pietra miliare o sottoponendosi a un riposo esteso. Ogni volta che un personaggio raggiunge una pietra miliare, ottiene un punto azione. Dopo essersi sottoposto a un riposo esteso, un personaggio perde qualsiasi punto azione che non ha speso, ma riparte con 1 nuovo punto azione.

Oggetti magici

Ogni volta che un personaggio raggiunge una pietra miliare, ottiene un uso addizionale di un potere giornaliero di un oggetto magico (vedi pagina 226). Alcuni oggetti magici, specialmente gli anelli, diventano più potenti dopo avere raggiunto una pietra miliare. Vedi "Oggetti magici," pagina 223, per ulteriori informazioni.

Tesoro

I tesori possono essere di varia natura, ma ricadono in due categorie principali: gli oggetti magici, che i personaggi possono usare, e il denaro, con cui potranno acquistare oggetti e servizi. Il denaro può essere costituito da monete, gemme, oggetti d'arte e oggetti magici destinati alla vendita piuttosto che all'uso.

Non è detto che i personaggi ricevano dei tesori alla conclusione di ciascun incontro. Il tesoro solitamente è una ricompensa che giunge a completamento di vari incontri, di un'impresa o di un'avventura. Alcune creature potrebbero trasportare (o utilizzare) degli oggetti magici che diventeranno dei tesori una volta che i personaggi le sconfiggeranno. Altre creature potrebbero custodire forzieri di monete d'oro veri e propri, oppure gli avventurieri potrebbero trovare un tesoro sospeso nel corpo melmoso di un cubo gelatinoso. In altre occasioni i tesori saranno rinchiusi in una cripta, custoditi in un'armeria o faranno parte del cumulo del tesoro di un drago.

Quando il gruppo recupera dei tesori, potrebbe essere utile avere un membro del gruppo che tenga una lista aggiornata di tutti gli oggetti ottenuti. Quando il tesoro comprende un oggetto che un personaggio desidera usare, quel personaggio potrà prendere l'oggetto, ma l'oggetto verrà comunque annotato sulla lista dei tesori del gruppo. Tecnicamente, sarebbe opportuno che gli oggetti magici venissero distribuiti equamente tra i personaggi del gruppo.

Non c'è bisogno di dividere il tesoro rimanente finché il gruppo non torna al paese o finché non ha qualche altra opportunità di spendere i suoi sudati guadagni. Prima di dividere il tesoro, potrebbe essere una buona idea usarlo per pagare il costo di un rituale per riportare in vita un compagno morto o per rimuovere una maledizione. Spetterà al gruppo decidere se queste saranno considerate o meno delle spese di gruppo.

Quando giunge il momento di dividere il tesoro, è consigliabile ripartirlo in parti uguali dopo avere coperto le spese di gruppo. Si vendono o si disincantano gli oggetti magici che nessuno vuole tenere e si somma il loro valore al tesoro monetario accumulato. Poi si può procedere alla distribuzione del tesoro monetario in uno dei due modi seguenti:

1. Si divide il tesoro monetario equamente tra tutti i membri del gruppo.
2. Si divide il tesoro monetario soltanto tra i personaggi che non hanno preso nessun oggetto magico.

Ricompense intangibili

Le ricompense intangibili comprendono titoli nobiliari, medaglie e onorificenze, favori e reputazione. Tali ricompense prendono quasi sempre forma di ricompense per un'impresa completata o riconoscimenti per l'operato del personaggio per avere portato a termine un'impresa. Se i personaggi hanno salvato il figlio del barone dai rapitori, il barone potrebbe offrire loro una medaglia o perfino un titolo nobiliare minore, in aggiunta a una ricompensa monetaria. Se gli avventurieri recuperano un globo magico dalle tetre rovine del Palazzo del Caos e lo riportano al misterioso mago che li aveva inviati laggiù, il mago potrebbe concedere loro un favore da riscuotere, oltre alle monete che aveva versato anticipatamente. Quando i personaggi salvano un villaggio da una banda di goblin predoni, il villaggio li acclama come degli eroi, e il racconto delle loro gesta inizia a diffondersi.

Le ricompense intangibili non servono a comprare nulla e non forniscono alcun bonus in combattimento, ma possono essere importanti a livello narrativo nella campagna e possono aiutare i personaggi a risolvere gli incontri di tipo sociale. L'importanza di contatti, favori e fama non va sottovalutata, anche se non è possibile tradurre queste ricompense in benefici tangibili.

Esplorazione

Un aspetto significativo delle avventure di D&D è l'esplorazione, che ha luogo tra un incontro e l'altro. L'esplorazione prevede l'avanzata dei personaggi lungo i corridoi di un dungeon inesplorato, attraverso le distese delle terre selvagge o per le strade di una vasta città, affrontando i pericoli e le meraviglie che l'ambiente ha da offrire.

L'esplorazione solitamente prevede una forma di movimento di qualche tipo, quindi questa sezione descrive le regole relative al movimento al di fuori del combattimento. Quando i personaggi si dedicano all'esplorazione, è necessario stabilire cosa sono in grado di vedere, specialmente in un dungeon buio, quindi alle regole sul movimento si affiancano quelle relative alla visione e all'illuminazione. Durante l'esplorazione, gli avventurieri interagiscono con l'ambiente circostante in vari modi: spingono da parte gli oggetti, armeggiano con leve e meccanismi, perquisiscono stanze, scassinano serrature e sfondano forzieri. L'ultima parte di questa sezione comprende le regole relative a questo genere di attività.

Movimento

Il movimento è ciò che conduce i personaggi da un incontro all'altro e da un luogo all'altro all'interno di un incontro. Questa sezione fornisce le regole relative al movimento tra incontri, mentre "Movimento e posizione," pagina 282, illustra il movimento durante un incontro di combattimento.

Spesso un DM può riassumere i movimenti del gruppo semplicemente indicando le distanze e i tempi del viaggio: "Viaggiate per tre giorni, finché non arrivate all'interno del dungeon." Perfino nei dungeon, specialmente in quelli molto grossi o in un complesso di caverne, il DM può riassumere i movimenti tra i vari incontri: "Dopo avere ucciso il guardiano all'entrata dell'antica roccaforte nanica, avanzate per vari chilometri lungo i corridoi echeggianti

finché non arrivate a un baratro attraversato da uno stretto ponte di pietra che ha ceduto nel tratto centrale."

Il DM potrebbe descrivere in modo evocativo il territorio attraversato, ma sono gli incontri che avvengono lungo il cammino i momenti salienti delle avventure. A volte, tuttavia, è importante sapere quanto tempo ci vuole per andare da un incontro all'altro, sia che la risposta sia espressa in giorni, in ore o in minuti. Le regole per determinare i tempi di viaggio dipendono da due fattori: la velocità del gruppo e il terreno da attraversare.

Velocità

La tabella "Velocità base sul terreno" indica la distanza che un personaggio che si muove a una certa velocità copre in un giorno, in un'ora o in un minuto di viaggio. Un gruppo di viaggiatori si muove tenendo il passo del viaggiatore più lento, quindi la maggior parte dei gruppi usa la prima riga della tabella (per adattarsi ai nani o ai membri pesantemente corazzati del gruppo).

VELOCITÀ BASE SUL TERRENO

Velocità	Al giorno	All'ora	Al minuto
5	37,5 km	3,75 km	75 m
6	45 km	4,5 km	90 m
7	52,5 km	5,25 km	105 m

Velocità al giorno: I personaggi giocanti possono mantenere un passo di marcia normale per 10 ore di viaggio al giorno senza stancarsi. La *Guida del Dungeon Master* spiega cosa accade a quei personaggi che viaggiano per più di 10 ore. La gente comune non può camminare per più di 6 od 8 ore al giorno, quindi i loro ritmi di viaggio si aggirano tra i 22,5 e i 37,5 km al giorno.

Velocità all'ora: La velocità all'ora di un personaggio secondo la tabella "Velocità base sul terreno" presume che il personaggio tenga un passo regolare. Un personaggio può anche muoversi via terra al doppio di questa velocità, ma è più difficile mantenere quel passo. Le regole contenute nella *Guida del Dungeon Master* definiscono cosa accade a quei personaggi che si spingono troppo oltre.

Velocità al minuto: La velocità al minuto di un personaggio secondo la tabella "Velocità base sul terreno" presume che il personaggio tenga un passo regolare e si riferisce a quei viaggi che richiedono meno di un'ora. Se un personaggio ha fretta, può muoversi via terra al doppio della velocità indicata.

Terreno

Le distanze indicate sulla tabella "Velocità base sul terreno" presumono che il terreno sia relativamente sgombro: strade, pianure aperte o corridoi di dungeon che non siano ostruiti dai detriti. Altri tipi di terreno potrebbero rallentare l'avanzata dei personaggi. Quanto? Questo dipende dalla prevalenza del terreno difficile nell'area.

TERRENO E MOVIMENTO

Moltiplicatore di distanza	Terreno
× ½	Terreno difficile vasto: foreste fitte, montagne, paludi profonde, rovine ostruite da detriti
× ¾	Terreno difficile esteso: foreste, colline, paludi, rovine pericolanti, caverne naturali, città
× 1	Terreno difficile limitato: campi aperti, pianure, strade corridoi dei dungeon liberi

Per determinare la distanza percorsa in un giorno, in un'ora o in un minuto, si moltiplica la distanza di viaggio indicata sulla tabella "Velocità base sul terreno" per il moltiplicatore di distanza indicato sulla tabella "Terreno e movimento".

Le creature volanti ignorano i moltiplicatori di distanza relativi al terreno difficile quando si spostano in volo.

Cavalcature e veicoli

Quando le distanze da percorrere all'esterno sono molto lunghe, i personaggi possono ricorrere a cavalcature o veicoli per incrementare la loro velocità, la loro capacità di carico o entrambe le cose. Questa tabella indica la velocità effettiva delle cavalcature e dei veicoli più comuni. La tabella presume che una giornata di viaggio preveda 10 ore di viaggio effettivo, ma le navi a vela possono viaggiare anche 24 ore su 24, se l'equipaggio è organizzato a tale scopo. Per la capacità di carico delle cavalcature e dei veicoli, vedi pagina 222.

CAVALCATURE E VEICOLI

	Velocità	Al giorno	All'ora
Cavallo da galoppo	10	75 km	7,5 km
Cavallo da guerra	8	60 km	6 km
Carro o carovana	5	37,5 km	3,75 km
Barca a remi	3	22,5 km	2,25 km
Seguendo la corrente	4-6	30-45 km	3-4,5 km
Nave a vela	7	126 km	5,25 km

Ordine di marcia

Sarebbe opportuno che il gruppo di avventurieri stabilisse un ordine di marcia regolare, vale a dire il modo in cui i personaggi sono disposti normalmente durante il viaggio. È possibile cambiare l'ordine di marcia in qualsiasi momento, ma stabilirlo prima che abbia inizio un incontro consente al DM di sapere dove si trova con precisione ogni personaggio quando l'incontro ha inizio.

I giocatori possono segnare l'ordine di marcia nel modo che preferiscono: scriverlo su carta o su una lavagna, oppure disporre le miniature sulla griglia di battaglia per indicare le rispettive posizioni. Potrebbero anche creare ordini di marcia diversi per situazioni diverse: un ordine di marcia per quei corridoi che sono larghi solo 2 quadretti e uno per gli spazi aperti, ad esempio.

I pericoli all'interno dei dungeon solitamente vengono da davanti, quindi è saggio collocare un difensore in cima all'ordine di marcia, che possa proteggere i controllori del gruppo. Le guide sono un'ottima scelta per le retrovie, dal momento che sono abbastanza robuste da reggere a un attacco qualora venisse lanciata un imboscata da dietro, ma molte preferiscono tenersi al centro del gruppo.

È bene trovare una posizione equilibrata tra un ordine di marcia troppo serrato e uno troppo aperto. Se i personaggi si tengono vicini, tutti potranno entrare in azione presto quando l'incontro avrà inizio, ma se si tengono troppo vicini, saranno bersagli vulnerabili nei confronti degli attacchi ad area sferrati dalle trappole o dagli assalitori.

Visione e luce

Quando i personaggi esplorano il luogo di un'avventura, il DM descrive loro cosa vedono, dalle cose più evidenti (come le dimensioni di un corridoio), a quelle più nascoste, come ad esempio una botola.

I personaggi vedono automaticamente tutte le cose evidenti, ma dovranno usare l'abilità Percezione (pagina 188) per cercare di scorgere ciò che è nascosto. Se un personaggio non cerca attivamente qualcosa in un'area, è il DM a determinare se nota o meno gli eventuali oggetti o tesori nascosti usando la prova di Percezione passiva del personaggio (vedi pagina 188).

Senza una fonte di luce, i personaggi non vedranno nulla. Molti dungeon sono illuminati, in quanto sono pochi quei mostri in grado di muoversi a loro agio nell'oscurità più completa.

I dungeon sono generalmente illuminati da varie torce (a volte torce magiche che non smettono mai di bruciare), pannelli sul soffitto infusi di luce magica, grandi bracieri o canali di pietra colmi d'olio che ardono in continuazione o perfino da sfere di luce che fluttuano nell'aria.

Le caverne potrebbero essere piene di funghi o licheni fosforescenti, incredibili vene minerarie che risplendono nel buio, rivoli di lava incandescente o strani veli di fuoco magico simili a un'aurora boreale che ondeggiano sotto il soffitto della caverna.

Categorie di luce

La luce nel gioco di D&D è ripartita in tre categorie: luce intensa, luce fioca e oscurità.

Luce intensa: Questa categoria comprende la luce generata dalla maggior parte di fonti di luce portatili, la luce del giorno e la luce generata da un falò o da una distesa di lava nelle vicinanze. La luce intensa non prevede alcuna regola particolare relativa alla visione.

Luce fioca: Questa categoria comprende la luce generata da una candela o da un'altra fonte di luce fioca, l'illuminazione indiretta (come ad esempio l'interno di una caverna nelle zone vicine all'ingresso, o un passaggio sotterraneo su cui si apra uno stretto condotto verticale che raggiunge la superficie) e la luce proiettata da certi oggetti come i funghi fosforescenti. Quei personaggi dotati di visione normale non riescono a vedere bene in condizioni di luce fioca: le creature nell'area beneficiano di occultamento (pagina 281). I personaggi dotati di visione crepuscolare o di scurovisione vedono normalmente in condizioni di luce fioca.

Oscurità: Le notti senza luna o le stanze prive di qualsiasi fonte di luce sono tipici esempi di oscurità. I personaggi dotati di visione normale o crepuscolare non possono vedere le creature e gli oggetti immersi nell'oscurità. I personaggi dotati di scurovisione sono invece in grado di vedere senza alcuna penalità.

Fonti di luce

Anche se molti dungeon sono illuminati in modo adeguato, gli avventurieri più prudenti portano sempre con loro una torcia o una verga del sole quando si avventurano in una caverna o in un complesso sotterraneo.

Presumendo che la loro visuale non sia ostruita in alcun modo, una fonte di luce di qualsiasi tipo è visibile da una distanza di circa 375 metri, e quelle particolarmente intense sono visibili anche da 1,5 km di distanza.

Le fonti di luce più ricorrenti sono descritte nella tabella seguente.

Fonte	Raggio	Intensità	Durata
Candela	2	fioca	1 ora
Torcia	5	intensa	1 ora
Lanterna	10	intensa	8 ore per pinta d'olio
Fuoco da accampamento	10	intensa	8 ore
Verga del sole	20	intensa	4 ore

Raggio: Una fonte di luce illumina il suo quadretto (il quadretto del personaggio, se è lui a impugnare la fonte di luce) e tutti i quadretti entro la distanza indicata sulla tabella. Ad esempio, se il personaggio impugna una torcia, illumina di luce intensa il proprio quadretto e i 5 quadretti in ogni direzione dalla sua posizione.

Intensità: La maggior parte delle fonti di luce fornisce luce intensa nell'area circostante.

Durata: Una fonte di luce dura soltanto un determinato periodo di tempo, in quanto consuma un certo tipo di combustibile.

Interagire con l'ambiente

I tipici ambienti di un'avventura sono colmi di trappole, sorprese ed enigmi. La camera di un dungeon potrebbe racchiudere un complicato sistema di leve misteriose, una statua che poggia sopra una botola, un forziere chiuso a chiave o un cerchio di teletrasporto. A volte sarà necessario tagliare una corda, spezzare una catena, sfondare una porta, sollevare una saracinesca o infrangere il Globo Dorato di Khadros il Razziatore prima che il nemico riesca a usarlo.

Le interazioni di un personaggio con l'ambiente circostante in genere sono di facile risoluzione in termini di gioco. Il giocatore dice al DM che intende tirare la leva sulla destra, e il DM dirà cosa succede (se succede qualcosa). La leva potrebbe essere parte di un diabolico enigma che richiede al personaggio di tirare varie leve nell'ordine giusto prima che la camera si riempia completamente d'acqua, per mettere alla prova l'ingegno dei personaggi fino all'ultimo, ma non servono regole di gioco particolari per tirare una leva. È sufficiente che un personaggio dica al DM quale leva intende tirare.

Se una leva si è bloccata in una determinata posizione a causa della ruggine, tuttavia, il personaggio potrebbe essere costretto a forzarla. In una situazione del genere, il DM potrebbe chiedergli di effettuare una prova di caratteristica (vedi pagina 26); una prova di questo tipo non richiede l'uso di nessuna abilità particolare, quindi è una semplice prova di Forza pura.

Per motivi analoghi, il DM potrebbe richiedere delle prove di Forza per vedere se i personaggi riescono a sfondare una porta sbarrata o a sollevare una saracinesca di adamantio. Questa tabella mostra la CD da raggiungere per sfondare, abbattere o spaccare gli elementi più comuni all'interno dei dungeon.

Per un personaggio di 1° livello, abbattere una porta di legno è una sfida possibile da superare, disponendo di un buon punteggio di Forza. Per un personaggio di livello epico sarà possibile anche sfondare un muro di mattoni con un singolo colpo; col tempo, potrà farsi strada perfino oltre un muro di pietra spesso quasi un metro!

CD PER SFONDARE O SPEZZARE GLI OGGETTI COMUNI

Prova di Forza per:	CD
Sfondare una porta di legno	16
Sfondare una porta sbarrata	20
Sfondare una porta di ferro	25
Sfondare una porta di adamantio	29
Forzare una saracinesca di legno	23
Forzare una saracinesca di ferro	28
Forzare una saracinesca di adamantio	33
Spezzare legami di corda	26
Spezzare catene di ferro	30
Spezzare catene di adamantio	34
Spaccare un forziere di legno	19
Spaccare una scatola di ferro	26
Spaccare una scatola di adamantio	32
Abbattere un muro di legno (spesso 15 cm)	26
Abbattere un muro di mattoni (spesso 30 cm)	35
Abbattere un muro di pietra scolpita (spesso 90 cm)	43

RIPOSO E RECUPERO

Prima o poi, perfino l'avventuriero più robusto avrà bisogno di riposare. Al di fuori di un incontro, un personaggio può sottoporsi a due tipi di riposo: un riposo breve o un riposo esteso.

Un riposo breve, della durata di 5 minuti circa, è semplicemente un periodo di tempo in cui il personaggio rilassa i muscoli e riprende fiato dopo avere preso parte a un incontro. Un riposo esteso, della durata di almeno 6 ore, prevede rilassamento totale, a volte un pasto e generalmente anche un periodo di sonno.

Riposo breve

Un riposo breve consente al personaggio di rinnovare i propri poteri a incontro e di usare impulsi curativi per recuperare i suoi punti ferita.

BREVE

- **Durata:** Un riposo breve dura circa 5 minuti.
- **Nessun limite al giorno:** Un personaggio può effettuare un riposo breve tutte le volte che vuole.
- **Nessuna attività stancante:** Affinché il riposo breve abbia effetto, il personaggio deve riposare. Può montare la guardia, stare seduto, occupare un posto a bordo di un carro o di un altro veicolo o svolgere quelle attività che non richiedano particolare impegno.
- **Rinnovare poteri:** Dopo un riposo breve, il personaggio recupera i suoi poteri a incontro, che tornano quindi a essere utilizzabili nell'incontro successivo.
- **Usare impulsi curativi:** Dopo un riposo breve, il personaggio può usare tutti gli impulsi curativi che vuole (vedi "Guarigione," pagina 293). Se esaurisce i suoi impulsi curativi, deve sottoporsi a un riposo esteso per poterli recuperare.
- **Usare poteri durante il riposo:** Se un personaggio usa un potere a incontro (come ad esempio un potere di guarigione) durante un riposo breve, avrà bisogno di un ulteriore riposo breve per recuperarlo, in modo da poterlo usare nuovamente.
- **Interruzioni:** Se il riposo breve viene interrotto, il personaggio ha bisogno di riposare altri 5 minuti per ottenere i benefici di un riposo breve.

Riposo esteso

Una volta al giorno, il personaggio può ottenere i benefici di un riposo esteso.

RIPOSO ESTESO

- **Durata:** Un riposo esteso dura circa 6 ore.
- **Una volta al giorno:** Dopo avere completato un riposo esteso, un personaggio deve aspettare 12 ore prima di potersi sottoporre a un altro riposo esteso.
- **Nessuna attività stancante:** Generalmente un personaggio dorme durante un riposo esteso, ma non è obbligato a farlo. Può svolgere qualsiasi attività che non richieda particolare impegno o fatica.
- **Recuperare punti ferita e impulsi curativi:** Dopo un riposo esteso, il personaggio recupera tutti i punti ferita che aveva perduto e tutti gli impulsi curativi che aveva speso.
- **Poteri:** Dopo un riposo esteso, il personaggio recupera tutti i suoi poteri a incontro e tutti i suoi poteri giornalieri.
- **Punti azione:** Dopo un riposo esteso, un personaggio perde qualsiasi punto azione che non avesse ancora speso, ma riparte con 1 nuovo punto azione.
- **Interruzioni:** Se qualcosa interrompe il riposo esteso del personaggio, come ad esempio un attacco, il tempo richiesto per occuparsi dell'interruzione dovrà essere aggiunto al tempo totale necessario per completare il riposo esteso.

Dormire e svegliarsi

Un personaggio necessita di almeno 6 ore di sonno al giorno per poter agire al meglio delle sue forze. Se al termine di un riposo esteso non ha dormito per almeno 6 ore nel corso delle ultime 24, non ottiene alcun beneficio da quel riposo esteso.

Un personaggio che dorme è considerato svenuto (vedi "Condizioni," pagina 277). Un personaggio si sveglia se subisce danni o se supera una prova di Percezione (con una penalità di -5) per sentire il rumore di un pericolo. Un alleato può svegliare il personaggio scuotendolo (un'azione standard) o gridando (un'azione gratuita).

Turni di guardia

Solitamente gli avventurieri organizzano dei turni di guardia quando i loro compagni dormono. Se un gruppo è composto da cinque personaggi, ogni personaggio può svolgere un turno di guardia per 1 ora e mezza e dormire per 6 ore, riposando quindi per un totale di 7 ore e mezza.

Quando giunge il proprio turno di guardia, il personaggio cerca attivamente qualsiasi segno di pericolo ed effettua una prova di Percezione. Se capita qualcosa durante il suo turno di guardia, il DM userà il risultato di quella prova per stabilire se il personaggio se ne accorge o meno.

Se tutti i membri del gruppo dormono allo stesso tempo senza stabilire dei turni di guardia, il DM userà i loro rispettivi punteggi di Percezione passiva, applicando la penalità di -5 prevista per chi dorme, per determinare se almeno uno dei personaggi sente il pericolo e si sveglia.

CAPITOLO 9

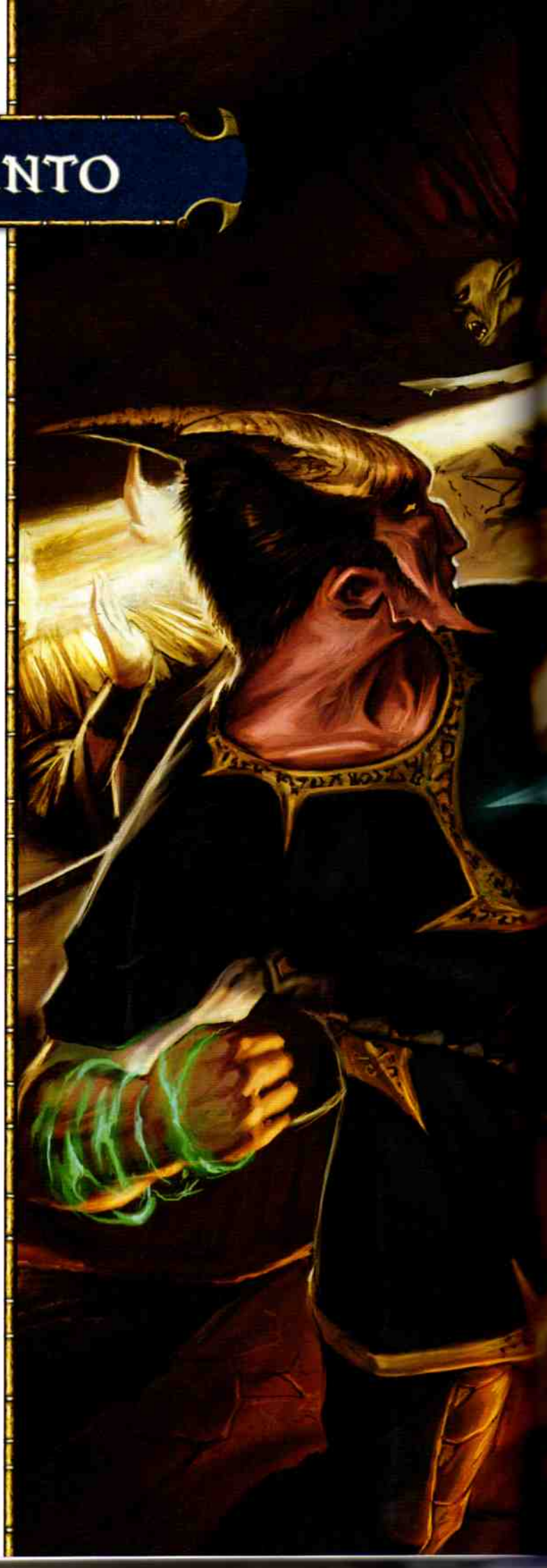
Combattimento

CHE SI tratti di una schermaglia contro una banda di orchi o di una battaglia all'ultimo sangue contro Orcus, il Principe Demoniaco dei Non Morti, il combattimento è sempre un caposaldo delle avventure di D&D.

Gli incontri di combattimento solitamente hanno inizio quando i personaggi entrano in un'area occupata da qualche mostro. A volte, invece, sono i mostri a entrare nell'area dove si trovano i personaggi (ad esempio, quando un branco di lupi mannari attacca nottetempo l'accampamento degli avventurieri), e altre volte ancora i due gruppi si imbattono per puro caso l'uno nell'altro: gli avventurieri viaggiano lungo una strada o esplorano un dungeon e incontrano una pattuglia ostile.

Questo capitolo descrive le regole relative al combattimento.

- **Sequenza di combattimento:** La sequenza di turni e di round che costituisce una battaglia. Comprende le regole riguardo ai tiri per l'iniziativa.
- **Tipi di azione:** I vari tipi di azione che un personaggio può eseguire nel suo turno o nei turni degli altri combattenti.
- **Svolgere un turno:** Cosa può fare il personaggio all'inizio, nel corso e alla fine del proprio turno.
- **Attacchi e difese:** Come scegliere un bersaglio, effettuare un tiro per colpire, infliggere danni o altri effetti sui nemici e superare tiri salvezza.
- **Modificatori di attacco:** I vari fattori che influenzano i tiri per colpire, tra cui il vantaggio in combattimento, la copertura e l'occultamento.
- **Movimento e posizione:** Le regole relative alla velocità, alla taglia delle creature, al terreno difficile, agli ostacoli, agli attacchi ai fianchi, al teletrasporto e al movimento forzato.
- **Azioni in combattimento:** I tipi di azione più comuni in una battaglia, da afferrare a usare un potere.
- **Guarigione:** Le regole relative ai punti ferita, agli impulsi curativi, ai punti ferita temporanei e alla rigenerazione.
- **Personaggi morenti e morte:** Cosa succede quando un personaggio scende a 0 punti ferita o meno e come sfuggire alla morte.



MATT CAVOTTA



SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

Un tipico incontro di combattimento è uno scontro tra due fazioni, una raffica di fendenti, parate, giochi di gambe e incantesimi lanciati. Il gioco di DUNGEONS & DRAGONS gestisce il tipico caos di un combattimento in un ciclo di round e turni.

ROUND E TURNI

- **Round:** In un round, ogni combattente effettua un turno. Un round rappresenta un periodo di circa 6 secondi nel mondo di gioco.
- **Turno:** Al proprio turno, un personaggio compie varie azioni: un'azione standard, un'azione di movimento, un'azione minore e qualsiasi numero di azioni gratuite, nell'ordine che preferisce. Vedi "tipi di azione", pagina 267, per ulteriori dettagli su ciò che ogni tipo di azione consente di fare.

Le azioni di un incontro di combattimento avvengono pressoché simultaneamente nel mondo di gioco, ma al fine di rendere il combattimento gestibile, i combattenti agiscono a turno, proprio come quando si muovono a turno i pezzi di una scacchiera. Se il turno di un personaggio giunge prima di quello del nemico, le sue azioni hanno luogo prima di quelle del nemico. L'ordine dei turni viene determinato all'inizio di un incontro di combattimento, quando i combattenti tirano per l'iniziativa.

Un incontro di combattimento segue questi passi:

1. **Determinare la sorpresa:** Il DM determina se alcuni combattenti vengono sorpresi. Se qualche combattente nota i combattenti nemici senza essere notato a sua volta, i combattenti consapevoli beneficiano di un round di sorpresa.
2. **Stabilire le posizioni:** Il DM decide dove sono collocati i combattenti sulla griglia di battaglia. Ad esempio, se i PG hanno appena aperto una porta che dà su una stanza, il DM potrebbe stabilire la disposizione della stanza sulla griglia di battaglia e poi chiedere ai giocatori di collocare le loro miniature davanti alla porta. Poi il DM collocherà le miniature che rappresentano i mostri all'interno della stanza.
3. **Tirare per l'iniziativa:** Ogni personaggio coinvolto in un incontro di combattimento tira per l'iniziativa per determinare l'ordine dei turni dei vari combattenti. Ogni personaggio tira per l'iniziativa soltanto all'inizio di un incontro di combattimento.
4. **Svolgere le azioni del round di sorpresa:** Se un qualsiasi combattente beneficia di un round di sorpresa, agisce nell'ordine previsto dall'iniziativa ed esegue una singola azione. (I combattenti sorpresi non compiono nessuna azione durante il round di sorpresa). Poi il round di sorpresa termina e il primo round di combattimento regolare ha inizio.
5. **Svolgere i turni:** Seguendo l'ordine di iniziativa, ogni combattente svolge il suo turno, che comprende varie

VISUALIZZARE L'AZIONE

Quando ha inizio un incontro di combattimento, è ora di prestare attenzione alla **griglia di battaglia**. Le regole di combattimento presumono che i giocatori utilizzino i *Dungeon Tiles* di D&D, una mappa gigante, una lavagna a quadretti bianchi o una superficie quadrettata cancellabile che riproduca l'area dove ha luogo il combattimento. Le regole presumono anche che i giocatori utilizzino le miniature di D&D per rappresentare gli avventurieri e i nemici da affrontare.

Un incontro di combattimento può essere giocato anche senza tali rappresentazioni visive, ma esistono molte buone ragioni per usarli.

- **La posizione è tutto:** Con una griglia di battaglia, i giocatori potranno determinare facilmente se il personaggio è in grado di vedere un mostro, se il mostro beneficia di copertura e se è possibile attaccare ai fianchi il mostro.
- **Il combattimento può diventare complesso:** Con cinque personaggi giocanti e un gruppo di mostri, disporre le miniature sul tavolo può essere utile per ricordare a tutti quali mostri sono stati abbattuti, chi sta attaccando chi e dove si trova ogni personaggio.
- **Il terreno è importante:** Un incontro di combattimento emozionante comprende elementi del terreno e pericoli che rendono l'ambiente una parte importante dell'incontro. Se i giocatori vogliono conquistare il controllo del cerchio magico o evitare la pietra maledetta, avranno bisogno di sapere dove si trova ognuna di queste cose.
- **L'immaginazione a volte ha bisogno di aiuto:** Il DM potrebbe descrivere una camera invasa dalla lava ribollente, con un esile ponte di pietra, cornicioni laterali sopraelevati e fosse di acido. È una scena fantastica, ma a volte è difficile immaginare come questi pezzi si incastrino fra loro. La griglia di battaglia mostra in modo chiaro dove si trovano tutti gli elementi della scena e come sono collegati gli uni agli altri.

Un quadretto di 2,5 cm sulla griglia di battaglia rappresenta un quadrato di 1,5 metri nel mondo di gioco. Quindi la camera di un dungeon larga 12 metri per 15 sarebbe rappresentata da un rettangolo di 8 quadretti per 10, vale a dire una camera enorme, sufficiente a ospitare un frenetico incontro di combattimento.

I personaggi e i mostri sono rappresentati sulla griglia di battaglia dalle miniature. Se i giocatori non hanno miniature a disposizione, possono usare monete, piccoli oggetti o segnalini di cartone. È possibile usare una creatura nel gioco anche se non si dispone della miniatura appropriata per rappresentarla. Se un giocatore interpreta un nano guerriero armato di mazza e tutte le miniature disponibili dei nani brandiscono un'ascia o una spada (o se non esistono miniature di nani disponibili), è sufficiente scegliere la figura che il giocatore ritiene più adatta. Basta assicurarsi che tutti al tavolo sappiano a quale miniatura corrisponda ogni combattente.

Le miniature dei personaggi e dei mostri di taglia umana sono alti poco più di 2,5 cm (32 millimetri in genere) e poggiano su una base adatta a occupare un quadretto di 2,5 cm. Tuttavia nel gioco di D&D esistono molte creature di taglia diversa da quella umana. Le creature più grandi occupano uno spazio maggiore sulla griglia di battaglia. Per ulteriori informazioni sulla taglia delle creature da collocare sulla griglia di battaglia, vedi "Taglia e spazio delle creature," pagina 282.

azioni. (I combattenti potrebbero anche eseguire certe azioni durante il turno di qualcun altro).

6. **Iniziare il round successivo.** Quando ogni combattente ha svolto il suo turno, il round si conclude. Il round successivo inizia subito dopo, con il turno del combattente che ha l'iniziativa più alta.
7. **Concludere l'incontro:** I passi 5 e 6 vengono ripetuti finché i combattenti di una fazione non vengono catturati, messi in fuga, svenuti o uccisi. L'incontro si conclude quando l'altra fazione si concede un riposo breve o un riposo esteso.

Iniziativa

Prima del primo round di combattimento, ogni personaggio tira per l'iniziativa. Il tiro per l'iniziativa è una prova di Destrezza che segue le normali regole previste per le prove di caratteristica. Il DM effettua i tiri per l'iniziativa dei nemici.

Durante tutta la battaglia, i combattenti agiscono secondo un ordine preciso, dal risultato più alto dell'iniziativa a quello più basso. L'ordine in cui i combattenti svolgono i loro turni è chiamato l'**ordine di iniziativa**. L'ordine di iniziativa resta lo stesso per tutti i round, anche se la posizione di un combattente potrebbe cambiare all'interno dell'ordine dopo aver preparato un'azione (pagina 290) o aver ritardato (pagina 291).

TIRARE PER L'INIZIATIVA

Per determinare l'ordine di iniziativa di un incontro di combattimento, ogni combattente tira per l'iniziativa. A tale scopo, effettua una prova di Destrezza.

Si tira 1d20 e si sommano i seguenti valori:

- Metà del livello del personaggio
- Il modificatore di Destrezza del personaggio
- Qualsiasi bonus o penalità applicabile

Il risultato è l'iniziativa che quel personaggio o creatura userà nell'incontro.

Quando più combattenti ottengono la stessa iniziativa, è il combattente dotato del bonus di iniziativa più alto (la somma della metà del suo livello, del suo modificatore di Destrezza e di qualsiasi altro bonus applicabile) ad agire prima dell'altro. Se anche i loro bonus si equivalgono, si tira un dado o si fa un lancio di testa o croce per decidere chi agisce per primo.

Il round di sorpresa

Alcune battaglie iniziano con un round di sorpresa. Un round di sorpresa ha luogo se esiste almeno un combattente che non è consapevole della presenza o delle intenzioni ostili dei combattenti nemici. Ad esempio, se un personaggio non supera la prova di Percezione richiesta per notare dei nemici occultati, è sorpreso. O se un presunto alleato fa scattare un attacco e il personaggio non ha superato la prova di Intuizione per notare le sue intenzioni traditrici, il personaggio è sorpreso. Ma se tutti i suoi alleati hanno superato le loro prove di Percezione o di Intuizione, essi non saranno sorpresi.

Quando sono presenti dei combattenti che beneficiano di sorpresa, essi agiscono in ordine di iniziativa all'interno del round di sorpresa. I combattenti sorpresi non agiscono affatto durante il round di sorpresa.

IL ROUND DI SORPRESA

Esistono due regole speciali che vanno applicate al round di sorpresa.

- **Azione limitata:** Se un personaggio ha diritto ad agire nel round di sorpresa, può effettuare un'azione standard, un'azione di movimento o un'azione minore (vedi "Tipi di azione"). Può anche eseguire azioni gratuite, ma non può spendere punti azione. Dopo che ogni combattente non sorpreso ha agito, il round di sorpresa si conclude e tutti i combattenti potranno agire normalmente nei round successivi.
- **Sorpreso:** Se un personaggio viene sorpreso, non può eseguire nessuna azione (nemmeno azioni gratuite, azioni immediate o azioni di opportunità) e concede vantaggio in combattimento (pagina 279) a tutti gli attaccanti. Non appena il round di sorpresa si conclude, il personaggio non è più sorpreso.

Tipi di azione

Un round di combattimento è composto da una serie di azioni. Scagliare una freccia, lanciare un incantesimo, attraversare di corsa una stanza, aprire una porta: ognuna di queste attività, assieme a molte altre, è considerata un'azione. Un personaggio usa vari tipi di azione per svolgere vari tipi di attività. Ad esempio, la maggior parte dei poteri di attacco prevede un'azione standard, mentre muoversi da un punto all'altro del campo di battaglia prevede un'azione di movimento. (Alcuni poteri non richiedono invece alcuna azione per essere utilizzati.) Vedi "Azioni in combattimento," pagina 286, per le regole relative alla maggior parte delle azioni specifiche.

Azioni principali

Un tipico round di combattimento comprende azioni di quattro tipi: azioni standard, azioni di movimento, azioni minori e azioni gratuite.

- **Azione standard:** Le azioni standard sono le azioni fondamentali di un combattimento. Un personaggio normalmente esegue un'azione standard nel proprio turno. *Esempi:* La maggior parte dei poteri di attacco, caricare un nemico, recuperare energie.
- ***Azione di movimento:*** *Le azioni di movimento sono* quelle che conducono il personaggio da un luogo a un altro. Normalmente un personaggio può effettuarle soltanto nel suo turno. *Esempi:* Camminare, scattare.
- **Azione minore:** Le azioni minori sono azioni di supporto o azioni semplici che solitamente consentono al personaggio di compiere azioni più emozionanti. Normalmente un personaggio può effettuarle soltanto nel suo turno. *Esempi:* Estrarre un oggetto da un borsello o da un fodero, aprire una porta o il coperchio di un forziere, raccogliere un oggetto nel proprio spazio o in un quadretto libero entro portata.

- **Azione gratuita:** Le azioni gratuite non richiedono praticamente alcun tempo o sforzo particolare. Un personaggio può eseguirne quante ne vuole durante il proprio turno o quello di un altro combattente. Il DM può limitare il numero di azioni gratuite che un personaggio potrebbe eseguire in un turno. *Esempi:* Pronunciare poche parole, lasciar cadere un oggetto impugnato, lasciar andare un nemico afferrato.

Azioni ad attivazione

Esistono due tipi di azioni che necessitano di un'attivazione: azioni di opportunità e azioni immediate. Un'**attivazione** è un'azione, un evento o un effetto che consentono al personaggio di usare un'azione ad attivazione. (Alcuni poteri richiedono un'attivazione ma sono azioni gratuite o non prevedono alcuna azione.)

AZIONE DI OPPORTUNITÀ

- **Attivazione:** Le azioni di opportunità consentono al personaggio di eseguire un'azione nel momento in cui un nemico abbassa la guardia. L'unico tipo di azione di opportunità che tutti i combattenti possono eseguire è l'attacco di opportunità (pagina 287). Gli attacchi di opportunità vengono attivati quando un nemico esce da un quadretto adiacente al personaggio o quando un nemico adiacente al personaggio effettua un attacco a distanza o ad area.
- **Una volta per turno del combattente:** Un personaggio non può eseguire più di un'azione di opportunità all'interno del turno di un altro combattente. Inoltre, non può compiere un'azione di opportunità nel suo stesso turno.
- **Azione interrotta:** Un'azione di opportunità interrompe l'azione che l'ha attivata.

Esistono due tipi di azioni immediate: interruzioni e reazioni. Certe regole definiscono il funzionamento di tutte le azioni immediate, sia che si tratti di interruzioni immediate che di reazioni immediate.

AZIONE IMMEDIATA

- **Attivazione:** Ogni azione immediata (solitamente un potere) definisce la sua particolare attivazione. L'unico tipo di azione immediata che ogni combattente a un combattimento può compiere è un'azione preparata (vedi "Preparare un'azione," pagina 290).
- **Una volta per round:** Un personaggio può eseguire soltanto un'azione immediata per round, sia che si tratti di un'interruzione immediata che di una reazione immediata. Se il personaggio non ha eseguito un'azione immediata fin dalla fine del suo ultimo turno, potrà eseguirne una quando un'attivazione gli consentirà di farlo. Un personaggio non può compiere un'azione immediata nel suo stesso turno.
- **Interruzione:** Un'interruzione immediata consente al personaggio di intervenire qualora si verifichi una certa condizione di attivazione, e di agire prima che l'attivazione sia risolta. Se un'interruzione invalida un'azione di attivazione, quell'azione è perduta. Ad esempio, un nemico effettua un attacco contro il personaggio, ma il personaggio usa un potere che gli consente di scattare lontano come interruzione immediata. Se il nemico non è più in grado di raggiungere il personaggio, l'azione di attacco del nemico va perduta.
- **Reazione:** Una reazione immediata consente al personaggio di agire in risposta a un'attivazione. L'azione, l'evento o la condizione di attivazione ha luogo e viene completamente risolta prima che il personaggio effettui la reazione, con un'unica eccezione: il personaggio può interrompere il movimento di una creatura. Se una creatura attiva la reazione immediata del personaggio muovendosi (giungendo entro gittata, ad esempio), il personaggio effettua la sua azione prima che la creatura finisca di muoversi ma dopo che si è mossa di almeno 1 quadretto.

  Una reazione immediata potrebbe interrompere altre azioni intraprese da un combattente dopo l'azione di attivazione. Ad esempio, se un potere consente al personaggio di attaccare come reazione immediata non appena un attacco lo colpisce, l'azione del personaggio ha luogo prima che il mostro che lo ha colpito possa eseguire qualsiasi altra azione. Se il mostro possiede un potere che gli consente di effettuare due tiri per colpire contro il personaggio come azione standard e il primo attacco va a segno, il personaggio potrà usare la sua reazione immediata prima che abbia luogo il secondo tiro per colpire.

Svolgere un turno

Quando giunge il turno del personaggio nell'ordine di iniziativa, è il momento per quel personaggio di agire. Un turno è diviso in tre parti: l'inizio del turno, le azioni del turno e la fine del turno.

Inizio del turno

Prima di agire, un personaggio dovrà tenere conto di certi effetti. L'inizio del turno va sempre giocato, anche se il personaggio è svenuto, e non occupa alcun tempo nel mondo di gioco.

INIZIO DEL TURNO

- **Danni continuati:** Se il personaggio subisce danni continuati (pagina 278), subisce quei danni ora.
- **Rigenerazione:** Se il personaggio è dotato di rigenerazione (pagina 293), recupera i punti feriti indicati ora.
- **Altri effetti:** Il personaggio risolve altri eventuali effetti che potrebbero agire all'inizio del suo turno.
- **Terminare gli effetti:** Alcuni effetti terminano automaticamente all'inizio del turno del personaggio.
- **Nessuna azione:** Un personaggio non può compiere nessuna azione all'inizio del suo turno.

Azioni del turno

Durante il proprio turno, un personaggio può eseguire varie azioni. Può decidere liberamente come utilizzare ciascuna azione, cercando il modo migliore di condurre se stesso e i suoi alleati verso la vittoria. Vedi "Tipi di azione," più sopra, per le definizioni dei vari tipi di azione che un personaggio può intraprendere.

AZIONI DEL TURNO

- **Azioni del personaggio:** Un personaggio ha diritto a compiere le tre azioni seguenti nel proprio turno:
  - Azione standard
  - Azione di movimento
  - Azione minore
- **Azioni gratuite:** Un personaggio può compiere un qualsiasi numero di azioni gratuite nel proprio turno.
- **Qualsiasi ordine:** Il personaggio può compiere le sue azioni in qualsiasi ordine desideri, e può rinunciare a qualsiasi azione.
- **Azioni sostitutive:** Un personaggio può compiere un'azione di movimento o un'azione minore invece di un'azione standard, e un'azione minore invece di un'azione di movimento.
- **Azione extra:** Il personaggio può compiere un'azione extra spendendo un punto azione (pagina 290).
- **Azioni degli altri combattenti:** Gli altri combattenti possono compiere azioni gratuite durante il turno del personaggio; il personaggio potrebbe eseguire azioni che attiveranno azioni immediate o di opportunità da parte degli altri combattenti.

Fine del turno

Una volta che il personaggio ha agito, è necessario tenere conto di quegli effetti che potrebbero interrompersi alla fine del suo turno o che potrebbero continuare. La fine del turno va sempre giocata, anche se il personaggio è svenuto, e non occupa alcun tempo nel mondo di gioco.

FINE DEL TURNO

- **Tiri salvezza:** Il personaggio ora può effettuare un tiro salvezza (pagina 279) contro qualsiasi effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.
- **Tenere il conto delle azioni utilizzate:** Alcuni poteri ed effetti possono essere mantenuti per più turni (vedi "Durate," pagina 278). Il personaggio dovrà tenere conto dell'azione utilizzata per mantenere un potere o un effetto durante il suo turno. Se non ha utilizzato l'azione, il potere o l'effetto in questione ha termine ora.
- **Terminare gli effetti:** Alcuni effetti terminano automaticamente alla fine del turno del personaggio.
- **Nessuna azione:** Un personaggio non può compiere nessuna azione alla fine del suo turno.

Sostituire azioni

Al proprio turno, un personaggio può compiere un'azione di movimento o un'azione minore invece di un'azione standard, e compiere un'azione minore invece di un'azione di movimento. Dal momento che è possibile sostituire le azioni in questo modo, le tre azioni che un personaggio può compiere nel suo turno (oltre ad eventuali azioni gratuite) possono variare.

Opzione A
Azione standard
Azione di movimento
Azione minore

Opzione B
Azione standard
Due azioni minori

Opzione C
Due azioni di movimento
Azione minore

Opzione D
Azione di movimento
Due azioni minori

Opzione E
Tre azioni minori

Azioni durante gli altri turni

La maggior parte delle azioni di un personaggio ha luogo nel suo turno. Tuttavia, un personaggio può compiere azioni gratuite durante il turno di qualsiasi combattente; inoltre, un evento o le azioni di un altro combattente potrebbero offrire al personaggio l'opportunità di eseguire un'azione immediata o un'azione di opportunità durante il turno di qualcun altro. Vedi "Tipi di azione," più sopra, per le definizioni dei vari tipi di azione che un personaggio può intraprendere.

AZIONI DURANTE GLI ALTRI TURNI

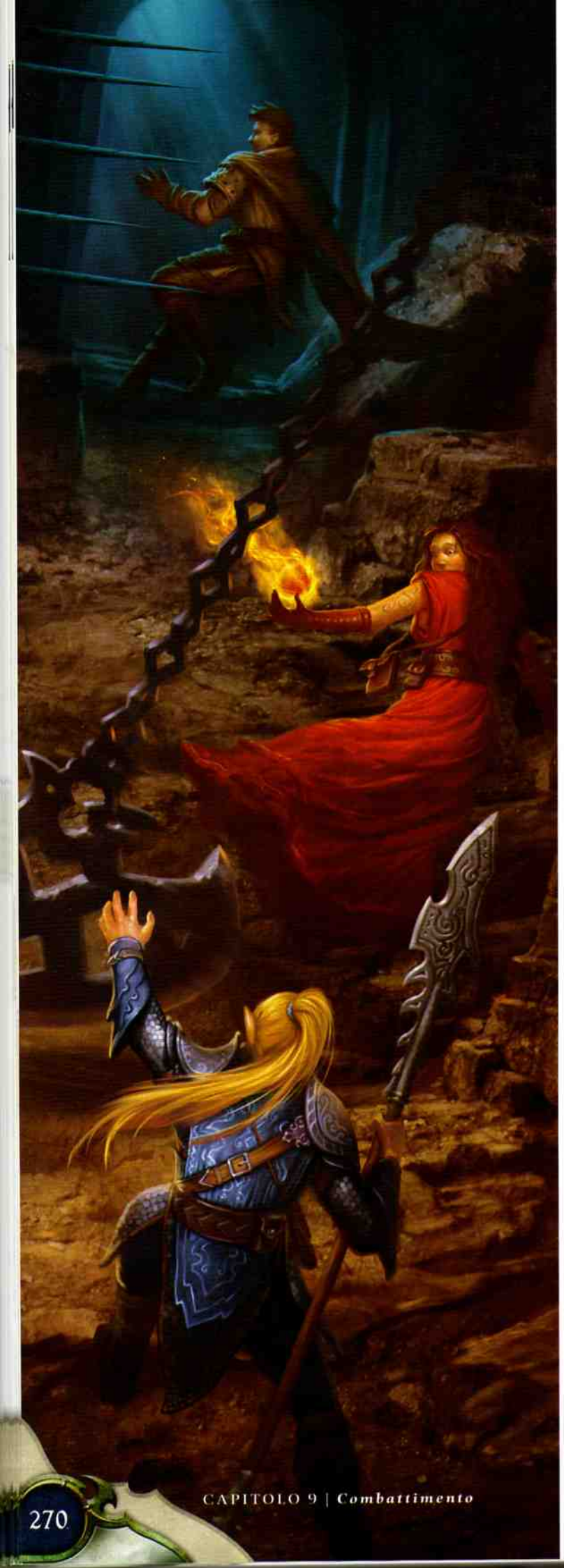
- **Azioni di opportunità:** Un personaggio può compiere un'azione di opportunità per ogni turno di un altro combattente. Un'azione di opportunità deve essere attivata dall'azione di un nemico.
- **Azioni immediate:** Il personaggio può eseguire un'azione immediata per round (può trattarsi di un'interruzione immediata o di una reazione immediata). Un'azione immediata deve essere attivata da un evento o da un'azione nel turno di un altro combattente.
- **Azioni gratuite:** Il personaggio può eseguire un qualsiasi numero di azioni gratuite durante i turni degli altri combattenti.

Attacchi e difese

Per vincere una battaglia nel gioco di D&D è necessario scegliere astutamente i propri attacchi, le proprie difese, e naturalmente avere un pizzico di fortuna. Durante un tipico turno, un personaggio usa la sua azione standard per sferrare un attacco, sia che si tratti di un prode guerriero, di uno scaltro ladro o di un devoto chierico. Allo stesso tempo, le sue difese saranno spesso messe alla prova dagli attacchi degli avversari.

Quando un personaggio attacca, effettua un tiro per colpire per determinare se l'attacco contro il bersaglio va a segno o meno. Il personaggio tira un d20, somma al risultato i bonus applicabili all'attacco utilizzato e confronta il risultato con una delle quattro difese del bersaglio: Classe Armatura, Tempra, Riflessi o Volontà.

Ogni personaggio dispone di vari attacchi tra cui scegliere, compreso un attacco basilare (pagina 287). Il numero esatto di attacchi a disposizione di un personaggio dipende dai poteri che sono stati selezionati per quel personaggio (vedi il Capitolo 4).



EFFETTUARE UN ATTACCO

Tutti gli attacchi seguono le stesse procedure base:

1. Il personaggio sceglie l'attacco che intende utilizzare. Ogni attacco appartiene a un **tipo di attacco**.
2. Il personaggio sceglie i **bersagli** dell'attacco (pagina 272). Ogni bersaglio deve trovarsi entro **gittata** (pagina 273). Dovrà determinare quali nemici riesce potrà **vedere** e **scegliere come bersagli** (pagina 273).
3. Il personaggio effettua un **tiro per colpire** (pagina 274).
4. Il personaggio confronta il tiro per colpire con la **difesa** (pagina 274) del bersaglio per determinare se l'attacco ha **colpito** o ha **mancato**.
5. Il personaggio infligge danni e applica gli altri effetti (pagina 276).

Tipi di attacco

Nel mondo di Dungeons & Dragons gli attacchi possono assumere molte forme. Un guerriero sferra un fendente con il suo spadone contro un avversario. Un ranger scaglia una freccia contro un bersaglio distante. Un drago esala un getto di fuoco. Un mago genera un'esplosione di fulmini. Questi esempi illustrano i quattro tipi di attacco possibili: in mischia, a distanza, ravvicinato e ad area.

Attacco in mischia

Un attacco in mischia solitamente fa uso di un'arma e sceglie come bersaglio un nemico entro la portata in mischia del personaggio (la portata è generalmente determinata dall'arma impugnata dal personaggio). Un attacco con una spada lunga o con un'arma su asta è un attacco in mischia. Alcuni poteri consentono al personaggio di sferrare più di un attacco in mischia, contro nemici diversi o contro lo stesso nemico.

ATTACCO IN MISCHIA

- **Bersagli:** Gli attacchi in mischia sono indirizzati verso bersagli singoli. Un attacco in mischia contro più nemici consiste in una serie di attacchi, a ognuno dei quali corrisponde un tiro per colpire e un tiro dei danni. Gli attacchi in mischia non creano aree di effetto (pagina 272).
- **Gittata:** Un attacco in mischia solitamente ha una gittata pari alla portata in mischia del personaggio. (A volte un potere specifica che può influenzare soltanto i bersagli adiacenti, quindi anche se il personaggio utilizza un'arma con portata, non potrà attaccare i bersagli più distanti con quel potere.)
- **Portata:** La maggior parte dei personaggi dispone di una portata di 1 quadretto. Certi poteri, talenti e armi possono incrementare la portata di un personaggio.

Il semplice fatto di impugnare un'arma in ogni mano non consente a un personaggio di sferrare due attacchi in un round. Se il personaggio impugna due armi in mischia, può usare quella che preferisce per effettuare un attacco in mischia.

HOWARD LYON

Attacco a distanza

Un attacco a distanza è un colpo scagliato contro un bersaglio distante. Un attacco a distanza solitamente usa come bersaglio una creatura entro gittata. Tirare con l'arco o lanciare un *dardo incantato* sono esempi di attacchi a distanza.

ATTACCO A DISTANZA

- **Bersagli:** Gli attacchi a distanza sono indirizzati verso bersagli singoli. Un attacco a distanza contro più nemici consiste in una serie di attacchi, a ognuno dei quali corrisponde un tiro per colpire e un tiro dei danni. Gli attacchi a distanza non creano aree di effetto(pagina 272).

  Se un personaggio usa un'arma a proiettili per effettuare un attacco a distanza contro più nemici, dovrà utilizzare una munizione per ogni bersaglio; se usa armi da lancio, dovrà utilizzarne una per ogni bersaglio.
- **Gittata:** Alcuni poteri stabiliscono una gittata specifica ("Distanza 10") o consentono al personaggio di attaccare qualsiasi bersaglio che egli sia in grado di vedere "Distanza visuale"). Se il personaggio usa un'arma, la gittata dell'attacco è la gittata di quell'arma, come indicato sulla tabella "Armi a distanza" del Capitolo 7.

  Lunga gittata: Se il personaggio usa un'arma a distanza e il suo bersaglio è situato oltre la normale gittata dell'arma ma entro la sua lunga gittata, il tiro per colpire del personaggio subisce una penalità di -2. Un personaggio non può colpire un bersaglio situato oltre la lunga gittata dell'arma. Un potere a distanza che non faccia uso di un'arma dispone di normale gittata ma non di lunga gittata.
- **Provoca attacchi di opportunità:** Se il personaggio usa un potere a distanza mentre si trova in posizione adiacente a un nemico, quel nemico può sferrare un attacco di opportunità contro di lui.

Attacco ravvicinato

Un attacco ravvicinato è un'area di effetto generata direttamente dal personaggio; il suo quadretto di origine si trova all'interno dello spazio del personaggio. Far roteare la spada tracciando un arco per colpire ogni nemico accanto a sé con un unico colpo, sprigionare un getto di fiamme dalle proprie mani o provocare un'esplosione di energia radiosa dal proprio simbolo sacro sono tutti esempi di attacco ravvicinato.

Gli attacchi ravvicinati comprendono due categorie base di poteri: gli attacchi con le armi che danneggiano più di un nemico con lo stesso colpo e i poteri generati tramite energia, che fluiscono direttamente dal corpo del personaggio o da un oggetto che egli indossa.

ATTACCO RAVVICINATO

- **Area di effetto:** Un attacco ravvicinato crea un'area di effetto, generalmente una emanazione o una propagazione. Un attacco ravvicinato influenza alcuni bersagli all'interno della sua area di effetto, che solitamente ha una taglia ben precisa. L'area di effetto e i bersagli di un attacco ravvicinato sono specificati nella descrizione di ogni specifico potere (vedi il Capitolo 4).
- **Quadretto di origine:** L'area di effetto di un attacco ravvicinato definisce il quadretto di origine dell'attacco, vale a dire il punto di partenza dell'attacco in questione. Una emanazione ravvicinata usa lo spazio del personaggio come quadretto di origine. Una propagazione ravvicinata usa un quadretto entro lo spazio del personaggio come quadretto di origine. Affinché un bersaglio subisca l'effetto di un attacco ravvicinato, deve esistere una linea di effetto dal quadretto di origine fino al bersaglio (vedi "Vedere i bersagli," pagina 273).
- **Tiri per colpire multipli ma tiro dei danni unico:** Quando un personaggio sferra un attacco ravvicinato, effettua un tiro per colpire separato per ogni personaggio all'interno dell'area di effetto, ma effettua un unico tiro dei danni che viene applicato su tutti i bersagli. Una creatura di taglia Grande o superiore colpita da un attacco ravvicinato è influenzata soltanto una volta dall'attacco, anche se più di un suo quadretto rientra nell'area di effetto.

  Se il personaggio usa un'arma a proiettili per sferrare un attacco ravvicinato, dovrà utilizzare una munizione per ogni bersaglio; se usa armi da lancio, dovrà utilizzarne una per ogni bersaglio.

Attacco ad area

Gli attacchi ad area sono simili agli attacchi ravvicinati, con la differenza che il quadretto di origine può trovarsi a una certa distanza dal personaggio che attacca. L'area di effetto di un attacco ad area stabilisce la forma dell'attacco e i bersagli su cui ha effetto. Una palla di fuoco che sfreccia attraverso il campo di battaglia e poi esplode è un esempio di attacco ad area. Un muro di nebbia magica che sorge dal terreno e oscura il corridoio di un dungeon è un altro esempio.

Gli attacchi ad area comprendono due categorie di poteri: i proiettili che detonano nei loro quadretti di origine e gli effetti che appaiono in una posizione distante dal personaggio e riempiono un'area.

ATTACCO AD AREA

- **Area di effetto:** Un attacco ad area crea un'area di effetto, generalmente una emanazione o un muro, entro la gittata. Un attacco ad area influenza alcuni bersagli all'interno della sua area di effetto, che solitamente ha una taglia ben precisa. L'area di effetto e i bersagli di un attacco ad area sono specificati nella descrizione di ogni specifico potere (vedi il Capitolo 4).
- **Quadretto di origine:** Il personaggio sceglie un quadretto entro la gittata dell'attacco ad area, che sarà il quadretto di origine dell'attacco, vale a dire il punto che fungerà da centro o da partenza dell'area di effetto. (Vedi "Vedere i bersagli," pagina 273). Affinché un bersaglio subisca l'effetto di un attacco ravvicinato, deve esistere una linea di effetto dal quadretto di origine fino al bersaglio. Non è necessario che il personaggio sia in grado di vedere il quadretto di origine o il bersaglio, e l'eventuale occultamento (pagina 281) presente tra il quadretto di origine e il bersaglio non viene applicato.
- **Tiri per colpire multipli ma tiro dei danni unico:** Quando un personaggio sferra un attacco ad area, effettua un tiro per colpire separato per ogni personaggio all'interno dell'area di effetto, ma effettua un unico tiro dei danni che viene applicato su tutti i bersagli. Una creatura di taglia Grande o superiore colpita da un attacco ad area è influenzata soltanto una volta dall'attacco, anche se più di un suo quadretto rientra nell'area di effetto.

Se il personaggio usa un'arma a proiettili per sferrare un attacco ad area, dovrà utilizzare una munizione per ogni bersaglio; se usa armi da lancio, dovrà utilizzarne una per ogni bersaglio.

- **Provoca attacchi di opportunità:** Se il personaggio usa un potere ad area mentre si trova in posizione adiacente a un nemico, quel nemico può sferrare un attacco di opportunità contro di lui.

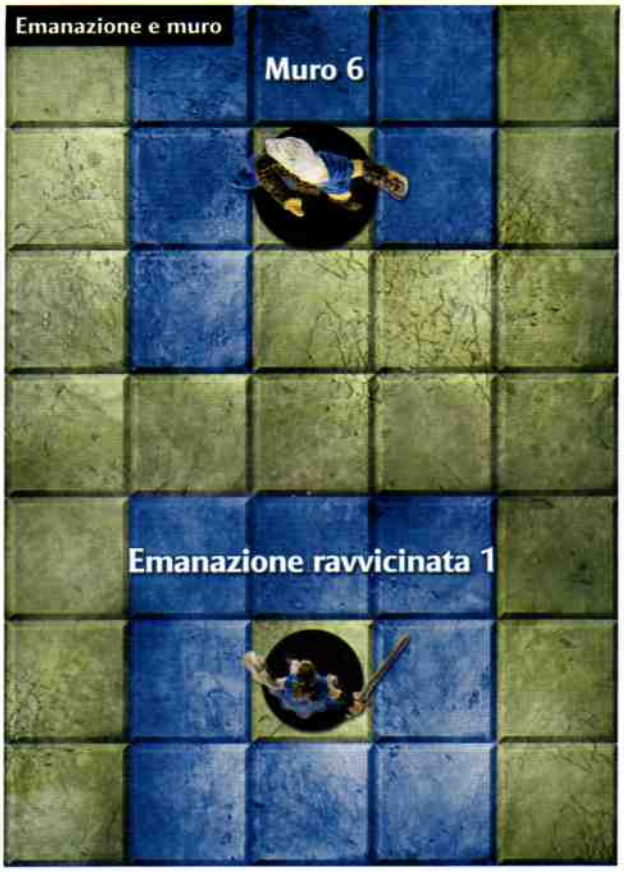
Aree di effetto

La maggior parte degli attacchi ad area e ravvicinati genera uno dei tre tipi seguenti di area di effetto: una propagazione, una emanazione o un muro.

AREE DI EFFETTO

- **Propagazione:** Una propagazione riempie un'area adiacente al personaggio, con la lunghezza lungo il lato di un determinato numero di quadretti. Ad esempio, il potere da mago *onda tonante* è una propagazione ravvicinata 3, il che significa che il potere ha effetto su un'area di 3 quadretti per 3, adiacente al personaggio. La propagazione deve essere adiacente al suo quadretto di origine, che è un quadretto dello spazio del personaggio. Il quadretto di origine non viene influenzato dalla propagazione. Una propagazione ha effetto su un bersaglio soltanto se il bersaglio si trova entro l'area della propagazione e se esiste una linea di visuale che va dal quadretto di origine fino al bersaglio.
- **Emanazione:** Una emanazione parte dal suo quadretto di origine e si allarga in tutte le direzioni per un numero specificato di quadretti usando quel quadretto come centro. Ad esempio, il potere del chierico *colpo infuocato* è una emanazione ad area 2 entro 10 quadretti dal personaggio, il che significa che il potere ha origine in un quadretto situato entro 10 quadretti di distanza dal personaggio e ha effetto nel quadretto di origine e in ogni quadretto entro 2 quadretti da esso (vale a dire in un'area di 5 quadretti per 5). A meno che la descrizione di un determinato potere non specifichi diversamente, una emanazione ravvicinata creata dal personaggio non ha effetto sul personaggio stesso. Una emanazione ha effetto su un bersaglio soltanto se il bersaglio si trova entro l'area dell'emanazione e se esiste una linea di visuale che va dal quadretto di origine fino al bersaglio.
- **Muro:** Un muro riempie un determinato numero di quadretti contigui entro gittata, partendo da un quadretto di origine. Ogni quadretto del muro deve condividere un lato (un solo angolo non è sufficiente) con almeno un altro quadretto del muro, ma non può condividere più di due lati con gli altri quadretti del muro (questa limitazione non conta per quei quadretti accumulati gli uni sopra gli altri). Il personaggio può plasmare il muro come più gradisce, purché rispetti queste limitazioni. Un muro solido, come ad esempio un muro di ghiaccio, non può essere creato nei quadretti occupati.





Scegliere i bersagli

Quando un personaggio vuole usare un potere contro un nemico, il nemico deve trovarsi entro la gittata del potere utilizzato e il personaggio deve essere in grado di poterlo scegliere come bersaglio. Molti poteri consentono a un personaggio di scegliere come bersaglio più di un nemico. Ognuno di questi nemici deve essere un bersaglio valido.

Quando un personaggio usa un attacco in mischia o a distanza, può scegliere come bersaglio un quadretto invece di un nemico. Questa tattica è utile quando un nemico beneficia di occultamento totale (pagina 281) e il personaggio deve indovinare la sua posizione.

Gittata

Il primo passo al momento di scegliere i bersagli di un attacco è controllare la gittata dell'attacco. La gittata indica la distanza massima che può separare il personaggio da un bersaglio (o dal quadretto di origine dell'attacco). La gittata di ogni potere è riportata nella sua descrizione.

Per determinare la gittata tra il personaggio e il bersaglio è sufficiente contare il numero di quadretti che separano l'uno dall'altro, contando anche almeno uno dei quadretti occupati dal bersaglio. Se lo spazio di un bersaglio è superiore a 1 quadretto, il personaggio potrà scegliere quel nemico come bersaglio se un qualsiasi quadretto del suo spazio si trova entro gittata o all'interno dell'area di effetto dell'attacco.

Calcolare la distanza: Quando è necessario calcolare la distanza tra due quadretti, si inizia a contare da un qualsiasi quadretto adiacente (anche adiacente diagonalmente, purché non si trovi oltre un angolo) e poi si prosegue a contare aggirando i quadretti occupati da eventuali ostacoli solidi. Bisogna sempre tracciare il sentiero più diretto fino a un bersaglio quando si contano i quadretti di distanza o si determina l'estensione di un'area di effetto.

Quadretti adiacenti: Due quadretti sono considerati adiacenti se un lato o un angolo di un quadretto tocca un lato o un angolo dell'altro. Due creature od oggetti sono considerati adiacenti se uno di essi occupa un quadretto adiacente a un quadretto occupato dall'altro.

Creatura o quadretto più vicino: Per determinare la creatura o il quadretto più vicino al personaggio, si calcola la distanza normalmente. Quando due o più quadretti o creature si trovano a pari distanza, il personaggio può scegliere come più vicino quello che preferisce.

Personale: Quando un personaggio usa un potere a gittata personale, tale potere ha effetto soltanto sul personaggio stesso. Creare un'armatura magica su se stesso o assegnarsi la capacità di volare sono due esempi di gittata personale.

Vedere i bersagli

Le camere dei dungeon ingombre di detriti, le foreste più fitte o le rovine più pericolanti spesso offrono luoghi in abbondanza dove i nemici potrebbero nascondersi. A volte è importante determinare se un personaggio è in grado o meno di vedere e scegliere come bersaglio un nemico dalla posizione in cui si trova.

Linea di visuale: La prima domanda da porsi è cosa il personaggio è in grado di vedere nell'area dell'incontro, vale a dire qual è la sua linea di visuale.

Per determinare se il personaggio è in grado di vedere un bersaglio, il giocatore sceglie un angolo dello spazio del personaggio e traccia una linea immaginaria da quell'angolo fino a una qualsiasi parte dello spazio del bersaglio. Il personaggio sarà in grado di vedere il bersaglio se esiste almeno una linea del genere che non attraversa o non tocca un oggetto o un effetto (come ad esempio un muro, una tenda spessa o una nube di nebbia) in grado di ostruire la sua visione.

Anche se il personaggio è in grado di vedere un bersaglio, certi oggetti ed effetti possono comunque ostruire parzialmente la sua visione. Se il personaggio è in grado di vedere un bersaglio ma esiste almeno una linea che passa attraverso un ostacolo, quel bersaglio beneficia di copertura o di occultamento (pagina 280). Un personaggio riuscirà a vedere un arciere gnoll accucciato dietro un muro di pietra, ma il muro lo renderà più difficile da colpire, in quanto gli fornirà copertura. Un personaggio riuscirà a vedere un goblin in piedi ai margini di una nube di nebbia, ma la nebbia renderà la figura del goblin indistinta, fornendo occultamento.

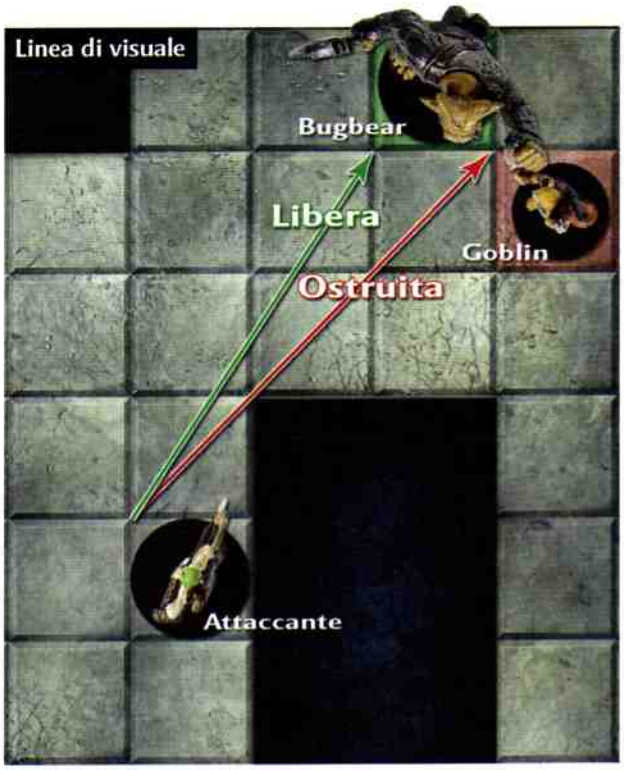
Linea di effetto: Un personaggio può scegliere come bersaglio una creatura o un quadretto se esiste un percorso non ostruito che collega l'uno all'altro, vale a dire se esiste una linea di effetto che conduce fino ad esso. Se ogni linea immaginaria tracciata fino a un bersaglio attraversa o tocca un ostacolo solido, il personaggio non disporrà di linea di effetto fino al bersaglio.

La nebbia, l'oscurità e altri tipi di quadretti oscurati possono ostruire la visione, ma non ostruiscono la linea di effetto. Se un personaggio scaglia una palla di fuoco in una stanza buia come la pece, non ha bisogno di vedere i bersagli affinché la palla di fuoco li colpisca. Per contro, il personaggio potrebbe vedere attraverso un muro trasparente di forza magica, ma non disporrà di linea di effetto fino ad esso. Riuscirà a vedere i demoni ringhianti situati al lato opposto, ma il muro bloccherà i suoi attacchi.

Un personaggio deve disporre di una linea di effetto fino a un qualsiasi bersaglio che desideri attaccare e fino a qualsiasi spazio in cui desideri creare un effetto. Quando effettua un attacco ad area, dovrà disporre di



WILLIAM O'CONNOR



una linea di effetto fino al quadretto di origine dell'attacco. Per colpire un bersaglio con un attacco, dovrà disporre di linea di effetto dal quadretto di origine fino al bersaglio.

Tiro per colpire

Per determinare se un attacco ha successo o meno, si effettua un tiro per colpire. Si tira un d20 e si somma al risultato il bonus di attacco base relativo a quel potere. Il bonus di attacco base di un potere misura la precisione dell'attacco ed è composto dal totale di tutti i modificatori applicabili al tiro.

TIRO PER COLPIRE

Si tira un d20 e si sommano al tiro del dado i seguenti valori:

- Il bonus di attacco base del potere di attacco.
- I modificatori situazionali applicabili all'attacco (pagina 279)
- I bonus e le penalità fornite dai poteri che influenzano il personaggio

Il potere utilizzato indica quale modificatore di caratteristica va sommato al bonus di attacco base e quale difesa del bersaglio va confrontata con il risultato. Ad esempio:

Attacco basilare in mischia	**Forza contro CA**
Attacco basilare a distanza	**Destrezza contro CA**
Acciaio stordente	**Forza contro Tempra**
Palla di fuoco	**Intelligenza contro Riflessi**
Incuti paura	**Saggezza contro Volontà**

Il bonus di attacco base di un personaggio può cambiare temporaneamente, in certe circostanze, come ad esempio quando il personaggio viene influenzato da un potere che gli conferisce un bonus o una penalità all'attacco, o quando un talento o un oggetto magico gli conferiscono un bonus in determinate circostanze, o quando esistono dei modificatori di attacco applicabili (pagina 279).

BONUS DI ATTACCO

Al momento di creare un personaggio, il giocatore dovrebbe determinare il suo bonus di attacco base per ogni potere conosciuto dal personaggio, compresi i suoi attacchi basilari. Il bonus di attacco base di un potere del personaggio comprende i seguenti valori:

- Metà del livello del personaggio
- Il modificatore di caratteristica usato per l'attacco (ogni potere specifica quale caratteristica usare)

Inoltre, ognuno dei seguenti fattori potrebbe essere applicato al bonus di attacco base di un attacco:

- Il bonus di competenza nell'arma del personaggio (se questi usa un'arma in cui possiede competenza)
- Bonus di razza o di talento
- Un bonus di potenziamento (in genere fornito da un'arma magica o da uno strumento)
- Un bonus di oggetto
- Un bonus di potere
- Bonus generici

Esempio: Melech, un tiefling mago di 7° livello, tenta di colpire tre nemici con una *palla di fuoco*, un attacco di Intelligenza contro Riflessi. Il suo tiro per colpire contro ogni bersaglio ottiene un bonus di +10, che comprende un +3 per la metà del suo livello, un +5 dovuto al suo modificatore di Intelligenza, il bonus di talento +1 fornito da Sangue di Fuoco Infernale e il bonus di potenziamento +1 fornito dalla sua *bacchetta del fuoco stregato +1*. Potrebbe sommare un bonus di +2 fornito dal suo privilegio di classe di Bacchetta della Precisione contro uno dei suoi bersagli e un bonus di razza +1 contro qualsiasi bersaglio sanguinante, fornito dal suo tratto razziale di Sapore del Sangue.

Difese

La capacità di un personaggio di evitare le ferite e gli altri effetti nocivi è indicata dalle sue quattro difese: Classe Armatura, Tempra, Riflessi e Volontà. Il punteggio di ogni difesa indica quanto è difficile per un nemico influenzare il personaggio con i suoi attacchi.

La **Classe Armatura (CA)** indica quanto è difficile per i nemici mettere a segno un colpo significativo sul personaggio usando un'arma o un effetto magico che funzioni come un'arma. Alcuni personaggi hanno una CA alta perché sono estremamente rapidi, intelligenti o capaci di schivare bene i colpi in arrivo, mentre altri hanno una CA alta perché indossano pesanti armature protettive difficili da penetrare.

La **Tempra** misura la robustezza, la massa, la forza e la resistenza intrinseca del fisico di un personaggio. È la difesa chiave contro gli attacchi che comprendono effetti come le malattie, i veleni e il movimento forzato.

I **Riflessi** misurano la capacità di un personaggio di prevenire un attacco, di deviarlo o di schivarlo. È utile contro le aree di effetto, come il soffio dei draghi o l'incantesimo *palla di fuoco*.

La **Volontà** è la difesa che il personaggio usa contro gli effetti che frastornano, disorientano, confondono o sopraffanno la mente. Misura la sua forza di volontà, la sua autodisciplina e la sua devozione.

PUNTEGGI DELLE DIFESE

I punteggi delle difese sono determinati nel modo seguente.

- **Difesa base:** Tutte le difese partono con un valore di 10 + metà del livello del personaggio.
- **Classe Armatura:** La CA beneficia del bonus di armatura derivante dall'armatura indossata e del bonus di scudo derivante dallo scudo impugnato dal personaggio. Se il personaggio indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura, somma alla CA anche il proprio modificatore di Destrezza o di Intelligenza, scegliendo il più alto.
- **Tempra:** Alla difesa di Tempra va sommato il modificatore di Forza o di Costituzione, scegliendo il più alto.
- **Riflessi:** Alla difesa di Riflessi va sommato il modificatore di Destrezza o di Intelligenza, scegliendo il più alto.
- **Volontà:** Alla difesa di Volontà va sommato il modificatore di Saggezza o di Carisma, scegliendo il più alto.

Anche i seguenti valori vanno aggiunti, se applicabili:

- Bonus di razza o di talento
- Un bonus di potenziamento (in genere fornito da un oggetto magico della zona del collo)
- Un bonus di oggetto
- Un bonus di potere
- Bonus generici

Le difese del personaggio possono cambiare temporaneamente in certe circostanze: ad esempio, se il personaggio è influenzato da un potere o da una condizione che incrementa o riduce i suoi punteggi delle difese, o se un talento o un oggetto magico gli fornisce un bonus in certe circostanze.

Esempio: Brandis, un guerriero umano di 23° livello, possiede le seguenti difese.

CA 38 = 10 + 11 (metà del suo livello) + 11 (bonus di armatura della sua corazza di piastre da guerra) +2 (bonus di scudo del suo scudo pesante) +4 (bonus di potenziamento della sua *armatura forgiata da battaglia*).

Riflessi 31 = 10 + 11 (metà del suo livello) +1 (bonus di razza) +2 (modificatore di Destrezza) +2 (bonus di scudo del suo scudo pesante) +5 (bonus di potenziamento del suo *mantello della resistenza* +5).

Tempra 35 = 10 + 11 (metà del suo livello) +1 (bonus di razza) +2 (classe del guerriero) +6 (modificatore di Forza) +5 (bonus di potenziamento del suo *mantello della resistenza* +5).

Volontà 31 = 10 +11 (metà del suo livello) +1 (bonus di razza) +2 (modificatore di Saggezza) +2 (bonus di talento di Volontà di Ferro) +5 (bonus di potenziamento del suo *mantello della resistenza* +5).

Quando il condottiero alleato di Brandis usa il suo potere di *suolo santificato*, Brandis ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese finché rimane entro la zona del potere.

BONUS E PENALITÀ

I tiri per colpire, i tiri dei danni, le difese, le prove di abilità e le prove di caratteristica spesso vengono modificate da bonus e penalità di vario tipo.

Bonus: Esiste una sola regola fondamentale che riguarda i bonus: non e possibile sommare bonus dello stesso tipo allo stesso tiro o punteggio. Se un personaggio beneficia di due bonus dello stesso tipo da applicare allo stesso tiro o punteggio, userà soltanto quello più alto.

Un **bonus di armatura** è un bonus conferito dall'armatura indossata. Il bonus permane fintanto che il personaggio indossa l'armatura.

Un **bonus di competenza** è quello che viene fornito dalla competenza in un'arma e si applica ai tiri per colpire effettuati usando quell'arma. Un personaggio ottiene un bonus di competenza soltanto quando usa poteri contenenti la parola chiave arma.

Un **bonus di oggetto** è un bonus conferito da certi oggetti magici. Il bonus permane fintanto che il personaggio indossa l'oggetto.

Un **bonus di potere** deriva da un potere o da un privilegio di classe. I bonus di potere solitamente sono temporanei o situazionali.

Un **bonus di potenziamento** incrementa i tiri per colpire e i tiri dei danni o le difese di un personaggio. Un personaggio ottiene un bonus di potenziamento alla CA quando indossa armature magiche, un bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni quando impugna un'arma magica o uno strumento e un bonus di potenziamento ai tiri salvezza su Tempra, Riflessi e Volontà quando indossa un oggetto magico della zona del collo (vedi Capitolo 7). Un personaggio può trarre beneficio da un'arma magica, un'armatura magica e un mantello magico allo stesso tempo, dal momento che i loro bonus di potenziamento si sommano a tiri o punteggi diversi.

Un **bonus di razza** è un bonus conferito dalla razza di appartenenza del personaggio. Il tratto di Consapevolezza di Gruppo di un elfo, ad esempio, conferisce agli alleati delle altre razze situati entro 5 quadretti un bonus di razza di +1 alle prove di Percezione.

Un **bonus di scudo** è un bonus conferito dallo scudo impugnato dal personaggio. I bonus di scudo si applicano alla CA e alla difesa di Riflessi. Esistono poteri, talenti e oggetti magici che potrebbero fornire un bonus di scudo; in genere, questi effetti sono di aiuto soltanto a quei personaggi che non usano gli scudi.

Un **bonus di talento** viene conferito da un talento. Questo bonus permane fin quando il personaggio possiede il talento.

Alcuni bonus sono **generici** ("un bonus di +2"). La maggior parte di questi bonus è di tipo situazionale e può essere sommata agli altri bonus di cui beneficia il personaggio, compresi gli altri bonus generici.

Penalità: A differenza dei bonus, le penalità non sono ripartite in vari tipi. Le penalità sono cumulative, a meno che non siano frutto dello stesso potere. Se due mostri attaccano un personaggio utilizzando lo stesso potere e ognuno infligge su di esso una penalità a un tiro o a un punteggio in particolare, le penalità non si sommano assieme; il personaggio subisce soltanto la penalità peggiore.

Una penalità potrebbe essere a tutti gli effetti cancellata da un bonus e viceversa. Se un personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e subisce allo stesso tempo una penalità di -2 ai tiri per colpire, finisce per avere un modificatore totale di +0.

Risultati dell'attacco

Ogni attacco viene risolto confrontando il totale del tiro per colpire (1d20 + bonus di attacco base + modificatori di attacco) con il punteggio di difesa appropriato. Se il tiro per colpire è pari o superiore al punteggio di difesa, l'attacco colpisce. Altrimenti, manca il bersaglio.

Quando un personaggio colpisce, generalmente infligge danni e a volte produce anche ulteriori effetti. Quando un personaggio usa un potere, la descrizione del potere in questione indica cosa accade nel caso colpisca. Alcune descrizioni indicano anche cosa accade in caso di attacco mancato o quando il personaggio mette a segno un colpo critico.

RISULTATI DELL'ATTACCO

Quando un personaggio effettua un attacco, confronta il tiro per colpire al punteggio di difesa appropriato del bersaglio.

- **Colpito:** Se il tiro per colpire è pari o superiore al punteggio di difesa, l'attacco colpisce infliggendo danni, producendo un effetto speciale o sortendo entrambi gli effetti.

  Colpito automaticamente: Se il personaggio ottiene un 20 naturale (vale a dire se ottiene un 20 al tiro del dado) l'attacco colpisce automaticamente.

  Colpo critico: Se il personaggio ottiene un 20 naturale (vale a dire se ottiene un 20 al tiro del dado), il suo attacco potrebbe diventare un colpo critico (pagina 278). Un colpo critico infligge il massimo dei danni; alcuni poteri e oggetti magici prevedono anche effetti extra in caso di colpo critico.

- **Mancato:** Se il tiro per colpire è inferiore al punteggio di difesa, l'attacco manca il bersaglio. Generalmente questo risultato non produce alcun effetto. Tuttavia, alcuni poteri hanno un effetto anche in caso di colpo mancato, come ad esempio infliggere danni dimezzati.

  Mancato automaticamente: Se il personaggio ottiene un 1 naturale (vale a dire se ottiene un 1 al tiro del dado), l'attacco manca il bersaglio automaticamente.

Danni

Quando un personaggio colpisce con un attacco, normalmente infligge danni sul bersaglio, riducendo i suoi punti ferita. I danni inferti dipendono dal potere usato per l'attacco. La maggior parte dei poteri infligge danni superiori a quelli degli attacchi basilari e i poteri di alto livello generalmente infliggono più danni rispetto a quelli di basso livello. Se un personaggio usa un'arma per sferrare l'attacco, anche l'arma utilizzata influenza l'ammontare dei danni inferti. Chi usa un potere brandendo un'ascia bipenne infliggerà più danni rispetto a chi usa lo stesso potere brandendo un pugnale.

TIRI DEI DANNI

- Si tirano i danni indicati nella descrizione del potere. Se il personaggio ha usato un'arma per l'attacco, i danni sono pari a un multiplo dei dadi dei danni relativi all'arma.
- Si somma il modificatore di caratteristica specificato nella descrizione del potere. Solitamente si tratta dello stesso modificatore di caratteristica usato per determinare il bonus di attacco base relativo all'attacco.

Inoltre al tiro dei danni potrebbero essere applicati i fattori seguenti:

- Bonus di razza o di talento
- Un bonus di potenziamento (in genere fornito da un'arma magica o da uno strumento)
- Un bonus di oggetto
- Un bonus di potere
- Bonus generici

Dadi dei danni delle armi: L'espressione [A] alla voce dei danni indica i dadi dei danni previsti per quell'arma. (Le tabelle delle armi alle pagine 218-219 indicano i dadi dei danni relativi a tutte le armi.) Il numero che precede l'espressione [A] indica il numero di volte che il personaggio deve tirare i danni dell'arma. Se i danni di un potere sono "2[A] + modificatore di Forza" e il personaggio usa un pugnale (1d4 danni), si tirano 2d4 e poi si aggiunge al risultato il modificatore di Forza del personaggio. Se il personaggio usa invece un mazzafrusto pesante (2d6 danni) con lo stesso potere, tirerà 4d6 e poi sommerà al risultato il suo modificatore di Forza.

Tipi di danni: Oltre ai danni normali, come ad esempio i danni di un'arma o gli artigli di un mostro, esistono poteri e altri effetti che possono infliggere tipi specifici di danno. Ad esempio, il soffio di un segugio infernale infligge danni da fuoco, il pungiglione di uno scorpione infligge danni da veleno, la scarica mentale di un mind flayer infligge danni psichici e il tocco di un wraith infligge danni necrotici.

Quando un potere infligge un tipo specifico di danno, la descrizione del potere specifica il tipo di danno inferto subito dopo la parola "danni". Ad esempio, una *palla di fuoco* infligge danni da fuoco pari a 3d6 + modificatore di Intelligenza. Tutti i danni inferti sono danni da fuoco. Se un potere non specifica alcun tipo di danno, il danno in questione non appartiene ad alcun tipo.

Esempio: Valenae, un'eladrin paladina di 12° livello, colpisce un avversario con la sua *punizione tonante*. L'attacco infligge danni da tuono pari a 2[A] + modificatore di Forza e butta il bersaglio a terra in posizione prona. I danni equivarrebbero a 2d8 (1d8 x 2 della spada lunga) + 7. Il bonus di +7 comprende il modificatore di Forza +3 di Valenae, un bonus di talento +2 (Arma Focalizzata) e un bonus di potenziamento +2 (fornito dalla sua *spada lunga tonante* +2).

Se mette a segno un colpo critico, infligge danni massimi, e cioè 23, e vi aggiunge 2d6 danni da tuono della sua *spada lunga tonante*. Se avesse deciso di usare il potere a incontro della sua *spada lunga tonante* con questo colpo, avrebbe aggiunto ai danni altri 10 danni da tuono e avrebbe spinto il bersaglio di 1.

Resistenza e vulnerabilità

Certe creature sono resistenti o vulnerabili ad alcuni tipi di danno. Certi poteri conferiscono a un personaggio una resistenza analoga, o impongono una vulnerabilità di qualche tipo a un nemico.

Resistente: La resistenza indica che un personaggio subisce meno danni da un tipo specifico di danno. Se un personaggio possiede resistenza al fuoco 5, ogni volta che subisce danni da fuoco, riduce i danni subiti di 5. (Un attacco non può infliggere meno di 0 danni.)

Vulnerabile: Essere vulnerabile a un tipo di danno significa che il personaggio subisce danni extra da quel

tipo di danno. Se un personaggio possiede vulnerabilità al fuoco 5, ogni volta che subisce dei danni da fuoco somma 5 danni da fuoco aggiuntivi ai danni subiti.

Alcune creature sono afflitte da ulteriori debolezze collegate a qualche tipo di danno. Ad esempio, se un personaggio usa il freddo contro un elementale fatto di magma, potrebbe rallentarlo od ostacolare in qualche modo i suoi movimenti e i suoi attacchi.

Condizioni

I poteri, i mostri, le trappole e l'ambiente stesso possono essere causa di una o più condizioni. Una condizione impone una penalità, una vulnerabilità, un impedimento o una combinazione di vari effetti.

Il rituale Rimuovi Afflizione (vedi Capitolo 10) può risultare utile per eliminare una condizione a lungo termine che affligge il personaggio.

ACCECATO
- Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- Il personaggio non può vedere nessun bersaglio (i suoi bersagli beneficiano di occultamento totale).
- Il personaggio subisce una penalità di -10 alle prove di Percezione.
- Il personaggio non può attaccare ai fianchi i nemici.

ASSORDATO
- Il personaggio non è in grado di sentire nulla.
- Il personaggio subisce una penalità di -10 alle prove di Percezione.

DOMINATO
- Il personaggio è frastornato.
- La creatura dominante sceglie le sue azioni. I soli poteri che il personaggio è in grado di usare sono i poteri a volontà.

FRASTORNATO
- Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- Il personaggio può eseguire soltanto un'azione standard, un'azione di movimento o un'azione minore al suo turno (ma può eseguire normalmente le azioni gratuite). Non può eseguire azioni immediate o azioni di opportunità.
- Il personaggio non può attaccare ai fianchi i nemici.

IMMOBILIZZATO
- Il personaggio non può muoversi dal suo spazio, ma può teletrasportarsi e può essere costretto a spostarsi se viene spinto, tirato o fatto scorrere.

INDEBOLITO
- Gli attacchi del personaggio infliggono danni dimezzati. I danni continuati che il personaggio potrebbe infliggere non sono influenzati.

INDIFESO
- Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- Il personaggio può essere il bersaglio di un colpo di grazia.

Nota: In genere un personaggio è indifeso in quanto svenuto.

MARCHIATO
- Il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire per qualsiasi attacco che non abbia come bersaglio la creatura che lo ha marchiato.

MORENTE
- Il personaggio è svenuto.
- Il personaggio è a 0 punti ferita o a un ammontare negativo di punti ferita.
- Il personaggio effettua un tiro salvezza contro la morte ad ogni round.

PIETRIFICATO
- Il personaggio è stato trasformato in pietra.
- Il personaggio non può eseguire azioni.
- Il personaggio ottiene resistenza 20 a tutti i danni.
- Il personaggio non è consapevole di ciò che accade attorno a lui.
- Il personaggio non invecchia.

PRONO
- Il personaggio concede vantaggio in combattimento ai nemici che effettuano attacchi in mischia contro di lui.
- Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro gli attacchi a distanza dai nemici non adiacenti.
- Il personaggio giace a terra. (Se volava, scende senza pericoli di una distanza pari alla sua velocità di volo. Se non tocca terra, cade.)
- Il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.
- Il personaggio può buttarsi a terra prono con un'azione minore.

RALLENTATO
- La velocità del personaggio diventa 2. Questa velocità si applica a tutte le sue modalità di movimento, ma non al teletrasporto o ai tentativi di tirarlo, spingerlo o farlo scorrere. Il personaggio non può portare la sua velocità al di sopra di 2 e la sua velocità non aumenta se era inferiore a 2. Se è rimasto rallentato mentre si muoveva, smette di muoversi qualora si sia già mosso di 2 o più quadretti.

SORPRESO
- Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- Il personaggio non può eseguire azioni, tranne le azioni gratuite.
- Il personaggio non può attaccare ai fianchi i nemici.

STORDITO
- Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- Il personaggio non può eseguire azioni.
- Il personaggio non può attaccare ai fianchi i nemici.

SVENUTO
- Il personaggio è indifeso.
- Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le difese.
- Il personaggio non può eseguire azioni.
- Il personaggio cade a terra prono, se possibile.
- Il personaggio non può attaccare ai fianchi i nemici.

TRATTENUTO
- Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- Il personaggio è immobilizzato.
- Il personaggio non può essere costretto a spostarsi nemmeno se tirato, spinto o fatto scorrere.
- Il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Evanescente

Alcune creature, come ad esempio i fantasmi gementi, sono evanescenti; certi poteri possono invece rendere evanescente il personaggio. Quando un personaggio è evanescente, subisce danni dimezzati da qualsiasi attacco. Anche i danni continuati vengono dimezzati.

Danni continuati

Alcuni poteri infliggono danni extra in vari turni consecutivi dopo l'attacco iniziale. Un efreeti potrebbe colpire il personaggio con una cortina di fiamme che lo incendia, infliggendo danni da fuoco continuati. Quando il veleno di un serpente entra in circolazione nel sangue, infligge danni da veleno continuati sulla vittima. Lo schianto putrescente di una mummia infligge danni necrotici continuati e lo spruzzo corrosivo di un kruthik infligge danni da acido continuati.

DANNI CONTINUATI

- **Inizio del turno del personaggio:** Il personaggio subisce i danni indicati all'inizio del proprio turno. *Esempio:* Se un personaggio deve subire 5 danni da fuoco continuati, subisce 5 danni da fuoco all'inizio del proprio turno.
- **Tiro salvezza:** Ad ogni round, alla fine del proprio turno, il personaggio effettua un tiro salvezza (pagina 279) contro i danni continuati. Se lo supera, smette di subire danni continuati.
- **Tipi diversi di danni continuati:** Se vari effetti infliggono danni continuati di diversi tipi, il personaggio subisce i danni di ogni effetto ad ogni round. Effettuerà un tiro salvezza separato contro ogni tipo di danno.
- **Stesso tipo di danni continuati:** Se vari effetti infliggono danni continuati dello stesso tipo, o se il danno non appartiene ad alcun tipo, si applica soltanto il valore maggiore. *Esempio:* Se il personaggio subisce 5 danni continuati (di nessun tipo) quando un potere già lo costringe a subire 10 danni continuati, il personaggio subirà 10 danni continuati, non 15.

Colpi critici

Quando un personaggio ottiene un 20 naturale al tiro del dado e il suo tiro per colpire totale è sufficiente a colpire la difesa del bersaglio, ottiene un colpo critico, o semplicemente un critico.

DANNI DEL COLPO CRITICO

- **20 naturale:** Se un personaggio ottiene un 20 al tiro del dado quando effettua un tiro per colpire, metterà a segno un colpo critico se il tiro per colpire totale è abbastanza alto da colpire la difesa del bersaglio. Anche se il tiro per colpire è troppo basso per ottenere un colpo critico, il bersaglio è comunque considerato colpito automaticamente.
- **Precisione:** Alcuni poteri e privilegi di classe consentono a un personaggio di ottenere un colpo critico con altri risultati al tiro del dado oltre al 20 (ma soltanto un 20 naturale consente di colpire il bersaglio automaticamente).
- **Danni massimi:** Invece di tirare i danni, si determinano i danni massimi che l'attacco potrebbe infliggere con il tiro dei dadi. Quelli saranno i danni critici dell'attacco. (Gli attacchi che non infliggono danni continuano a non farlo, anche in caso di colpo critico.)
- **Danni extra:** Le armi magiche e gli strumenti, nonché le armi ad alto critico, possono incrementare i danni inferti in caso di colpo critico andato a segno. Se questi danni extra sono espressi da un tiro del dado, non sono anch'essi determinati scegliendo automaticamente il massimo; si tira il dado, e si aggiunge il normale risultato ai danni.

Un personaggio mette a segno automaticamente un colpo critico quando infligge un colpo di grazia (pagina 288).

Movimento forzato

Alcuni poteri consentono a un personaggio di costringere il bersaglio a muoversi in un modo specifico. In base al potere, il personaggio potrà tirare, spingere o far scorrere il bersaglio (vedi "Tirare, spingere e scorrere," pagina 285).

Durate

Molti poteri hanno effetto immediato e poi si concludono: i loro effetti hanno durata istantanea, magari fugace quanto un singolo fendente di spada. Altri poteri, tuttavia, perdurano anche oltre il turno del personaggio che li ha utilizzati.

A meno che non venga specificato diversamente, un potere è istantaneo e non ha effetto duraturo. I due tipi di durata sono la durata condizionale e quella mantenuta.

DURATE

- **Durata condizionale:** Questi effetti durano finché non si verifica un evento specifico.

  Fino all'inizio del turno successivo del personaggio: L'effetto termina quando ha inizio il turno successivo del personaggio.

  Fino alla fine del turno successivo del personaggio: L'effetto termina quando si conclude il turno successivo del personaggio.

  Fino alla fine dell'incontro: L'effetto termina quando il personaggio si concede un riposo (riposo breve o esteso), oppure dopo 5 minuti.

  Tiro salvezza termina: L'effetto termina quando il bersaglio supera un tiro salvezza contro di esso.
- **Durata mantenuta:** Se un effetto contiene la dicitura "mantenere standard", "mantenere movimento" o "mantenere minore", esso dura fintanto che il personaggio lo mantiene. A partire dal turno successivo a quello in cui l'effetto è stato creato, il personaggio mantiene l'effetto impiegando il tipo di azione indicato: un'azione standard, un'azione di movimento o un'azione minore. (Un personaggio può mantenere un effetto una volta per turno.) Certi effetti agiscono attivamente quando il personaggio li mantiene, ad esempio attaccando. La descrizione di un potere indica cosa accade quando il personaggio lo mantiene o lo lascia esaurire. Alla fine del suo turno, se il personaggio non ha utilizzato l'azione richiesta per mantenere l'effetto, tale effetto ha termine.
- **Durate sovrapposte:** Se un bersaglio è influenzato da più poteri che hanno lo stesso effetto ma terminano in momenti diversi, l'effetto dalla durata più lunga è quello che viene considerato valido.

A meno che una descrizione non specifichi altrimenti, un personaggio può mantenere un potere a durata mantenuta fino a un massimo di 5 minuti. Tuttavia, un personaggio non può riposare finché mantiene un potere, quindi non può recuperare l'uso dei suoi poteri a incontro oppure recuperare energie finché non smette di mantenere un potere.

I rituali (vedi il Capitolo 10), possono creare effetti in grado di durare ore, giorni o anni.

Tiri salvezza

Quando un personaggio si trova in una condizione o sotto un effetto persistente a cui un tiro salvezza può porre termine ("tiro salvezza termina"), egli ha una possibilità di sfuggire a quell'effetto ad ogni round alla fine del proprio turno. In quella fase tenterà di superare un tiro salvezza, vale a dire un tiro del d20 privo di modificatori derivanti dal livello o dai modificatori di caratteristica.

TIRI SALVEZZA

- **Fine del turno:** Alla fine del proprio turno, un personaggio effettua un tiro salvezza contro ogni effetto che lo influenza e a cui un tiro salvezza può porre termine. Tira un d20 e può ottenere uno dei seguenti risultati:

  Meno di 10: Fallimento. L'effetto continua.

  10 o più: Successo. L'effetto ha termine.

- **Scegliere l'ordine:** Quando un personaggio effettua un tiro salvezza, può decidere contro quale effetto compiere il primo tiro, il secondo, e così via.

- **Modificatori:** Un tiro salvezza normalmente non prevede modificatori. È un semplice tiro del d20. Tuttavia, alcuni poteri, talenti o tratti razziali potrebbero modificare un tiro salvezza.

Un tiro salvezza offre al personaggio delle probabilità leggermente superiori alla media di scrollarsi di dosso un effetto. Nella maggior parte dei casi, tali probabilità non possono essere migliorate ulteriormente e la probabilità di successo non è correlata in alcun modo alla gravità dell'effetto. Ciò che rende il veleno di un serpente gigante peggiore di quello di un serpente normale non è la possibilità di riprendersi dai suoi effetti, ma la facilità con cui agisce sulla vittima in primo luogo (il suo bonus di attacco) e ciò che fa alla vittima fintanto che rimane nel suo sistema (i suoi danni continuati o i suoi altri effetti).

Ad ogni round, alla fine del suo turno, il personaggio effettua un tiro salvezza contro ogni effetto a cui è sottoposto. A volte un effetto è costituito da una singola condizione o da un tipo di danni continuati (pagina 278). Un altro tipo di effetto può essere analogo al veleno di un imp infernale, che prevede sia danni continuati che una penalità di -2 alla difesa di Volontà. Il personaggio non effettuerà tiri salvezza separati contro i danni da veleno e contro la penalità alla difesa di Volontà; ne effettuerà soltanto uno ad ogni round contro il veleno infernale in sé.

Alcuni poteri generano degli effetti a cui è possibile sfuggire soltanto superando più di un tiro salvezza. Questi poteri comprendono degli effetti secondari che entrano in gioco dopo che la vittima ha superato il tiro salvezza contro l'effetto iniziale. Ad esempio, un potere potrebbe rendere svenuto il personaggio finché non supera il suo tiro salvezza, ma infliggere un effetto secondario che lo rallenterà una volta superato quel tiro. Quando il personaggio avrà superato il tiro salvezza contro la condizione di svenuto, dovrà superarne un altro contro la condizione di rallentato prima di essere sfuggito a tutti gli effetti di quel potere.

Un effetto secondario inizia soltanto dopo che il personaggio ha effettuato tutti i tiri salvezza previsti alla fine del suo turno. Questo significa che un personaggio non può effettuare un tiro salvezza contro un effetto collaterale alla fine dello stesso turno in cui ha superato il tiro salvezza contro l'effetto iniziale.

Modificatori di attacco

È raro che un combattimento veda semplicemente gli avversari ergersi uno di fronte all'altro e menarsi colpi a vicenda. Il movimento e la posizione sono fattori fondamentali; se un arciere può tirare da dietro un albero contro un arciere nemico in campo aperto, quello che sfrutta l'albero come copertura è avvantaggiato nello scontro. Analogamente, l'uso della magia o di qualche capacità speciale spesso crea opportunità che i personaggi possono sfruttare a loro vantaggio. Se un mago alleato rende il personaggio invisibile, questi potrà eludere facilmente i suoi nemici, ma se un mago nemico lo stordisce con un incantesimo, il personaggio abbasserà la guardia e i nemici potranno facilmente avventarsi su di lui.

I vantaggi e gli svantaggi temporanei in combattimento sono espressi da una serie di modificatori da applicare agli attacchi più comuni. Un modificatore di attacco è un bonus o una penalità da applicare al tiro per colpire. Il modificatore va sommato al bonus di attacco base di un personaggio nel momento in cui sferra l'attacco.

MODIFICATORI DI ATTACCO

Circostanza	Modificatore
Vantaggio in combattimento contro il bersaglio	+2
L'attaccante è prono	-2
L'attaccante è trattenuto	-2
Il bersaglio beneficia di copertura	-2
Il bersaglio beneficia di copertura superiore	-5
Il bersaglio beneficia di occultamento (solo in mischia e a distanza)	-2
Il bersaglio beneficia di occultamento totale (solo in mischia e a distanza)	-5
Lunga gittata (solo attacchi con le armi)	-2
Attacco in carica (solo in mischia)	+1

Vantaggio in combattimento

Uno dei modificatori di attacco più comuni è il vantaggio in combattimento. Il vantaggio in combattimento rappresenta una situazione in cui il difensore non può dedicare la sua completa attenzione alla difesa. Il difensore può essere incalzato da più nemici contemporaneamente, stordito, distratto o colto con la guardia abbassata per altri motivi. Quando un personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro un bersaglio, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro quel bersaglio.

Alcuni poteri prevedono che il personaggio disponga di vantaggio in combattimento per poter essere utilizzati contro un bersaglio; altri, invece, forniscono un effetto migliore se usati a favore di un bersaglio che concede vantaggio in combattimento al personaggio. Se un talento, un potere o un'altra capacità fornisce un beneficio quando il personaggio gode di vantaggio in combattimento, quel beneficio si applica soltanto contro il bersaglio verso il quale il personaggio gode del vantaggio in combattimento.

VANTAGGIO IN COMBATTIMENTO

- **Bonus di +2 ai tiri per colpire:** Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire quando gode di vantaggio in combattimento contro il bersaglio del suo attacco.
- **In grado di vedere il bersaglio:** Il personaggio deve essere in grado di vedere il bersaglio per ottenere vantaggio in combattimento contro di esso.

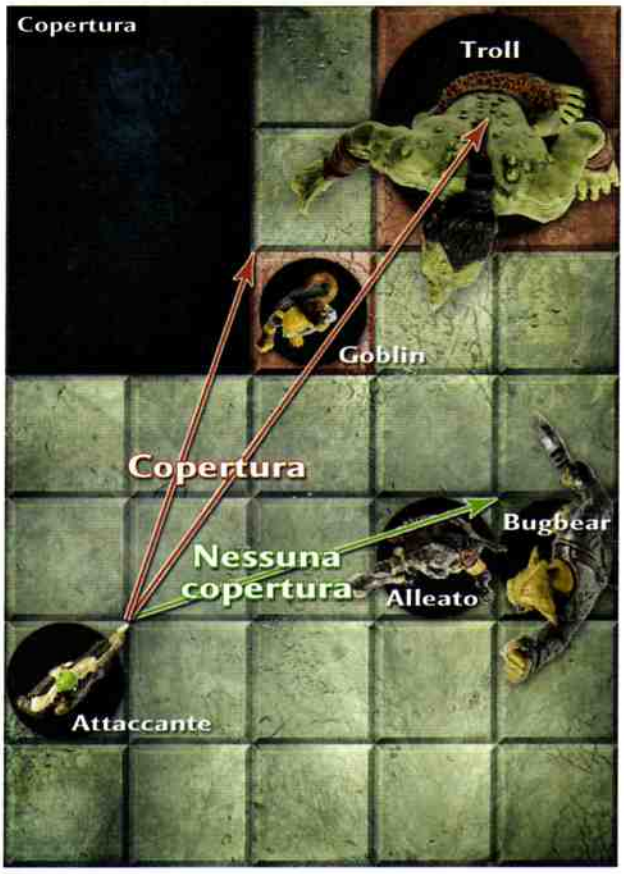
Le seguenti situazioni forniscono a un attaccante vantaggio in combattimento nei confronti del difensore.

Quando il difensore è...

- Accecato (pagina 277)
- Attaccato ai fianchi dall'attaccante (pagina 285)
- Frastornato (pagina 277)
- In corsa (pagina 288)
- In equilibrio (pagina 180)
- In scalata (pagina 183)
- Incapace di vedere l'attaccante (pagina 281)
- Inconsapevole dell'attaccante (pagina 184)
- Indifeso (pagina 277)
- Prono (solo negli attacchi in mischia) (pagina 277)
- Sorpreso (pagina 277)
- Stordito (pagina 277)
- Stretto (pagina 292)
- Svenuto (pagina 277)
- Trattenuto (pagina 277)

Una volta per incontro, il personaggio può cercare di ottenere vantaggio in combattimento contro un bersaglio effettuando una prova di Raggirare (pagina 188).

Il vantaggio in combattimento è un fattore relativo. Due combattenti potrebbero godere entrambi di vantaggio in combattimento l'uno nei confronti dell'altro, oppure soltanto uno potrebbe beneficiarne, oppure nessuno dei due. È possibile che una creatura si trovi adiacente a un nemico che gode di vantaggio di combattimento nei suoi confronti e a un secondo nemico che invece non ne beneficia.



Copertura e occultamento

Molti tipi di terreno offrono a un personaggio luoghi dove nascondersi o ostacoli dietro cui trovare riparo al fine di evitare un attacco. Gli ostacoli solidi che possono deviare fisicamente un colpo o fermare un oggetto sono considerati copertura. Gli oggetti o gli effetti che non fermano fisicamente un attacco ma celano il bersaglio alla vista del nemico sono considerati occultamento.

Copertura

I nemici nascosti dietro un muro basso, un angolo o un albero beneficiano di un certo ammontare di copertura. Chi li attacca non può colpirli con la stessa facilità di un attacco normale.

COPERTURA

- **Copertura (penalità di -2 ai tiri per colpire):** Il bersaglio si trova dietro un angolo o è protetto dal terreno. Ad esempio, il bersaglio potrebbe trovarsi nello stesso quadretto di un albero piccolo, coperto da una piccola colonna o da un grosso mobile, o dietro un muro basso.
- **Copertura superiore (penalità di -5 ai tiri per colpire):** Il bersaglio è protetto da un elemento del terreno significativamente vantaggioso; ad esempio, combatte da dietro una finestra, una grata, una saracinesca o una feritoia per arcieri.
- **Attacchi ad area e attacchi ravvicinati:** Quando un personaggio effettua un attacco ad area o un attacco ravvicinato, un bersaglio beneficia di copertura se è presente un ostacolo tra il quadretto di origine e il bersaglio, e non tra il personaggio e il bersaglio.
- **Portata:** Se una creatura dotata di portata attacca attraverso un tipo di terreno che conferirebbe copertura se il bersaglio si trovasse al suo interno, il bersaglio beneficia di copertura. Ad esempio, se un personaggio non si trova nello stesso quadretto di una colonna piccola, beneficerà comunque di copertura nei confronti di un ogre che lo attacca dall'altro lato della colonna.
- **Creature e copertura:** Quando un personaggio effettua un attacco a distanza contro un nemico e altri nemici si trovano in posizione frapposta, il bersaglio beneficia di copertura. Gli alleati di un personaggio non conferiscono mai copertura ai suoi nemici; inoltre, né gli alleati né i nemici forniscono copertura contro gli attacchi in mischia, ravvicinati o ad area.
- **Determinare la copertura:** Per determinare se un bersaglio beneficia o meno di copertura, si sceglie l'angolo di un quadretto occupato dal personaggio (o un angolo del quadretto di origine dell'attacco) e si tracciano delle linee immaginarie che partono da quell'angolo ad ogni altro angolo di un qualsiasi quadretto occupato dal bersaglio. Se una o due di quelle linee sono ostruite da un ostacolo o da un nemico, il bersaglio beneficia di copertura. (Se una linea corre lungo il lato del quadretto di un nemico o di un ostacolo, non è considerata ostruita.) Se tre o quattro di quelle linee sono ostruite ma il personaggio dispone comunque di una linea di effetto, il bersaglio beneficia di copertura superiore.

Occultamento

Se un personaggio non riesce a vedere bene il bersaglio, questi beneficia di occultamento nei confronti del personaggio, il che significa che i tiri per colpire del personaggio contro di lui subiscono una penalità. Il combattimento potrebbe avere luogo in un'area di luce fioca (vedi "Visione e luce," pagina 262), in un'area piena di fumo o di foschia, o tra elementi del terreno che inficiano la visione, come ad esempio un fogliame.

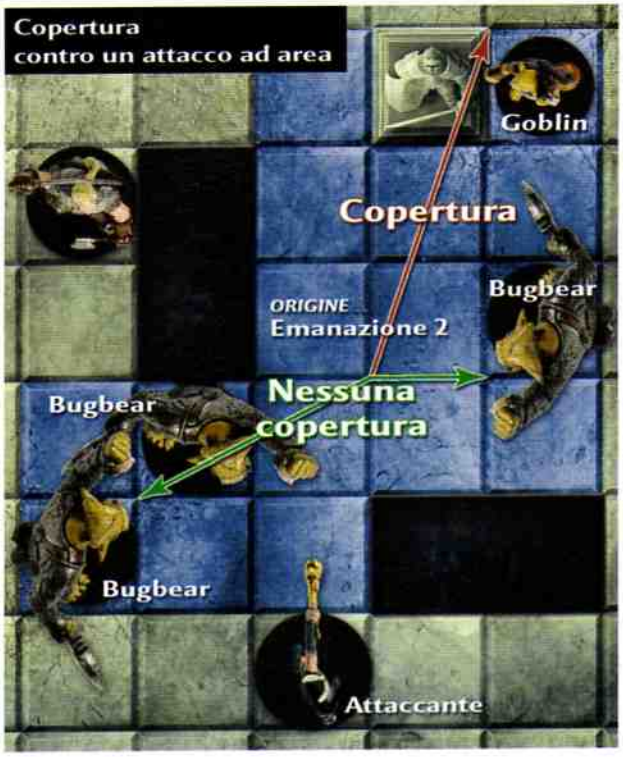
QUADRETTI OSCURATI

- **Leggermente oscurati:** Quadretti di luce fioca, fogliame, fumo, pioggia fitta o neve fitta sono considerati leggermente oscurati.
- **Pesantemente oscurati:** Quadretti di nebbia fitta, fumo fitto o fogliame fitto sono considerati pesantemente oscurati.
- **Totalmente oscurati:** Quadretti di oscurità sono considerati totalmente oscurati.

Gli effetti che generano occultamento oscurano la visione ma non impediscono gli attacchi.

OCCULTAMENTO

- **Occultamento (penalità di -2 ai tiri per colpire):** Il bersaglio si trova in un quadretto leggermente oscurato o in un quadretto pesantemente oscurato, ma in posizione adiacente al personaggio.
- **Occultamento totale (penalità di -5 ai tiri per colpire):** Il personaggio non è in grado di vedere il bersaglio. Il bersaglio è invisibile, occupa un quadretto totalmente oscurato o un quadretto pesantemente oscurato e non adiacente al personaggio.
- **Solo attacchi in mischia e a distanza:** Le penalità agli attacchi imposte dall'occultamento si applicano soltanto ai bersagli degli attacchi in mischia o a distanza.



Parte della difficoltà nell'attaccare un bersaglio che non si può vedere consiste nel sapere dove direzionare l'attacco. L'attaccante deve scegliere un quadretto in cui attaccare, e il bersaglio potrebbe perfino non trovarsi in quel quadretto (vedi "Scegliere bersagli impossibili da vedere," sotto).

Esistono vari poteri o effetti di altro tipo che possono rendere un personaggio invisibile, fornendogli a tutti gli effetti occultamento totale.

INVISIBILE

- Il personaggio non può essere visto tramite le normali forme di visione.
- Il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro qualsiasi nemico che non sia in grado di vederlo.
- Il personaggio non provoca attacchi di opportunità da parte dei nemici che non sono in grado di vederlo.

SCEGLIERE BERSAGLI IMPOSSIBILI DA VEDERE

Se un personaggio combatte contro una creatura che è impossibilitato a vedere (se la creatura è invisibile, se il personaggio è accecato o se il combattimento ha luogo nell'oscurità), dovrà scegliere come bersaglio un quadretto piuttosto che la creatura vera e propria. Dovrà inoltre determinare quale quadretto attaccare. Ecco come funziona.

La creatura invisibile usa Furtività: Alla fine del suo turno, la creatura occultata effettua una prova di Furtività contrapposta alla prova passiva di Percezione del personaggio. Se il personaggio supera la prova, capisce che è presente una creatura che non è in grado di vedere, e conosce la direzione generica della sua ubicazione. Se supera la prova di 10 o più capisce con precisione in quale quadretto la creatura ha terminato il suo movimento. La creatura occultata effettua una prova di Furtività anche se esegue un'azione immediata o un'azione di opportunità.

Il personaggio effettua una prova di Percezione: Al proprio turno, il personaggio può effettuare una prova di Percezione come azione minore, confrontando il risultato con l'ultima prova di Furtività della creatura. Se il personaggio supera la prova, il personaggio capisce la direzione generica della sua ubicazione, o la sua ubicazione precisa se supera la prova di 10 o più.

Il personaggio sceglie un quadretto e attacca: Il personaggio sceglie un quadretto da attaccare, usando le informazioni ottenute finora riguardo all'ubicazione del bersaglio. Effettua l'attacco normalmente (subendo la penalità di -5 prevista per chi attacca una creatura dotata di occultamento totale). Se sceglie il quadretto sbagliato, il suo attacco manca automaticamente, ma soltanto il DM saprà se il personaggio ha individuato il quadretto sbagliato o ha semplicemente fallito l'attacco.

Attacchi ravvicinati o ad area: Un personaggio può effettuare un attacco ravvicinato o un attacco ad area che comprende il quadretto in cui egli crede (o sa) che si trovi la creatura occultata. Il suo tiro per colpire non subisce alcuna penalità dall'occultamento del bersaglio.

MOVIMENTO E POSIZIONE

Nella frenesia della battaglia, gli eroi e i mostri sono in perenne movimento. Il ladro scivola tra gli scontri in mischia, in cerca di un'opportunità per sferrare un micidiale attacco ai fianchi. Il mago si tiene a distanza dai nemici e cerca una posizione che gli consenta di sfruttare al meglio i suoi attacchi ad area, mentre i goblin arcieri cercano di ottenere una linea di tiro sgombra con i loro archi. Tutti i combattenti possono incrementare la loro efficacia in battaglia imparando a sfruttare al meglio il loro movimento e la loro posizione.

TAGLIA E SPAZIO DELLE CREATURE

Tutte le creature sono ripartite in sei categorie di taglia, che corrispondono al numero di quadretti che occupano sulla griglia di battaglia. Lo spazio di una creatura è un'espressione del numero di quadretti occupati.

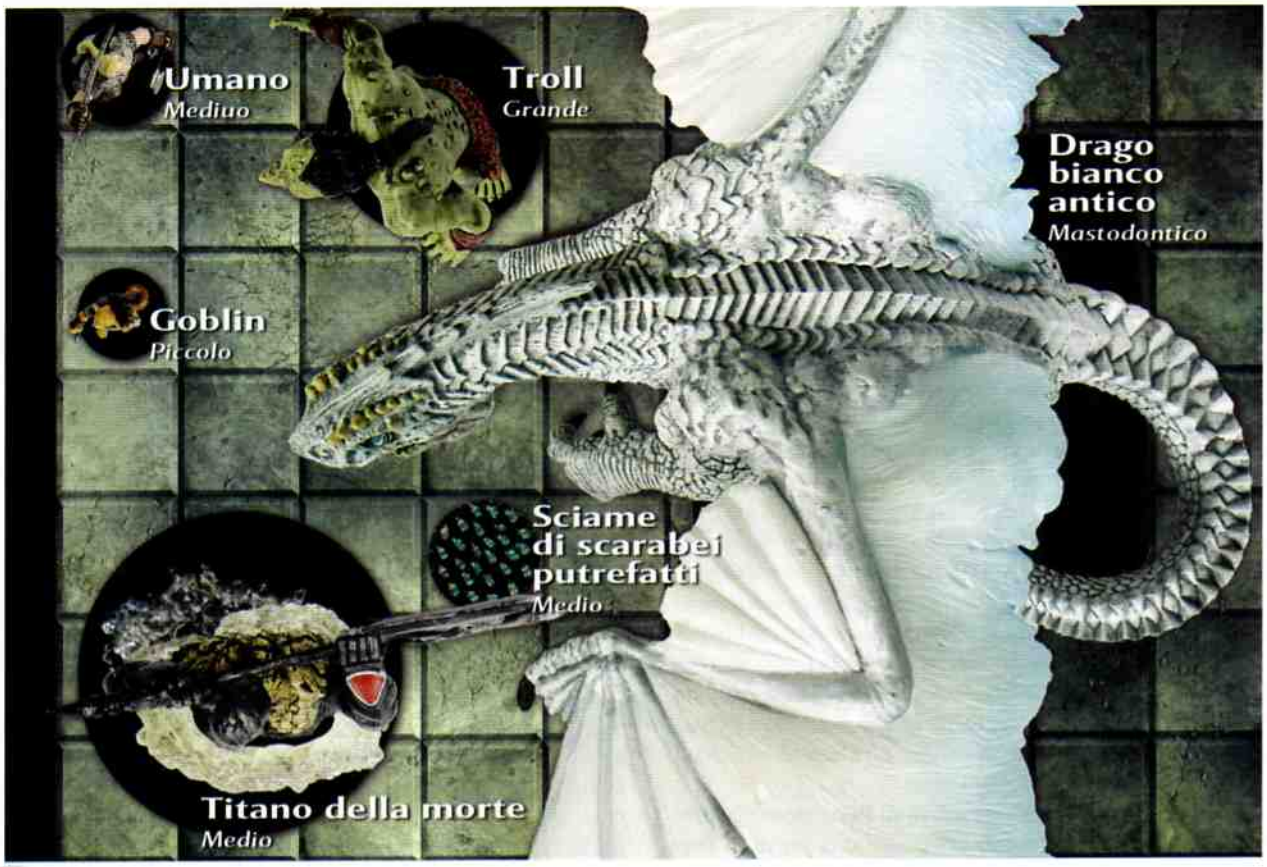
REGOLE SPECIALI PER LA TAGLIA

Le creatura di taglia inferiore alla Piccola o superiore alla Media seguono regole speciali relative alla posizione e agli attacchi.

- **Minuscola:** Quattro singole creature Minuscole possono stare nello stesso quadretto, ma uno sciame di creature minuscole potrebbe essere composto da centinaia o addirittura da migliaia di creature che occupano lo stesso quadretto. La maggior parte delle creature Minuscole non può attaccare, e se lo fa, non può attaccare un bersaglio adiacente. Possono attaccare soltanto i bersagli che si trovano nel loro stesso quadretto. Possono entrare e terminare il loro turno nello spazio di una creatura più grande.
- **Piccola:** Le creature Piccole occupano lo stesso ammontare di spazio delle creature Medie. Tuttavia, le creature Piccole non possono usare armi a due mani. Se un'arma a una mano può essere usata a due mani per infliggere danni extra, una creatura Piccola deve usarla a due mani ma non infligge alcun danno extra quando la usa.
- **Grande, Enorme e Mastodontica:** Sono poche le creature talmente grandi da occupare più di un quadretto. Ad esempio, un ogre occupa uno spazio di 2 per 2 quadretti. Quasi tutte le creature di taglia Grande o superiore dispongono di una portata in mischia superiore a 1 quadretto, vale a dire che possono sferrare attacchi in mischia anche su creature che non siano a loro adiacenti. La forma base del corpo di una creatura solitamente determina la sua portata: un ogre Grande ha portata 2, ma un cavallo Grande ha portata 1.

Taglia	*Esempio*	*Spazio*	*Portata*
Minuscola	Topo	1/2*	0
Piccola	Goblin	1	1
Media	Umano	1	1
Grande	Troll	2x2	1-2
Enorme	Titano della morte	3x3	2-3
Mastodontica	Drago antico	4x4 o più	3-4

* Quattro singole creature Minuscole possono stare nello stesso quadretto. Nel caso di uno sciame, anche altre possono occupare lo stesso quadretto.



Velocità

La velocità di un personaggio è misurata in quadretti sulla griglia di battaglia; ogni quadretto di 2,5 cm rappresenta un quadrato con lato di 1,5 metri nel mondo di gioco. Un personaggio dotato di velocità 6 può muoversi di un massimo di 6 caselle (o 9 metri) sulla griglia di battaglia usando un'azione di movimento. La velocità di un personaggio è determinata dalla sua razza e dall'armatura indossata.

DETERMINARE LA VELOCITÀ

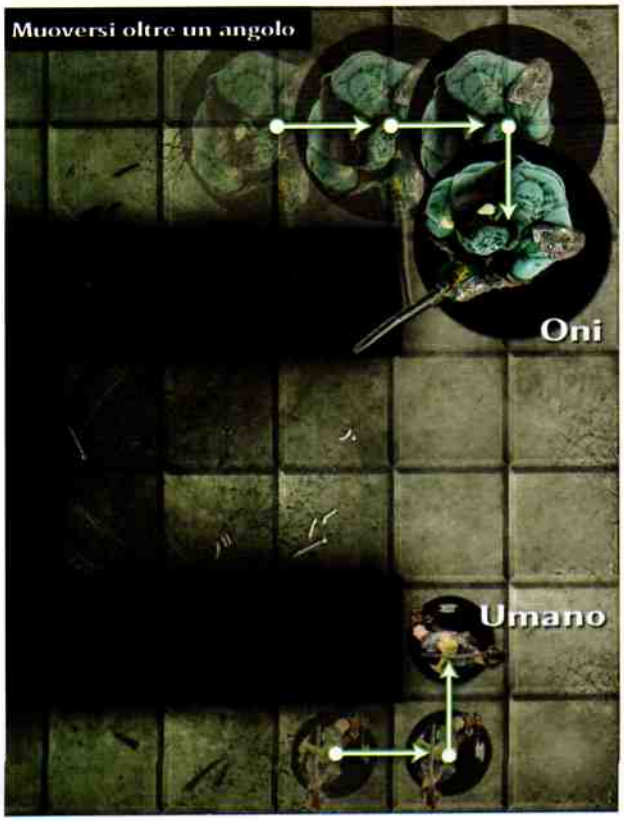
La velocità si determina nel modo seguente:

- Si parte dalla velocità della razza di appartenenza.
- Si applica la penalità di armatura alla velocità, se applicabile.
- Si sommano eventuali bonus applicabili aggiuntivi.

La velocità di un personaggio è la sua velocità base di camminata, che si differenzia dalla sua velocità di nuoto o, se sotto l'effetto di un potere, dalla sua velocità di volo.

Movimento tattico

Durante il proprio turno, un personaggio può usare un'azione di movimento per muoversi di una certa distanza attraverso il campo di battaglia e usare comunque un'azione standard per sferrare un attacco. Vedi "Azioni in combattimento," pagina 286, per le varie azioni di movimento utilizzabili in combattimento. Tutte le azioni di movimento seguono le regole seguenti.



Movimento in diagonale

Il movimento in diagonale funziona allo stesso modo degli altri movimenti, con la differenza che non è possibile oltrepassare diagonalmente un angolo situato tra il quadretto dove il personaggio si trova e il quadretto da raggiungere. È invece possibile oltrepassare diagonalmente le altre creature, dal momento che non riempiono completamente il quadretto che occupano.

Quadretti occupati

Si presume che una creatura occupi il quadretto o i quadretti all'interno del suo spazio.

MUOVERSI ATTRAVERSO QUADRETTI OCCUPATI

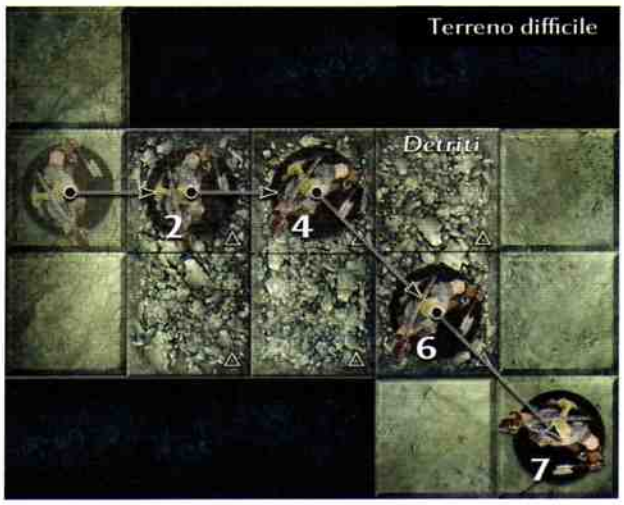
- **Alleato:** Un personaggio può muoversi attraverso un quadretto occupato da un alleato.
- **Nemico:** Normalmente un personaggio non può muoversi attraverso lo spazio di un nemico, a meno che quel nemico non sia indifeso o non sia più grande o più piccolo del personaggio di almeno due categorie di taglia.

  Muoversi nello spazio di un nemico non indifeso provoca un attacco di opportunità da parte di quel nemico, in quanto il personaggio esce da un quadretto adiacente al nemico. (Esistono alcuni poteri che consentono a un personaggio di muoversi attraverso il quadretto di un nemico senza provocare attacchi di opportunità.)
- **Terminare il movimento:** Un personaggio può terminare il proprio movimento nel quadretto di un alleato soltanto se quell'alleato è prono. Può terminare il movimento nel quadretto di un nemico soltanto se quel nemico è indifeso. Tuttavia, le creature Minuscole possono terminare il loro movimento nel quadretto di una creatura più grande. Se un personaggio non dispone di movimento rimanente sufficiente a raggiungere un quadretto che gli è consentito occupare, termina il suo movimento nell'ultimo quadretto che gli è consentito occupare.
- **Rialzarsi:** Se un personaggio è prono e si trova nello stesso quadretto di un'altra creatura, si applicano le regole riportate alla voce "Rialzarsi," pagina 291.

Terreno e ostacoli

La maggior parte delle battaglie non ha luogo in stanze vuote o in pianure aperte. Gli avventurieri combattono in caverne disseminate di macigni, foreste soffocate da roveti e lungo ripide scalinate. Ogni campo di battaglia offre una particolare combinazione di copertura, occultamento e suolo instabile.

Questa sezione illustra i modi in cui il terreno può influenzare il movimento. Per ulteriori informazioni su come il terreno potrebbe influenzare la visione e la difesa, vedi "Copertura e occultamento," pagina 280.



TERRENO DIFFICILE

Detriti, sottobosco, acqua bassa, scale ripide e impedimenti di altro tipo sono considerati tratti di terreno difficile, in cui il movimento viene ostacolato.

- **Costo di 1 quadretto extra:** Ogni quadretto di terreno difficile in cui un personaggio entra costa 1 quadretto extra di movimento.
- **Creature Grandi, Enormi e Mastodontiche:** Se una creatura del genere entra in due o più quadretti di tipi di terreni diversi, quel quadretto di movimento viene calcolato come se fosse relativo al tipo di terreno difficile peggiore. Si contano solo i quadretti in cui la creatura entra per la prima volta, non quelli che già essa occupa.
- **Terminare il movimento:** Se una creatura non dispone di movimento rimanente sufficiente per entrare in un quadretto di terreno difficile, non può entrarvi.
- **Volare:** Le creature che volano non vengono ostacolate dal terreno difficile.
- **Camminare sul terreno:** Alcune creature sono dotate di capacità speciali che consentono loro di ignorare il terreno difficile all'interno di un ambiente specifico. Ad esempio, le driadi possiedono camminare nella foresta, che consente loro di ignorare il terreno difficile nelle foreste.

Dal momento che il terreno difficile richiede il costo di 1 quadretto di movimento extra, normalmente un personaggio non può scattare in un quadretto di terreno difficile. D'altro canto, se un potere consente al personaggio di scattare di 2 quadretti, egli potrà scattare anche in un quadretto di terreno difficile.

OSTACOLI

Come il terreno difficile, anche gli ostacoli possono ostacolare il movimento.

- **Ostacoli che riempiono i quadretti:** Un ostacolo come un albero grande, una colonna o un muro che va dal pavimento al soffitto ostruiscono un quadretto riempiendolo completamente. Un personaggio non può entrare in un quadretto riempito da un ostacolo.

  Angoli: Quando un ostacolo riempie un quadretto, un personaggio non può muoversi diagonalmente oltre l'angolo di quel quadretto (pagina 283).
- **Ostacoli tra quadretti:** Certi ostacoli corrono lungo il margine dei quadretti invece che al loro interno. Un ostacolo come un muro basso situato tra due quadretti rende il movimento da un quadretto all'altro equivalente al movimento in un quadretto di terreno difficile, anche se i quadretti da entrambi i lati del muro non sono quadretti di terreno difficile.

Movimento doppio

Al proprio turno, un personaggio può muoversi due volte se effettua un'azione di movimento al posto di un'azione standard. Se il personaggio effettua la stessa azione di movimento due volte in fila (cammina due volte, corre due volte, scatta due volte, striscia due volte), effettua un movimento doppio.

MOVIMENTO DOPPIO

- **Stessa azione di movimento:** Per effettuare movimento doppio, un personaggio deve eseguire la stessa azione di movimento due volte di fila all'interno dello stesso turno.
- **Una velocità:** Quando un personaggio effettua movimento doppio, somma le velocità delle due azioni di movimento e poi si muove del totale.
- **Quadretti occupati:** Quando un personaggio effettua movimento doppio, la sua prima azione di movimento può terminare nello spazio di un alleato, in quanto il personaggio non si ferma in quel quadretto. La sua seconda azione di movimento non può terminare nello spazio di un alleato, come previsto di consueto.
- **Terreno difficile:** Quando un personaggio effettua movimento doppio, a volte può muoversi su più quadretti di terreno difficile rispetto al normale, in quanto somma le velocità delle due azioni di movimento e poi si muove del totale. Ad esempio, se la sua velocità è 5, può entrare soltanto in 2 quadretti di terreno difficile quando cammina. Se effettua movimento doppio camminando due volte di fila, potrà entrare in 5 quadretti di terreno difficile, non in 4.

Cadute

Certi tipi di terreno presentano un pericolo speciale: il rischio di una caduta a precipizio. Quando un personaggio cade di almeno 3 metri, subisce danni.

CADUTE

- **Danni da caduta:** Il personaggio subisce 1d10 danni per ogni 3 metri di caduta.

  Alternativa rapida: Se il personaggio cade per più di 15 metri, subisce 25 danni per ogni 15 metri, più 1d10 per ogni 3 metri aggiuntivi.
- **Prono:** Il personaggio cade a terra prono quando tocca terra, a meno che egli non abbia subito alcun danno dalla caduta.
- **Saltare in basso:** Se il personaggio possiede Acrobazia come abilità con addestramento, può effettuare una prova per ridurre l'ammontare di danni inferti dalla caduta. Vedi pagina 181.

- **Aggrapparsi:** Se un potere o una spallata (pagina 292) portano il personaggio su un precipizio o su una fossa, il personaggio può effettuare immediatamente un tiro salvezza per evitare di cadere oltre il margine. Questo tiro salvezza funziona come un normale tiro salvezza, con la differenza che il personaggio lo effettua non appena oltrepassa il margine, e non alla fine del suo turno.

  Meno di 10: Fallimento. Il personaggio cade oltre il margine.

  10 o più: Successo. Il personaggio cade prono lungo il margine, nell'ultimo quadretto che occuperebbe prima di cadere. Il movimento forzato ha termine.
- **Creature Grandi, Enormi e Mastodontiche:** Se soltanto una parte dello spazio di una creatura si trova su una fossa o su un precipizio, la creatura non cade.

Attaccare ai fianchi

Una delle tattiche di combattimento più semplici prevede che un personaggio e un alleato si portino in posizioni di fiancheggiamento adiacenti all'avversario.

ATTACCARE AI FIANCHI

- **Vantaggio in combattimento:** Un personaggio beneficia di vantaggio in combattimento (pagina 279) nei confronti del nemico che attacca ai fianchi.
- **Lati opposti:** Per attaccare ai fianchi un nemico, il personaggio e un suo alleato devono trovarsi in posizione adiacente al nemico e sui lati o sugli angoli opposti dello spazio del nemico.

  In caso di dubbio sulla legittimità o meno dell'attacco ai fianchi su un nemico, è sufficiente tracciare una linea immaginaria tra i centri dei quadretti dei personaggi. Se la linea passa attraverso due lati o due angoli opposti dello spazio del nemico, quel nemico è attaccato ai fianchi.
- **Deve essere in grado di attaccare:** Il personaggio e il suo alleato devono essere in grado di attaccare il nemico, che siano armati o senza armi. Se non esiste una linea di effetto tra il nemico e il personaggio o tra il nemico e l'alleato del personaggio, l'attacco ai fianchi non è possibile. Se il personaggio è sotto un effetto che gli impedisce di effettuare azioni di opportunità, egli non può attaccare ai fianchi.
- **Creature Grandi, Enormi e Mastodontiche:** Se lo spazio di una creatura che attacca ai fianchi occupa più di 1 quadretto, quella creatura beneficia di vantaggio in combattimento se anche uno solo dei quadretti che occupa è valido per gli attacchi ai fianchi.

Tirare, spingere e scorrere

Certi poteri consentono a un personaggio di tirare, spingere o di far scorrere un bersaglio.

TIRARE, SPINGERE E SCORRERE

- **Tirare:** Quando un personaggio tira una creatura, ogni quadretto di movimento deve avvicinare la creatura al personaggio.
- **Spingere:** Quando un personaggio spinge una creatura, ogni quadretto di movimento deve allontanare la creatura dal personaggio.
- **Scorrere:** Quando il personaggio fa scorrere una creatura, non deve osservare alcuna restrizione relativa alla direzione in cui la muove.

Le azioni di tirare, spingere e scorrere seguono tutte alcune regole generiche relative al movimento forzato.

MOVIMENTO FORZATO

- **Linea di effetto:** Il personaggio deve disporre di linea di effetto fino a qualsiasi quadretto in cui intenda tirare, spingere o far scorrere una creatura.
- **Distanza in quadretti:** Il potere utilizzato specifica di quanti quadretti è possibile muovere un bersaglio. Il personaggio può scegliere di muovere il bersaglio di meno quadretti o di non muoverlo affatto. Non può muovere il bersaglio verticalmente.



Attaccare ai fianchi

- **Destinazione specifica:** Certi poteri non specificano una distanza in quadretti ma specificano invece una destinazione di altro tipo, come ad esempio "adiacente" (riferito al quadretto del personaggio).
- **Nessun attacco di opportunità:** Il movimento forzato non provoca attacchi di opportunità o altre azioni di opportunità.
- **Ignora terreno difficile:** Il movimento forzato non è ostacolato dal terreno difficile.
- **Non un movimento:** Il movimento forzato non viene sottratto dai quadretti di cui il bersaglio può muoversi in quel turno. La velocità di un bersaglio è irrilevante ai fini della distanza di cui viene fatto muovere.
- **Percorso libero:** Il movimento forzato non può muovere un bersaglio in uno spazio in cui non potrebbe entrare camminando. Il bersaglio non può essere costretto ad andare contro un ostacolo o a stringersi per entrare in uno spazio.
- **Aggrapparsi:** Se il bersaglio viene costretto a muoversi su una fossa o un precipizio, può cercare di aggrapparsi prima di cadere. Vedi "Cadute," pagina 284.
- **Scambiarsi di posto:** Alcuni poteri consentono a un personaggio di scambiarsi di posto con un bersaglio. Il personaggio fa scorrere il bersaglio in modo che lo spazio di quest'ultimo si sovrapponga al proprio, quindi il personaggio scatta in modo che il proprio spazio comprenda almeno un quadretto dello spazio che il bersaglio ha appena lasciato.

Teletrasporto

Molti poteri e rituali consentono a un personaggio di teletrasportarsi, vale a dire di muoversi istantaneamente da un punto all'altro. A meno che un potere o un rituale non specifichi diversamente, il teletrasporto segue queste regole.

TELETRASPORTO

- **Linea di visuale:** Il personaggio deve essere in grado di vedere la sua destinazione.
- **Nessuna linea di effetto:** Il personaggio può teletrasportarsi in un luogo che è in grado di vedere anche se non dispone di una linea di effetto fino ad esso.
- **Nessun attacco di opportunità:** Il movimento del personaggio non provoca attacchi di opportunità.
- **Destinazione:** La destinazione del personaggio deve essere uno spazio che egli possa occupare senza stringersi.
- **Istantaneo:** Quando il personaggio si teletrasporta, scompare dallo spazio che occupava e appare immediatamente in un nuovo spazio di sua scelta. Le creature, gli oggetti e il terreno situati tra il personaggio e la sua destinazione non ostacolano il suo movimento in alcun modo.
- **Immobilizzato:** Essere immobilizzato non impedisce a un personaggio di teletrasportarsi. Se era immobilizzato a causa di un effetto fisico, come ad esempio una creatura che lo aveva afferrato, il personaggio può teletrasportarsi via e non è più considerato né immobilizzato né trattenuto. Se era immobilizzato a causa di un effetto che agiva sulla sua mente e sul corpo, il teletrasporto non pone fine a quell'effetto; il personaggio è ancora immobilizzato anche quando giunge alla sua destinazione.

Intangibile

Alcune creature, come i serpenti d'ombra, possiedono una capacità speciale chiamata intangibilità; inoltre, esistono certi poteri che rendono il personaggio intangibile. Quando un personaggio diventa intangibile, ignora il terreno difficile e può passare attraverso gli ostacoli e le altre creature, ma deve terminare il suo movimento in un quadretto libero.

Azioni in combattimento

Durante il proprio turno, ogni personaggio può scegliere tra una vasta gamma di azioni. In genere, la decisione più importante da prendere in combattimento è come usare la propria azione standard ad ogni turno. Usando un potere? E nel caso, quale? Oppure la situazione richiede un approccio diverso, come ad esempio usare la propria azione standard per bere una pozione guaritrice, cercare di parlamentare col nemico per raggiungere una tregua, oppure usare una seconda azione di movimento per quel turno? Questa sezione descrive come eseguire le azioni più comuni a disposizione di un personaggio durante il suo turno.

Questa lista non è esaustiva: un personaggio può tentare di fare all'interno del mondo di gioco tutto ciò che può venire in mente al giocatore. Le regole di questa sezione coprono soltanto le azioni più ricorrenti e possono fungere da traccia per stabilire cosa accade quando il personaggio tenta un'azione che non è coperta dalle regole.

Afferrare

Un personaggio afferra direttamente il corpo di un'altra creatura e le impedisce di muoversi. La creatura afferrata può tentare di sfuggire durante il suo turno (vedi "Sfuggire", pagina 292).

AFFERRARE: AZIONE STANDARD

- **Bersaglio:** Un personaggio può tentare di afferrare una creatura più piccola di lui, una della sua stessa taglia o una più grande di lui di una categoria di taglia. La creatura deve trovarsi entro la sua portata in mischia (la portata extra fornita da un'arma non va contata).
- **Attacco di Forza:** Il personaggio effettua una prova di Forza contro Riflessi. Non somma a questa prova alcun modificatore delle armi. Deve avere almeno una mano libera per effettuare un tentativo di afferrare.

  Colpito: Il nemico viene immobilizzato finché non riesce a sfuggire o finché il personaggio non pone fine alla presa. Il nemico può tentare di sfuggire al suo turno.
- **Mantenere una presa:** Un personaggio può mantenere una presa come azione minore. Può porre fine alla presa come azione gratuita.
- **Effetti che pongono fine a una presa:** Se il personaggio è soggetto a una condizione che gli impedisce di compiere azioni di opportunità (come ad esempio frastornato, sorpreso, stordito o svenuto), lascia andare immediatamente un nemico afferrato. Se il personaggio si allontana dalla creatura afferrata, la lascia andare e la presa ha termine. Se un'azione di tirare, spingere o scorrere muovono il personaggio o la creatura afferrata oltre la portata del personaggio, la presa ha termine.

Per muovere un bersaglio afferrato, un personaggio deve mettere a segno un attacco di Forza. Tuttavia, gli alleati indifesi sono considerati alla stregua di oggetti; il personaggio non fa altro che raccoglierli e muoversi assieme ad essi.

MUOVERE UN BERSAGLIO AFFERRATO: AZIONE STANDARD

- **Attacco di Forza:** Il personaggio effettua un attacco di Forza contro Tempra. Non somma alcun modificatore delle armi a questo attacco.

  Colpito: Il personaggio si muove a velocità dimezzata e tira il bersaglio afferrato assieme a sé.
- **Attacchi di opportunità:** Se il personaggio tira il bersaglio, né il personaggio né il bersaglio provocano attacchi di opportunità l'uno nei confronti dell'altro e il bersaglio non provoca attacchi di opportunità da parte dei nemici adiacenti. Tuttavia, se il personaggio esce da un quadretto adiacente a un nemico, quel nemico potrà sferrare un attacco di opportunità contro di lui.

Aiutare un altro

Un personaggio può usare la sua azione per aiutare un altro personaggio. Può aiutare il suo alleato a effettuare un tiro per colpire contro un nemico o conferire a un alleato un bonus contro l'attacco successivo di un nemico. Oppure può usare questa azione per aiutare un alleato a effettuare una prova di abilità o di caratteristica.

AIUTARE UN ALTRO: AZIONE STANDARD

- **Tiro per colpire:** Il personaggio sceglie un bersaglio entro la sua portata in mischia ed effettua un attacco basilare in mischia contro CA 10. Se l'attacco va a segno, non infligge alcun danno, ma il personaggio può scegliere un alleato. Quell'alleato ottiene un bonus di +2 al suo tiro per colpire successivo contro il bersaglio o a tutte le sue difese contro l'attacco successivo del bersaglio. Questo bonus va perduto se non viene usato entro la fine del turno successivo del personaggio.
- **Prova di abilità o di caratteristica:** Il personaggio può tentare di aiutare un alleato adiacente a effettuare una prova di abilità o di caratteristica. Il personaggio effettua una prova di abilità o di caratteristica con CD 10. Se la supera, fornisce un bonus di +2 alla prova successiva dell'alleato usando la stessa abilità o caratteristica. Questo bonus va perduto se non viene usato entro la fine del turno successivo dell'alleato.

Attacco basilare

Un attacco basilare è un potere di attacco a volontà che tutti i personaggi possiedono, a prescindere dalla loro classe. Questo potere esiste in due forme: in mischia e a distanza. Un personaggio calcola i bonus di attacco di un attacco basilare come quelli di qualsiasi altro potere di attacco (pagina 274).

Quando un potere consente a un personaggio di effettuare un attacco basilare, questi può effettuare un attacco basilare in mischia o un attacco basilare a distanza. Se un potere richiede esplicitamente un attacco basilare in mischia o un attacco basilare a distanza, il personaggio dovrà necessariamente usare il tipo di attacco richiesto.

Un attacco basilare in mischia viene usato per effettuare un attacco di opportunità; alcuni poteri o effetti (specialmente i poteri da condottiero) consentono a un personaggio di sferrare un attacco basilare anche quando non è il suo turno.

Attacco Basilare in Mischia — Attacco basilare

Il personaggio ricorre all'attacco più semplice che ha imparato quando ha impugnato un'arma in mischia per la prima volta.

A volontà ✦ Arma
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.
Speciale: Un personaggio può usare un attacco senza armi come arma per sferrare un attacco basilare in mischia.

Attacco Basilare a Distanza — Attacco basilare

Il personaggio ricorre all'attacco più semplice che ha imparato quando ha impugnato un'arma a distanza per la prima volta.

A volontà ✦ Arma
Azione standard **Arma a distanza**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza.
I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Destrezza al 21° livello.
Speciale: Le armi dotate della proprietà di lancio pesante (vedi pagina 217) usano la Forza anziché la Destrezza per i tiri per colpire e i tiri dei danni.
Speciale: Un mago può usare *dardo incantato* come attacco basilare a distanza e un warlock può usare la sua *deflagrazione mistica* come attacco basilare a distanza.

Come tutti gli altri attacchi a distanza, gli attacchi basilari a distanza provocano attacchi di opportunità.

Attacco di opportunità

I combattenti sono sempre in attesa che i loro nemici abbassino la guardia. Quando un personaggio si trova in posizione adiacente a un nemico, quel nemico non può muoversi accanto a lui o usare un potere a distanza o ad area senza correre il rischio di subire un attacco di opportunità da parte sua. La forma più comune di azione di opportunità è l'attacco di opportunità: un attacco basilare in mischia contro la creatura che lo provoca.

ATTACCO DI OPPORTUNITÀ: AZIONE DI OPPORTUNITÀ

- **Attacco basilare in mischia:** Un attacco di opportunità è un attacco basilare in mischia (vedi sopra).
- **Provocato dal movimento:** Se un nemico esce da un quadretto adiacente al personaggio, questi potrà effettuare un attacco di opportunità contro quel nemico. Tuttavia, non potrà sferrarlo se il nemico scatta, si teletrasporta o è costretto a muoversi da un'azione di tirare, spingere o scorrere.



- **Provocato da attacchi ad area e a distanza:** Se un nemico adiacente al personaggio usa un potere ad area o a distanza, il personaggio potrà effettuare un attacco di opportunità contro quel nemico.
- **Uno per turno di ogni combattente:** Un personaggio può effettuare soltanto un'azione di opportunità durante il turno di ogni altro combattente, ma può effettuarne un numero indeterminato nell'arco di un round.
- **In grado di attaccare:** Un personaggio può sferrare un attacco di opportunità a condizione che sia in grado di effettuare un attacco basilare in mischia e riesca a vedere il nemico.
- **Interrompe l'azione del bersaglio:** Un attacco di opportunità ha luogo prima che il bersaglio completi la sua azione. Dopo l'attacco di opportunità, la creatura riprende la sua azione. Se il bersaglio scende a 0 o meno punti ferita a causa dell'attacco di opportunità, non può completare la sua azione perché è morto o morente.
- **Minaccia con portata:** Alcune creature possiedono una capacità chiamata minaccia con portata. Questa capacità consente loro di sferrare attacchi di opportunità contro i nemici non adiacenti. Se un nemico esce da un quadretto situato entro la portata della creatura, o se un nemico entro la portata della creatura effettua un attacco ad area o a distanza, la creatura in questione potrà effettuare un attacco di opportunità contro quel nemico.

Camminare

Camminare è sicuro soltanto quando non ci sono nemici nelle vicinanze. È pericoloso camminare nel mezzo della frenesia di una battaglia, dal momento che qualsiasi nemico potrebbe sferrare un attacco di opportunità sul personaggio che passa accanto. Il modo migliore per muoversi senza rischi quando ci sono nemici nelle vicinanze è scattare anziché camminare.

CAMMINARE: AZIONE DI MOVIMENTO

- **Movimento:** Il personaggio si muove di un numero massimo di quadretti pari alla sua velocità.
- **Provoca attacchi di opportunità:** Se il personaggio esce da un quadretto adiacente a un nemico, quel nemico può sferrare un attacco di opportunità contro di lui.

Carica

Il personaggio si getta a capofitto nel combattimento, scattando in avanti e lanciando un attacco.

CARICA: AZIONE STANDARD

- **Movimento e attacco:** Il personaggio si muove della sua velocità come parte della carica e poi effettua un attacco basilare in mischia o una spallata al termine del suo movimento.
- **Bonus di +1 al tiro per colpire:** Il personaggio ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire del suo attacco basilare in mischia o della sua spallata.
- **Requisiti di movimento:** Il personaggio deve muoversi di almeno 2 quadretti dalla sua posizione di partenza e deve muoversi direttamente verso il quadretto più vicino da cui può attaccare il nemico. Non può caricare se il quadretto più vicino è occupato. Muoversi nei quadretti di terreno difficile costa i quadretti di movimento extra normalmente previsti.
- **Provoca attacchi di opportunità:** Se il personaggio esce da un quadretto adiacente a un nemico, quel nemico può sferrare un attacco di opportunità contro di lui.
- **Non consente ulteriori azioni:** Dopo avere risolto un attacco in carica, il personaggio non può compiere nessun'altra azione in quel turno, a meno che non spenda un punto azione per ottenere un'azione extra.

Colpo di grazia

A volte un personaggio ha l'opportunità di attaccare un nemico completamente privo di difese. Non è un atto cavalleresco, ma di certo garantisce la vittoria. Questa azione è nota come un colpo di grazia.

COLPO DI GRAZIA: AZIONE STANDARD

- **Bersaglio indifeso:** Un personaggio può sferrare un colpo di grazia contro un nemico indifeso a lui adiacente. Può usare un qualsiasi potere di attacco che normalmente potrebbe usare contro quel nemico, compreso un attacco basilare.
  Colpito: Il personaggio mette a segno un colpo critico.
- **Uccidere il bersaglio direttamente:** Se il personaggio infligge danni pari o superiori al valore di sanguinante del nemico, il bersaglio muore.

Azioni in combattimento

AZIONI STANDARD

Azione	Il personaggio...
Afferrare	Afferra un nemico
Aiutare un altro	Migliora il tiro per colpire, la difesa, una prova di abilità o di caratteristica di un alleato
Attacco basilare	Effettua un attacco basilare
Carica	Si muove e poi sferra un attacco basilare in mischia o una spallata
Colpo di grazia	Mette a segno un colpo critico contro un nemico indifeso
Difesa totale	Ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo
Imbracciare o riporre uno scudo	Usa uno scudo o lo mette via
Preparare un'azione	Prepara un'azione che eseguirà quando si verificherà un'attivazione specifica
Recuperare energie	Usa un impulso curativo e ottiene un bonus alle difese (una volta per incontro)
Somministrare una pozione	Aiuta una creatura svenuta a ingerire una pozione
Spallata	Spinge il bersaglio di 1 quadretto e scatta nello spazio vuoto

AZIONI DI MOVIMENTO

Azione	Il personaggio...
Camminare	Si muove della sua velocità
Correre	Si muove alla sua velocità + 2; concede vantaggio in combattimento fino al turno successivo
Rialzarsi	Si rialza da prono
Scattare	Si muove di 1 quadretto senza provocare attacchi di opportunità
Sfuggire	Sfugge a una presa e scatta
Stringersi	Riduce il suo spazio di 1, si muove a velocità dimezzata e concede vantaggio in combattimento
Strisciare	Si muove a velocità dimezzata da prono.

AZIONI MINORI

Azione	Il personaggio...
Aprire o chiudere una porta	Apre o chiude una porta, o un contenitore che non sia chiuso a chiave o incastrato
Bere una pozione	Ingerisce una pozione
Buttarsi a terra prono	Si butta a terra e si sdraia sul pavimento
Caricare una balestra	Carica una balestra in modo che sia pronta a sparare
Estrarre o rinfoderare un'arma	Estrae o rinfodera un'arma
Raccogliere un oggetto	Raccoglie un oggetto nel proprio spazio o in un quadretto libero entro portata
Recuperare o riporre un oggetto	Recupera o ripone un oggetto sulla propria persona

AZIONE IMMEDIATA

Azione	Il personaggio...
Azione preparata	Esegue l'azione preparata quando si verifica la condizione di attivazione

AZIONE DI OPPORTUNITÀ

Azione	Il personaggio...
Attacco di opportunità	Effettua un attacco basilare in mischia contro un nemico che ha provocato un attacco di opportunità

AZIONI GRATUITE

Azione	Il personaggio...
Lasciar cadere un oggetto impugnato	Lascia cadere un oggetto che attualmente impugnava
Parlare	Pronuncia qualche frase
Porre fine a una presa	Lascia andare un nemico
Spendere un punto azione	Spende un punto azione per eseguire un'azione extra (una volta per incontro, non in un round di sorpresa)

NESSUNA AZIONE

Azione	Descrizione
Ritardare	Rimanda il suo turno a un momento successivo dell'ordine di iniziativa

Correre

Un personaggio può scattare al massimo delle sue forze quando il bisogno di coprire velocemente una certa distanza è essenziale. Tuttavia, si tratta di un tattica pericolosa, perché lo costringe ad abbassare la guardia pur di incrementare la velocità, e anche i suoi attacchi saranno meno precisi.

CORRERE: AZIONE DI MOVIMENTO

- **Velocità + 2:** Il personaggio si muove alla sua velocità + 2. Ad esempio, se la sua velocità normalmente è 6, potrà muoversi di 8 quadretti quando corre.
- **Penalità di -5 al tiro per colpire:** Il personaggio subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire fino all'inizio del suo turno successivo.
- **Concede vantaggio in combattimento:** Non appena il personaggio comincia a correre concede vantaggio in combattimento a tutti i suoi nemici fino all'inizio del suo turno successivo.
- **Provoca attacchi di opportunità:** Se il personaggio esce da un quadretto adiacente a un nemico, quel nemico può sferrare un attacco di opportunità contro di lui.

Difesa totale

A volte è più importante sopravvivere che attaccare i propri avversari, quindi il personaggio concentra tutta la sua attenzione sulla difesa.

DIFESA TOTALE: AZIONE STANDARD

- **Bonus di +2 a tutte le difese:** Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Preparare un'azione

Quando un personaggio prepara un'azione, si predispone a reagire all'azione di un'altra creatura o a un evento. Preparare un'azione è un modo per dire: "Non appena succede X, io farò Y." Ad esempio, un personaggio potrebbe dire: non appena il troll esce da dietro l'angolo, utilizzerò il mio *colpo inchiodante* e interromperò il suo movimento", o qualcosa del tipo "Se il goblin attacca, reagirò con un *colpo schiacciante*."

PREPARARE UN'AZIONE: AZIONE STANDARD

- **Scegliere l'azione da preparare:** Il personaggio sceglie l'azione specifica che intende preparare (che tipo di attacco intende usare, ad esempio) nonché il bersaglio su cui intende prepararla. Può preparare un'azione standard, un'azione di movimento o un'azione minore. Quale che sia l'azione scelta, l'atto di prepararla resta comunque un'azione standard.
- **Scegliere l'attivazione:** Il personaggio sceglie poi l'azione che attiverà l'azione preparata. Quando l'azione si verifica, il personaggio potrà usare la sua azione preparata. Se l'attivazione non ha luogo o se il personaggio sceglie di ignorarla, non potrà usare l'azione preparata e svolgerà il resto del turno normalmente.
- **Reazione immediata:** Un'azione preparata è una reazione immediata. Ha luogo dopo che il nemico ha completato l'azione di attivazione.
- **Interrompere il nemico:** Se il personaggio vuole usare un'azione preparata per attaccare prima che attacchi il nemico, dovrà preparare la propria azione in risposta al movimento del nemico. In tal modo, il suo attacco verrà attivato dal movimento del nemico, che verrà interrotto per consentire al personaggio di attaccare per primo. Se un personaggio prepara un'azione scegliendo l'attacco del nemico come attivazione, l'azione preparata avrà luogo come reazione a quell'attacco, quindi attaccherà dopo il nemico.

  Va ricordato che un nemico potrebbe sempre usare un potere che gli consenta prima di muoversi e poi di attaccare. Se il personaggio ha preparato un'azione per attaccare in risposta al movimento del nemico, la sua azione preparata interromperà il movimento e gli consentirà di attaccare prima che il nemico lo faccia.
- **Riordinare l'iniziativa:** Dopo avere risolto l'azione preparata, il personaggio si sposta nell'ordine di iniziativa alla posizione immediatamente precedente alla creatura o all'evento che ha attivato la sua azione preparata.

Punti azione

Una volta per incontro, il personaggio può spendere un punto azione. Quando un personaggio spende un punto azione, lo perde, ma può guadagnarne degli altri.

GUADAGNARE PUNTI AZIONE

- Un personaggio parte con 1 punto azione. (I mostri solitamente non possiedono nessun punto azione.)
- Un personaggio ottiene 1 punto azione quando raggiunge una pietra miliare (pagina 259).
- Dopo essersi sottoposto a riposo esteso (pagina 263), un personaggio perde tutti i punti azione che non aveva speso, ma riparte con 1 nuovo punto azione.

Nella maggior parte dei casi, un personaggio spende un punto azione per eseguire un'azione extra durante il suo turno.

SPENDERE UN PUNTO AZIONE: AZIONE GRATUITA

- **Durante il proprio turno:** Un personaggio può spendere un punto azione soltanto durante il proprio turno, ma mai durante un round di sorpresa.
- **Ottenere un'azione extra:** Un personaggio ottiene un'azione extra per quel turno. Può decidere se si tratta di un'azione standard, un'azione di movimento o un'azione minore.
- **Una volta per incontro:** Dopo avere speso un punto azione, il personaggio deve sottoporsi a un riposo breve (pagina 263) prima di poterne spendere un altro. (Alcuni mostri possono spendere più di 1 punto azione per incontro.)

Se il personaggio spende un punto azione per eseguire un'azione extra e si trova entro visuale di un condottiero alleato, la Presenza Imperiosa del condottiero può fornirgli un beneficio.

Invece di eseguire un'azione extra, il personaggio che spende un punto azione può usare un privilegio leggendario o un talento che richiede un punto azione. Qualche che sia lo scopo, un personaggio può comunque spendere soltanto 1 punto azione per incontro.

Recuperare energie

Un personaggio può appellarsi alla sua determinazione e alla sua resistenza fisica per attingere a un impeto aggiuntivo di vitalità. In termini di gioco, usa un impulso curativo per recuperare alcuni dei punti ferita perduti e si concentra sulla difesa.

A meno che non sia specificato diversamente nella scheda delle statistiche di un mostro o di un personaggio non giocante, questa azione è disponibile soltanto per i personaggi giocanti.

RECUPERARE ENERGIE: AZIONE STANDARD

- **Usare un impulso curativo:** Il personaggio usa un impulso curativo per recuperare un certo ammontare di punti ferita (vedi "Guarigione," pagina 293).
- **Bonus di +2 a tutte le difese:** Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.
- **Una volta per incontro:** Un personaggio può usare l'azione di recuperare energie soltanto una volta per incontro; potrà usarla di nuovo dopo un riposo breve o un riposo esteso. Alcuni poteri (sia suoi che di un alleato) consentono al personaggio di usare impulsi curativi senza usare l'azione di recuperare energie.

Rialzarsi

Se il personaggio è stato buttato a terra prono, avrà bisogno di un'azione di movimento per rimettersi in piedi.

RIALZARSI: AZIONE DI MOVIMENTO

- **Spazio libero:** Se lo spazio del personaggio non è occupato da nessun'altra creatura, il personaggio torna in piedi nel quadretto in cui si trova.
- **Spazio occupato:** Se lo spazio del personaggio è occupato da un'altra creatura, il personaggio può scattare di 1 quadretto come parte di questa azione di movimento e rimettersi in piedi in uno spazio libero adiacente. Se il suo spazio e tutti gli spazi adiacenti sono occupati da altre creature, il personaggio non può rialzarsi.

Ritardare

Un personaggio può decidere di attendere per svolgere il suo turno a un momento successivo del round. Può aspettare che i suoi alleati abbiano eseguito le loro azioni per mettere in atto una strategia, o aspettare che i nemici si portino entro gittata.

RITARDARE: NESSUNA AZIONE

- **Ritardare l'intero turno:** Il personaggio deve ritardare interamente il suo turno, quindi non può ritardare se ha già effettuato un'azione del suo turno. Inoltre non può ritardare se è frastornato o se non è in grado di eseguire azioni.
- **Reinserirsi nell'ordine di iniziativa:** Dopo che uno o più combattenti hanno completato un turno, il personaggio può reinserirsi nell'ordine di iniziativa. Eseguirà le sue azioni come più desidera e modificherà la sua iniziativa adattandola alla sua nuova posizione nell'ordine.
- **Perdere un turno ritardato:** Se il personaggio non esegue il suo turno ritardato prima che giunga di nuovo la sua iniziativa, il turno ritardato viene perduto e l'iniziativa del personaggio rimane dov'era.
- **Inizio del turno:** Nel momento in cui il personaggio ritarda, esegue il suo inizio del turno normalmente.
- **Fine del turno:** Il personaggio non svolge la sua fine del turno normalmente (pagina 269). Le cose che accadrebbero normalmente alla fine di un turno avvengono invece in due momenti separati.

  Gli effetti benefici hanno termine quando il personaggio ritarda: Nel momento in cui il personaggio decide di ritardare l'azione, gli effetti che durano fino alla fine del suo turno e che costituiscono un beneficio per lui o per i suoi alleati hanno termine. Ad esempio, se al turno precedente il personaggio aveva stordito un nemico fino alla fine del proprio turno successivo, la condizione di stordito ha termine. Un personaggio non può prolungare un effetto benefico tramite l'azione di ritardare.

  Gli effetti mantenuti hanno termine quando il personaggio ritarda: Un personaggio non può mantenere un potere se ritarda l'azione. Nel momento in cui decide di ritardare la sua azione, si applica la parte della fine del turno indicata con "Tenere il conto delle azioni utilizzate". Dal momento che il personaggio non ha usato un'azione per mantenere attivo nessun potere, gli effetti mantenibili hanno termine.

  Gli effetti dannosi hanno termine quando il personaggio agisce: Dopo che il personaggio si è reinserito nell'ordine di iniziativa e ha svolto le sue azioni, gli effetti che duravano fino alla fine del suo turno e che sono dannosi per lui hanno termine. Ad esempio, se un nemico aveva stordito il personaggio fino alla fine del suo turno successivo, la condizione di stordito ha termine dopo che il personaggio ha compiuto la sua azione ritardata. Un personaggio non può evitare un effetto a lui dannoso ritardando.

  I tiri salvezza vanno effettuati dopo che il personaggio ha agito: Dopo che il personaggio si è reinserito nell'ordine di iniziativa e ha svolto le sue azioni, può effettuare i tiri salvezza contro gli effetti che lo influenzano.

Scattare

Muoversi nel bel mezzo di una battaglia frenetica è pericoloso; il personaggio deve fare attenzione a non fare un passo falso che consentirebbe ai nemici di sferrare un colpo micidiale. Il modo migliore di muoversi senza rischi quando ci sono dei nemici nelle vicinanze è scattare.

SCATTARE: AZIONE DI MOVIMENTO

- **Movimento:** Il personaggio si muove di 1 quadretto.
- **Nessun attacco di opportunità:** Se il personaggio esce da un quadretto adiacente a un nemico scattando, non provoca un attacco di opportunità.
- **Terreno difficile:** Dal momento che entrare in ogni quadretto di terreno difficile costa 1 quadretto extra

di movimento, normalmente un personaggio non può scattare in un quadretto di terreno difficile, a meno che non sia in grado di scattare di più quadretti o di ignorare gli effetti del terreno difficile.

- **Modalità speciali di movimento:** Un personaggio non può scattare quando usa una forma di movimento che richiede una prova di abilità. Ad esempio, se è impegnato a nuotare o a scalare, non potrà scattare, in quanto per usare quei tipi di movimento sarebbe richiesta una prova di Atletica.

Un personaggio potrebbe trovare utile l'opzione di scattare per allontanarsi da un nemico adiacente, per poi camminare o correre via.

Sfuggire

Un personaggio può tentare di sfuggire a un nemico che lo ha afferrato (vedi "Afferrare", pagina 286). Esistono altri tentativi di immobilizzare che possono concedere a un personaggio un tentativo di sfuggire.

SFUGGIRE: AZIONE DI MOVIMENTO

- **Acrobazia o Atletica:** Il personaggio effettua una prova di Acrobazia contro Riflessi o di Atletica contro Tempra contro la creatura o l'effetto che lo ha immobilizzato.
- **Prova:** Si determina l'esito della prova.

  Successo: Il personaggio pone fine alla presa e può scattare come parte di questa azione di movimento.

  Fallimento: Il personaggio è ancora afferrato.

Spallata

Il personaggio tenta di allontanare da sé il nemico. Questa tattica è utile per scalzare il nemico da una posizione difensiva o per spingerlo verso una pericolosa, come ad esempio in una pozza di lava oppure oltre l'orlo di un precipizio.

SPALLATA: AZIONE STANDARD

- **Bersaglio:** Un personaggio può sferrare una spallata su un bersaglio adiacente che sia di taglia pari alla sua, o inferiore o superiore di una sola categoria.
- **Attacco di Forza:** Il personaggio effettua un attacco di Forza contro la difesa di Tempra. Non somma alcun modificatore all'arma che usa.

  Colpito: Il bersaglio viene spinto di 1 quadretto, e il personaggio scatta nello spazio lasciato vuoto.
- **Spinta impossibile:** Se non esiste alcun quadretto in cui il bersaglio possa essere spinto, la spallata non ha effetto.

Stringersi

Un personaggio può stringersi per occupare un'area che non è grande quanto lo spazio che normalmente egli occuperebbe. Le creature più grosse solitamente usano questa azione di movimento per passare attraverso i corridoi più stretti, ma una creatura Media o Piccola può usarla per entrare in uno spazio ristretto, come ad esempio un cunicolo.

STRINGERSI: AZIONE DI MOVIMENTO

- **Spazio minore:** Una creatura Grande, Enorme o Mastodontica riduce il suo spazio di 1. Ad esempio, una creatura Grande che si stringe occupa uno spazio di 1 (1 quadretto) invece di 2 (4 quadretti). Lo spazio di una creatura Enorme passa da 3 (9 quadretti) a 2 (4 quadretti). Quando una creatura di taglia Media o inferiore si stringe, il DM decide fin quanto può essere stretto lo spazio che potrà occupare. Se un effetto impedisce a una creatura di uscire da un quadretto al fine di stringersi, quella creatura non potrà stringersi.
- **Velocità dimezzata:** Come parte della stessa azione di movimento, il personaggio si muove fino alla metà della propria velocità.
- **Penalità di -5 ai tiri per colpire:** Il personaggio subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire finché non riassume il suo spazio normale.
- **Concede vantaggio in combattimento:** Il personaggio concede vantaggio in combattimento a tutti i nemici finché non riassume il suo spazio normale.
- **Provoca attacchi di opportunità:** Se il personaggio, stringendosi, fa sì che una qualsiasi parte del suo spazio esca da un quadretto adiacente a un nemico, quel nemico potrà sferrare un attacco di opportunità contro di lui.
- **Smettere di stringersi:** Il personaggio può smettere di stringersi come azione gratuita. Quando lo fa, riassume il suo spazio normale. Deve occupare uno spazio che comprenda lo spazio che occupava nel momento in cui ha smesso di stringersi.

Strisciare

Quando un personaggio è prono, può strisciare.

STRISCIARE: AZIONE DI MOVIMENTO

- **Prono:** Il personaggio deve essere prono per strisciare.
- **Movimento:** Il personaggio si muove a velocità dimezzata.
- **Provoca attacchi di opportunità:** Se il personaggio esce da un quadretto adiacente a un nemico, quel nemico può sferrare un attacco di opportunità contro di lui.

Usare un potere

I poteri che il personaggio conosce sono alcune tra le opzioni più potenti a sua disposizione nel gioco. Grazie ai suoi poteri a volontà, un personaggio in teoria può usare un potere a ogni round.

USARE UN POTERE: AZIONE VARIABILE

- **Azione:** La maggior parte dei poteri richiede un'azione standard, ma ne esistono alcuni che richiedono un'azione di movimento, un'azione minore, un'azione gratuita o nessuna azione.

GUARIGIONE

Nel corso della battaglia, i personaggi subiscono danni da parte degli attacchi dei nemici. I **punti ferita (pf)** misurano la capacità di un personaggio di reggere ai colpi subiti, di trasformare attacchi mortali in colpi di striscio e di rimanere in piedi per tutta la battaglia. I punti ferita vanno oltre la semplice resistenza fisica. Rappresentano l'abilità, la fortuna e la determinazione del personaggio... vale a dire tutti i fattori che contribuiscono a mantenerlo in vita in una situazione di combattimento.

Al momento di creare il proprio personaggio, un giocatore determina il suo **massimo dei punti ferta**. Da questo numero ricava i suoi valori di **sanguinante** e di **impulso curativo**.

Quando il personaggio subisce dei danni, quell'ammontare va sottratto dal numero dei suoi punti ferita attuali. Se il totale dei punti ferita rimanenti è superiore a 0, il personaggio può continuare a combattere. Ma se scende a 0 o meno il personaggio è morente.

I poteri, le capacità e le azioni che consentono di recuperare i punti ferita perduti sono noti come effetti di **guarigione.** Un personaggio può recuperare i suoi punti ferita anche attraverso il riposo, la sua determinazione eroica o la magia. Quando un personaggio si guarisce, aggiunge il numero di punti ferita recuperati al suo totale attuale. Può guarire fino a tornare al massimo dei suoi punti ferita, ma non può superarlo.

PUNTI FERITA

I danni riducono i punti ferita di un personaggio.

- **Massimo dei punti ferita:** La classe, il livello e il punteggio di Costituzione determinano il massimo dei punti ferita di un personaggio. L'ammontare attuale dei suoi punti ferita non può superare questo numero.
- **Valore di sanguinante:** Un personaggio diventa sanguinante quando i suoi punti ferita attuali scendono a un totale pari o inferiore al suo valore di sanguinante. Il valore di sanguinante è pari a metà del massimo dei punti ferita (arrotondato per difetto). Certi poteri o effetti funzionano soltanto contro un nemico sanguinante oppure funzionano meglio.
- **Morente:** Quando i punti ferita attuali di un personaggio scendono a 0 o meno, il personaggio sviene ed è morente.

IMPULSI CURATIVI

La maggior parte delle forme di guarigione prevede che il personaggio usi un impulso curativo. Quando un personaggio spende un impulso curativo, ripristina parte dei suoi punti ferita e li aggiunge al suo totale attuale dei punti ferita. Una volta per incontro, un personaggio può usare l'azione di recuperare energie (pagina 291) per usare un impulso curativo e guarirsi. Dopo un riposo breve, un personaggio può usare tutti gli impulsi curativi che vuole, al di fuori del combattimento. Tuttavia, è possibile usare soltanto un certo numero di impulsi curativi al giorno. Quando un personaggio si sottopone a riposo esteso (pagina 263), riporta al massimo il numero di impulsi curativi a sua disposizione.

Alcuni poteri (sia personali che altrui) consentono al personaggio di curarsi come se avesse usato un impulso curativo. Quando un personaggio riceve guarigioni di questo tipo, in realtà non usa un impulso curativo.

- **Numero di impulsi curativi:** La classe e il modificatore di Costituzione del personaggio determinano il numero di impulsi curativi al giorno disponibili.
- **Valore degli impulsi curativi:** Quando un personaggio usa un impulso curativo, recupera un quarto del massimo dei suoi punti ferita (arrotondato per difetto). Questo numero è chiamato il suo valore di impulso curativo. Il personaggio lo userà spesso, quindi è bene annotarlo sulla scheda.
- **Mostri e PNG:** Come regola generica, i mostri e i personaggi non giocanti possiedono un numero di impulsi curativi basati sul loro rango: un impulso curativo al rango eroico (dal 1° al 10° livello), due impulsi curativi al rango leggendario (dall'11° al 20° livello) e tre impulsi curativi al rango epico (dal 21° al 30° livello).

GUARIGIONE IN COMBATTIMENTO

Anche nel bel mezzo di una battaglia un personaggio può guarirsi o guarire qualcun altro. Un personaggio può guarire se stesso usando l'azione di recuperare energie (vedi pagina 291); un alleato può usare sul personaggio l'abilità Guarire (vedi pagina 185) o un potere di guarigione.

Quando il personaggio viene guarito da un potere, non deve necessariamente intraprendere un'azione per usare un impulso curativo. Anche se è svenuto, il potere usa l'impulso curativo del personaggio e ripristina i suoi punti ferita. Alcuni poteri di guarigione ripristinano punti ferita senza nemmeno chiedere al personaggio di usare un impulso curativo.

RIGENERAZIONE

La rigenerazione è una forma speciale di guarigione che ripristina un determinato numero di punti ferita a ogni round. La rigenerazione non è basata sugli impulsi curativi.

RIGENERAZIONE

- **Guarisce a ogni turno:** Se un personaggio dispone di rigenerazione e possiede almeno 1 punto ferita, recupera un determinato numero di punti ferita all'inizio del suo turno. Se il totale attuale dei suoi punti ferita è 0 o meno, non recupererà più nessun punto ferita tramite la rigenerazione.
- **Limite del massimo di punti ferita:** Come molte forme di guarigione, la rigenerazione non consente ai punti ferita attuali di un personaggio di superare il massimo dei suoi punti ferita.
- **Non è cumulativa:** Se un personaggio ottiene rigenerazione da più di una fonte, si applica soltanto il valore di rigenerazione maggiore.

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Esistono vari effetti che possono fornire a un personaggio dei punti ferita temporanei, piccole riserve di vigore che gli impediscono di perdere i suoi punti ferita veri e propri.

PUNTI FERITA TEMPORANEI

- **Non sono veri punti ferita:** I punti ferita temporanei non sono veri punti ferita. Sono una sorta di strato isolante oltre cui gli attacchi devono farsi strada prima di poter iniziare a danneggiare veramente il personaggio. I punti ferita temporanei non vanno aggiunti al valore attuale dei punti ferita veri e propri (se il totale di punti ferita del personaggio è 0, rimane a 0 anche se egli ottiene dei punti ferita temporanei). Vanno segnati in un gruppo di punti ferita a parte.
- **Non contano ai fini del massimo:** I punti ferita temporanei non contano quando il personaggio deve paragonare il valore attuale dei suoi punti ferita con il suo massimo, al fine di determinare quando diventerà sanguinante o ai fini degli altri effetti dipendenti dal valore attuale dei suoi punti ferita.
- **Perdita dei punti ferita temporanei:** Quando il personaggio viene danneggiato, sottrae i danni subiti innanzi tutto dai suoi punti ferita temporanei. Se subisce un ammontare di danni superiore ai punti ferita temporanei posseduti, sottrarrà la differenza dall'ammontare attuale dei suoi punti ferita.
- **Non sono cumulativi:** Se un personaggio ottiene dei punti ferita temporanei da più fonti diverse, userà il valore più alto come totale dei suoi punti ferita temporanei, invece di sommare i vari valori fra loro.
- **Permangono fino al riposo:** I punti ferita temporanei di un personaggio durano finché il personaggio non scende a 0 a causa dei danni subiti o finché non si sottopone a un riposo di qualsiasi tipo.

Danni e guarigione in azione

La guerriera di 12° livello di nome Rieta si scontra con un otyugh, che la tiene occupata mentre i suoi alleati si concentrano sul padrone dell'otyugh, un mind flayer. Il massimo dei punti ferita di Rieta è 96, il che significa che diventerà sanguinante quando i suoi punti ferita attuali scenderanno a 48 o meno. Possiede dieci impulsi curativi, che ripristinano 24 punti ferita ciascuno.

All'inizio del combattimento, Rieta è caduta per 6 metri nella fossa dell'otyugh e ha subito 16 danni. Questo ha portato il totale dei suoi punti ferita a 80. Vedendola in pericolo, il suo amico condottiero usa *bastione di difesa* per conferirle 8 punti ferita temporanei. I suoi punti ferita attuali sono ancora 80, ma ora può usare gli 8 punti ferita temporanei per assorbire i danni prima di cominciare a sottrarli di nuovo dai suoi punti ferita regolari.

L'otyugh la colpisce con un tentacolo e le infligge 12 danni. Ora Rieta non possiede più nessun punto ferita temporaneo e 76 punti ferita attuali. Al suo turno, la guerriera contrattacca.

Successivamente l'otyugh mette a segno un colpo critico che infligge 14 danni. Rieta ora ha 62 punti ferita. Al suo turno, per sicurezza, usa *tenacia illimitata*, che le conferisce rigenerazione 4 quando diventa sanguinante. Il potere è un'azione minore, quindi non interferisce con il suo attacco.

L'otyugh mette a segno un altro colpo critico, che le infligge 14 danni. Rieta è scesa a 48 punti ferita e ora è sanguinante.

All'inizio del suo turno successivo, recupera 4 punti ferita grazie alla rigenerazione, il che la riporta a 52 punti ferita. Come azione standard, Rieta usa recuperare energie, che ripristina 24 punti ferita, tornando a 76 punti ferita. Dal momento che l'azione di recuperare energie le costa un impulso curativo, gliene rimangono nove per quella giornata. Non è più sanguinante ed è pronta a continuare a combattere.



WILLIAM O' CONNOR

Nelle interminabili esplorazioni dell'ignoto e nei combattimenti contro i mostri, la morte è una minaccia sempre incombente.

PERSONAGGI MORENTI E MORTE

- **Morente:** Quando i punti ferita di un personaggio scendono a 0 o a un valore inferiore, il personaggio sviene e diventa morente. Qualsiasi danno aggiuntivo che egli subisca continua a ridurre il suo totale attuale di punti ferita finché il personaggio non muore.
- **Tiro salvezza contro la morte:** Quando un personaggio è morente, deve effettuare un tiro salvezza contro la morte alla fine del suo turno ad ogni round. Il risultato del tiro salvezza determina quanto il personaggio è prossimo alla morte.

  Meno di 10: Il personaggio si avvicina di un passo alla morte. Se ottiene questo risultato per tre volte prima di riposare, il personaggio muore.

  10-19: Nessun cambiamento.

  20 o più: Il personaggio usa un impulso curativo. Quando lo fa, è considerato dotato di 0 punti ferita, e l'impulso curativo ripristina l'ammontare di punti ferita normalmente previsto. Il personaggio non è più morente e rinviene, ma è ancora prono. Se ottiene un risultato di 20 o più ma non gli rimangono altri impulsi curativi da applicare, le sue condizioni non cambiano.
- **Morte:** Quando il personaggio subisce dei danni che portano i suoi punti ferita attuali allo stesso valore di sanguinante espresso in negativo, il personaggio muore.

Esempio: Anvil, un nano guerriero, ha un massimo di punti ferita pari a 53. Diventa sanguinante a 26 punti ferita, morente a 0 punti ferita e muore a -26 punti ferita. In un combattimento contro un umber hulk, Anvil scende a 18 punti ferita. Il mostro gli infligge poi altri 33 danni. Il totale attuale dei punti ferita di Anvil scende quindi a -15. Ora è svenuto, morente e gli rimangono soltanto 11 punti ferita prima di morire.

I mostri e i personaggi controllati dal Dungeon Master solitamente muoiono quando scendono a 0 punti ferita, a meno che gli avventurieri non decidano di tramortirli (vedi "Tramortire le creature", a fianco). In generale non c'è bisogno che gli eroi si aggirino per il campo di battaglia a combattimento concluso per assicurarsi che tutti i nemici siano morti.

La morte non è necessariamente la fine di ogni cosa nel gioco di Dungeons & Dragons! Alcuni poteri e il rituale Rianimare Morti (vedi Capitolo 10) possono riportare un personaggio in vita.

Molti mostri non attaccano quei combattenti che sono morenti; si concentrano su quei personaggi ancora in piedi, che costituiscono una minaccia. Tuttavia, esistono anche dei mostri particolarmente crudeli che potrebbero attaccare di proposito un personaggio morente (sferrando addirittura un colpo di grazia) e altri che non si faranno scrupolo a includere un personaggio morente in un attacco ad area o ravvicinato mirato contro altri personaggi ancora impegnati a combattere.

Tramortire le creature

Quando un personaggio porta una creatura a 0 punti ferita o meno, può scegliere di tramortirla invece di ucciderla. Finché la creatura non recupera punti ferita è considerata svenuta, ma non morente. Qualsiasi forma di guarigione fa rinvenire la creatura.

Se la creatura non riceve alcuna forma di guarigione, recupera 1 punto ferita e rinviene dopo un riposo breve.

Guarire i personaggi morenti

Qualsiasi forma di guarigione riporta un personaggio morente ad almeno 1 punto ferita. Se qualcuno ha stabilizzato il personaggio morente con l'abilità Guarire ma non sono state somministrate altre forme di guarigione, egli recupererà un certo ammontare di punti ferita dopo un riposo esteso.

GUARIRE I PERSONAGGI MORENTI

- **Recuperare punti ferita:** Quando un personaggio è morente e riceve delle cure, torna a 0 punti ferita e poi recupera i punti ferita ripristinati dall'effetto di guarigione. Se l'effetto di guarigione richiede che il personaggio usi un impulso curativo ma il personaggio ne è privo, egli recupera 1 punto ferita.
- **Rinvenire:** Non appena un personaggio torna a un totale di punti ferita superiore a 0, rinviene e non è più considerato morente (è comunque prono e dovrà usare un'azione per rialzarsi.)

Esempio: Anvil si trova a -15 punti ferita. Il suo compagno Terov, un chierico, usa *parola guaritrice* per curarlo. Questo aiuto riporta immediatamente i punti ferita attuali di Anvil a 0 e gli consente di usare un impulso curativo amplificato dal potere aggiuntivo della *parola guaritrice* di Terov e dal privilegio di classe di Conoscenze del Guaritore. L'impulso curativo (13 punti ferita) più il potenziamento di Terov (6 punti ferita) consente ad Anvil di rinvenire e riporta il suo totale di punti ferita attuali a 19.

Abilità in combattimento

Nel bel mezzo del combattimento, i personaggi dovranno ricordarsi di usare tutti i mezzi a loro disposizione, comprese le abilità. Ad esempio, un personaggio può usare Atletica per saltare oltre un baratro o superare un tratto di terreno difficile. Oppure può usare abilità come Arcano e Natura per apprendere le debolezze dei suoi nemici. Un uso astuto di Furtività può fornirgli vantaggio in combattimento. Inoltre, esiste una miriade di minacce diverse dai mostri che gli consentiranno di usare Percezione, Manolesta, Tenacia e Acrobazia nel bel mezzo del combattimento. Basta tenere gli occhi aperti per queste opportunità e agire in modo creativo. Il Capitolo 5 contiene ulteriori informazioni su come usare le abilità.

CAPITOLO 10

Rituali

I RITUALI sono cerimonie complesse che generano effetti magici di vario tipo. Un personaggio non può memorizzare o preparare un rituale: sono procedure talmente lunghe e complesse che nessuno potrebbe mai impararle a memoria. Per eseguire un rituale, è necessario leggere un libro o una pergamena che lo contenga. Un libro dei rituali contiene uno o più rituali che i personaggi possono usare tutte le volte che vogliono e con qualsiasi frequenza, purché dispongano del tempo e delle componenti necessarie a celebrarlo.

Una pergamena del rituale contiene un singolo rituale, e consente di celebrare il rituale contenuto soltanto una volta. Dopo la celebrazione, la magia contenuta nella pergamena si consuma e la pergamena si sbriciola in polvere. Chiunque può usare una pergamena del rituale per celebrare il rituale contenuto, purché consumi le componenti previste.

Questo capitolo illustra i seguenti argomenti:

- **Acquisire e padroneggiare un rituale:** Tutto ciò che riguarda i libri e le pergamene dei rituali, come acquisirli e come padroneggiare un rituale.
- **Celebrare un rituale:** Come celebrare un rituale, usando un libro o una pergamena del rituale.
- **Come leggere un rituale:** Dettagli su come interpretare la descrizione e gli effetti di un rituale.
- **Descrizione dei rituali:** La descrizione di una vasta gamma di rituali, dai rituali di creazione a quelli di vincolo.



DAN SCOTT


DAN SCOTT

ACQUISIRE E PADRONEGGIARE UN RITUALE

Prima di poter celebrare un rituale, un personaggio deve acquisire un libro dei rituali che contenga il rituale in questione e riuscire a padroneggiarlo, oppure deve acquistare una pergamena del rituale.

ACQUISIRE UN LIBRO DEI RITUALI

Un personaggio può acquistare un libri dei rituali o recuperarne uno tra i tesori conquistati. Può anche stilare una copia di un libro dei rituali già esistenti; inoltre, alcune classi forniscono ai relativi membri l'accesso a svariati rituali. I maghi custodiscono sia i loro incantesimi che i loro rituali nei loro libri degli incantesimi.

Acquistare un libro dei rituali: Un personaggio può acquistare un libro dei rituali al prezzo di 50 mo. Un libro dei rituali è lungo 128 pagine. Ogni rituale occupa un numero di pagine pari al suo livello. La descrizione di ogni rituale contiene il suo prezzo di mercato, vale a dire il costo in monete d'oro di un libro che contiene quel rituale o il costo per aggiungere il nuovo rituale a un libro dei rituali o degli incantesimi già esistente (se c'è spazio al suo interno).

Trovare un libro dei rituali: Quando un personaggio esplora una biblioteca in rovina, perlustra un tempio perduto o elimina un mago malvagio, potrebbe scoprire qualche tomo di filosofia arcana che contiene dei rituali. Tali libri dei rituali fanno parte dei tesori che gli avventurieri acquisiscono nel corso delle loro avventure.

Creare un libro dei rituali: Un personaggio può creare un nuovo libro dei rituali copiando un libro già esistente. Non può creare un libro dei rituali usando dei rituali di livello superiore al proprio e non può creare un libro dei rituali copiando una pergamena del rituale, in quanto la pergamena non contiene il rituale completo.

Quando crea un libro dei rituali o copia un rituale in un libro già esistente, il personaggio non si limita a scrivere una serie di parole nel libro, ma vincola parte della magia del rituale all'interno del libro. Quindi necessita di un libro di altissima qualità, di inchiostri esotici e di componenti costose, per un costo totale pari al prezzo di mercato del rituale. Non si ottiene alcun risparmio creando un libro dei rituali invece di comprarne uno.

In aggiunta al prezzo in oro, la creazione di un libro dei rituali o la copiatura di un rituale all'interno di un libro esistente richiede anche del tempo: 8 ore per un rituale di rango eroico (dal 1° al 10° livello), 16 ore per un rituale di rango leggendario (dall'11° al 20° livello) e 24 ore per un rituale di rango epico (dal 21° al 30° livello).

Se un personaggio copia un rituale che non ha ancora padroneggiato, il tempo utilizzato per copiarlo gli consente anche di padroneggiarlo.

PADRONEGGIARE UN RITUALE

Il semplice possesso di un libro dei rituali non è sufficiente a consentire a un personaggio di celebrare il rituale o i rituali in esso contenuti. Deve prima padroneggiare un rituale studiandolo per 8 ore ininterrotte. (Se ha ottenuto un rituale creando il libro di persona od ottenendolo come privilegio di classe, ha già padroneggiato quel rituale).

È necessario soddisfare due requisiti per padroneggiare il rituale. Il personaggio deve possedere il talento Incantatore Rituale (i chierici e i maghi ottengono questo talento al 1° livello), e il suo livello deve essere pari o superiore al livello del rituale. Se soddisfa questi requisiti e passa 8 ore a studiare il rituale, può aggiungerlo alla lista dei rituali da lui padroneggiati. Fintanto che dispone del libro dei rituali a portata di mano, potrà celebrare un rituale padroneggiato ogni volta che lo vorrà.

Non c'è limite al numero di rituali che un personaggio può padroneggiare.

ACQUISIRE UNA PERGAMENA DEL RITUALE

Una pergamena del rituale è una singola pagina di carta, vello o foglio pergamenato.

Acquistare una pergamena del rituale: Come un libro dei rituali, una pergamena del rituale può essere acquistata al prezzo di mercato indicato.

Trovare una pergamena del rituale: Le pergamene del rituale possono essere rinvenute anche tra i tesori.

Creare una pergamena del rituale: Un personaggio può creare una pergamena del rituale trascrivendo un rituale che abbia già padroneggiato. La creazione di una pergamena del rituale richiede il doppio del tempo richiesto per la creazione di un libro dei rituali, ma costa lo stesso prezzo.

Limitazione: Anche se una pergamena del rituale consente a un personaggio di celebrare un rituale, non è possibile né padroneggiare il rituale contenuto nella pergamena né copiare la pergamena all'interno di un libro dei rituali. Una pergamena è una versione condensata di un rituale, in parte già lanciato e ottimizzato in modo da occupare una sola pagina.

CELEBRARE UN RITUALE

Per celebrare un rituale padroneggiato, un personaggio deve impiegare una certa quantità di tempo (specificata nella descrizione del rituale) a eseguire le varie azioni richieste dal rituale. Queste azioni potrebbero comprendere leggere lunghi brani dal libro dei rituali, tracciare complicati diagrammi sul terreno, bruciare incensi speciali, spargere dei reagenti mistici al momento appropriato o eseguire una lunga serie di gesti complicati. Le attività specifiche richieste non vengono incluse nella maggior parte delle descrizioni dei rituali: sono lasciate all'immaginazione di ciascun giocatore.

Un rituale richiede l'uso di certe componenti esoteriche da acquistare prima di celebrare il rituale, che vengono consumate quando il rituale è completo. Ogni rituale specifica il costo delle componenti richieste.

Se un rituale richiede una prova di abilità, solitamente la prova in questione determina l'efficacia del rituale. Anche se il risultato della prova è basso, il rituale funziona ugualmente. Ma se il risultato è alto, solitamente fornisce effetti migliori.

Prestare assistenza in un rituale

A meno che un rituale non specifichi diversamente, fino a quattro alleati possono aiutare un personaggio a celebrare un rituale. Chiunque presti assistenza deve trovarsi entro 5 quadretti dal personaggio e ogni assistente deve partecipare attivamente al rituale per l'intero periodo di tempo necessario al suo completamento. Gli assistenti non sono tenuti né a possedere il talento Incantatore Rituale né le conoscenze del rituale in questione.

Gli alleati possono prestare assistenza al personaggio in due modi. Innanzi tutto, se il rituale richiede l'uso di impulsi curativi o di altre risorse, gli alleati consenzienti possono contribuire con queste risorse. (Certi rituali potrebbero anche consentire che questi costi vengano pagati da creature non consenzienti, ma tali rituali prevedono sacrifici agli dèi del male o ai signori dei demoni e normalmente non compaiono nei libri dei rituali dei personaggi giocanti.)

Secondariamente, gli alleati del personaggio possono prestare assistenza nella prova di abilità che il personaggio deve effettuare per completare il rituale, usando le normali regole previste per cooperare alla prova di abilità di un altro personaggio (pagina 179).

Interrompere un rituale

Un personaggio può interrompere il rituale un qualsiasi momento prima del suo completamento senza subire alcun effetto avverso. Le componenti non vengono consumate e nessun costo viene pagato finché il rituale non giunge a conclusione. Tuttavia, non è possibile riprendere il rituale da dove è stato interrotto, quindi il tempo utilizzato per celebrare il rituale fino a quel punto va perduto.

Usare una pergamena del rituale

Una pergamena del rituale contiene un uso di un particolare rituale. Un personaggio può celebrare il rituale di una pergamena anche se non possiede il talento Incantatore Rituale, a prescindere dal livello del rituale. Deve comunque consumare le componenti e fornire qualsiasi focus richiesto dal rituale, e può beneficiare dell'assistenza dei suoi alleati. Una volta completata la celebrazione del rituale di una pergamena, la pergamena si sbriciola in polvere. Se il rituale viene interrotto, la pergamena rimane intatta.

Tempo: Lanciare un rituale da una pergamena richiede metà del tempo indicato nella descrizione del rituale, dal momento che la creazione della pergamena ha già ottimizzato la magia all'uso.

Vendere le pergamene o i libri dei rituali

Un personaggio può vendere un libro dei rituali o una pergamena del rituale a metà del prezzo dei rituali contenuti, presumendo che il DM acconsenta al fatto che possa esserci un mercato per un rituale del genere. Anche se è possibile tentare di vendere copie di un rituale conosciuto, farlo non fornisce alcun profitto finanziario e la richiesta di pergamene e libri dei rituali è limitata. Un personaggio paga il costo completo per creare una pergamena e solitamente può rivenderla soltanto a metà prezzo. Inoltre, il numero di individui al mondo che può permettersi di celebrare un rituale talmente costoso e che possieda le abilità necessarie per riuscirci è limitato, e molti dei PNG che dispongono di tali abilità e ricchezze possiedono già vaste raccolte di libri dei rituali a cui attingere.

Come leggere un rituale

La descrizione dei rituali segue un formato generico, i cui elementi vengono illustrati di seguito.

Nome e testo descrittivo

Sotto il nome del rituale è riportato un breve testo descrittivo che illustra gli effetti del rituale, a volte descrivendo anche l'aspetto e i suoni che caratterizzano il rituale una volta completata la celebrazione.

Livello

Ogni rituale ha un suo livello. Un personaggio deve essere di livello pari o superiore a quello del rituale per eseguire il rituale da un libro o per copiarlo.

Categoria

Un rituale può appartenere a una o più categorie, che descrivono la natura e la funzione generica del rituale. Ognuna delle nove categorie dei rituali è associata a una o più abilità (riportate tra parentesi nella lista sottostante).

Creazione (Arcano o Religione): Questi rituali sono usati per creare gli oggetti magici o altri oggetti speciali.

Divinazione (Arcano, Natura, o Religione): Questi rituali forniscono consigli, informazioni o guida.

Esplorazione (Arcano, Natura, o Religione): Una categoria omnicomprensiva che abbraccia numerosi effetti utili nelle attività degli avventurieri.

Inganno (Arcano): I rituali di inganno celano la realtà dietro una o più facciate fittizie.

Interdizione (Arcano): Questi rituali forniscono varie forme di protezione.

Ripristino (Guarigione): Questi rituali rimuovono gli effetti nocivi che affliggono i viventi o riportano in vita i morti.

Scrutamento (Arcano): I rituali di scrutamento consentono all'incantatore di spiare luoghi, oggetti e creature lontane.

Viaggio (Arcano): I rituali di viaggio trasportano i personaggi da un luogo all'altro (o da un piano all'altro).

Vincolo (Arcano o Religione): Questi rituali cercano di attirare, catturare, controllare o proteggere le altre creature, spesso provenienti da altri piani, o di proteggere il personaggio dalle loro azioni.

Tempo

Per eseguire un rituale è necessario uno specifico ammontare di tempo. Usando una pergamena, il tempo indicato viene dimezzato.

Durata

Questa voce indica quanto durano gli effetti di un rituale una volta completato. Gli effetti di un rituale generalmente sono più duraturi di quelli di un potere.

Costo delle componenti

Questo è il valore delle componenti che devono essere consumate per celebrare il rituale. L'abilità chiave di un rituale determina il tipo di componente richiesto.

- **Reagenti alchemici (Arcano):** Generalmente si tratta di piccole fiale piene di metalli in polvere, terriccio raro, acido, sale o sostanze estratte da creature come i draghi o i basilischi.
- **Unguenti mistici (Guarire):** I rituali di ripristino fanno uso di unguenti mistici, spalmati o usati per tracciare dei simboli sulle creature da guarire. Questi unguenti sono contenuti in piccole giare e comprendono oli benedetti e balsami ricavati da spezie rare.
- **Erbe rare (Natura):** Le erbe rare solitamente vengono raccolte in periodi precisi dell'anno, come ad esempio nelle notti di luna piena, e conservate in attesa dell'uso.
- **Incenso santificato (Religione):** L'incenso santificato viene preparato in occasione di certi riti religiosi e viene bruciato in polvere o in bastoncini.
- **Residuum (Qualsiasi):** La sostanza magica concentrata ricavata dal rituale di Disincantare Oggetto Magico e chiamata *residuum* può essere usata come componente per qualsiasi rituale. In genere non è possibile acquistarla regolarmente ai mercati; è necessario ricavarla risucchiandola da un oggetto magico.

È possibile usare le componenti associate a un'abilità chiave per un qualsiasi rituale che faccia uso di quell'abilità. Ad esempio, se un personaggio accumula dei reagenti alchemici, può usarli ogni volta che celebra un rituale basato su Arcano. Le componenti dei rituali non sono intercambiabili; non è possibile usare i reagenti alchemici per eseguire un rituale che richiederebbe dell'incenso santificato. Il *residuum*, tuttavia, può essere usato per qualsiasi rituale.

È possibile acquistare le componenti dei rituali presso alcuni negozi, gli alleati possono fornirne alcune (condividendo il costo di un rituale con il personaggio) oppure è possibile trovarle come parte di un tesoro. Qualunque sia la loro provenienza, quando un personaggio acquisisce una componente dei rituali, deve riportarla sulla scheda del personaggio. Quando celebrerà un rituale, cancellerà il costo del rituale dalle componenti appropriate.

Le descrizioni di alcuni rituali elencano altri costi, tra cui gli eventuali impulsi curativi o gli oggetti di focus (come ad esempio uno specchio o una sfera di cristallo per un rituale di scrutamento). Un oggetto di focus non viene consumato quando si celebra il rituale.

Prezzo di mercato

Questa voce indica il costo per acquistare un libro dei rituali contenente il rituale o per compiere il rituale in questione in un altro libro già esistente. Una pergamena contenente un rituale ha lo stesso prezzo.

Abilità chiave

L'abilità chiave di un rituale determina il tipo di componenti richiesti per celebrare il rituale; inoltre, se il rituale richiede una prova di abilità, l'abilità chiave viene usata per effettuare quella prova. Se questa voce riporta la dicitura "nessuna prova", allora il rituale non richiede alcuna prova di abilità.

Se un rituale è associato a più di un'abilità chiave, il personaggio può scegliere quale usare. La sua scelta determina sia le componenti che dovrà usare che l'abilità con cui effettuerà le prove previste dal rituale.

A meno che la descrizione del rituale non specifichi altrimenti, il personaggio effettua la sua prova di abilità quando finisce di celebrare il rituale. Non può prendere 10 a una di queste prove di abilità.

Effetti

Il testo che segue le informazioni sopra riportate descrive cosa accade quando il personaggio finisce di celebrare il rituale.

Descrizione dei rituali

Le descrizioni dei rituali usano i termini "personaggio" e "creatura" indistintamente.

Animale Messaggero

L'incantatore sussurra alcune parole all'animale accanto a lui, e l'animale parte subito nella direzione indicata per consegnare il messaggio.

Livello: 1
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 10 mo
Prezzo di mercato: 50 mo
Abilità chiave: Natura

L'incantatore sceglie come bersaglio un animale Minuscolo che non sia ostile, come uno sparviero, un corvo, una volpe o una carpa. L'animale deve rimanere entro 5 quadretti dall'incantatore per il tempo necessario a celebrare il rituale. Una volta completato il rituale, l'incantatore sussurra un messaggio di un massimo di 25 parole all'animale e nomina un destinatario e un luogo. L'animale parte subito per raggiungere quel luogo in cerca del destinatario. L'animale eviterà i pericoli lungo il cammino. Una volta trovato il destinatario, l'animale si avvicina fino a giungere in posizione a lui adiacente e le parole sussurrate dall'incantatore escono dalla bocca dell'animale, trasmettendo il messaggio. Quando l'animale trasmette il messaggio o quando la durata del rituale si esaurisce, l'influsso dell'incantatore termina e l'animale riassume il suo comportamento naturale.

La prova di Natura dell'incantatore determina quanto a lungo l'animale rimane influenzato dal rituale.

Risultato della prova di Natura	Durata
19 o meno	6 ore
20-29	12 ore
30-39	18 ore
40 o più	24 ore

Banchetto dei Viaggiatori

Dal nulla si materializza cibo sufficiente a sfamare tutto il gruppo e a mantenerlo in forze per una lunga giornata di viaggio.

Livello: 4
Categoria: Esplorazione
Tempo: 1 ora
Durata: 24 ore
Costo delle componenti: 35 mo
Prezzo di mercato: 175 mo
Abilità chiave: Natura
(nessuna prova)

L'incantatore crea cibo e acqua sufficienti a nutrire cinque creature Piccole o Medie o due creature Grandi per 24 ore. È l'incantatore a designare il tipo di creatura da sfamare quando celebra il rituale, mentre è il rituale stesso a creare il tipo di cibo appropriato (razioni da viaggio per le persone, biada per i cavalli e così via).

Le eventuali riserve di cibo o di acqua create ma non consumate scompaiono al termine della durata.

Bocca Magica

Il muro di pietra stride quando si altera fino a sviluppare la vaga sagoma di due labbra aride e screpolate che celano una fila di denti simili a lapidi diroccate. "Attenti a voi!" intima la bocca.

Livello: 1
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: Finché scaricato
Costo delle componenti: 10 mo
Prezzo di mercato: 50 mo
Abilità chiave: Arcano
(nessuna prova)

L'incantatore vincola un messaggio alla superficie toccata. Quando le condizioni che egli stabilisce si verificano, dalla superficie si materializza una bocca che pronuncia il messaggio dell'incantatore, scaricando in tal modo il rituale. La bocca sembra fatta dello stesso materiale della superficie in questione, ma altrimenti l'incantatore è libero di deciderne l'aspetto.

Camminare Sull'Acqua

L'incantatore riesce a camminare sull'acqua come se fosse terraferma.

Livello: 2
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 1 ora
Costo delle componenti: 20 mo
Prezzo di mercato: 100 mo
Abilità chiave: Natura
(nessuna prova)

L'incantatore o un suo alleato sono in grado di muoversi sull'acqua come se si trattasse di terreno solido. Le rapide o il mare mosso sono considerati terreno difficile. Il bersaglio di questo rituale può porre fine ai suoi benefici come azione gratuita. Se lo desidera, il bersaglio può immergersi nell'acqua o nuotare sott'acqua senza dover porre fine al rituale.

RITUALI ORDINATI PER LIVELLO

Liv	Rituale	Abilità chiave
1	Animale Messaggero	Natura
1	Bocca Magica	Arcano
1	Comprensione dei Linguaggi	Arcano
1	Disco Fluttuante di Tenser	Arcano
1	Pagina Segreta	Arcano
1	Rendere Integro	Arcano
1	Riposo Inviolato	Guarire
1	Silenzio	Arcano
2	Camminare sull'Acqua	Natura
2	Contrastare Elementi	Arcano o Natura
2	Occhio dell'Allarme	Arcano
3	Individuazione delle Porte Segrete	Arcano
4	Banchetto dei Viaggiatori	Natura
4	Incantare Oggetto Magico	Arcano
4	Mano del Fato	Religione
4	Scassinare	Arcano
4	Serratura Arcana	Arcano
5	Cerchio Magico	Arcano
5	Mescere Pozione	Arcano o Religione
5	Oggetto Illusorio	Arcano
6	Comunione con la Natura	Natura
6	Cura Malattia	Guarire
6	Destriero Fantomatico	Arcano
6	Disincantare Oggetto Magico	Arcano
6	Inviare	Arcano
6	Parlare con i Morti	Religione
6	Rivela Bugie	Religione
6	Scrigno Segreto di Leomund	Arcano
8	Portale Collegato	Arcano
8	Respirare Sott'Acqua	Arcano o Natura
8	Rianimare Morti	Guarire
8	Rimuovi Afflizione	Guarire
8	Vista del Mago	Arcano
10	Consultare Sapienti Mistici	Religione
10	Individuazione di un Oggetto	Arcano
12	Camminare nelle Ombre	Arcano
12	Creatura Illusoria	Arcano
12	Evocazione Istantanea di Drawmij	Arcano
12	Passapareti	Arcano
14	Occhio dell'Avvertimento	Arcano
14	Vedere Luogo	Arcano
16	Consultare Oracolo	Religione
18	Portale Planare	Arcano
18	Vedere Oggetto	Arcano
20	Proibizione	Arcano
22	Patto del Maestro del Sapere	Religione
24	Osservare Creatura	Arcano
26	Voce del Fato	Religione
28	Portale Puro	Arcano

Camminare nelle Ombre

L'esercito del visconte è a mezza giornata di marcia davanti all'incantatore, e giungerà a Fernwich prima di lui. O forse no. Le ombre si allungano fino ad avvolgere ogni cosa quando l'incantatore fa un passo a lato e lascia che le ombre lo conducano sui loro sentieri.

Livello: 12
Categoria: Esplorazione
Tempo: 1 ora
Durata: 8 ore
Costo delle componenti: 500 mo
Prezzo di mercato: 2.600 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

L'incantatore e i suoi alleati camminano tra le ombre che si protendono dalla Coltre Oscura, approfittando delle strane divergenze di distanza tra i due reami per spostarsi più velocemente. La sua velocità base sul terreno viene moltiplicata per 5 per la durata dell'effetto. Questo rituale funziona soltanto nel mondo naturale.

Cerchio Magico

Il cerchio di simboli tracciati sul terreno risplende ed emette qualche scintilla quando il demone ne mette alla prova la tenuta. "Questo non ti salverà a lungo!" sibila la creatura.

Livello: 5
Categoria: Vincolo
Tempo: 1 ora
Durata: Finché infranto
Costo delle componenti: 100 mo
Prezzo di mercato: 250 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore traccia un cerchio sul terreno, composto da simboli arcani di protezione. Se tracciati correttamente, questi simboli renderanno difficile l'ingresso o il passaggio alle creature di origine particolare. Quando l'incantatore celebra il rituale, può scegliere tra creature aberranti, elementali, fatate, immortali, naturali, ombra o tutte. L'ultima opzione prevede una penalità di -5 alla sua prova. È necessario 1 minuto per ogni quadretto che il cerchio deve comprendere (non sono ammesse forme diverse dal cerchio).

Una creatura influenzata il cui livello sia inferiore al risultato della prova di Arcano dell'incantatore meno 10 non potrà passare oltre i confini del cerchio o influenzarli in alcun modo. Le altre creature appartenenti all'origine scelta dall'incantatore subiscono danni da forza pari al suo risultato della prova di Arcano quando attraversano i confini, ma così facendo spezzano il cerchio. Le creature non influenzate possono usare un'azione standard per alterare l'iscrizione e spezzare in tal modo il cerchio.

Comprensione dei Linguaggi

Quando l'incantatore completa il rituale, il linguaggio gutturale delle creature davanti a sé si fa chiaro e suona come qualcosa di comprensibile.

Livello: 1
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 24 ore
Costo delle componenti: 10 mo
Prezzo di mercato: 50 mo
Abilità chiave: Arcano

Quando l'incantatore inizia il rituale, sceglie un linguaggio che ha sentito o una scrittura che ha visto entro le ultime 24 ore.

Usando questo rituale su un linguaggio che ha sentito, l'incantatore riesce a capirlo quando lo sentirà parlare per le 24 ore successive e, se il risultato della sua prova di Arcano è pari o superiore a 35, anche a parlarlo in modo fluente per la durata indicata.

Se lo usa su un linguaggio che ha visto in forma scritta, l'incantatore diventerà capace di leggere quel linguaggio per le 24 ore successive e, se il risultato della sua prova di Arcano è pari o superiore a 35, anche a scriverlo in modo fluente per la durata indicata.

Se lo usa su un linguaggio che ha sentito parlare e che ha visto in forma scritta, l'incantatore diventerà capace sia di comprendere quel linguaggio per le 24 ore successive in entrambe le forme e, se il risultato della sua prova di Arcano è pari o superiore a 35, anche di parlarlo e di scriverlo correttamente.

Comunione con la Natura

Entrando in comunione con gli spiriti della terra, l'incantatore sa esattamente dove trovare cibo, riparo o tracce che indichino l'ubicazione di ciò che egli cerca.

Livello: 6
Categoria: Divinazione
Tempo: 30 minuti
Durata: 10 minuti
Costo delle componenti: 140 mo
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Natura

Entrando in comunione con gli spiriti primordiali della natura, l'incantatore apprende varie cose sull'ambiente immediatamente circostante (entro 1,5 km da lui).

L'incantatore può porre un numero di domande basato sul risultato della sua prova di Natura e riguardanti gli elementi del terreno, i vegetali, i minerali, le fonti d'acqua, le creature o altri aspetti dei dintorni.

Risultato della prova di Natura	Numero di domande
9 o meno	Uno
10-19	Due
20-29	Tre
30-39	Quattro
40 o più	Cinque

Gli spiriti primordiali con cui l'incantatore comunica sono onesti, ma a volte possono essere reticenti. Rispondono alla maggior parte delle questioni con un sì o con un no. Raramente collaborano più a fondo, e quando lo fanno le loro risposte sono criptiche.

Consultare Oracolo

Una figura spettrale e ammantata, dagli occhi rossi scintillanti, appare davanti all'incantatore e fornisce brevi risposte criptiche alle sue domande.

Livello: 16
Categoria: Divinazione
Tempo: 1 ora
Durata: 10 minuti
Costo delle componenti: 3.600 mo
Prezzo di mercato: 9.000 mo
Abilità chiave: Religione

L'incantatore chiama a sé uno spirito oracolare dallo spazio che giace tra i piani. Gli oracoli non hanno presenza tangibile e non perseguono obiettivi particolari; esistono soltanto per osservare gli eventi. Ciò ne fa delle fonti ineguagliate di informazioni, in quanto esiste la possibilità che abbiano visto e sentito qualsiasi cosa, perfino quelle informazioni teoricamente note a una sola creatura.

L'incantatore effettua una prova di Religione per determinare quante domande può porre all'oracolo prima che sparisca.

Risultato della prova di Religione	Numero di domande
9 o meno	Uno
10-19	Due
20-29	Tre
30-39	Quattro
40 o più	Cinque

L'oracolo risponde immediatamente a ogni domanda, quindi l'incantatore saprà la risposta a una domanda prima di porre quella successiva. Deve formulare la sua domanda in modo che l'oracolo possa rispondere con una sola parola o una breve frase. Affinché l'oracolo conosca la risposta a una domanda, tale risposta deve essere nota ad almeno una creatura, anche se quella creatura non è più viva. L'oracolo non dispone di preveggenza e ha una capacità limitata di giudicare ciò che vede. L'oracolo può rivelare l'ordine in cui vanno attivati i glifi situati davanti al Cancello del Draco Nero, ma non saprà rispondere alla domanda "Faremo bene a spingerci oltre il cancello?"

Dieci minuti dopo avere celebrato il rituale, l'oracolo scompare anche se l'incantatore non ha finito di fare le sue domande.

Consultare Sapienti Mistici

L'incantatore entra in trance per raggiungere la comunione con gli spiriti dei saggi scomparsi da tempo e altri maestri del sapere ultraterreni, in cerca di risposte alle sue domande esoteriche.

Livello: 10
Categoria: Divinazione
Tempo: 30 minuti
Durata: 10 minuti
Costo delle componenti: 400 mo
Prezzo di mercato: 1.000 mo
Abilità chiave: Religione

L'incantatore pone una singola domanda alle misteriose presenze extraplanari per ottenere una risposta che va oltre la sua sapienza. Effettua una prova di Religione con un bonus di +10 invece di una prova di Arcano o di Storia per ottenere un indizio, ricordare un frammento di conoscenze od ottenere informazioni di altro tipo relative al mondo attorno a lui.

Il rituale gli conferisce un'unica informazione. Tale informazione può assumere la forma di una parola, un nome, una frase o perfino una breve storia, in base a ciò che sta cercando con precisione. Può apprendere il nome dell'usurpatore che pose fine alla Dinastia Katerran mille anni fa, i riti funebri del clan del Lupo Cremisi, o i punti deboli degli assassini delle ombre che gli stanno dando la caccia.

Il rituale non può rivelare informazioni che vadano al di là delle conoscenze dei sapienti più esperti. Non serve a nulla se l'incantatore cerca di scoprire la parola magica che aprirà la porta della cripta del vampiro, in quanto soltanto il vampiro conosce quella parola; i sapienti mistici potrebbero invece rivelargli il luogo in cui una determinata imperatrice aveva stabilito la sua tesoreria nei tempi antichi, o se il tesoro venne saccheggiato o meno quando il suo impero cadde.

Contrastare Elementi

Né il freddo gelido né il calore rovente riescono a turbare l'incantatore. Egli attraversa le distese artiche e le sabbie del deserto agevolmente come se si trattasse di climi temperati.

Livello: 2
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 24 ore
Costo delle componenti: 20 mo
Prezzo di mercato: 100 mo
Abilità chiave: Arcano o Natura (nessuna prova)

Il rituale di Contrastare Elementi consente all'incantatore di indicare fino a cinque partecipanti al rituale, compreso se stesso, che ignoreranno le penalità associate alle condizioni estreme del tempo atmosferico non magico.

Una creatura influenzata non subisce alcun effetto dalle temperature ambientali tra i -10 e i 60 gradi centigradi; l'equipaggiamento della creatura è protetto allo stesso modo dal logorio delle temperature e delle precipitazioni.

Creatura Illusoria

Con alcune parole di descrizione e una serie di gesti arcani, l'incantatore fa apparire una temibile immagine davanti a sé.

Livello: 12
Categoria: Inganno
Tempo: 10 minuti
Durata: 24 ore
Costo delle componenti: 500 mo
Prezzo di mercato: 2.600 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore crea l'illusione di una singola creatura di qualsiasi taglia compresa tra Piccola a Grande. La creatura ha aspetto e odore identico a una vera creatura di quel tipo. Se la creatura è in grado di parlare o di emettere suoni, anche l'illusione sarà in grado di farlo, ma soltanto entro certi limiti (lasciati al giudizio del DM); non è possibile, ad esempio, che l'illusione prenda parte a una conversazione prolungata.

L'incantatore può fornire all'illusione alcune semplici istruzioni, come ad esempio vagare all'interno di una determinata area, fingere di brucare la vegetazione del luogo e cose analoghe. La prova di Arcano dell'incantatore determina il numero di azioni che egli può impartire all'illusione.

Risultato della prova di Arcano	Azioni
19 o meno	1 minore, 1 di movimento
20-29	1 minore, 1 di movimento, 1 standard
30-39	2 minori, 2 di movimento, 1 standard
40 o più	2 minori, 2 di movimento, 2 standard

L'illusione può svolgere queste azioni in una sequenza specifica, come ad esempio muoversi, eseguire un'azione standard e poi muoversi ancora, a ciclo continuo, o in reazione a un'attivazione specifica, come una porta che si apre.

Può inoltre far combaciare ogni azione a un'attivazione specifica. Un'illusione potrebbe muoversi quando una

creatura si muove accanto ad essa o gridare e accovacciarsi quando viene attaccata.

Le creature che vedono l'illusione o interagiscono con essa hanno diritto a prove di Intuizione per accorgersi del fatto che non è reale. La prova della CD è pari al risultato della prova di Arcano. Una creatura ha diritto a una prova la prima volta che vede l'illusione e ogni volta che interagisce con essa. Una creatura che tocca l'illusione capisce automaticamente che l'immagine è falsa.

L'illusione non può allontanarsi a più di 20 quadretti dal punto dove è comparsa dalla prima volta.

Cura Malattia

Anche il morbo più terribile scompare sotto l'effetto del tocco guaritore dell'incantatore.

Livello: 6
Categoria: Ripristino
Tempo: 10 minuti
Durata: Istantanea
Costo delle componenti: 150 mo
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Guarire

Il rituale di Cura Malattia elimina una singola malattia che affligge il soggetto, che la malattia sia attiva o ancora in incubazione. Il soggetto viene completamente curato; qualsiasi effetto negativo collaterale e sintomo della malattia viene rimosso.

Questo rituale fiacca fisicamente il destinatario; se usato su un personaggio ferito, può addirittura ucciderlo. Una volta completato il rituale, l'incantatore effettua una prova di Guarire usando il livello della malattia come penalità a questa prova. Il risultato indica l'ammontare di danni che il personaggio subisce. Presumendo che il personaggio sopravviva, i danni verranno curati normalmente.

Risultato della prova di Guarire	Effetto sul bersaglio
0 o meno	Morte
1-9	Danni pari al massimo dei punti ferita del bersaglio
10-19	Danni pari a metà del massimo dei punti ferita del bersaglio
20-29	Danni pari a un quarto del massimo dei punti ferita del bersaglio
30 o più	Nessun danno

Se l'incantatore sa che il soggetto è affetto da più di una malattia, deve decidere quale malattia curare con questo rituale. Apprende il livello della malattia quando inizia il rituale, e a quel punto può decidere di non continuare per non consumare le componenti.

Destriero Fantomatico

L'incantatore evoca alcuni cavalli neri spettrali. Le creature annusano l'aria e battono gli zoccoli irrequieti, come se fossero ansiosi di levarsi in aria. I loro zoccoli, le criniere e le code sfumano lentamente fino a diventare nebbia.

Livello: 6
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 12 ore
Costo delle componenti: 70 mo
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Arcano

Questo rituale evoca fino a un massimo di otto creature simili a cavalli. Ogni creatura è di taglia Grande e può essere cavalcata dall'incantatore o da un qualsiasi altro incantatore da egli designato durante il rituale.

La sua prova di Arcano determina la velocità delle cavalcature evocate e le capacità speciali di movimento di cui esse potrebbero disporre. Le cavalcature sviluppano le capacità di movimento speciali corrispondenti al risultato della prova e a tutti i risultati inferiori.

Risultato della prova di Arcano	Velocità	Movimento speciale
19 o meno	10	Nessuno
20-29	12	Ignora il terreno difficile
30-39	15	Si muove sull'acqua come se fosse terreno solido
40 o più	20	Vola (fino a 10 quadretti di altezza dal terreno)

Le cavalcature non possono attaccare o influenzare le altre creature in alcun modo; possono solo fungere da cavalcature. I punteggi i difesa di ogni cavalcatura sono pari a quelli del suo cavalcatore (o dell'incantatore, se nessuno cavalca la creatura). Un destriero fantomatico è immune a qualsiasi effetto al di là dei danni.

Una cavalcatura creata da questo rituale dura 12 ore o finché non subisce danni. Quando il rituale termina o quando una creatura viene distrutta, la cavalcatura scompare nel nulla e il suo cavalcatore atterra in piedi nello spazio della cavalcatura. Se la cavalcatura volava al momento della scomparsa, il cavalcatore scende al suolo senza subire danni e tocca terra all'inizio del suo turno successivo.

Disco Fluttuante di Tenser

Oh, questo? Mi segue dappertutto, come un portatore, ma non ha mai bisogno di riposare.

Livello: 1
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 24 ore
Costo delle componenti: 10 mo
Prezzo di mercato: 50 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore crea un piano di forza circolare e leggermente concavo che fluttua a 30 centimetri dal terreno e trasporta tutto ciò che egli vi colloca sopra. Il disco ha un diametro di 90 cm ed è profondo 2,5 cm al centro. Rimane nel punto dove si trova a meno che l'incantatore non si allontani a più di 5 quadretti da esso, nel qual caso si muove alla stessa velocità base per round dell'incantatore finché non rientra a 5 quadretti da lui. L'incantatore può comandare al disco di muoversi della sua stessa velocità come azione di movimento. Se l'incantatore rimane a più di 5 quadretti dal disco per 2 round consecutivi, il disco scompare e lascia cadere ciò che stava trasportando.

Il risultato della prova di Arcano dell'incantatore determina il carico massimo che il disco è in grado di trasportare.

Risultato della prova di Arcano	Carico massimo
9 o meno	125 kg
10-24	250 kg
25-39	500 kg
40 o più	1.000 kg

Disincantare Oggetto Magico

L'oggetto si illumina con un breve lampo di luce intensa, poi si dissolve in un cumulo di polvere dorata nella mani dell'incantatore.

Livello: 6
Categoria: Creazione
Tempo: 1 ora
Durata: Istantanea
Costo delle componenti: 25 mo
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

Quando l'incantatore finisce di celebrare questo rituale, tocca un oggetto magico e lo distrugge, trasformandolo in una quantità di *residuum* valutato a un quinto del prezzo di mercato dell'oggetto. L'oggetto deve essere di livello pari o inferiore a quello dell'incantatore e deve essere stato creato usando il rituale di Incantare Oggetto Magico.

Evocazione Istantanea di Drawmij

L'incantatore schiocca le dita e una spada compare nella sua mano. Le narici del drago si dilatano di collera quando si rende conto che ora l'incantatore brandisce una lama vorpal.

Livello: 12
Categoria: Viaggio
Tempo: 1 ora
Durata: Finché scaricato
Costo delle componenti: 500 mo
Prezzo di mercato: 2.600 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

L'incantatore usa questo rituale per entrare in sintonia con un'arma, uno strumento o uno scudo. In qualsiasi momento futuro, potrà evocare quell'oggetto nelle sue mani come un'azione minore, nel qual caso il rituale verrà scaricato. Attraverso questo rituale può entrare in sintonia soltanto con un'arma, uno strumento o uno scudo alla volta.

Incantare Oggetto Magico

La magia attirata dalla distorsione e strappata all'universo permea l'oggetto che l'incantatore stringe in mano.

Livello: 4
Categoria: Creazione
Tempo: 1 ora
Durata: Permanente
Costo delle componenti: Speciale
Prezzo di mercato: 175 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

L'incantatore tocca un oggetto normale e lo trasforma in un oggetto magico di livello pari o inferiore al proprio. Il costo delle componenti del rituale è pari al prezzo dell'oggetto magico creato.

L'incantatore può anche usare questo rituale per adattare la taglia di un'armatura magica (ad esempio, restringendo l'armatura magica di un gigante del fuoco per adattarla a un halfling). Questo uso non prevede alcun costo delle componenti.

Individuazione di un Oggetto

Alzando un dito, l'incantatore indica con sicurezza un muro di pietra bianco. Sei metri oltre di esso, riesce a percepire la presenza dello scettro rubato al principe.

Livello: 10
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 5 minuti
Costo delle componenti: 400 mo
Prezzo di mercato: 1.000 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore nomina un oggetto. Per la durata dell'effetto del rituale, è in grado di individuare la direzione e la distanza dell'esemplare più vicino di quell'oggetto, fintanto che esso rientri nella gittata stabilita dal risultato della sua prova di Arcano. Quando l'incantatore tenta di individuare un oggetto specifico, si applicano i modificatori nel riquadro seguente.



RAVEN MIMURA

L'oggetto specifico è...	Modificatore
Molto familiare all'incantatore	0
Stato visto una volta dall'incantatore	-5
Stato descritto all'incantatore	-10

Risultato della prova di Arcano	Gittata
9 o meno	5 quadretti
10-19	10 quadretti
20-29	30 quadretti
30-39	60 quadretti
40 o più	100 quadretti

Individuazione delle Porte Segrete

Con un sorriso e strizzando l'occhio, l'incantatore mostra a Soveliss il perimetro di una botola che gli era sfuggita.

Livello: 3
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: Istantanea
Costo delle componenti: 25 mo
Prezzo di mercato: 125 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore effettua una prova di Arcano. Usa il risultato come bonus della prova di Percezione che effettua immediatamente per scoprire qualsiasi porta segreta o nascosta entro la sua linea di visuale. Se qualcuno ha aiutato l'incantatore a celebrare questo rituale, non potrà aiutarlo ad effettuare la prova di Percezione risultante.

Inviare

L'incantatore dipinge il soggetto nella sua mente, nitido come la prima volta che l'ha incontrato. La sua magia gli fa sapere che è al sicuro, nonostante un incontro con i seguaci di Thoon, e il compagno a sua volta lo informa che il drago rosso non gli ha fatto del male.

Livello: 6
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: Istantanea
Costo delle componenti: 50 mo
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore trasmette un messaggio mentale di un massimo di 25 parole a una persona che conosce. Se il bersaglio si trova entro gittata, riceve il messaggio mentalmente e può rispondere allo stesso modo. La gittata massima del rituale è determinata dal risultato della prova di Arcano dell'incantatore.

Risultato della prova di Arcano	Gittata massima
9 o meno	15 km
10-19	150 km
20-29	750 km
30-39	1.500 km
40 o più	Ovunque sullo stesso piano

Mano del Fato

Un'apparizione spettrale appare per fornire all'incantatore semplici indicazioni sulle azioni da intraprendere.

Livello: 4
Categoria: Divinazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 10 minuti
Costo delle componenti: 70 mo
Prezzo di mercato: 175 mo
Abilità chiave: Religione (nessuna prova)

Quando l'incantatore celebra il rituale, pone fino a tre domande su un possibile corso degli eventi. Una mano azzurra trasparente comparirà e indicherà con un gesto qual è la scelta più conveniente.

Se l'incantatore descrive le scelte possibili riferendosi a direzioni od oggetti specifici, la mano indicherà la scelta che condurrà alla ricompensa maggiore. Se l'incantatore chiede alla mano, "Dovremmo scendere le scale o passare oltre la porta?" allora la mano risponderà indicando le scale o la porta. Se chiede alla mano "Quale di queste leve dobbiamo tirare per prima?" la mano risponderà indicando una leva.

Se l'incantatore descrive soltanto una scelta, il rituale presumerà che non agire affatto sia l'opzione alternativa. La mano indicherà allora l'incantatore (per suggerire di procedere) o gli farà cenno di fermarsi. Ad esempio, alla domanda "Dovremmo esplorare le rovine di Solitronia?", la mano risponderà invitando l'incantatore a procedere o facendogli cenno di fermarsi.

La mano non è in grado di valutare gli eventi del futuro più remoto; il suo giudizio arriva a comprendere soltanto gli eventi più probabili dell'ora successiva. Se la mano non è in grado di indicare una preferenza, il rituale non ha alcun effetto e non consuma alcuna componente.

Esistono due svantaggi che riguardano l'uso di questo rituale nel prendere una decisione. Innanzi tutto, il fato pone le ricompense al di sopra dei rischi, e questo rituale fornisce indicazioni di conseguenza a questa priorità. Indirizzerà l'incantatore verso un alto rischio con l'opzione di una grossa ricompensa piuttosto che verso un basso rischio con l'opzione di una piccola ricompensa. Ad esempio, se un tunnel conduce a un drago e a vaste ricchezze mentre l'altro tunnel riconduce alla città, la mano indicherà il tunnel che porta al drago. Per contro, un alto rischio con l'opportunità di una ricompensa limitata è considerato meno conveniente di un basso rischio che preveda una ricompensa limitata.

Inoltre, la mano può indicare soltanto la scelta più conveniente relativa alle alternative fornite. Questo non significa che la scelta indicata sia necessariamente una buona idea, ma soltanto che sia un'idea migliore rispetto alle altre opzioni indicate. Nell'esempio soprastante, se tutte e tre le leve attivano delle trappole, la mano indicherà la leva che attiva la trappola meno letale delle altre.

Mescere Pozione

Il liquido bolle e ribolle, fino a consolidare la magia pura in una sostanza che l'incantatore può bere.

Livello: 5
Categoria: Creazione
Tempo: 1 ora
Durata: Permanente finché consumata
Costo delle componenti: Speciale
Prezzo di mercato: 75 mo
Abilità chiave: Arcano o Religione (nessuna prova)

L'incantatore crea una pozione o un elisir (vedi pagina 255) di livello pari o inferiore al proprio. Il costo delle componenti del rituale è pari al prezzo della pozione o dell'elisir creato.

Occhio dell'Allarme

L'incantatore evoca una sentinella spettrale, un'esile colonna alta 1,8 metri e sormontata da un occhio fluttuante che non batte mai ciglio. L'occhio veglia sull'accampamento e lancia un allarme se si avvicina un pericolo.

Livello: 2
Categoria: Interdizione
Tempo: 30 minuti
Durata: 24 ore (speciale)
Costo delle componenti: 25 mo
Prezzo di mercato: 100 mo
Abilità chiave: Arcano

Questo rituale crea alcuni occhi vigili che l'incantatore può collocare in qualsiasi quadretto entro 10 quadretti dal punto in cui ha celebrato il rituale. Ogni occhio va collocato in un quadretto diverso; è intangibile e non è possibile interagire con esso a livello fisico. Gli occhi sono quasi invisibili e usano un risultato di Furtività pari a 20 + il livello dell'incantatore per evitare di essere individuati.

La prova di Arcano dell'incantatore determina il numero di occhi che egli è in grado di collocare e il tipo di visione o capacità sensoriale di cui essi dispongono.

Risultato della prova di Arcano	Occhi creati	Visione o capacità
19 o meno	Uno	Normale
20-39	Tre	Scurovisione
40 o più	Cinque	Scurovisione e percezione tellurica 12 quadretti

Gli occhi non sono in grado di sentire, ma hanno un'ottima vista. Ciascun occhio usa il modificatore di Percezione dell'incantatore con un bonus di +5.

Se un occhio vede un intruso, emette un forte segnale di allarme, stabilito dall'incantatore durante il rituale. Può trattarsi di qualsiasi suono, da uno stentoreo "Nemici in avvicinamento!" al verso di un gufo a uno squillo di tromba. La CD di Percezione per sentire il suono dell'occhio è 0 (modificato dalla distanza, come di consueto).

Gli occhi non considerano mai l'incantatore un intruso. Inoltre, l'incantatore può designare un qualsiasi numero degli altri partecipanti al rituale come non intrusi. Quando celebra il rituale, l'incantatore può indicare anche una o più categorie di creature che gli occhi ignoreranno. L'incantatore può definire queste categorie tramite evidenti segni di riconoscimento fisici (altezza, peso, forma del corpo), tipo di creature (umanoidi), razza delle creature (giganti delle colline) o equipaggiamento evidente (ad esempio qualsiasi creatura che impugni uno scudo recante il simbolo della fiamma).

Gli effetti del rituale durano 24 ore o finché l'incantatore non si allontana a più di 20 quadretti da tutti gli occhi.

Focus opzionale: L'incantatore può prolungare la durata di questo rituale a tempo indeterminato usando come focus un piccolo occhio ingioiellato fatto d'argento e di rubini, del valore di 100 mo. Gli effetti del rituale perdurano finché il focus rimane entro 20 quadretti da uno qualsiasi degli occhi. L'incantatore può nascondere o proteggere il focus del rituale come preferisce, purché lo mantenga entro 20 quadretti dagli occhi.

Occhio dell'Avvertimento

L'incantatore evoca una sentinella spettrale, un'esile colonna alta 1,8 metri e sormontata da un occhio fluttuante che non batte mai ciglio. L'occhio protegge l'incantatore dai tentativi degli avversari di scrutare su di lui, veglia sul suo accampamento e lancia un allarme se si avvicina un pericolo.

Livello: 14
Categoria: Interdizione
Tempo: 30 minuti
Durata: 24 ore (speciale)
Costo delle componenti: 800 mo
Prezzo di mercato: 4.200 mo
Abilità chiave: Arcano

Questo rituale funziona come Occhio dell'Allarme. Inoltre, un occhio dell'avvertimento individua automaticamente qualsiasi sensore di scrutamento che appaia o si muova entro 10 quadretti da esso, considerando il sensore come un intruso. Inoltre, l'occhio distrugge il sensore immediatamente dopo avere avvertito l'incantatore, a meno che il creatore del sensore di scrutamento non superi una prova di Arcano (CD 20 + il livello dell'incantatore). Ovunque l'incantatore si trovi, egli viene a conoscenza immediatamente se l'occhio incontra un sensore. Ad ogni round in cui il sensore rimane a 10 quadretti dall'occhio, l'occhio tenta di distruggerlo di nuovo.

Focus opzionale: Come nel caso del rituale di Occhio dell'Allarme, l'incantatore può prolungare la durata del rituale a tempo indeterminato mantenendo un focus nelle vicinanze. Il focus del rituale è un piccolo occhio ingioiellato fatto d'oro e di rubini, del valore di 1.600 mo.

Oggetto Illusorio

Al comando dell'incantatore, una versione fittizia dell'oggetto a cui egli ha pensato si materializza davanti a lui. Ondeggia una o due volte, poi sembra stabilizzarsi e assumere forma solida.

Livello: 5
Categoria: Inganno
Tempo: 10 minuti
Durata: 24 ore
Costo delle componenti: 25 mo
Prezzo di mercato: 250 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore crea l'illusione di un singolo oggetto inanimato che, a tutti i fini e per tutte le funzioni, sembra reale. L'incantatore può usare questo rituale per creare una parete, una porta, un'arma o un altro oggetto.

Il risultato della sua prova di Arcano determina la taglia massima dell'illusione.

Risultato della prova di Arcano	Taglia massima
19 o meno	Piccola
20-29	Media
30-39	Grande
40 o più	Enorme

Una volta creata l'illusione, l'incantatore non può muoverla; inoltre, essa non deve includere nessuna parte mobile.

Le creature che osservano l'illusione o interagiscono con essa hanno diritto a effettuare delle prove di Intuizione per capire che si tratta di un falso. La CD di questa prova è pari al risultato della prova di Arcano dell'incantatore. Una creatura ha diritto a una prova la prima volta che vede l'illusione e ogni volta che interagisce con essa. Una creatura che tocca un'illusione capisce immediatamente che l'immagine è falsa.

Osservare Creatura

L'incantatore spia una creatura, amica, rivale o nemica che sia, tramite il potere della sua magia di scrutamento.

Livello: 24
Categoria: Scrutamento
Tempo: 1 ora
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 21.000 mo, più un focus del valore di 10.000 mo
Prezzo di mercato: 105.000 mo
Abilità chiave: Arcano

Quando l'incantatore celebra questo rituale, sceglie una specifica creatura. Un sensore magico si materializza in posizione adiacente alla creatura, consentendo all'incantatore di sentire e vedere tutto ciò che sentirebbe e vedrebbe se si trovasse personalmente nel punto in cui è situato il sensore. Non è necessario che l'incantatore conosca o abbia mai visto il soggetto. Tuttavia, al momento di celebrare il rituale, deve descrivere il soggetto con chiarezza sufficiente a identificarlo in maniera inequivocabile, affinché il rituale capisca di quale creatura si parla. Il rituale può mostrare la creatura in qualunque parte del mondo si trovi, ma non può mostrarla se si trova su un altro piano.

È la magia del rituale a interpretare la descrizione che l'incantatore fa del soggetto desiderato, nella maniera più diretta possibile. Se la descrizione dell'incantatore è insufficiente a determinare una creatura specifica, il rituale fallisce e le componenti non vengono consumate. Se la descrizione dell'incantatore identifica un soggetto diverso da quello che egli intendeva, il rituale funziona ugualmente e le componenti vengono consumate.

L'incantatore non ha alcun modo per stabilire dove si trova il sensore rispetto a lui, ma un meticoloso esame potrebbe fornirgli alcuni indizi. Il sensore si muove assieme al soggetto per la durata dell'effetto.

La prova di Arcano dell'incantatore determina quanto a lungo il sensore permane.

Risultato della prova di Arcano	Durata
19 o meno	1 round
20-24	2 round
25-29	3 round
30-39	4 round
40 o più	5 round

L'incantatore è in grado di udire attraverso il sensore, oltre che di vedere, e beneficia di scurovisione attraverso di esso. Può usare l'abilità di Percezione per determinare se riesce a sentire i suoni più attutiti o a notare i dettagli meno evidenti quando esamina l'area tramite il sensore.

Osservare Creatura crea un sensore di scrutamento, una scintilla che fluttua nell'aria e che potrebbe essere notata dalle creature più attente. Le creature devono superare una prova di Percezione con una CD pari a 10 più il livello dell'incantatore per notare il sensore. Se il bersaglio di questo rituale nota il sensore di scrutamento, può usare un'azione standard per concentrare la sua volontà e cercare di distruggere il sensore. Il bersaglio e l'incantatore effettuano una prova contrapposta di Saggezza; se il bersaglio vince la prova, il sensore viene distrutto e l'incantatore deve usare un impulso curativo senza recuperare nessun punto ferita (oppure subire danni pari al valore del proprio impulso curativo, se non gliene rimane neanche uno). Il soggetto può ripetere questo tentativo finché il sensore non viene distrutto o finché la durata non si esaurisce.

Alcune magie di interdizione sufficientemente potenti, come ad esempio il rituale di Proibizione, possono bloccare il rituale di Osservare Creatura. Se il luogo dove si trova la creatura da scrutare è protetto da qualche interdizione, l'incantatore lo viene a sapere non appena inizia a celebrare il rituale, potendo quindi scegliere di interromperlo e di non consumare le sue componenti.

Focus: Uno specchio o una sfera di cristallo del valore di almeno 10.000 mo. È il focus a mostrare ciò che l'incantatore riesce a vedere e a sentire.

Pagina Segreta

L'incantatore ride tra i denti. L'impostore che impersona il duca avrà anche trovato il diario, ma non potrà mai leggere cosa c'è scritto dentro.

Livello: 1
Categoria: Interdizione
Tempo: 10 minuti
Durata: Permanente
Costo delle componenti: 10 mo
Prezzo di mercato: 50 mo
Abilità chiave: Arcano



ANNE STOKES

L'incantatore protegge i suoi scritti affinché gli altri non possano leggerli. L'uso di questo rituale protegge una pagina (per un massimo di 250 parole). La pagina sembra non esistere e viene ignorata da qualunque lettore che non sia l'incantatore stesso; la presenza della pagina non viene percepita dalla mente del lettore. Oppure, l'incantatore può scegliere di mascherare la pagina con una falsa scrittura, che dovrà stilare prima di celebrare il rituale. Gli altri lettori vedranno il testo falso anziché il testo reale.

Quando l'incantatore effettua il rituale, esegue una prova di Arcano con un bonus di +5. Il risultato è la CD della prova di Percezione da superare per notare la scrittura occultata (i lettori usano la loro Percezione passiva, a meno che non cerchino specificamente un testo nascosto).

Parlare con i Morti

Al comando dell'incantatore, il cadavere rivela i segreti che conosce.

Livello: 6
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 10 minuti
Costo delle componenti: 140 mo
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Religione

L'incantatore pone delle domande al cadavere di una creatura intelligente e riceve delle risposte. Il cadavere sa ciò che la creatura sapeva in vita, cosa è accaduto nei suoi pressi e nulla di più; il suo spirito (solitamente) è passato su un altro piano e non è più presente nel corpo.

La prova di Religione dell'incantatore determina il numero di domande che può porre.

Risultato della prova di Religione	Numero di domande
9 o meno	Zero
10-19	Uno
20-29	Due
30 o più	Tre

A discrezione del DM, l'interrogazione dello spirito defunto potrebbe richiedere una sfida di abilità che faccia uso di Diplomazia.

Passapareti

Un varco si apre lungo le mura inespugnabili della Fortezza Caldanis, scansando la roccia solida per creare un passaggio. "Venite," dice la nostra guida, "abbiamo solo pochi istanti prima che notino questo trucco... o che il muro si richiuda su di noi."

Livello: 12
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 1 minuto
Costo delle componenti: 1.000 mo
Prezzo di mercato: 2.600 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore crea un passaggio attraverso un qualsiasi materiale solido. Può decidere liberamente la direzione del passaggio rispetto alla superficie toccata. Il passaggio è largo 1,5 metri e alto altrettanto. Può essere profondo un numero di quadretti pari al risultato della sua prova di Arcano diviso 5. Il rituale non occulta il passaggio alla vista degli altri e non impedisce a nessuno di utilizzarlo. Se una creatura rimane all'interno del passaggio al momento in cui si richiude, subisce 5d10 danni e viene espulsa sul lato di uscita più vicino ad essa. Il rituale non ha alcun effetto sull'integrità strutturale della caverna o della parete; il passaggio è in realtà una distorsione spaziale, non uno spostamento vero e proprio del materiale in questione.

Patto del Maestro del Sapere

Grazie a una cospicua offerta, l'incantatore ottiene una breve udienza presso una potente entità che conosce le informazioni desiderate.

Livello: 22
Categoria: Divinazione
Tempo: 8 ore
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 13.000 mo
Prezzo di mercato: 65.000 mo
Abilità chiave: Religione

Attraverso estenuanti ricerche e operazioni preliminari, l'incantatore prepara una cospicua offerta da donare a una potente entità extraplanare come un angelo, un semidio, un demone o un diavolo. Questa offerta gli procura un'udienza con quella creatura, che compare come un'immagine spettrale che non può essere attaccata e con cui non è possibile interagire fisicamente. L'incantatore deve superare una prova di abilità per ottenere le informazioni desiderate da quella entità. Ottiene un bonus di +1 alle prove abilità relative alla sfida di abilità per ogni 10 punti ottenuti alla sua prova di Religione (+1 in caso di un risultato di 10, +2 in caso di un risultato di 20, +3 in caso di un risultato di 30 e così via). Questa sfida andrà confrontata con Diplomazia, Intimidire, o Raggirare, in base alla creatura contattata.

A differenza di altri rituali che forniscono risposte criptiche (Consultare Oracolo) o che hanno un campo di competenza limitato (Consultare Sapienti Mistici), il Patto del Maestro del Sapere fornisce un contatto con una creatura che potrebbe dimostrarsi genuinamente utile e amichevole, purché l'incantatore riesca a convincerla ad aiutarlo. L'entità inizia l'incontro in stato neutrale, incuriosita dall'offerta e disposta a sentire ciò che l'incantatore ha da dire. Ma l'entità persegue anche i suoi obiettivi personali, e la sua natura potrebbe influire sulle informazioni e sui consigli che fornirà.

Quando l'incantatore completa il rituale, può indicare fino a otto altri partecipanti al rituale che parleranno anch'essi con l'entità e potranno cooperare alla sfida di abilità. Ognuno ottiene lo stesso bonus dell'incantatore alle prove della sfida di abilità.

Portale Collegato

L'incantatore crea un cerchio splendente di simboli sul terreno, all'interno del quale compare la visione indistinta di una città lontana. L'incantatore e i suoi amici entrano nel cerchio e vengono immediatamente trasportati fino a quel luogo.

Livello: 8
Categoria: Viaggio
Tempo: 10 minuti
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 135 mo (vedi testo)
Prezzo di mercato: 680 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore crea una scorciatoia attraverso il tessuto della realtà, collegando il luogo in cui si trova con un cerchio di teletrasporto permanente situato in un altro punto dello stesso



piano. Con un passo, potrà muoversi da un cerchio all'altro. Come parte della celebrazione del rituale, l'incantatore deve tracciare un cerchio del diametro di 3 metri usando vari gessetti e inchiostri rari. Questo cerchio di teletrasporto temporaneo deve coincidere perfettamente con il cerchio di teletrasporto permanente della sua destinazione. Scomparirà alla fine della durata del portale.

A rituale completato, l'incantatore effettua una prova di Arcano. Il risultato determina quanto a lungo il portale resterà aperto.

Risultato della prova di Arcano	Durata del portale
19 o meno	1 round
20-39	3 round
40 o più	5 round

L'incantatore può usare un cerchio di teletrasporto permanente come punto di origine di questo rituale, applicando alcune modifiche minori come parte del rituale. Così facendo, il costo dei reagenti viene ridotto a 50 mo e l'incantatore ottiene un bonus di +5 alla sua prova di Arcano.

Quando il portale è aperto, qualsiasi creatura che entri nel cerchio situato nel punto di origine apparirà nell'altro luogo, assieme a qualsiasi oggetto che la creatura impugna o porta su di sé. La creatura può perfino eseguire il resto del suo movimento. Un qualsiasi numero di creature di qualsiasi taglia può utilizzare un portale aperto; l'unico limite è il numero di creature che saranno in grado di raggiungere il cerchio prima che il rituale si esaurisca.

Chiunque si trovi nelle vicinanze di una delle estremità del portale può vedere in modo sfocato e indistinto il cerchio di teletrasporto all'altro lato del collegamento, nonché l'ambiente circostante entro 18 metri da esso. A tutti gli effetti, ogni cosa nella destinazione situata entro questa area di visibilità beneficia di occultamento e l'area oltre di essa è totalmente annebbiata (naturalmente, i portali che durano più a lungo consentiranno all'incantatore di studiare meglio il luogo in cui il cerchio lo condurrà.) Gli effetti ambientali da un lato del collegamento non agiscono sull'altro lato.

La maggior parte dei templi principali, delle gilde di maghi più importanti e delle grandi città dispone di cerchi di teletrasporto permanenti, ognuno dei quali è delimitato da una serie speciale di simboli magici incisi o dipinti sul terreno. La sequenza esatta dei simboli è importante, in quanto l'incantatore deve riprodurla fedelmente se vuole aprire un portale che condurrà laggiù. I simboli sono complessi da ricordare quanto una sequenza di lettere e numeri. L'incantatore può usare Portale Collegato per raggiungere qualsiasi cerchio di teletrasporto permanente la cui sequenza di simboli gli sia nota. Quando l'incantatore apprende questo rituale, il DM gli fornirà almeno due sequenze di questo tipo. Nel corso dei suoi viaggi e delle sue ricerche, senza dubbio ne imparerà altri.

Questo rituale può portare l'incantatore in qualsiasi punto del mondo, ma non può portarlo su altri piani. Alcune magie di interdizione sufficientemente potenti, come ad esempio il rituale di Proibizione, possono bloccare un rituale di teletrasporto. Se il luogo da raggiungere è protetto da qualche interdizione, l'incantatore lo viene a sapere non appena inizia a celebrare il rituale, potendo quindi scegliere di interromperlo e di non consumare le sue componenti.

RALPH HORSLEY

Portale Planare

L'incantatore traccia un cerchio di rune sul terreno. La terra trema e il portale risplende di energia magica. L'immagine indistinta di un mondo remoto appare all'interno del cerchio.

Livello: 18
Categoria: Viaggio
Tempo: 10 minuti
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 5.000 mo
Prezzo di mercato: 17.000 mo
Abilità chiave: Arcano

Questo rituale funziona come Portale Collegato, con la differenza che l'incantatore può usarlo per recarsi su altri piani. Come nel caso di Portale Collegato, la sua destinazione planare deve disporre di un cerchio di teletrasporto permanente la cui sequenza di simboli sia stata memorizzata dall'incantatore.

La prova di Arcano dell'incantatore determina quanto a lungo il portale rimane aperto.

Risultato della prova di Arcano	Durata del portale
19 o meno	1 round
20-39	3 round
40 o più	5 round

Quando l'incantatore apprende questo rituale per la prima volta, impara anche le sequenze di simboli di due destinazioni planari comuni, determinate dal DM.

Portale Puro

L'incantatore crea un cerchio di simboli splendenti e pronuncia il nome del luogo dove intende recarsi, un qualsiasi luogo che egli menzioni. Nel cerchio si materializza una visione indistinta di quel luogo. Quando l'incantatore entra all'interno del cerchio, viene teletrasportato istantaneamente a destinazione, per quanto lontano quel luogo possa essere.

Livello: 28
Categoria: Viaggio
Tempo: 10 minuti
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 50.000 mo (vedi testo)
Prezzo di mercato: 425.000 mo
Abilità chiave: Arcano

Questo rituale funziona come Portale Collegato, salvo per le differenze che seguono.

L'incantatore non è limitato a teletrasportarsi in quei luoghi che ha già visto o che dispongono di cerchi di teletrasporto permanenti. Tuttavia, quando celebra il rituale, deve descrivere la destinazione desiderata in modo esauriente. "La sala delle udienze di Lord Ambrose" è sufficiente, come anche "il più vicino tempio di Pelor". La descrizione deve usare soltanto nomi di luogo e altre referenze statiche; destinazioni come "ovunque si trovi la Principessa Katria" o "il cumulo d'oro più vicino" non funzioneranno. La magia del rituale interpreta la destinazione desiderata nel modo più diretto possibile. Se la descrizione fornita è insufficiente a determinare una destinazione specifica, il rituale fallisce ma nessuna componente viene consumata. Se la descrizione fa sì che il portale conduca in un luogo che l'incantatore non intendeva raggiungere (ad esempio, se il più vicino tempio di Pelor non si trova nella città a cui pensava l'incantatore) il rituale funziona ugualmente e le sue componenti vengono consumate.

Se la destinazione è bloccata da un rituale di interdizione, come ad esempio Proibizione, il rituale apre un portale di destinazione lungo il confine dell'interdizione. L'incantatore può vedere attraverso il portale prima di entrarvi e non deve varcarlo per forza se non vuole farlo.

È possibile usare un cerchio di teletrasporto come punto di origine di questo rituale, applicando delle modifiche temporanee a parte del rituale. L'uso di un cerchio di teletrasporto riduce il costo delle componenti del rituale a 1.000 mo e conferisce alla prova di Arcano dell'incantatore un bonus di +5.

Proibizione

Una potente interdizione invisibile protegge l'incantatore dagli sforzi dei suoi nemici di spiarlo magicamente e da quei nemici che cercano di teletrasportarsi in sua presenza.

Livello: 20
Categoria: Interdizione
Tempo: 30 minuti
Durata: 24 ore (speciale)
Costo delle componenti: 5.000 mo più 5 impulsi curativi
Prezzo di mercato: 25.000 mo
Abilità chiave: Arcano

Nessun sensore di scrutamento può entrare nell'area di Proibizione e nessuna creatura può teletrasportarsi entro l'area, a meno che il sensore della creatura non sia di livello superiore all'incantatore rituale che ha celebrato il rituale.

La prova di Arcano dell'incantatore determina le dimensioni dell'area di interdizione, che è una emanazione (vedi "Aree di effetto," pagina 272).

Risultato della prova di Arcano	Area protetta
9 o meno	Emanazione 1
10-19	Emanazione 3
20-29	Emanazione 5
30-39	Emanazione 8
40 o più	Emanazione 12

L'effetto di interdizione dura 24 ore; l'incantatore rituale (ma non i suoi assistenti) può prolungare la sua durata usando un impulso curativo ogni 24 ore per mantenerlo. Non è necessario che l'incantatore si trovi nella stessa area o addirittura sullo stesso piano per mantenere l'effetto. Se l'effetto del rituale viene mantenuto senza interruzioni per un anno e un giorno, l'effetto diventa permanente.

Rendere Integro

Quando l'incantatore completa il rituale, la porta in legno di quercia torna integra e intonsa, come se Orten il Furioso non l'avesse appena sfondata con una luce omicida negli occhi. È il minimo che il gruppo possa fare, dopo avere usato la locanda per attirare in trappola il famigerato barbaro.

Livello: 1
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: Permanente
Costo delle componenti: Speciale
Prezzo di mercato: 50 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

Un oggetto singolo che possa essere contenuto in un cubo con spigolo di 3 metri viene completamente riparato. Il costo delle componenti è pari al 20 per cento del costo dell'ogget-

to. Nel caso in cui l'incantatore tenti di riparare un oggetto che non si trova su nessuna lista dei prezzi, sarà il DM a determinare il costo.

Respirare Sott'Acqua

L'acqua fredda riempie i polmoni dell'incantatore senza impedirgli di respirare e di parlare come farebbe sulla terra ferma.

Livello: 8
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 135 mo
Prezzo di mercato: 680 mo
Abilità chiave: Arcano o Natura

Quando l'incantatore celebra questo rituale, può indicare fino a otto partecipanti (se stesso compreso, se desidera) che potranno respirare sott'acqua con la stessa facilità con cui respirano aria normalmente. Inoltre, saranno in grado di parlare normalmente sott'acqua.

Respirare Sott'Acqua non inficia la capacità dell'incantatore di respirare aria. Non conferisce una velocità di nuoto maggiore o la capacità di combattere sott'acqua senza essere ostacolati. Tuttavia, protegge l'equipaggiamento portato dall'incantatore o dai partecipanti, come ad esempio libri e pergamene, evitando che l'acqua li danneggi.

Il risultato della prova dell'incantatore determina la durata dell'effetto.

Risultato della prova di Arcano	Durata
14 o meno	1 ora
15-19	2 ore
20-24	4 ore
25-29	8 ore
30 o più	24 ore

Rianimare Morti

L'incantatore si china sul cadavere di un compagno ucciso e vi applica degli unguenti consacrati. Dopo qualche tempo, i suoi occhi si aprono e la vita torna a fluire in lui.

Livello: 8
Categoria: Ripristino
Tempo: 8 ore
Durata: Istantanea
Costo delle componenti: 500 mo
Prezzo di mercato: 680 mo
Abilità chiave: Guarire (nessuna prova)

Per celebrare il rituale di Rianimare Morti, l'incantatore deve possedere parte del corpo di una creatura morta non più di 30 giorni fa. Vi applica unguenti mistici, poi prega gli dèi affinché restituiscano la vita alla creatura defunta. Il soggetto torna in vita come se avesse appena completato un riposo esteso. Viene inoltre liberato da qualsiasi condizione temporanea subita alla morte, mentre tutte le condizioni permanenti restano in effetto.

Il soggetto torna con una penalità di morte: -1 a tutti i tiri per colpire, alle prove di abilità, ai tiri salvezza e alle prove di caratteristica. Questa penalità di morte scompare dopo che il soggetto ha raggiunto tre pietre miliari.

L'incantatore non può riportare in vita una creatura pietrificata o una creatura morta di vecchiaia.

L'anima del soggetto deve essere libera e disposta a tornare in vita. Alcuni effetti magici intrappolano l'anima e quindi impediscono a Rianimare Morti di funzionare; inoltre, gli dèi possono impedire a un'anima di tornare nel reame dei viventi. In ogni caso, la morte cede con più riluttanza gli eroi leggendari ed epici; il costo delle componenti è di 5.000 mo per i personaggi di rango leggendario e di 50.000 per i personaggi di rango epico.

Rimuovi Afflizione

L'incantatore annienta una maledizione, un incantamento o una forma di follia che affligge il soggetto.

Livello: 8
Categoria: Ripristino
Tempo: 1 ora
Durata: Istantanea
Costo delle componenti: 250 mo
Prezzo di mercato: 680 mo
Abilità chiave: Guarire

Rimuovi Afflizione cancella un singolo effetto duraturo che affligge il soggetto. Il rituale può rimuovere maledizioni, effetti come charme o dominazione ed effetti di paura, confusione, demenza, metamorfosi e pietrificazione. Tutti gli effetti della maledizione o dell'altro effetto rimosso hanno termine.

Questo rituale fiacca fisicamente il destinatario; se usato su un personaggio ferito, può addirittura ucciderlo. Una volta completato il rituale, l'incantatore effettua una prova di Guarire usando il livello dell'effetto che egli cerca di rimuovere (o il livello della creatura che ha causato l'effetto) come penalità a questa prova. Il risultato indica l'ammontare di danni che il personaggio subisce. Presumendo che il personaggio sopravviva, i danni verranno curati normalmente.

Risultato della prova di Guarire	Effetto sul bersaglio
0 o meno	Morte
1-9	Danni pari al massimo dei punti ferita del bersaglio
10-19	Danni pari a metà del massimo dei punti ferita del bersaglio
20-29	Danni pari a un quarto del massimo dei punti ferita del bersaglio
30 o più	Nessun danno

L'incantatore può usare questo rituale su un soggetto non consenziente (solitamente su un ex-alleato sotto l'influsso di un nemico), ma un soggetto da sottoporre al rituale senza la sua volontà dovrà essere trattenuto in qualche modo. Se l'incantatore sa che il soggetto è affetto da più di un effetto duraturo, dovrà decidere quale effetto curare con questo rituale. In caso contrario, avrà effetto su una qualsiasi afflizione di cui egli fosse a conoscenza. L'incantatore apprende il livello dell'effetto quando inizia il rituale, e a quel punto potrà decidere di non continuare per non consumare le componenti (ad esempio, se scopre che l'afflizione è troppo potente per essere rimossa dal suo operato).

Riposo Inviolato

Le abili mani dell'incantatore celebrano il rituale con tale velocità da preservare il corpo in modo da poter lanciare in seguito Rianimare Morti.

Livello: 1
Categoria: Ripristino
Tempo: 1 ora
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 10 mo
Prezzo di mercato: 50 mo
Abilità chiave: Guarire (nessuna prova)

Questo rituale va celebrato su un cadavere adiacente. Quintuplica il tempo in cui un cadavere può rimanere morto ma essere ancora soggetto all'effetto di Rianimare Morti o altri rituali simili. Riposo Inviolato impedisce anche che il cadavere venga animato come creatura non morta per 150 giorni.

Rivela Bugie

Le sue menzogne sfrigolano nell'etere come un getto d'acqua gettato su una griglia rovente. Il sospetto non sa nemmeno di emettere questo segnale, ma agli occhi dell'incantatore è chiaro come il sole.

Livello: 6
Categoria: Divinazione
Tempo: 10 minuti
Durata: 5 minuti
Costo delle componenti: 140 mo
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Religione

L'incantatore effettua una prova di Religione. Usa il risultato come bonus delle prove di Intuizione effettuate per rivelare qualsiasi bugia pronunciata in sua presenza entro la durata. Se qualcuno ha aiutato l'incantatore a celebrare questo rituale, non potrà aiutarlo ad effettuare le prove di Intuizione risultanti.

Scassinare

Una chiave blu scintillante appare davanti alla porta e si infila al suo interno. La porta risplende di un bagliore ambrato per un momento, poi la sua serratura si sblocca.

Livello: 4
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: Istantanea
Costo delle componenti: 35 mo più un impulso curativo
Prezzo di mercato: 175 mo
Abilità chiave: Arcano

Il rituale di Scassinare consente all'incantatore di aprire una singola porta, forziere, cancello o un oggetto di altro tipo che sia stato chiuso a chiave. Funziona perfino su quei varchi sigillati con il rituale di Serratura Arcana o con quelle porte puntellate o sbarrate dall'altro lato. L'incantatore deve sconfiggere tutti i meccanismi che chiudono a chiave l'oggetto per riuscire ad aprirlo. Effettua quindi una prova di Arcano per ogni serratura, sbarra, rituale di Serratura Arcana o simili chiusure presenti sull'oggetto. L'oggetto sbloccato non si apre automaticamente; l'incantatore deve comunque aprirlo personalmente una volta che il rituale ha rimosso tutti i sistemi di chiusura.

L'incantatore effettua una prova di Arcano con un bonus di +5 invece di una prova di Manolesta per aprire ogni serratura o sistema di chiusura (vedi la descrizione dell'abilità Manolesta, pagina 186, per alcuni esempi di CD). Per rimuovere sbarre o puntellature che normalmente non sarebbe in grado di raggiungere, l'incantatore deve superare una prova di Arcano con CD 20.

Se l'incantatore usa con successo questo rituale contro una porta protetta da Serratura Arcana, il rituale di Serratura Arcana viene distrutto e i suoi effetti terminano.

Scrigno Segreto di Leomund

Un elegante scrigno d'argento e di ferro si materializza davanti agli occhi dell'incantatore.

Livello: 6
Categoria: Esplorazione
Tempo: 10 minuti
Durata: Finché congedato
Costo delle componenti: 140 mo più un focus del valore di 200 mo
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

Al fine di padroneggiare questo rituale, l'incantatore deve creare o commissionare la creazione di un forziere decorato di simboli arcani, includendo nella struttura del forziere un oggetto di grande significato personale per lui. Una volta preparato il forziere, l'incantatore potrà custodirlo dove più preferisce. Quando esegue questo rituale, evoca il forziere, trasportandolo istantaneamente dal punto in cui esso si trovava al punto in cui ora si trova l'incantatore, assieme a tutto ciò che contiene. Quando il forziere è presente, il personaggio può rimuovere o aggiungere oggetti al forziere come più desidera (rispettando le sue normali limitazioni di taglia). Dopo averlo evocato, l'incantatore può congedarlo quando vuole, nel qual caso il forziere tornerà nel luogo in cui si trovava prima.

Gli esploratori usano questo rituale per assicurarsi di avere provviste a sufficienza o per trasportare un tesoro fuori da un dungeon più facilmente. Se mai il forziere andasse perduto o distrutto, l'incantatore dovrà crearne uno nuovo prima di poter di nuovo celebrare questo rituale.

Focus: Un forziere del valore di almeno 200 mo.

Serratura Arcana

L'incantatore blocca una porta in modo che gli intrusi non possano passare facilmente. La porta risplende di luce ambrata, che affievolisce fino a diventare un tenue bagliore che la rende invalicabile a tutti tranne che all'incantatore e ai suoi alleati.

Livello: 4
Categoria: Interdizione
Tempo: 10 minuti
Durata: Permanente
Costo delle componenti: 25 mo
Prezzo di mercato: 150 mo
Abilità chiave: Arcano

L'incantatore chiude a chiave una porta, una finestra, una grata, una saracinesca o un altro passaggio analogo. Egli potrà aprire la porta normalmente, ma coloro che non hanno il suo permesso di farlo la troveranno chiusa a chiave.

La prova di Arcano dell'incantatore, effettuata con un bonus di +5, stabilisce la CD delle prove di Manolesta o di Forza da effettuare per aprire la porta.

Quando l'incantatore celebra il rituale, può consentire ad altre creature o tipi di creature di passare attraverso la porta normalmente, ignorando l'effetto dell'interdizione. Può scegliere una o più (o nessuna) delle opzioni seguenti:

Parola d'ordine: L'incantatore può stabilire una parola d'ordine da pronunciare. Se pronunciata entro 5 quadretti dalla porta, colui che la pronuncia può ignorare l'interdizione per il minuto successivo.

Individui: L'incantatore può designare fino ad altri dieci individui specifici che potranno ignorare l'interdizione in ogni occasione.

Descrizione: L'incantatore può descrivere una o più categorie di creature che ignoreranno l'interdizione in ogni occasione, usando tratti di riconoscimento visibili come la specie, il tipo, la taglia o l'equipaggiamento impugnato o indossato.

La Serratura Arcana permane finché l'incantatore non la congeda, finché la porta non viene distrutta o finché l'interdizione non viene sconfitta tramite mezzi come il rituale Scassinare o una prova superata di Forza o di Manolesta. Ovunque l'incantatore si trovi, viene a sapere istantaneamente se la sua Serratura Arcana viene sconfitta con uno di questi metodi.

Silenzio

Pur sforzando al massimo sia la propria pazienza che i propri sensi, le spie non sentono nulla all'interno delle camere private del duca. Ecco perché rimangono stupefatti quando osano entrare e vedono il duca al suo interno.

Livello: 1
Categoria: Interdizione
Tempo: 10 minuti
Durata: 24 ore
Costo delle componenti: 30 mo
Prezzo di mercato: 75 mo
Abilità chiave: Arcano (nessuna prova)

L'incantatore protegge una singola camera (o una emanazione ad area 4) da chi vorrebbe origliare. Le creature che cercano di ascoltare qualcosa nell'area dell'interdizione subiscono una penalità di -10 alle loro prove di Percezione.

Vedere Luogo

L'incantatore può sondare tutti i segreti di questo mondo: grazie ai suoi occhi magicamente potenziati, può osservare le camere del re, la biblioteca del mago o la caverna del drago.

Livello: 14
Categoria: Scrutare
Tempo: 1 ora
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 1.600 mo, più un focus del valore di 1.000 mo
Prezzo di mercato: 4.200 mo
Abilità chiave: Arcano

Quando l'incantatore celebra questo rituale, sceglie un luogo che ha già visitato un passato. Il luogo deve essere un posto fisso (ad esempio, non può usare questo rituale per scrutare all'interno di una cabina di una nave che viaggia in mare) e deve trovarsi nello stesso punto (e all'incirca avere la stessa forma) del momento in cui l'incantatore lo visitò. Cambiare l'arredamento di una stanza non sarà sufficiente a fuorviare lo scrutamento di Vedere Luogo, ma distruggere una torre e ricostruirla secondo una planimetria diversa provocherà il fallimento del rituale (finché l'incantatore non visiterà il nuovo luogo). L'incantatore verrà a sapere che il rituale ha fallito prima di consumare le componenti. Questo rituale può mostrare un luogo situato in qualsiasi punto del mondo, ma non un luogo situato su un altro piano.

Questo rituale crea un sensore di scrutamento, una scintilla che fluttua nell'aria e che potrebbe essere notata dalle creature più attente. Le creature devono superare una prova di Percezione con una CD pari a 10 + il livello dell'incantatore per notare il sensore. Tuttavia, non possono distruggere o interagire con il sensore in alcun modo.

L'incantatore è in grado di udire attraverso il sensore come se si trovasse al suo posto, e beneficia di scurovisione attraverso di esso. Può usare l'abilità di Percezione per determinare se riesce a sentire i suoni più attutiti o a notare i dettagli meno evidenti quando esamina l'area tramite il sensore.

La prova di Arcano dell'incantatore determina quanto a lungo il sensore permane.

Risultato della prova di Arcano	Durata
19 o meno	1 round
20-24	2 round
25-29	3 round
30-39	4 round
40 o più	5 round

Alcune magie di interdizione sufficientemente potenti, come ad esempio il rituale di Proibizione, possono bloccare il rituale di Vedere Luogo. Se il luogo o è protetto da qualche interdizione, l'incantatore lo viene a sapere non appena inizia a celebrare il rituale, potendo quindi scegliere di interromperlo e di non consumare le sue componenti.

Focus: Uno specchio o una sfera di cristallo del valore di almeno 1.000 mo. È il focus a mostrare ciò che l'incantatore riesce a vedere e a sentire.

Vedere Oggetto

Che si tratti di una spada magica, di una mappa delle catacombe o della coppa ingioiellata esposta sul caminetto, l'incantatore può osservare il luogo in cui si trova un oggetto specifico.

Livello: 18
Categoria: Scrutamento
Tempo: 1 ora
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 7.000 mo, più un focus del valore di 5.000 mo
Prezzo di mercato: 17.000 mo
Abilità chiave: Arcano

Quando l'incantatore celebra questo rituale, sceglie un oggetto specifico di taglia Grande o inferiore. Non è necessario che abbia impugnato o visto l'oggetto. Tuttavia, quando celebra il rituale deve descrivere l'oggetto con chiarezza sufficiente da consentire al rituale di individuare inequivocabilmente di quale oggetto si parla. "Lo spadone ancestrale del Duca Karlerren" è sufficiente, come anche "la più vicina moneta d'oro", mentre "il più potente oggetto magico nelle vicinanze" non lo è. Questo rituale può mostrare all'incantatore un oggetto in qualunque parte del mondo, ma non un oggetto situato su un altro piano.

La magia del rituale interpreta la descrizione dell'oggetto desiderato nel modo più diretto possibile. Se la descrizione fornita è insufficiente a determinare un oggetto specifico, il rituale fallisce ma nessuna componente viene consumata. Se la descrizione fa sì che il rituale individui un oggetto che l'incantatore non intendeva osservare (ad esempio, se la moneta d'oro più vicina sta nelle sue tasche, invece che nella tesoreria nascosta che l'incantatore cercava di raggiungere), il rituale funziona ugualmente e le sue componenti vengono consumate.

L'incantatore non ha alcun modo intrinseco di capire dove l'oggetto si trova rispetto a lui, ma osservando attentamente la scena può ricavare alcuni indizi. Ad esempio, se vede la spada del duca appesa a un muro di pietra, non potrà capire se quel muro appartiene a un edificio della sua stessa città o se si trova dall'altra parte del mondo.

Questo rituale crea un sensore di scrutamento, una scintilla che fluttua nell'aria e che potrebbe essere notata dalle creature più attente. Le creature devono superare una prova

di Percezione con una CD pari a 10 + il livello dell'incantatore per notare il sensore. Tuttavia, non possono distruggere o interagire con il sensore in alcun modo.

L'incantatore è in grado di udire attraverso il sensore, oltre che di vedere, e beneficia di scurovisione attraverso di esso. Può usare l'abilità di Percezione per determinare se riesce a sentire i suoni più attutiti o a notare i dettagli meno evidenti quando esamina l'area tramite il sensore.

La prova di Arcano dell'incantatore determina quanto a lungo il sensore permane. Il sensore si muove assieme all'oggetto nell'arco di questa durata,

Risultato della prova di Arcano	Durata
19 o meno	1 round
20-24	2 round
25-29	3 round
30-39	4 round
40 o più	5 round

Alcune magie di interdizione sufficientemente potenti, come ad esempio il rituale di Proibizione, possono bloccare il rituale di Vedere Oggetto. Se il luogo dove si trova l'oggetto è protetto da qualche interdizione, l'incantatore lo viene a sapere non appena inizia a celebrare il rituale, potendo quindi scegliere di interromperlo e di non consumare le sue componenti.

Focus: Uno specchio o una sfera di cristallo del valore di almeno 1.000 mo. È il focus a mostrare ciò che l'incantatore riesce a vedere e a sentire.

Vista del Mago

L'incantatore spinge i suoi sensi oltre la porta, osservando e ascoltando ciò che accade come se si trovasse in quel luogo.

Livello: 8
Categoria: Scrutamento
Tempo: 10 minuti
Durata: Speciale
Costo delle componenti: 270 mo, più un focus del valore di 200 mo
Prezzo di mercato: 680 mo
Abilità chiave: Arcano

Quando l'incantatore esegue un rituale di Vista del Mago, sceglie un quadretto entro 20 quadretti da sé, anche se si tratta di un quadretto che non è in grado di vedere o verso cui non dispone di linea di effetto. Crea un sensore magico in quel quadretto. L'incantatore è in grado di udire attraverso il sensore come se si trovasse al suo posto, e beneficia di scurovisione attraverso di esso. Può usare l'abilità di Percezione per determinare se riesce a sentire i suoni più attutiti o a notare i dettagli meno evidenti quando esamina l'area tramite il sensore.

La prova di Arcano dell'incantatore determina quanto a lungo il sensore permane.

Risultato della prova di Arcano	Durata
19 o meno	1 round
20-24	2 round
25-29	3 round
30-39	4 round
40 o più	5 round

Questo rituale crea un sensore di scrutamento, una scintilla che fluttua nell'aria e che potrebbe essere notata dalle creature più attente. Le creature devono superare una prova di Percezione con una CD pari a 10 + il livello dell'incantatore per notare il sensore. Tuttavia, non possono distruggere o interagire con il sensore in alcun modo.

Alcune magie di interdizione sufficientemente potenti, come ad esempio il rituale di Proibizione, possono bloccare il rituale di Vista del Mago. Se il luogo o è protetto da qualche interdizione, l'incantatore lo viene a sapere non appena inizia a celebrare il rituale, potendo quindi scegliere di interromperlo e di non consumare le sue componenti.

Focus: Uno specchio o una sfera di cristallo del valore di almeno 200 mo. È il focus a mostrare ciò che l'incantatore riesce a vedere e a sentire.

Voce del Fato

Una voce tonante udibile soltanto dai partecipanti al rituale funge da guida all'incantatore per le sue future azioni.

Livello: 26
Categoria: Divinazione
Tempo: 1 ora
Durata: Istantanea
Costo delle componenti: 45.000 mo, più 5 impulsi curativi
Prezzo di mercato: 225.000 mo
Abilità chiave: Religione

L'incantatore si consulta con un'entità del fato (come ad esempio un servitore di Avandra, Ioun, Pelor o la Regina Corvo) per intravedere cosa riserva il futuro. Egli pone le domande, e una voce tonante risponde.

La prova di Religione dell'incantatore determina il numero di domande che egli può porre.

Risultato della prova di Religione	Numero di domande
24 o meno	Tre
25-29	Quattro
30-34	Cinque
35-39	Sei
40 o più	Sette

Le domande dell'incantatore devono riguardare un obiettivo, un evento o un'attività specifica che non abbia ancora avuto luogo. Dal momento che ciò che deve ancora accadere non è noto ad alcun essere mortale, non è necessario che le risposte siano note a una qualsiasi creatura, viva o morta che sia. Questo rituale può rispondere solo alle domande relative agli eventi che si verificheranno entro i 7 giorni successivi. Dopo quel limite, la miriade di possibilità si fa troppo indistinta per ottenere informazioni utili.

La guida dell'entità del fato è accurata, ma i grandi eroi possono anche riuscire a piegare il corso del fato, almeno per qualche tempo. Anche se il rituale rivela che un corso di azione porta a "rovina certa," l'incantatore dovrebbe rendersi conto che non esiste nulla di veramente certo finché non capita. Inoltre, l'entità del fato presume che l'incantatore agisca seguendo la sua guida in modo immediato e incondizionato. Se l'incantatore non agisce secondo le informazioni fornite o se cambia le condizioni esistenti nel momento in cui ha celebrato il rituale, allora la guida potrebbe non risultare più utile.

PLAYTESTER

Aaron Moronez, Aaron Schrader, Aaron Slotness, Adam Colby, Adam Sweitzer, Adam Wojtowecz, Adrienne Mays, Alan Best, Albert Ward III, Alexander Kevin, Alexander Kiedrowicz, Algon Buechler, Allen Drees Jr., Amber Taylor, Andrew Bourne, Andrew D'Agostino, Andrew Finch, Andrew Garbade, Andrew Gately, Andrew Grimberg, Andrew Harasty, Andrew Miles, Andrew Moore, Andrew Watring, Andy Collins, Andy Lewis, Andy Reichert, Andy Scholman, Ann Troll, Arjen Laan, Arthur Doler, Barbara Cowman, Bard Lower, Bart Carroll, Bart Miller, Benjamin Harris, Benjamin Roberts, Benjamin Zimmermann, Benton Little, Bernardo Stokes, Bernd Mueller, Bill "Quill" McQuillan, Bill Benham, Bill Slavicsek, Bob Deas, Bob Rarik, Bobby Pearsall, Brad McWilliams, Brad Shugg, Brad Street, Brad Titus, Brandon Bozzi, Brandon Gehrke, BreeAnn Vosberg, Brenda Allen, Brent Michalski, Brett Stolle, Brian Benoit, Brian Booker, Brian Cortijo, Brian Farmer II, Brian Gilkison, Brian Gray, Brian Hon, Brian Jenison, Brian Mackey, Brian Martin, Brian Schoner, Bricio Rodriguez, Bruce Cordell, Bruce Jacobs, Bruce Story, Bryan Flores, Bryan Leclair, Bryant Kingry, Cal Moore, Cameron Curtis, Cameron Logan, Candy Tran, Cara Franks, Carter Wyatt, Cary Bishop, Cary Suter, Casey Hoch, Cassie Crawford, Cedric Atizado, Chad Swenson, Charles Allen, Charles Arnett, Charles Hickey, Charles Lang, Charles Speece, Charles Wartsbaugh, Chef Jannuzzi, Chet Silvers, Chisa Puckett, Chris Ballowe, Chris Corbett, Chris Gardiner, Chris Hernandez, Chris Kiritz, Chris Salter, Chris Sims, Chris Tulach, Chris Vinje, Chris Wakelin, Chris Westemeier, Chris Wilkes, Chris Youngs, Christen Sowards, Christian Alipounarian, Christian Busch, Christian Chaney, Christopher Dolunt, Christopher Groves, Christopher Hoffman, Christopher Humphries, Christopher Lindsay, Christopher Pasold, Christopher Perkins, Christopher Sparke, Christopher Ward, Christopher Wright, Chuck Arnett, Cody Judkins-Murphey, Colin Moulder-McComb, Colleen Simpson, Colton Hoerner, Conall O'Brien, Cormac Russel, Corwin Avy, Cory Brosnan, Cory Hughes, Courtney Stevenson, Craig Campbell, Craig Wright, Creighton Broadhurst, Crystal Babcock, Curt Gould, Curt Johann Steckhan, Curtis Rueden, Dagob ten Wolde, Damon Bishop, Daneen McDermott, Daniel Canper, Daniel Checchi, Daniel Sanford, Darin Briskman, Darrel Dunning, Darrell Impey, Darren Martin, Dave Russell, David Blackwell, David Christ, David Ferrell, David Guerrieri, David Kerscher, David LaMacchia, David Liliefeldt, David Napack, David Nikdol, David Noonan, David Pogue, David Smith, David Williams, David Yale, Dennis Worrell, Derek Fails, Derek Neff, Derek Schubert, Devin Low, Didier Monin, Dimas Jimenez, Dominic Hamer, Don Early, Don Frazier, Donovan Hicks, Doug Gewin, Doug La Vigne, Doug Wheeler, Ed Podsiad, Ed Stark, Edward Grant, Edward Morrow, Edward Neighbour, Elizabeth Decker, Elizabeth Merwin, Elliot Parkhurst, Eric Boughton, Eric Brittain, Eric Burk, Eric Cline, Eric Haddock, Eric Heath, Eric Kjellman, Eric Menge, Eric Moore, Erich Borchardt, Erin M. Evans, Ernest Britton III, Evan Louscher, Eve Forward, Eytan Bernstein, Farrell Hopkins, Francesco Mangiarauna, Francisco Gray, Fred Sarkis, Freek Giele, Galen Ciscell, Garin Dadson, Garth Hale-Hodgson, Gary Adkison, Gary Affeldt, Gary Simon Jr., George Smith, George Stafford, Gibbons Franks, Gordon Holcomb, Graeme Davis, Greg Bartholomew, Greg Bilsland, Greg Collins, Greg Marks, Gregg Peevers, Gregory Brooks, Gregory Marques, Gregory Martel, Gwendolyn Kestrel, Hannu Haavisto, Hans Zimmermann, Heidi Pritchett, Henry Link II, Henry Woolsey, Hollis Lau, Ian Hardin, Ian McHugh, Ian Newborn, Ian Richards, Ian Simpson, Jacob Bonnett, James Agg, James Boyle II, James Crook, James Dempsey, James Duncan, James Durchenwald, James Hamblin, James Johnson, James Ryan, James Wyatt, Jared Farnsley, Jason Andersen, Jason Babcock, Jason Bickal, Jason Crognale, Jason Davis, Jason Farmer, Jason Feldhake, Jason Greene, Jason Hall, Jason Hrabi, Jason Lakoduk, Jason Myatt, Jason Ross, Jason Starin, Jason Stypinski, Jason Swanson, Jay Button, Jay Sheridan, Jean-Philipe Chapleau, Jeff Clare, Jeff Grubb, Jeff Quick, Jefferson Hyde, Jefferson L. Dunlap, Jeffery Dobberpuhl, Jeffery Terrill, Jeffrey Kreutz, Jeffry Clarke, Jen Alex, Jen Page, Jennifer Clarke-Wilkes, Jennifer Impey, Jennifer Overton, Jennifer Tatroe, Jeremy Crawford, Jeremy Green, Jeremy Kim, Jeremy Patrick, Jeremy Puckett, Jeremy Vosberg, Jeremy Williams, Jermone Farnsley, Jerry Aunspaw, Jesse Decker, Jesse Kindwall, Jesse Stratton, Jessica Blair, Jessica Iglehart, Jim Butzberger, Jim Hutcheson, Jim Turkowski, Jimmy Ainsworth, Joanna Chaney, Joanne Pender, Joby Walker, Jodi Murschel, Joe Cari, Joe Jannuzzi, Joe Swarner, Joe Terrenzio, Joel Kurlan, Joerg John, John Bonneau, John du Bois, John Foye Jr., John Grant, John Hanna, John Heaton, John Jones, John Kozar, John LeDonne, John Pascoe, John Rogers, John Ruff, John Wilkins, John Zamarra, Jon Cimuchowski, Jon Dobbie, Jon Machnicz, Jon Naughton, Jon Sedich, Jon Stevens, Jon Thompson, Jon Wear, Jonathan Culler, Jonathan Fish, Jonathan Pumphrey, Jonathan Tweet, Joonas Sahramaa, Jordan Deal, Jose Mercado, Joseph Bright, Joseph Guerrera, Joseph Jolly, Joseph LaMothe, Joseph Schulte, Joseph Strait, Josh Farnsley, Josh Roberts, Joshua Sipos, Jukka Sarkijarvi, Julia Martin, Julie Woolsey, Justin McGuire, Justin Muir, Katherine Fairbanks, Katherine Schubert, Keely Dolan, Keith Baker, Keith McAleer, Keith Symcox, Keith Tatroe, Keith Watson, Kelly Hoesing, Kelly Olmstead, Kelly Raynor, Kelsey Rueden, Kelsi Rarik, Ken Sams, Kenneth Goad, Kenneth Marshall, Kenneth McRowe, Kerrie Peacock, Kevin Barnsley, Kevin Downey, Kevin Lawson, Kevin Myers, Kevin Schmitt, Kevin Tatroe, Kevin Tiskja, Kierin Chase, Kimberly Anglace, Kipp Lightburn, Kolja Liquette, Konrad Brandemuhl, Lawrence Haskell, Lee Burton, Lee Thomas, Leonard Logan, Leslie Erwin, Lewis McLouth, Linae Foster, Lindsay Mohandeson, Lisa Gordon, Liz Schuh, Logan Bonner, Luc MacArthur, Lucas Wilson, Ludovic Tirtiaux, Lynn Register, Malima Wolf, Marc Russell, Mark Holdforth, Mark Jessup, Mark Jindra, Mark Knobbe, Mark Porter, Mark Somers, Mark Wheelhouse, Mark Whittaker, Marko Westerlund, Marsha Hillman, Martin Durham, Mary Toms, Mat Smith, Mathew Voster, Mathiew Booth, Matt Eddleman, Matt Howland, Matt Tabak, Matt Tyler, Matt Walters, Matthew Fuchs, Matthew Hoyt, Matthew Lund, Matthew McKitrick, Matthew Meyer, Matthew Morrissette, Matthew Sanders, Matthew Seidl, Matthew Sernett, Matthew Swetnam, Matthew Varrette, Matthew Vignan, Maureen Honore, Melanie Neumuller, Michael Adair, Michael Born, Michael Broby, Michael Brock, Michael Deal, Michael Donais, Michael Dunlap, Michael Ericson, Michael Eshleman, Michael Feuell, Michael Gersztenkorn, Michael Johnson, Michael Lang, Michael Maenza, Michael Mockus, Michael Nichols, Michael Peacock, Michael Ruble, Michael Shea, Michael Simon, Michael Tedin, Michael Turian, Michael Wells, Michael Wood, Michele Carter, Michelle Brunes, Michelle LaBolle, Mike Barnes, Mike Fehlauer, Mike Hawkins, Mike Lescault, Mike Mearls, Mike Mohandeson, Mikko Laine, Milton Eng, Mons Johnson, Morgan Shepherd, Morschel Marcel, Murry McEntire, Nate Heiss, Nathan Barse, Nathan Hancock, Nathanael Christen, Neil Harkins, Neil Lance, Neil Topel, Neil Wright, Nicholas D'Agostino, Nicholas Impey, Nicholas Tulach, Nick Pierce, Nickey Barnard, Nigel Evans, Nina Moelker, Orren Grushkin, Osian ap Glyn, Osmond Chen, Patricia Baratta, Patrick Ellis, Paul Bazakas, Paul Casagrande, Paul Clinkingbeard, Paul Embry, Paul Hughes, Paul James, Paul Kulbitski, Paul McAinsh, Paul McCombs, Paul Sottosanti, Pete Sims, Peter Diggins, Peter Lee, Peter Schaefer, Philip Benson, Phillip Bonder, Pierre van Rooden, Pieter Sleijpen, Rachel Jones, Randall Davis, Ray Wells, Rebecca Voster, Reid Schmadeka, Renout van Rijn, Rhonda Wiese, Rich Redman, Richard Baker, Richard Brown, Richard Garfield, Richard Grogan, Richard Hudson, Richard Marflak, Richard Mickwee II, Richard Robinson, Richard Tefertiller Jr., Rick Brill, Rick Erwin, Rick Osborne, Ricky Mink, Rob Dalton, Rob Dunbar, Rob Heinsoo, Rob Lightner, Rob Watkins, Robert Altomare, Robert Bonnett, Robert Gill, Robert Gutschera, Robert Keene Jr., Robert Little, Robert Mahoney, Robert Moulton, Robert Wiese, Robert Wills, Robin MacPherson, Robin Mitra, Rodney Thompson, Roger Roberts, Roger Smith, Roland Volz, Rolando Gomez, Ron Foster, Ron Franke, Ron Janik, Ron Purvis, Ronald Frye, Ross Rushing II, Russell Olmstead, Russell Taylor, Russell Warshay, Ryan Brown, Ryan Cline, Ryan Richardson, Ryan Whelan, Rydia Vielehr, Sam E. Simpson Jr., Sampo Haarlaa, Samuel Santos, Samuel Weiss, Sara Girard, Sarah Clare, Sarah Tilson, Sarin Tatroe, Sawyer Bernath, Scott Benfield, Scott Decoursey, Scott Rosenkranz, Scott Rouse, Scott Smith, Sean Banks, Sean Croyle, Sean Dawson, Sean Hillman, Sean Lambert, Sean Molley, Shawn Blakeney, Shawn Merwin, Shawn Morris, Shawn Robbins, Shayne Schelinder, Shelly Mazzanoble, Sid Moulton, Silas Cline, Solomon Douek, Spring Koch, Stacy Longstreet, Stan!, Stanley Heston Jr., Stephen Baker, Stephen Black, Stephen Buckler, Stephen D'Agostino, Stephen Hagan, Stephen Mumford, Stephen Radney-MacFarland, Stephen Schubert, Steve Bogart, Steve Burnage, Steve Chamberlin, Steve Hipplehauser, Steve Kramer, Steve Re, Steve Warner, Steve Winter, Steve Wolbrecht, Steven Conforti, Steven Cook, Steven Montano, Stevie Hipplehauser, Sue Powell, Susan Morris, Susan Threadgill, Tamela Bangs, Teeun Medas, Teos Abadia, Terence Thambipillai, Thomas Cadwell, Thomas Christy, Thomas John, Thomas Neville, Tim Bruhn, Tim Harr, Tim Hill, Tim Sech, Timothy Houle, Timothy Stack II, Timothy Wolcott, Toby Latin-Stoermer, Todd Ammerman, Todd Iglehart, Tom Kee, Tom LaBolle, Tom Mullenger, Toni Brill, Toni Stauffer, Torry Steed, Traci Farnsley, Travis Petkovits, Travis Woodall, Trevor Doll, Trevor Kidd, Trevor Taylor, Tyson Moyer, Vernon Vincent, Vincent Price, Walter Johnson, Ward van Oosterom, Wayne Sheppard, Will Dover, William Burger Jr., William Keltner, William McConahy III, William Morrow, William Sarazin, Witney Williams, Yannik Braal, Yoerik de Voogd, Yvan Boily, Zephreum Humphreys, e tutte le persone che hanno partecipato alla D&D Experience 2008.

Un ringraziamento speciale a Chris Tulach

INDICE ANALITICO

abilità di classe 178
Acrobazia, abilità 180
addestrare animali (prova di abilità) 187
afferrare 286
aiutare un altro 287
allineamento 19
alto critico (proprietà delle armi) 216
Arcano, abilità 181, 300
aree di effetto 272
armatura di cuoio 212, 214
armatura di pelle 212, 214
armatura di stoffa 212, 214
armatura leggera 212
armatura pesante 212
armature perfette 212
armi a distanza 215, 219
armi a due mani 215
armi a una mano 215
armi argentate 220
armi e taglia 220
armi improvvisate 215
armi in mischia 215, 218, 219
armi militari 215, 218, 219
armi semplici 215, 218, 219
armi superiori 215, 218, 219
armi, taglia e 220
arrotondare per difetto (regola di base) 11
aspetto (di un personaggio) 24
assalitore (ruolo del personaggio) 15
Atletica, abilità 182
attaccare ai fianchi 285
attacco a distanza 271
attacco ad area 271
attacco basilare 287
attacco di opportunità 287
attacco in mischia 270
attacco ravvicinato 271
attacco secondario 59
attivazione 268
azione di movimento 267
azione di opportunità 268
azione gratuita 267
azione immediata 268
azione minore 267
azione standard 267
background (di un personaggio) 24
Bassifondi, abilità 188
bersaglio 272
bonus di attacco 274
bonus di competenza 219
bonus e penalità 275
cadute 284
calcolare la distanza 273
camminare 288
Caos Elementale 181
carica 288
cavalcature e trasporti 222
cavalcature e veicoli 261
CD per sfondare o spezzare 263
chierici e divinità 61
Classe Armatura 274
Classe Difficoltà 178
colpi critici 276, 278
colpito o mancato automaticamente 276
colpo di grazia 288
Coltre Oscura 181
condizioni 277
conoscenze comuni 179
conoscenze da esperto 180
conoscenze da maestro 180
conoscenze dell'arcano (prova di abilità) 181
controllore (ruolo del personaggio) 16
cooperazione (prove di abilità) 179
copertura 280
copertura superiore 280
corazza di piastre 213, 214
corazza di scaglie 213, 214
correre 288
cotta di maglia 213, 214
creatura o quadretto più vicino 273
cura malattia 303
dadi dei danni 220, 276
danni continuati 278
diamanti astrali 212
difensore (ruolo del personaggio) 16
difesa di Riflessi 274
difesa di Tempra 274
difesa di Volontà 274
difesa totale 290
Diplomazia, abilità 183
disattivare trappole (prova di abilità) 187
divinità 20
dormire e svegliarsi 263
Dungeon, abilità 184
durate 278
effettuare prove 25
emanazione (area di effetto) 272
equilibrio (prova di abilità) 180
evanescente 277
evocazione 59
fonte di potere arcano 54
fonte di potere divino 54
fonte di potere marziale 54
fonti di luce 262
  e Furtività 184
fonti di potere, altre 54
Furtività, abilità 184
gemme e gioielli 212
gittata (di un attacco) 273
gittata (di un'arma) 219
gittata personale 273
gruppi delle armi 215
guarire i personaggi morenti 295
Guarire, abilità 185, 300
guerrieri e armi da mischia 89
guida (ruolo del personaggio) 16
identificare oggetti magici 223
impulsi curativi 293
incantare oggetto magico 305
incontri di interazione 259
individuazione del magico (prova di abilità) 181
intangibile 286
Intimidire, abilità 186
Intuizione, abilità 186
invisibile 281
lancio leggero (proprietà delle armi) 215
lancio pesante (proprietà delle armi) 216
libro degli incantesimi 116
linea di effetto 273
linea di visuale 273
linguaggi e scritture 25
luce fioca 262
luce intensa 262
mano secondaria (proprietà delle armi) 217
Manolesta, abilità 186
manovra acrobatica (prova di abilità) 180
mantenere (un potere) 59, 278
Mare Astrale 188
massimo dei punti ferita 293
meccanica di base 11
mescere pozione 307
modi di fare (di un personaggio) 24
modificatori di caratteristica 17
monete e valuta 212
movimento doppio 284
movimento forzato 285
movimento in diagonale 283
movimento sul terreno terra 260
multiclasse leggendari 209
muro (area di effetto) 272
Natura, abilità 187, 300
non morto 187
nuotare (prova di abilità) 183
occultamento 281
occultamento totale 281
oggetti consumabili 226, 255
ordine di iniziativa 267, 288, 291
ordine di marcia 261
oscurità 262
ostacoli (al movimento) 284
paladini e divinità 132
parole chiave 55
Percezione, abilità 188
personalità (di un personaggio) 23
piccola (proprietà delle armi) 217
pietre miliari 259
portali, usare 309, 310, 311
portata (proprietà delle armi) 217
potere a distanza 56
potere ad area 56
potere in mischia 56
potere ravvicinato 56
poteri a incontro 15, 54
poteri a volontà 15, 54
poteri di attacco 15
poteri di utilità 15
poteri giornalieri 15, 54
prendere 10 (prova di abilità) 179
preparare un'azione 290
prerequisito (di un potere) 57
prezzi (degli oggetti magici) 223
procacciare cibo (prova di abilità) 184, 187
pronto soccorso (prova di abilità) 185
propagazione (area di effetto) 272
prova di abilità 26, 178
prova di caratteristica 26
prove contrapposte 178
prove di conoscenze 179
prove di conoscenze dei mostri 180
prove passive 179
  Intuizione 186
  Percezione 188
prove, effettuare 25
punteggi delle difese 275
punteggi di caratteristica, generare 17
punteggi personalizzati (di caratteristica) 17
punti azione 259, 290
  e cammini leggendari 53
  e riposo esteso 263
punti esperienza 259
punti ferita 293
punti ferita temporanei 293
quadretti adiacenti 273
quadretti occupati 283, 284
quadretti oscurati 281
Raggirare, abilità 188
rango epico 29
rango eroico 28
rango leggendario 28
rapidità di mano (prova di abilità) 187
Reame Remoto 181, 184
recuperare energie 291
Religione, abilità 188, 300
requisito (di un potere) 57
residuum 225, 300
resistenza 276
rialzarsi 291
rianimare morti 312
ricarica (proprietà delle armi) 217
ricompense intangibili 260
riconoscere un effetto illusorio 186
ridurre danni da caduta (prova di abilità) 181
rigenerazione 293
rimuovere effetti persistenti 312
riposo breve 263
riposo esteso 263
risultati dell'attacco 276
ritardare 291
rituali, componenti 300
rituali, pergamene e libri 298
round 266
round di sorpresa 267
saltare (prova di abilità) 182
sanguinante 293
scalare (prova di abilità) 183
scassinare serrature (prova di abilità) 187
scattare 291
scritture 24
scudo leggero 214
scudo pesante 214
scurovisione 262
Selva Fatata 181
serie standard (punteggi di caratteristica) 17
sfide di abilità 179, 259
sfuggire 292
sfuggire a legacci (prova di abilità) 181
sfuggire a una presa (prova di abilità) 181, 183
spallata 292
spazio 282
Storia, abilità 189
stringersi 292
strisciare 292
strumenti 56
  bacchette 116, 160, 238
  bastoni 116, 239
  globi 116, 160, 241
  simboli sacri 90, 132, 236
  verghe 116, 160, 243
svuotare tasche (prova di abilità) 187
taglia Enorme 282, 284, 285
taglia Grande 282, 284, 285
taglia Mastodontica 282, 284, 285
taglia Minuscola 282
taglia Piccola 40, 217, 220, 282
talenti di classe 192
talenti di classe specifica 208
talenti di divinità 192
talenti di rango epico 206
talenti di rango eroico 193
talenti di rango leggendario 202
talenti di scambio potere 209
talenti multiclasse 192, 208
talenti razziali 192
teletrasporto 286
Tenacia, abilità 189
terreno 261
terreno difficile 284
tesoro 260
tipi di danno 276
tirare i punteggi di caratteristica 18
tirare, spingere e scorrere 285
tiri dei danni 276
tiri salvezza 279
tiro per colpire 26, 273
  di un potere 57
tiro salvezza contro la morte 295
tramortire 295
trasporto, sollevamento e trascinamento 222
trattare malattie (prova di abilità) 185
trattare malattie 187
turni di guardia 263
turno 266
usare un potere 292
vantaggio in combattimento 279
velocità 283
velocità base sul terreno 261
vendere l'equipaggiamento 220
versatile (proprietà delle armi) 217
visione crepuscolare 262
visione e luce 262
vitto e alloggio 222
vulnerabilità 276
zona 59
zone oggetto 224

DUNGEONS & DRAGONS — SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Nome del giocatore

Nome del personaggio | Livello | Classe | Cammino leggendario | Destino epico | PE totali

Razza | Taglia | Età | Sesso | Altezza | Peso | Allineamento | Divinità | Compagnia di avventurieri o altre affiliazioni

INIZIATIVA

PUNTEGGIO | DES | 1/2 LIV | VARI

Iniziativa

MODIFICATORI CONDIZIONALI

CARATTERISTICHE

PUNTEGGIO | ABILITÀ | MOD CARATT. | MOD + 1/2 LIV

- FOR — Forza
- COS — Costituzione
- DES — Destrezza
- INT — Intelligenza
- SAG — Saggezza
- CAR — Carisma

PUNTI FERITA

PF MASSIMI

IMPULSI CURATIVI AL GIORNO

SANGUINANTE (1/2 PF) | VALORE DELL'IMPULSO (1/4 PF) | IMPULSI AL GIORNO

PUNTI FERITA ATTUALI | IMPULSI UTILIZZATI ATTUALMENTE

RECUPERARE ENERGIE — 1 VOLTA PER INCONTRO — USATO

PUNTI FERITA TEMPORANEI

TIRI SALVEZZA CONTRO MORTE — FALLIMENTI

MODIFICATORI AI TIRI SALVEZZA

RESISTENZE

CONDIZIONI ED EFFETTI ATTUALI

ABILITÀ

BONUS	NOME DELL'ABILITÀ		MOD CARATT. + 1/2 LIV	ADDES. (+5)	PENALITÀ DI ARMATURA	VARI
	Acrobazia	DES				
	Arcano	INT			n/a	
	Atletica	FOR				
	Bassifondi	CAR			n/a	
	Diplomazia	CAR			n/a	
	Dungeon	SAG			n/a	
	Furtività	DES				
	Guarire	SAG			n/a	
	Intimidire	CAR			n/a	
	Intuizione	SAG			n/a	
	Manolesta	DES				
	Natura	SAG			n/a	
	Percezione	SAG			n/a	
	Raggirare	CAR			n/a	
	Religione	INT			n/a	
	Storia	INT			n/a	
	Tenacia	COS				

DIFESE

PUNTEGGIO DIFESA | 10 + ARMATURA | 1/2 LIV | CARATT. | CLASSE | TALENTO | POTENZ. | VARI | VARI

- CA
- TEMP
- RIF
- VOL

BONUS CONDIZIONALI

PUNTI AZIONE

Punti Azione

PIETRE MILIARI	PUNTI AZIONE
0	1
1	2
2	3

EFFETTI AGGIUNTIVI DELL'USO DEI PUNTI AZIONE

PRIVILEGI RAZZIALI

MODIFICATORI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

PRIVILEGI DI CLASSE/LEGGENDARI/EPICI

LINGUAGGI CONOSCIUTI

MOVIMENTO

PUNTEGGIO | BASE | ARMATURA | OGGETTO | VARI

Velocità (Quadretti)

MOVIMENTO SPECIALE

SENSI

PUNTEGGIO | SENSO PASSIVO | BASE | BONUS DI ABILITÀ

- Intuizione Passiva — 10 +
- Percezione Passiva — 10 +

SENSI SPECIALI

SPAZIO ATTACCHI

CARATTERISTICA:

BONUS DI ATTACCO | 1/2 LIV | CARATT. | CLASSE | COMP. | TALENTO | POTENZ. | VARI

CARATTERISTICA:

BONUS DI ATTACCO | 1/2 LIV | CARATT. | CLASSE | COMP. | TALENTO | POTENZ. | VARI

SPAZIO DANNI

CARATTERISTICA:

DANNI | CARATT. | TALENTO | POTENZ. | VARI | VARI

CARATTERISTICA:

DANNI | CARATT. | TALENTO | POTENZ. | VARI | VARI

ATTACCHI BASILARI

ATTACCO	DIFESA	ARMA O POTERE	DANNI
Contro			
Contro			
Contro			
Contro			

TALENTI

©2008 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso esclusivamente personale.

ELENCO DEI POTERI

Elencare i poteri del personaggio nello spazio sottostante.
Spuntare la casella quando si usa il potere.
Cancellare la spunta quando si recupera il potere.

POTERI A VOLONTÀ

POTERI A INCONTRO

POTERI GIORNALIERI

POTERI DI UTILITÀ

ELENCO DEGLI OGGETTI MAGICI

Elencare i poteri del personaggio nello spazio sottostante.
Spuntare la casella quando si usa il potere.
Cancellare la spunta quando si recupera il potere.

OGGETTI MAGICI

ARMA
ARMA
ARMA
ARMA
ARMATURA
BRACCIA
PIEDI
MANI
TESTA
COLLO
ANELLO
ANELLO
CINTURA

Poteri giornalieri degli oggetti al giorno

Eroico (1-10) ☐ Pietra miliare ☐/☐/☐/☐
Leggendario (11-20) ☐☐ Pietra miliare ☐/☐/☐/☐
Epico (21-30) ☐☐☐ Pietra miliare ☐/☐/☐/☐

TRATTI CARATTERIALI

MODI DI FARE E ASPETTO

BACKGROUND DEL PERSONAGGIO

COMPAGNI E ALLEATI

NOME NOTE
NOME NOTE
NOME NOTE
NOME NOTE
NOME NOTE
NOME NOTE
NOME NOTE
NOME NOTE

APPUNTI DELLE SESSIONI E DELLA CAMPAGNA

ALTRO EQUIPAGGIAMENTO

RITUALI

MONETE E OGGETTI DI VALORE

©2008 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso esclusivamente personale.



Il Mondo ha bisogno di Eroi

In un mondo fantastico dove i mostri e la magia sono ovunque, ha inizio una nuova era di avventura. Questo manuale base del Gioco di Ruolo di Dungeons & Dragons offre tutto ciò di cui i giocatori necessitano per creare i loro eroi e guidarli all'esplorazione di dungeon terrificanti e leggendari.

Il *Manuale del Giocatore*® contiene le regole di gioco della 4ª Edizione riguardanti la creazione dei personaggi, il combattimento, l'esplorazione, le classi, le razze, l'equipaggiamento, gli oggetti magici, le abilità, i talenti e altro ancora.

Da utilizzare con questi prodotti base di Dungeons & Dragons 4ª Edizione:

Guida del Dungeon Master®

Manuale dei Mostri®

Miniature di D&D®

Dungeon Tiles di D&D™

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: www.25edition.it