



DUNGEONS & DRAGONS®

PLAY MORE

3
5

ACCESSORIO DI AGGIORNAMENTO
PER LA VERSIONE 3.5 DI D&D



MANUALE DI CONVERSIONE

3.0-3.5

CREDITI

S V I L U P P A T O R I
ANDY COLLINS, DAVID NOONAN, JAMES WYATT

S U P E R V I S O R E
GWENDOLYN F.M. KESTREL

DIRETTORE DELLO SVILUPPO
ED STARK

SVILUPPATORE GRAFICO
KEN MAIER

DIRETTORE DELLA R&S GDR
BILL SLAVICSEK

VICE PRESIDENTE DELLE PUBBLICAZIONI
MARY KIRCHOFF

DIRETTORE DEL PROGETTO
CINDY DONOVAN

DIRETTORE DI PRODUZIONE
DONNA WOODCOCK

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

S U P E R V I S O R E
MASSIMO BIANCHINI

TRADUZIONE E ADATTAMENTO
ALL'EDIZIONE ITALIANA
MICHELE BONELLI DI SALCI

I M P A G I N A Z I O N E
GIORGIA CALANDRONI

Si ringraziano per la gentile collaborazione: Maurizio Bonavia, Luca Bortolussi, Graziano Girelli, Lorenzo Guarnieri, Saverio Iacono, Marco Passariello, Stefano Redolfi, Gianfranco Scarfone, Michele Tiberti.

Basato sulle regole originali di DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e dalle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

Questo prodotto della WIZARDS OF THE COAST® non contiene Open Gaming Content. Nessuna parte di quest'opera può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per saperne di più sulla Open Gaming License e la d20™ System License, visitate www.wizards.com/d20 o www.d20.it

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



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1701 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360



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

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, DUNGEON MASTER, WIZARDS OF THE COAST, il logo d20 System e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc., ditta sussidiaria della Hasbro, Inc. d20 è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle illustrazioni contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta della Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. ©2004 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

VISITA IL NOSTRO SITO WEB WWW.25EDITION.IT

LA NATURA DEI CAMBIAMENTI AI MANUALI BASE

Lo scopo di questo libretto non è di fornire una lista estesa di tutto ciò che è cambiato con la versione 3.5 del regolamento. I cambiamenti effettuati sono troppi in numero e portata per permettere di fornire un inventario completo di essi. Invece, ciò che vogliamo fare è mostrarvi una visione generale di cosa sia cambiato e darvi aggiunte e aggiornamenti per i nostri prodotti più popolari.

Avete bisogno di apportare questi cambiamenti?
No.

Questo libretto è per i giocatori e i Dungeon Master che amano la precisione nelle regole e necessitano di sapere cosa sia cambiato in modo da poter continuare a sfruttare i loro prodotti della 3a Edizione.

Potete inserire delle note nei vostri libri, fotocopiare e ritagliare questo libretto per aggiungere dei segnalibri ai volumi, o usarlo semplicemente in concomitanza con essi.

Vi forniamo una breve visione generale dei manuali base e una conversione dettagliata per *Dei e Semidei*, *Il Manuale dei Livelli Epici* e *il Manuale dei Piani*.

Manuale del Giocatore

I cambiamenti in questo libro vanno dal molto piccolo al sostanzioso.

Razze

Le razze standard sono state sottoposte ad una leggera revisione. Le cose principali:

I nani non vedono la propria velocità ridotta da armature o carichi Medi o Pesanti. Ricevono la familiarità nell'arma con l'ascia da guerra e gli urgrosh nanici.

Gli gnomi ricevono la familiarità nell'arma con il martello-picca gomesco e la loro classe preferita è quella del Bardo.

I mezzelfi ricevono un ulteriore bonus razziale a Diplomazia e Raccogliere Informazioni.

Classi

Quasi tutte le classi sono state leggermente modificate nella nuova versione del regolamento. I cambiamenti comprendono:

I livelli a cui i barbari ricevono molti dei loro privilegi sono cambiati.

I bardi ricevono più punti abilità. Inoltre, molti degli incantesimi sulla lista del bardo sono stati modificati, alcuni aggiunti, altri cancellati, e certi sono cambiati di livello. Ricevono anche il privilegio di poter apportare piccoli cambiamenti agli incantesimi conosciuti.

I cambiamenti dei chierici comprendono una chiarificazione dell'aura dell'allineamento e una versione di massa degli incantesimi *curare* e *infliggere* che può essere lanciata spontaneamente.

Ora il compagno animale del druido può progredire. Empatia Animale è diventata un privilegio di classe.

I guerrieri hanno ricevuto il minor numero di cambiamenti, ma diversi loro talenti sono stati modificati.

La raffica di colpi e l'attacco senz'armi del monaco funzionano diversamente. Sono più personalizzabili ricevendo l'opzione di scegliere dei talenti bonus invece dell'averne ogni monaco con lo stesso set predeterminato di talenti. Alcuni privilegi di classe, come il colpo *ki*, sono cambiati.

Le scuole di specializzazione dei maghi funzionano diversamente. Il bonus di numerosi famigli è stato modificato.

I paladini puniscono più volte ai livelli più elevati. Ora possono evocare la loro cavalcatura invece di averla sempre con sé.

I ranger usano il d8 per i Dadi Vita, hanno più punti abilità ed Empatia Animale è diventata un privilegio di classe. I loro compagni animali, nemici prescelti, e altri privilegi di classe hanno subito pesanti modifiche.

Gli stregoni ricevono il privilegio di apportare piccoli cambiamenti agli incantesimi conosciuti. Il bonus di numerosi famigli è stato modificato.

Abilità

Le abilità funzionano come sempre. L'ammontare di tempo impiegato ad utilizzare un'abilità e la capacità di ritentare un'azione sono indicati con precisione. La sinergia tra le abilità è stata espansa. Alcune abilità, come Cavalcare e Intrattenere si sono tramutate in specializzazioni. Altre abilità più ristrette, di nicchia, come Comunicazione Segreta e Orientamento sono state aggiunte ad abilità più am-

Vecchio nome dell'abilità	Nuovo nome dell'abilità	Raggruppata in	Note
Alchimia	Artigianato (alchimia)	n/c	Richiede 1 livello da incantatore per realizzare oggetti alchemici
Cavalcare (cavalcatura)	Cavalcare	n/c	Non richiede di specificare un tipo di cavalcatura
Comunicazione Segreta	n/c	Raggirare	
Conoscenza delle Terre Selvagge	Sopravvivenza	n/c	
Empatia Animale	[empatia selvatica]	n/c	Non è un'abilità; privilegio di classe di druidi e ranger
Intrattenere (tipo, tipo, tipo)	Intrattenere (categoria)	n/c	Intrattenere funziona come Artigianato o Professione
Leggere Labbra	n/c	Osservare	
Orientamento	n/c	Sopravvivenza	Automatica con 5 gradi di Sopravvivenza
Percepire Inganni	Percepire Intenzioni	n/c	
Scrutare	n/c	n/c	Gli incantesimi adesso richiedono un tiro salvezza sulla Volontà
Svuotare Tasche	Rapidità di Mano	n/c	
Nome del vecchio talento	Nome del nuovo talento	Raggruppato in	Note
Ambidestria	n/c	Combattere con Due Armi	Combattere con Due Armi ne comprende tutti i benefici
Arma Preferita (arma)	Arma Accurata		Offre il beneficio a tutte le armi adatte
Creare Armi e Armature	Creare Armi e Armature Magiche		
Esperto con lo Scudo	Attacco con lo Scudo Migliorato		Comparso originariamente su <i>il Pugno e la Spada</i>
Incantesimi in Combattimento	Incantare in Combattimento		
Incantesimi Estesi	Incantesimi Ingranditi		
Incantesimi Prolungati	Incantesimi Estesi		
Incantesimo Focalizzato	Incantesimi Focalizzati		
Incantesimo Inarrestabile	Incantesimi Inarrestabili		
Maestria	Maestria in Combattimento		
Riflessi da Combattimento	Riflessi in Combattimento		
Sensi Acuti	Allerta		
Spaccare l'Arma Potenziato	Spezzare Migliorato		Spezzare è ora il nome dell'attacco speciale che il talento migliora
Specializzazione in un'Arma	Arma Specializzata		
Spinta Migliorata	Spingere Migliorato		

pie come Raggiare e Sopravvivenza. È comparsa una nuova abilità, Conoscenze (dungeon).

Alcune classi, come il bardo, ricevono più punti abilità.

Il modo in cui le creature acquisiscono abilità è cambiato in modo da corrispondere al modo in cui le acquisiscono i personaggi. Per molti mostri, ciò di solito risulta in una maggiore disponibilità di punti abilità.

Talenti

Anche i talenti hanno subito delle revisioni. Molti nuovi talenti sono stati aggiunti. Le coppie standardizzate di abilità ricevono bonus di +2 da talenti come Furtivo e Negoziatore. Molti vecchi talenti sono cambiati consistentemente. Incantesimo Focalizzato ora fornisce un bonus di +1. Diversi talenti rivolti al combattimento hanno cambiato nome o effetto.

Le differenze sul modo in cui creature e personaggi guadagnano i talenti sono scomparse. Tutte le creature ricevono un talento di base, più un talento aggiuntivo ogni tre livelli: proprio come i personaggi. Molti mostri hanno ricevuto ulteriori talenti.

Dadi Vita della Creatura	Talenti
1-2	1
3-5	2
6-8	3
9-11	4
12-14	5
15-17	6
18-20	7
21-23	8
24-26	9
27-29	10
30-32	11
ogni tre Dadi Vita	+1

Armi e combattimento

- L'arma "ascia grande" è ora denominata "ascia bipenne".
- L'arma "randello grande" è ora denominato "randello pesante".
- L'"azione equivalente al movimento" è ora denominata "azione di movimento".
- I "danni debilitanti" vengono ora denominati "danni non letali".
- Le "armi deflagranti" vengono ora denominate "armi a spargimento".

Nota sull'arrotondamento dei kg: Nella versione revisionata del regolamento, il peso degli oggetti è stato arrotondato per diminuire le cifre decimali da due a una. Per calcolare il peso degli oggetti presentati in questo manuale occorre dividere per 9 e moltiplicare per 10 il valore (ovviamente si tratta di differenze minime; un sistema più semplice è quello di arrotondare direttamente alla cifra decimale superiore).

Incantesimi

Cambiamenti sostanziali hanno invece investito gli incantesimi. Sono stati aggiunti molti incantesimi nuovi. Alcuni incantesimi sono stati completamente rimossi. Altri hanno cambiato nome. Alcuni hanno cambiato scuola. Diversi incantesimi hanno cambiato livello. Molte lunghe durate sono state abbreviate.

NUOVI INCANTESIMI

Incantesimo	Livello
Animare vegetali	Drd 7, Veg 7
Arma distruttiva	Chr 5
Astuzia della volpe	Brd 2, Str/Mag 2
Astuzia della volpe di massa	Brd 6, Str/Mag 6
Blocca mostri di massa	Str/Mag 9
Blocca persone di massa	Str/Mag 7
Canto di discordia	Brd 5
Comandare non morti	Str/Mag 2
Cura ferite critiche di massa	Chr 8, Drd 9, Guarigione 8
Cura ferite gravi di massa	Chr 7, Drd 8
Cura ferite moderate di massa	Brd 6, Chr 6, Drd 7
Eroismo	Brd 2, Str/Mag 3
Eroismo superiore	Brd 5, Str/Mag 6
Evoca strumento	Brd 0
Fiotto acido	Str/Mag 0

Forza del toro di massa	Chr 6, Drd 6, Str/Mag 6
Frastornare mostri	Brd 2, Str/Mag 2
Grazia del gatto di massa	Brd 6, Drd 6, Str/Mag 6
Grido superiore	Brd 6, Str/Mag 8
Immunità agli incantesimi superiore	Chr 8
Inaridire	Drd 4, Str/Mag 5
Infliggi ferite critiche di massa	Chr 8
Infliggi ferite gravi di massa	Chr 7
Infliggi ferite moderate di massa	Chr 6
Ingrandire persone di massa	Str/Mag 4
Invocare tempesta di fulmini	Drd 5
Loquacità	Brd 3
Metamorfosi funesta	Drd 5, Str/Mag 5
Momento di prescienza	Fortuna 8, Str/Mag 8
Non morto a morto	Chr 6, Str/Mag 6
Occhi indagatori superiore	Str/Mag 8
Onde di affaticamento	Str/Mag 5
Onde di esaurimento	Str/Mag 7
Passo veloce	Drd 1, Rgr 1, Viaggio 1
Raggio di esaurimento	Str/Mag 3
Raggio polare	Str/Mag 8
Raggio rovente	Str/Mag 2
Resistenza dell'orso di massa	Chr 6, Drd 6, Str/Mag 6
Ridurre persone di massa	Str/Mag 4
Saggezza del gufo	Chr 2, Drd 2, Pal 2, Rgr 2, Str/Mag 2
Saggezza del gufo di massa	Chr 6, Drd 6, Str/Mag 6
Santuario privato di Mordenkainen	Str/Mag 5
Serratura dimensionale	Chr 8, Str/Mag 8
Simbolo di debolezza	Chr 7, Str/Mag 7
Sonno profondo	Brd 3, Str/Mag 3
Splendore dell'aquila	Brd 2, Chr 2, Pal 2, Str/Mag 2
Splendore dell'aquila di massa	Brd 6, Chr 6, Str/Mag 6
Tocco di affaticamento	Str/Mag 0
Tocco di idiozia	Str/Mag 2
Vibrazione armonica	Brd 6
Vista arcana	Str/Mag 3
Vista arcana superiore	Str/Mag 7
Vita falsata	Str/Mag 2

INCANTESIMI CANCELLATI

Amicizia con gli animali
Aura imperscrutabile di Nystul (vedi <i>Aura magica di Nystul</i>)
Autometamorfosi (vedi <i>Metamorfosi</i>)
Emozione (amicizia)
Emozione (odio)
Emozione (paura)
Protezione dall'energia negativa (vedi <i>Interdizione alla morte</i>)
Simbolo (<i>Discordia</i>)
Simbolo (<i>Disperazione</i>)
Velocità di massa (vedi <i>Velocità</i>)

CAMBIAMENTI AI NOMI

Vecchio nome	Nuovo nome
Azione casuale	Confusione inferiore
Cambiare sembianze	Camuffare se stesso
Cerchio di devastazione	Infliggi ferite leggere di massa
Cerchio di guarigione	Cura ferite leggere di massa
Charme	Charme su persone
Charme di massa	Charme sui mostri di massa
Charme su persone o animali	Charme su animali
Comandare vegetali	Controllare vegetali
Dissolvere superiore	Dissolvi magia superiore
Emozione (disperazione)	Disperazione opprimente
Emozione (speranza)	Buone speranze
Forza straordinaria	Forza del toro
Globo minore di invulnerabilità	Globo di invulnerabilità inferiore
Grazia felina	Grazia del gatto
Ingrandire	Ingrandire persone
Invisibilità agli animali	Nascondersi agli animali
Invisibilità ai non morti	Nascondersi ai non morti
Invisibilità migliorata	Invisibilità superiore
Emozione (ira)	Ira
Occultare oggetto	Occulta oggetto

CAMBIAMENTI AI NOMI (CONTINUA)

Vecchio nome	Nuovo nome
Protezione dagli elementi	Protezione dall'energia
Resistere agli elementi	Resistere all'energia
Ridurre	Ridurre persone
Simbolo	Simbolo di demenza
Simbolo	Simbolo di dolore
Simbolo	Simbolo di morte
Simbolo	Simbolo di paura
Simbolo	Simbolo di persuasione
Simbolo	Simbolo di sonno
Simbolo	Simbolo di stordimento
Svanire	Teletrasporto degli oggetti
Teletrasporto senza errore	Teletrasporto superiore
Vigore	Resistenza dell'orso

CAMBI ALLE SCUOLE DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo	Vecchia	Nuova
Banchetto degli eroi	Invoc	Evoc
Cerchio di teletrasporto	Trasm	Evoc
Freccia infuocata	Evoc	Trasm
Individuazione del magico	Univ	Div
Lettura del magico	Univ	Div
Maledire l'acqua	Trasm	Necro
Mani brucianti	Trasm	Invoc
Parola del potere accicare	Evoc	Amm
Parola del potere stordire	Evoc	Amm
Parola del potere uccidere	Evoc	Amm
Parola del ritiro	Trasm	Evoc
Porta dimensionale	Trasm	Evoc
Preghiera	Evoc	Amm
Purificare cibo e bevande	Univ	Trasm
Raggio di gelo	Evoc	Invoc
Scagliare maledizione	Trasm	Necro
Sguardo penetrante	Trasm	Necro
Sigillo di giustizia	Trasm	Necro
Simbolo di debolezza	Univ	Necro
Simbolo di demenza	Univ	Amm
Simbolo di dolore	Univ	Necro
Simbolo di morte	Univ	Necro
Simbolo di paura	Univ	Necro
Simbolo di persuasione	Univ	Amm
Simbolo di sonno	Univ	Amm
Simbolo di stordimento	Univ	Amm
Spostamento planare	Trasm	Evoc
Teletrasporto	Trasm	Evoc
Teletrasporto degli oggetti	Trasm	Evoc
Teletrasporto superiore	Trasm	Evoc
Traslazione arborea	Trasm	Evoc

SOSTANZIALI MODIFICHE DEGLI EFFETTI

Incantesimi con gli effetti modificati
Barriera di lame
Cecità/Sordità
Contrastare elementi
Ferire
Freccia infuocata
Giusto potere
Guarigione
Invocare il fulmine
Metamorfosi
Muro di forza
Neutralizza veleno
Ridurre
Scrutare
Scrutare superiore
Sfera congelante di Otiluke
Sguardo penetrante
Velocità

CAMBIAMENTI AI LIVELLI DEGLI INCANTESIMI

Vecchio livello	Nuovo livello	Livello cancellato	Livello aggiunto	Nome dell'incantesimo
Brd2	Brd1			Allineamento imperscrutabile
			Brd2	Alterare se stesso
			Brd6	Analizzare dweomer
Rgr2	Rgr1	Chr2	Brd2	Animale messaggero
			Brd1	Animare corde
Mag5	Mag4			Animare morti
			Brd6	Animare oggetti
		Brd1		Arma magica
		Brd3		Arma magica superiore
		Brd1		Armatura magica
			Brd1, Magia1	Aura magica di Nystul
			Fortuna8	Aura sacra
			Brd6	Banchetto degli eroi
Brd2	Brd1			Bocca magica
		Mag4		Buone speranze
			Rgr1	Calmare animali
			Brd2	Calmare emozioni
			Drd4	Camminare nell'aria
Mag7	Mag6		Brd5	Camminare nelle ombre
			Brd1	Camuffare se stesso
		Brd3	Pal3	Cerchio magico contro il caos
Drd2	Drd1		Rgr1	Charme su animali
			Rgr4	Comunione con la natura
			Brd1	Comprensione dei linguaggi
		Chr1	Brd1	Confusione inferiore
		Brd4		Congedo
			Brd0	Conoscere direzione
			Brd5	Contattare altri piani
			Rgr1	Contrastare elementi
		Brd5	Drd4	Controllare acqua
			Mag6	Creare non morti
			Mag8	Creare non morti superiore
			Rgr4	Crescita animale
			Brd6	Danza irresistibile di Otto
			Pal4	Dissolvi il caos
Drd4	Drd3			Estinguere fuoco
		Brd3		Estremità affilata
			Animale4	Evoca alleato naturale IV
			Animale8	Evoca alleato naturale VIII
		Drd7		Ferire
Mag3	Mag2	Brd3	Drd2	Folata di vento
Chr6, Mag8	Chr9, Mag9			Forma eterea
		Brd2	Drd2, Pal2	Forza del toro
			Drd2, Rgr2	Grazia del gatto
Chr8,	Chr9,	Drd9		Guarigione di massa
Guarigione8	Guarigione9			
Mag6	Mag7			Immagine proiettata
		Rgr2		Individuazione bene/caos/legge/male
			Rgr1	Individuazione del veleno
Brd3, Mag4	Brd2, Mag3			Ira
		Brd2		Levitazione
		Pal4	Brd4	Libertà di movimento
Brd2, Mag2	Brd3, Mag3		Chr3, Pal3	Luce diurna
Brd1, Mag1	Brd0, Mag0			Messaggio
Mag1	Mag2		Drd2	Movimenti del ragno
			Drd6	Muovere il terreno
Mag5	Mag6			Muro di ferro
Rgr4	Rgr2	Brd3	Drd3	Muro di vento
			Rgr1	Nascondersi agli animali
Brd2	Brd1			Occulta oggetto
			Brd4	Ombra di una evocazione
Mag5	Mag7			Ombra di una evocazione superiore

CAMBIAMENTI AI LIVELLI DEGLI INCANTESIMI (CONTINUA)

Vecchio livello	Nuovo livello	Livello cancellato	Livello aggiunto	Nome dell'incantesimo
			Brd5	Ombra di una invocazione
Mag6	Mag8			Ombra di una invocazione superiore
Mag6	Mag9			Ombre
			Brd3	Pagina segreta
Drd2	Drd1	Chr2	Brd3	Parlare con gli animali
		Chr3	Brd4	Parlare con i vegetali
Mag8, Guerra8	Mag7, Guerra7			Parola del potere accecare
Mag7, Guerra7	Mag8, Guerra8			Parola del potere stordire
			Rgr2	Pelle coriacea
			Drd5	Pelle di pietra
			Drd1	Pietra magica
Drd2	Drd1			Produrre fiamma
		Brd1	Pal1 (Caos)	Protezione da Bene/Caos/Legge/Male
		Brd6		Repulsione
			Rgr2, Drd2	Resistenza dell'orso
		Guarigione9		Resurrezione pura
		Drd9		Rigenerazione
		Brd3		Rimuovi malattia
			Pal3	Rimuovi maledizione
			Brd1	Rimuovi paura
Brd2	Brd1			Risata incontenibile di Tasha
			Pal4	Ristorare
			Pal1	Ristorare inferiore
			Drd1, Rgr1	Saltare
		Brd3		Scagliare maledizione
			Brd6	Scopri il percorso
			Rgr3	Scurvisione
			Brd5	Sembrare
			Pal4	Sigillo di giustizia
Mag8, Chr8	Mag7, Chr7			Simbolo di debolezza
Mag8, Chr8	Mag5, Chr5			Simbolo di dolore
Mag8, Chr8	Mag6, Chr6			Simbolo di paura
Mag8, Chr8	Mag6, Chr6			Simbolo di persuasione
Mag8, Chr8	Mag5, Chr5			Simbolo di sonno
Mag8, Chr8	Mag7, Chr7			Simbolo di stordimento
		Rgr2		Sonno
			Pal4, Mag5	Spezzare incantamento
		Brd6		Spostamento planare
Mag9	Mag8			Stasi temporale
Chr4	Chr2			Status
Drd5	Drd4			Tempesta di ghiaccio
Drd4	Drd3			Tempesta di nevischio
			Drd9	Tempesta di vendetta
Drd9	Drd8			Terremoto
Chr5	Chr7			Transizione eterea
Brd2	Brd3			Vedere invisibilità
			Pal2	Zona di verità

Poteri del dominio: Il potere conferito dal dominio Animale è adesso parlare con gli animali anziché amicizia con gli animali.

Incantesimi del dominio: Diversi incantesimi sulle varie liste dei domini sono cambiati. Per i nuovi domini presentati in *Dei e Semidei*, vedi più avanti.

Dominio Animale: Rimpiazzare respingere parassiti e piaga strisciante con evoca alleato naturale IV e evoca alleato naturale VIII (entrambi possono solo evocare animali).

Dominio della Distruzione: Il nome di cerchio di devastazione è cambiato in infliggi ferite leggere di massa.

Dominio della Fortuna: Il nome di protezione dagli elementi è cambiato in protezione dall'energia. Rimpiazzare aura sacra con momento di prescienza.

Dominio della Forza: Rimpiazzare contrastare elementi con ingrandire persone.

Dominio del Fuoco: Il nome di resistere agli elementi è cambiato in resistere all'energia.

Dominio della Guarigione: Il nome di cerchio di guarigione è cambiato in cura ferite leggere di massa. Rimpiazzare resurrezione pura con cura ferite critiche di massa.

Dominio dell'Inganno: Il nome di cambiare sembianze è cambiato in camuffare se stesso.

Dominio della Magia: Rimpiazzare aura imperscrutabile di Nystul con aura magica di Nystul.

Dominio Vegetale: Rimpiazzare trasforma bastone con animare vegetali.

Dominio del Viaggio: Rimpiazzare ritirata rapida con passo veloce. Il nome di teletrasporto senza errore è cambiato in teletrasporto superiore.

Guida del DUNGEON MASTER

Questo libro ha subito una radicale riorganizzazione. Il punto della nuova versione del regolamento è stato quello di offrire un prodotto più accessibile e un testo più utile. Inoltre è stata aggiunta una notevole quantità di materiale nuovo, mentre altre parti del libro hanno subito riscritture e revisioni.

Il nuovo materiale accluso al libro comprende informazioni sui piani, dettagli e regole per diversi tipi di ambienti e terreni. Potrete trovare qualsiasi regola che vada dall'esplorare il Piano Elementale del Fuoco al combattere su di una scala.

Il talento Autorità e la sezione sui gregari ora si basano sulle informazioni riguardanti il modificatore di livello e il Livello Effettivo del Personaggio.

Le informazioni sulla creazione e il valore delle trappole sono molto più dettagliate.

Il libro ora comprende una più ampia selezione di classi di prestigio.

Il prezzo degli oggetti magici è stato raffinato, gli oggetti riprezzati e nuovi oggetti aggiunti. Gli oggetti intelligenti hanno subito una sostanziale revisione.

L'"attitudine" dei PNG è ora denominata "atteggiamento".

La velocità di volo "normale" è ora denominata "media".

Abbiamo infine espanso le tabelle degli incontri casuali nelle terre selvagge perché corrispondano al nuovo *Manuale dei Mostri*.

Manuale dei Mostri

Il cambiamento più sostanziale e influente è il modo in cui i mostri ora determinano punti abilità e talenti.

Le abilità sono una funzione del tipo e dell'intelligenza della creatura. Vengono determinate esattamente allo stesso modo di quelle dei personaggi giocanti, con i mostri che ricevono il quadruplo del loro ammontare per livello con il primo Dado Vita.

L'acquisizione dei talenti segue la progressione standard dei personaggi di un talento al 1° livello e un talento aggiuntivo ogni terzo livello.

Alcuni tipi di creature sono scomparsi: non esistono più bestie o mutaforma. Le creature che prima erano bestie o mutaforma hanno ora cambiato tipo. Bestia è completamente scomparso, mentre mutaforma è diventato un sottotipo. Abbiamo anche aggiunto il tipo sciame, che compare anche in *Abissi e Inferi*.

La Riduzione del Danno è stata completamente revisionata. Il vecchio ##/+1 (come 30/+3) è scomparso. Al suo posto abbiamo una riduzione del danno che viene superata dalla magia, armi allineate e/o tipi diversi di metalli. È così diventata uno strumento maggiormente sfruttabile dai DM.

Molte capacità di lanciare incantesimi e capacità magiche delle creature sono cambiate, venendo spesso semplificate. Esempi di liste di incantesimi preparati o conosciuti sono inclusi nella descrizione dei mostri che lanciano incantesimi.

Abbiamo fornito anche versioni più forti di mostri standard. Ad esempio, in aggiunta alla mummia, l'incubo e la wraith, troverete il signore delle mummie, il cauchemar e il wraith del terrore.

Alcune creature, come il diavolo della fossa, dispongono anche di tattiche round per round per facilitare il compito dei DM.

La voce "Clima/terreno" nelle schede dei mostri è ora denominata "Ambiente".

Le creature che hanno le maggiori potenzialità di uso come personaggi giocanti dispongono di sezioni dettagliate che spiegano come renderle PG. Altri mostri adatti a diventare personaggi giocanti o gregari sono forniti di un modificatore di livello.

Dietro il sipario: Riduzione del danno

Il sistema della riduzione del danno è cambiato sostanzialmente nei nuovi manuali base. Il cambiamento più ovvio è nella nuova varietà di modi da utilizzare per superare la riduzione del danno di una creatura: materiali speciali, armi magiche o allineate, e tipi di armi (taglienti o contundenti) possono essere tutte chiavi per riuscire a superare una riduzione del danno.

Il cambiamento meno ovvio è che adesso è generalmente più facile superare la riduzione del danno di una creatura anche senza lo strumento adatto. La maggior parte dei mostri sottrae 5, 10 o 15 danni dalla maggior parte degli attacchi, dove nella precedente versione del gioco la cifra poteva arrivare fino a 40. Un valore di 40 dice ai giocatori, "non ci provate neppure se non avete l'arma appropriata". Un numero come 15 dice, "Puoi provarci, ma sarà molto più difficile".

Questo libretto contiene voci revisionate per la riduzione del danno per ogni mostro in *Dei e Semidei*, *Manuale dei Livelli Epici* e *Manuale dei Piani*. Se si convertono altri mostri che non compaiono in questo libretto, seguite queste linee guida generali:

- **Portare l'ammontare della riduzione del danno** (la cifra prima della barra) a 5, 10 o 15. Come regola generale, usare 5 per i mostri più deboli, fino a GS 4 o 5. Utilizzare 15 per i mostri forti, GS 13 o superiore. Utilizzare 10 per tutto ciò che sta tra questi due estremi.
- **Materiali speciali:** Se un mostro aveva una riduzione del danno prima superata dall'argento, mantiene l'argento a meno che non sia più appropriato un diverso materiale. Utilizzare l'argento anche per baatezu, diavoli, guardinal e determinate creature dai piani esterni, in particolare il piano legale dei Nove Inferi di Baator. In alcuni casi, lo si può combinare con bene o male (vedi "Combinazioni", sotto). Utilizzare l'adamantio per superare la riduzione del danno nei casi in cui questa funzioni in maniera simile alla durezza: per la maggior parte dei costrutti, le creature il cui corpo è composto di materiale inorganico, e per incantesimi che hanno effetti come *corpo di ferro* o *pele di pietra*. Utilizzare il ferro freddo per i folletti (anche per coloro che prima non avevano una riduzione del danno), per gli eladrin, per i demoni tanar'ri, e creature scelte dei piani esterni, in particolare se dei piani caotici. Non è una buona idea creare nuovi materiali speciali eccetto in circostanze particolari: la maggior parte degli avventurieri non ha ragione a trasportare armi di mithral, ad esempio.
- **Tipi di armi:** Se un mostro subiva metà danni da un certo tipo di arma, rimpiazzare questa capacità con riduzione del danno 5/altri tipi di arma. Ad esempio, gli scheletri subivano metà danni dalle armi taglienti e perforanti; ora hanno riduzione del danno 5/contundenti. I tipi di armi vengono raramente utilizzati come metodi per superare la riduzione del danno.
- **Allineamento:** Permettere alle armi allineate di superare la riduzione del danno di esterni dall'allineamento opposto. I demoni e i diavoli hanno riduzione del danno #/bene, i celestiali hanno riduzione del danno #/male, gli slaadi hanno riduzione del danno #/legge e gli inevitabili (nonostante siano costrutti) hanno riduzione del danno #/caos. In generale, immondi e celestiali sono più fortemente associati al male e al bene, rispettivamente, che a legge o caos. Le differenze tra immondi e celestiali caotici e legali sta nella loro vulnerabilità a materiali speciali, piuttosto che ad armi allineate (vedi "Combinazioni", sotto).
- **Magia ed Epica:** Se non va bene nient'altro, permettere alle armi magiche di superare la riduzione del danno di una creatura. Per i mostri con GS molto alti (minimo 20), si consideri l'utilizzo invece di armi epiche.
- **Combinazioni:** Si possono utilizzare combinazioni di fattori per distinguere i mostri tra di loro basandosi sul GS e la loro forza complessiva. Molti esterni hanno una riduzione del danno che combina materiali speciali e armi allineate. Ad esempio, i tanar'ri molto deboli hanno una riduzione del danno facilmente superabile: un'arma buona o di ferro freddo li colpisce senza problemi. I tanar'ri moderatamente potenti beneficiano di una riduzione del danno che è leggermente più difficile da superare: c'è bisogno di

un'arma buona; un'arma di ferro freddo non è sufficiente. I tanar'ri più potenti hanno riduzioni del danno ancora più difficili da superare: c'è bisogno di un'arma sia di ferro freddo che buona per superarla. Come regola generale, impiegare combinazioni "o" per i mostri con GS 3 o inferiore, e utilizzare combinazioni "e" per i mostri di GS 16 o superiore.

Considerare anche le combinazioni di magia con materiali speciali o tipi di armi. Il corpo scheletrico di un lich è vulnerabile alle armi contundenti, proprio come quello di uno scheletro, ma solo se sono magiche. Una strega notturna è vulnerabile alle armi di ferro freddo, ma solo quelle magiche. In generale, la richiesta di due combinazioni (combinazioni "e") rende la riduzione del danno di un mostro più difficile da superare, ed è più appropriata ai mostri più potenti.

Dei e Semidei

Le divinità presentate in *Dei e Semidei* sono personaggi complessi, spesso con 60 o più Dadi Vita totali, 20 livelli di classe in due classi, e una quantità enorme di capacità speciali. Detto questo, non richiedono molte modifiche per renderle compatibili con la nuova versione delle regole base. Ecco qui l'approccio riga per riga all'aggiornamento delle statistiche delle divinità.

Classe e livello: Molte divinità sono esterni da 20 DV con 40 livelli di classe, sebbene ci siano delle eccezioni. La prima riga delle statistiche di una divinità, quindi, dice molto di quello che cambierà nelle capacità di una divinità. Ecco come una divinità con 20 livelli in una data classe cambierà nelle regole revisionate:

Barbaro: Un ulteriore +2 contro le trappole. Riduzione del danno 5/- invece di 4/-. Ira possente: un ulteriore +2 a Forza e Costituzione e +1 ai tiri salvezza sulla Volontà mentre è in ira (ma la capacità divina primaria Ira Divina la rimpiazza). Volontà indomita: un ulteriore bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà per resistere agli incantesimi di ammalimento mentre è in ira.

Bardo: Il bonus di ispirare coraggio è +4 invece che +2 ai tiri salvezza e +1 al colpire e ai danni. La CD del tiro salvezza della *suggestione* aumenta di +7. Ottiene gli effetti musicali bardici *canto di libertà*, *ispirare eroismo* e *suggestione di massa*. Guadagna 40 punti abilità.

Chierico: Nessun cambiamento.

Druido: Ottiene il lancio spontaneo degli incantesimi *evoca alleato naturale*. Senso della natura: riceve un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (natura) e Sopravvivenza. Riceve empatia selvatica (al posto dell'abilità Empatia Animale). Forma selvatica: può diventare una creatura vegetale e un elementale Enorme. Notare i cambiamenti al compagno animale.

Guerriero: Nessun cambiamento.

Ladro: Un ulteriore +2 contro le trappole.

Mago: Cambiamenti nelle scuole di specializzazione possono dare alla divinità accesso ad ulteriori scuole di magia.

Monaco: Riceve colpo *ki* (magia, legale, adamantino). Corpo perfetto: riceve RD 10/magia (di solito rimpiazzata dalla RD della divinità). Raffica superiore permette due attacchi extra senza penalità, invece della progressione migliorata degli attacchi per gli attacchi senz'armi. Il danno dell'attacco senz'armi è 2d10 anziché 1d20. Il bonus di velocità è +18 metri (invece di velocità base 27 metri). Scegliere i talenti bonus: può scegliere Lottare Migliorato invece di Pugno Stordente, Riflessi in Combattimento al posto di Deviare Freccie, e Disarmare Migliorato invece di Sbilanciare Migliorato.

Paladino: Punire il male 5 volte al giorno invece di 1 volta al giorno. Evoca la cavalcatura speciale invece di averla sempre con sé.

Ranger: Cambiare i Dadi Vita a 20d8 invece di 20d10 (sottrarre 40 punti ferita). Riceve 40 punti abilità. Riceve empatia selvatica (al posto dell'abilità Empatia Animale). Il totale del bonus contro il nemico prescelto è +18. Riceve automaticamente o Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato e Combattere con Due Armi Superiore o Tiro Rapido, Tiro Multiplo e Tiro Preciso Migliorato. Riceve Resistenza Fisica come talento bonus e i privilegi andatura nel bosco, rapido segugio, eludere, mimetismo e nascondersi in piena vista.

Stregone: Nessun cambiamento.

Tipo e taglia: Tutte le divinità che sono esterni dovrebbero avere sottotipi di allineamento che corrispondono al loro allineamento. Quindi una divinità legale buona dovrebbe avere i sottotipi Buono e Legale.

Grado divino: Nessun cambiamento.

Dadi Vita: Nessun cambiamento, a meno che la divinità non avesse livelli da ranger (vedi sopra).

Iniziativa: Nessun cambiamento.

Velocità: Nessun cambiamento.

CA: La CA di contatto di una divinità comprende i suoi bonus di vini e di deviazione.

Attacchi: Nessun cambiamento. Il singolo attacco di una divinità è di solito lo stesso del primo attacco indicato per il suo attacco completo.

Danni: Nessun cambiamento.

Faccia/Portata: La maggior parte delle divinità Grandi hanno uno spazio di 3 metri e una portata di 3 metri. Alcune divinità non umane (come Bahamut, Tiamat e Apep, tutti draghi Colossali) hanno uno spazio di 9 metri e una portata di 6 metri.

Attacchi speciali: Ci sono cambiamenti ai privilegi di classi (vedi sopra), alle capacità divine primarie (vedi sotto) e alle capacità magiche (vedi sotto).

Superare la riduzione del danno: Gli esterni con sottotipi di allineamento, gli attacchi naturali delle divinità, così come quello con qualsiasi arma impugnino, sono considerati allineati allo stesso modo della divinità al fine di superare la riduzione del danno.

Qualità speciali: Ci sono diversi cambiamenti alle qualità speciali.

Riduzione del danno: La riduzione del danno di una divinità dipende dal suo grado divino.

Grado divino	Riduzione del danno
Quasi-divinità (0)	10/epica
Semidio (1-5)	15/epica
Divinità minore (6-10)	20/epica
Divinità intermedia (11-15)	25/epica
Divinità maggiore (16-20)	30/epica

Resistenza al fuoco: La resistenza al fuoco è uguale a 5 + il grado divino della divinità (invece di 20 + grado divino).

Tiri salvezza: Nessun cambiamento.

Caratteristiche: Nessun cambiamento.

Abilità: Ogni divinità con 20 Dadi Vita da Esterno riceve ulteriori punti abilità uguali a $(8 + \text{mod. Int}) \times 3$. Per molte divinità, ciò è uguale a 3 ulteriori gradi in ciascuna abilità posseduta. Per altre c'è bisogno di modifiche più complesse, ma in generale la modifica è piccola in confronto al modificatore totale dell'abilità della divinità. Le divinità draconiche (Bahamut, Tiamat e Apep) ricevono ulteriori punti abilità uguali a $(6 + \text{mod. Int}) \times 3$. Le divinità senza Dadi Vita da mostro (Vecna, Ercole, Imhotep, Skirnir) non ricevono ulteriori punti abilità a meno che non abbiano livelli da bardo o da ranger (vedi sopra).

Abilità soppresse: Rimpiazzare qualsiasi grado in Comunicazione Segreta, Conoscenze (non morti), Empatia Animale e Scrutare con un uguale ammontare di gradi in un'altra abilità. Valutare se aggiungere gradi in Conoscenze (dungeon) e ulteriori abilità di Intrattenere per le divinità che hanno già l'abilità Intrattenere.

Abilità rinominate: Cambiare Alchimia in Artigianato (alchimia), Percepire Inganni in Percepire Intenzioni e Svuotare Tasche in Rapidità di Mano.

Talenti: Ogni divinità con 20 Dadi Vita da esterno riceve un ulteriore talento. Considerare se aggiungere uno dei nuovi talenti introdotti nel *Manuale del Giocatore* revisionato come (per le divinità orientate al combattimento) Afferrare Frecce, Arma Focalizzata Superiore, Arma Specializzata Superiore, Attacco con lo Scudo Migliorato, Competenza negli Scudi Torre, Difendere con Due Armi, Duro a Morire, Fintare Migliorato, Ricarica Rapida, Tiro Multiplo, Tiro Preciso Migliorato; o (per le divinità orientate alla magia) Aumentare Evocazione, Controincantesimo Migliorato, Escludere Materiali, Incantesimi Naturali, Scacciare Migliorato. Il *Manuale del Giocatore* introduce anche 15 talenti che forniscono un bonus di +2 a due prove di abilità correlate (Acrobatico, Affinità Animale, Agile e così via). Il *Manuale dei Mostri* introduce nuovi talenti appropriati alle divinità: Armatura Naturale Migliorata, Attacco Naturale Migliorato, Capacità Focalizzata, Capacità Magica Potenziata, Capacità Magica Rapida, Colpo Terrificante, Creare Costrutti e Ghermire.

Talenti epici: Se si ha accesso al *Manuale dei Livelli Epici*, si possono scegliere ulteriori talenti per le divinità dai talenti epici li presenta-

ti (modificati seguendo le indicazioni di questo libretto).

Talenti di Dei e Semidei: Il Capitolo 2 di *Dei e Semidei* presenta numerosi talenti ripresi da fonti precedenti. Alcuni di questi sono stati revisionati e introdotti nel *Manuale del Giocatore*; assicurarsi di utilizzare la versione aggiornata di quei talenti presenti su quel libro. Questi talenti comprendono Combattere con Due Armi Superiore, Escludere Materiali, Incantesimi Ampliati, Incantesimo Focalizzato Superiore (ora Incantesimi Focalizzati Superiore), Incantesimo Inarrestabile Superiore (ora Incantesimi Inarrestabili Superiore) e Lottare Migliorato.

Talenti soppressi: Il Capitolo 2 di *Dei e Semidei* presenta anche un talento, Spaccare l'Arma Potenziato e Migliorato, che viene rimpiazzato dal talento Spezzare Migliorato (conosciuto prima come Spaccare l'Arma Potenziato) del *Manuale del Giocatore* revisionato. Rimpiazzare questo talento con un altro, come Colpo Terrificante, per quelle divinità che lo possiedono.

Talenti modificati: Per le divinità con Incantesimo Focalizzato o Incantesimo Focalizzato Superiore, assicurarsi di modificare le CD dei tiri salvezza di quelle scuole su cui sono focalizzate le divinità. Per le divinità con Abilità Focalizzata, assicurarsi di aggiungere l'ulteriore +1 di bonus che ora questo talento fornisce.

Talenti dai nomi modificati: La tabella seguente riassume tutti i talenti che hanno subito modifiche al nome.

Vecchio nome	Nuovo nome
Incantesimo Focalizzato Superiore	Incantesimi Focalizzati Superiore
Incantesimo Inarrestabile Superiore	Incantesimi Inarrestabili Superiore
Incantesimo Lontano	Incantesimi Lontani
Incantesimo Persistente	Incantesimi Persistenti
Incantesimo Sacro	Incantesimi Sacri
Maestria Superiore	Maestra in Combattimento Superiore

Immunità divine: Nessun cambiamento.

Capacità divine primarie: Le regole revisionate necessitano diversi cambiamenti alle capacità divine primarie descritte nel Capitolo 2 di *Dei e Semidei*.

Alterare Taglia: Utilizzare i valori spazio/portata presentati nel *Manuale del Giocatore* revisionato al posto di quelli mostrati sulla Tabella 2-2 di *Dei e Semidei*.

Arma Focalizzata Divina e Specializzazione Divina in un'Arma: Queste capacità sono cumulative rispettivamente con Arma Focalizzata Superiore e Arma Specializzata Superiore. Specializzazione Divina in un'Arma cambia inoltre nome in Arma Specializzata Divina.

Bardo Divino: La capacità coraggio divino di una divinità con Bardo Divino conferisce un bonus morale di +8 ai tiri salvezza contro charme ed effetti di paura e un bonus morale di +8 ai tiri per colpire e il danno. La capacità ispirare eroismo di tale divinità conferisce un bonus morale di +8 ai tiri salvezza e un bonus di schivare +8 alla CA.

Celerità Divina: Questa funziona seguendo l'incantesimo *velocità* revisionato.

Colpi Irresistibili: Gli attacchi della divinità con l'arma prescelta sono considerati di adamantio al fine di superare la riduzione del danno e la durezza.

Druido Divino: Una divinità con questa capacità può assumere la forma di qualsiasi creatura animale, bestia magica o vegetale di taglia tra Minuta e Colossale.

Incantesimo Focalizzato Divino: Questa capacità aumenta la CD dei tiri salvezza di metà del grado divino della divinità piuttosto che del suo intero grado divino. La capacità inoltre cambia nome in Incantesimi Focalizzati Divini.

Inspirazione Divina: L'aspetto disperazione di questa capacità funziona come una versione migliorata dell'incantesimo *disperazione opprimente*: le creature colpite subiscono una penalità di -4 ai tiri per colpire, danni, tiri salvezza e prove.

Ira Divina: Piuttosto che permettere alla divinità di intraprendere un'azione parziale extra ogni round, questa capacità permette alla divinità di compiere un attacco extra, al suo pieno bonus di attacco, ogni volta che faccia uso dell'azione di attacco completo.

Monaco Divino: La divinità guadagna il secondo beneficio di questa capacità solo se possiede il talento Deviare Frecce.

Paladino Divino: Una divinità con questa capacità può punire il male 10 volte al giorno.

Qualità dei Non Morti: Consultare le qualità dei non morti nel glossario del *Manuale dei Mostri*.

Resistenza all'Energia Incrementata: Questa capacità conferisce alla divinità una resistenza uguale al suo grado divino (non 20 + grado divino). Quando viene applicata ad un tipo di energia contro cui la divinità è già resistente, questa capacità aumenta la resistenza di 10.

Riduzione del Danno Incrementata: Questa capacità aumenta l'ammontare di riduzione del danno di una divinità di 5 e aggiunge un requisito di allineamento opposto all'allineamento della divinità per superare la riduzione del danno. Ad esempio, Heironeous ha grado divino 15, che gli fornisce riduzione del danno 25/epica. Con questa capacità, Heironeous può scegliere riduzione del danno 30/epica e caotica o riduzione del danno 30/epica e male. Una divinità non può scegliere questa capacità più di una volta.

Senso della Battaglia: Questa capacità rimpiazza schivare prodigioso e schivare prodigioso migliorato.

Vedere Magia: Questa capacità funziona come un incantesimo vista arcaica superiore costante.

Tratti delle quasi-divinità: Questa voce appare nella descrizione di numerose quasi-divinità di *Dei e Semidei*, in particolare nel pantheon asgardiano (Skirnir, gli einherjar e i giganti). Dovrebbe riportare quanto segue:

Immune alla trasmutazione, risucchio di energia, risucchio di caratteristica, danno alle caratteristiche, effetti di influenza mentale; riduzione del danno 10/epica; resistenza al fuoco 5; resistenza agli incantesimi 32; immortale.

DOMINI E INCANTESIMI:

I cambiamenti agli incantesimi nel *Manuale del Giocatore* revisionato comportano alcuni cambiamenti ai nuovi domini presentati in *Dei e Semidei*.

Dominio dello Charme: Rimpiazzare *emozione* (4° livello) con *eroismo*.

Dominio della Comunità: Rimpiazzare *scudo su altri* (2° livello) con *status*. Rimpiazzare *status* (4° livello) con *status superiore*, descritto di seguito. Rimpiazzare *guarigione di massa* (8° livello) con *simpatia*. Rimpiazzare *miracolo* (9° livello) con *guarigione di massa*.

Dominio della Follia: Rimpiazzare l'incantesimo *ira* presentato in *Dei e Semidei* con l'incantesimo dallo stesso nome nel *Manuale del Giocatore* revisionato.

Dominio della Liberazione: Rimpiazzare *slegare* (9° livello) con *libertà*.

Dominio del Riposo: Rimpiazzare l'incantesimo *non morto a morto* presentato in *Dei e Semidei* con l'incantesimo omonimo del *Manuale del Giocatore* revisionato.

Dominio delle Rune: Rimpiazzare *simbolo* (8° livello) con *simbolo della morte*.

Dominio del Tempo Atmosferico: Rimpiazzare *tempesta di ghiaccio* (5° livello) con *invocare tempesta di fulmini*.

Status superiore

Divinazione

Livello: Comunità 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersagli: Una creatura toccata/tre livelli

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Come *status* (descritto nel *Manuale del Giocatore*), ma tramite questo legame è anche possibile lanciare una limitata selezione di incantesimi, come se si fosse in contatto con il bersaglio. Si può lanciare qualsiasi incantesimo che soddisfi le seguenti condizioni:

Livello: 0, 1° o 2°

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Tiro salvezza: innocuo

Ad esempio, se si diventa consapevoli (tramite l'incantesimo *status superiore*) che uno dei propri compagni è morente, si può lanciare *cura ferite moderate* per cercare di rianimarlo.

MUMMIA SUPERIORE

L'archetipo della mummia superiore presentato in *Dei e Semidei* includeva un esempio incorretto di mummia. Un esempio corretto, aggiornato in modo da conformarsi con la revisione, compare di seguito. La creatura base è un umano chierico di Set di 11° livello.

Mummia superiore

Non morto Medio

Dadi Vita: 11d12 (71 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m

CA: 21 (+8 naturale, +2 bracciali dell'armatura, +1 anello di protezione), contatto 21, alla sprovvista 21

Attacchi: Schianto +7 mischia (1d6+2) (o lancia corta perfetta +8 mischia [1d8+2]); o balestra leggera +5 a distanza (1d8)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Disperazione, putrefazione della mummia, controllare non morti, incantesimi

Qualità speciali: Non morto, resistenza allo scacciare +4, RD 10/-, RI 21, immunità, vulnerabilità al fuoco, passaggio

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +3, Vol +12

Caratteristiche: For 14, Des 11, Cos -, Int 14, Sag 20, Car 17

Abilità: Ascoltare +13, Cercare +10, Concentrazione +17, Conoscenze (religione) +16, Diplomazia +12, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +13, Percepire Intenzioni +20, Sapienza Magica +16

Talenti: Forgiare Bacchette, Incantare in Combattimento^B, Incantesimi Intensificati, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Solitario

Grado di sfida: 13

Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; doppio degli oggetti

Allineamento: Legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

COMBATTIMENTO

Immunità (Str): Le mummie superiori sono immuni al freddo, *metamorfosi* e incantesimi o capacità di influenza mentale.

Il tiro salvezza sulla Volontà contro l'aura di disperazione della mummia ha CD 18. La CD del tiro salvezza contro i suoi incantesimi è 15 + il livello dell'incantesimo. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Oggetti magici trasportati: Pergamena divina di *foschia occultante* e *infliggi ferite leggere*, collana del rosario (karma), anello di protezione+1, bracciali dell'armatura+2.

EINHERJAR

Trattare "einherjar" come un archetipo acquisito applicabile a qualsiasi creatura umanoide di allineamento buono con almeno 10 livelli da barbaro, guerriero, paladino o ranger. Gli einherjar presentati in *Dei e Semidei* sono esempi applicati a personaggi di 20° livello di tre razze diverse. Un einherjar utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto dove indicato altrimenti.

Grado divino: Gli einherjar sono quasi-divinità, con grado divino 0.

Taglia e tipo: La taglia non cambia. Il tipo della creatura diventa esterno con il sottotipo buono e riceve il sottotipo extraplanare se è in visita al Piano Materiale.

Velocità: La velocità base a terra della creatura aumenta di 9 metri.

Qualità speciali: La creatura base guadagna certi tratti in virtù del suo grado divino:

Tratti delle quasi-divinità: Immune alla trasmutazione, risucchio di energia, risucchio di caratteristica, danno alle caratteristiche, effetti di influenza mentale; riduzione del danno 10/epica; resistenza al fuoco 5; resistenza agli incantesimi 32; immortale.

GIGANTI

I giganti del gelo di Jotunheim e i giganti del fuoco di Muspelheim dovrebbero essere trattati come le loro controparti sul *Manuale dei Mostri*, con le seguenti modifiche:

I giganti asgardiani sono quasi-divinità con grado divino 0. Guadagnano i seguenti tratti delle semi-divinità: Immune alla trasmutazione, risucchio di energia, risucchio di caratteristica, danno alle caratteristiche, effetti di influenza mentale; riduzione del danno 10/epica; resistenza al fuoco 5; resistenza agli incantesimi 32; immortale.

La maggior parte dei giganti asgardiani ha 5 o più livelli da barbaro, guerriero o ranger.

VALCHIRIE

Le valchirie sono semplicemente femmine umane paladini con l'archetipo dell'einherjar. Le loro cavalcature sono pegasi celestiali con tutti i normali benefici della cavalcatura di un paladino.

Le schede seguenti utilizzano questo schema:

Mostro: Tipo (Sottotipo); Spazio/Portata; Riduzione del Danno; Abilità; Talenti; Modificatore di Livello; Note.

Ciclope minore: Gigante; 3 m/3 m; Osservare +5, Saltare +17, Scalare +13; Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spingere Migliorato; ML +2.

Ciclope superiore: Gigante; 3 m/3 m; Artigianato (fabbricare armature) +32, Artigianato (fabbricare armi) +32, Osservare +23, Saltare +27, Scalare +27; Attacco Poderoso, Costruire Armi e Armature Magiche^B, Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi in Combattimento, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato; **Abilità:** I ciclopi superiori ricevono un bonus razziale di +10 alle prove di Artigianato (fabbricare armature) e Artigianato (fabbricare armi); ML +3.

Fauno: Folletto; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +2, Conoscenze (natura) +2, Diplomazia +1, Intrattenere (uno qualsiasi) +2, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +2, Raggiare +1, Sopravvivenza +4; Iniziativa Migliorata; ML +0.

Servitore di Seth: Esterno; 1,5 m/1,5 m; Acrobazia +11, Conoscenze (religione) +10, Diplomazia +3, Equilibrio +2, Intimidire +12, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +11, Raggiare +10, Saltare +13, Scalare +13; Competenza nelle Armi Esotiche (khopesh), Iniziativa Migliorata, Furtivo; ML +5.

Mummia superiore: Non morto; 1,5 m/1,5 m; 10/-; Ascoltare +13, Cercare +10, Concentrazione +17, Conoscenze (religione) +16, Diplomazia +12, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +13, Percepire Intenzioni +20, Sapienza Magica +16; Incantare in Combattimento^B, Forgiare Bacchette, Incantesimi Intensificati, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene; Lo stesso della creatura +4; **Flagello della mummia (Sop):** Malattia soprannaturale -schianto, tiro salvezza sulla Tempra (CD 24), periodo di incubazione 5 round; danni temporanei 1d6 alla Forza, 1d6 alla Costituzione e 1d6 al Carisma. Altrimenti è identico a come riportato. (Si tratta di una forma più potente della putrefazione della mummia trasportata dalle mummie normali). Rimpiazzare la resistenza ai colpi con la nuova voce della riduzione del danno. Vedi il glossario del *Manuale dei Mostri* per una definizione revisionata della vulnerabilità al fuoco. Creatura d'esempio: Vedi l'esempio completo della mummia superiore a pagina 8; ML Lo stesso della creatura base +4.

Freke e Gere, lupi leggendari di Odino: Animale; 1,5 m/1,5 m; Ascoltare +12, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +16, Osservare +12, Sopravvivenza +4^B; Allerta, Arma Accurata, Furtivo, Resistenza Fisica, Seguire Tracce; ML -.

Sleipnir, cavallo leggendario di Odino: Animale; 3 m/1,5 m; Ascoltare +14, Osservare +11; Attacco Poderoso, Corriere, Oltrepasare Migliorato, Resistenza Fisica, Robustezza x3; ML -; il talento ha migliorato i Dadi Vita a 18d8+153 (234 pf).

Blodug-Hofi, cavallo leggendario di Frey: Animale; 3 m/1,5 m; Ascoltare +14, Osservare +11; Attacco Poderoso, Corriere, Oltrepasare Migliorato, Resistenza Fisica, Robustezza x3; ML -; il talento ha migliorato i Dadi Vita a 18d8+153 (234 pf).

Gullin-Bursti, cinghiale di Frey: Animale; 4,5 m/6 m; Ascoltare +15, Osservare +15; Allerta, Arma Accurata (incornata), Corriere, Furtivo, Resistenza Fisica, Robustezza x3; il cambiamento dei talenti porta i DV a 21d8+114 (282 pf). Cambiare gli attacchi in +26 mischia (1d8+12, incornata); ML -.

Tanngrisnir e Tanngjost, caproni leggendari di Thor: Animale; 3 m/1,5 m; Ascoltare +8, Osservare +7; Allerta, Corriere, Resistenza Fisica; ML -.

Manuale dei Livelli Epici

La progressione ai livelli epici delle classi base è immutata. Per le classi di prestigio trovate nella *Guida del DUNGEON MASTER*, vedere di seguito per un riassunto dei cambiamenti alle loro progressioni epiche.

Progressioni delle classi ai livelli epici

ASSASSINO EPICO

Incantesimi: L'assassino epico non guadagna nuovi incantesimi dopo il 10° livello.

CAVALIERE MISTICO EPICO

Dado Vita: d6

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Incantesimi: Il livello da incantatore del cavaliere mistico epico aumenta di 1 per ogni livello guadagnato sopra il 10°. Il cavaliere mistico epico continua a guadagnare nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) ad ogni nuovo livello, fino al massimo degli incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti dalla classe di incantatore arcano alla quale il cavaliere mistico apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio.

Talenti bonus: Il cavaliere mistico epico riceve un talento bonus (scelto dalla lista dei talenti del cavaliere mistico epico) ogni 4 livelli sopra il 10°.

Lista dei talenti bonus del cavaliere mistico epico: Accuratezza Prodigiosa, Arciere da Combattimento, Arma Focalizzata Epica, Assaltatore di Incantatori, Attacco Turbinante Migliorato, Capienza di Incantesimi Migliorata, Carica Crudele, Cavallerizzo Leggendaria, Combattere con Due Armi Perfetto, Conoscenza di Incantesimi, Critico Devastante, Critico Soverchiante, Emanazione Permanente, Ignorare Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantare in Combattimento Migliorato, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Clandestini, Incantesimi Focalizzati Epici, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi Inarrestabili Epici, Incantesimi di Opportunità, Incantesimi Spontanei, Iniziativa Superiore, Lacerare con Due Armi, Magia Tenace, Pelle Corazzata, Penetrare Riduzione del Danno, Prodezza Epica, Ricarica Istantanea, Riduzione del Danno, Riflessi in Combattimento Migliorati, Robustezza Epica, Sciame di Frecce, Tempesta di Lanci, Tiro Distante, Tiro Multiplo Migliorato.

TABELLA: CAVALIERE MISTICO EPICO

Livello	Speciale
11	-
12	-
13	-
14	Talento bonus
15	-
16	-
17	-
18	Talento bonus
19	-
20	-

DIFENSORE NANICO EPICO

Percezione delle trappole aumenta di +1 per ogni quattro livelli sopra l'8°. Riceve un talento scelto dalla lista dei talenti del difensore nanico epico ogni cinque livelli sopra il 10°.

TABELLA: DIFENSORE NANICO EPICO

Livello	Speciale
11	Posizione difensiva 6 volte al giorno
12	Percepire trappole +3
13	Posizione difensiva 7 volte al giorno
14	Riduzione del danno 9/-
15	Talento bonus, posizione difensiva 8 volte al giorno
16	Percepire trappole +4
17	Posizione difensiva 9 volte al giorno
18	Riduzione del danno 12/-
19	Posizione difensiva 10 volte al giorno
20	Talento bonus, percepire trappole +5

DISCEPOLO DEI DRAGHI EPICO

Dado Vita: d12

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Armatura naturale: Al 13° livello, e ogni 3 livelli successivi, il bonus di armatura naturale del discepolo dei draghi aumenta di +1 (a +5 al 13°, +6 al 16° e così via).

Arma a soffio: Al 13° livello, e ogni 4 livelli successivi, il danno inflitto dall'arma a soffio del discepolo dei draghi aumenta di 2d8.

Talenti bonus: Il discepolo dei draghi epico riceve un talento bonus (scelto dalla lista dei talenti del discepolo dei draghi) ogni 4 livelli sopra il 10°.

Lista dei talenti bonus del discepolo dei draghi epico: Abilità Focalizzata Epica (Conoscenze [arcane]), Arco Vitale Prolungato, Attacco in Volo†, Capienza di Incantesimi Migliorata, Carisma Possente, Conoscenza di Incantesimi, Costituzione Possente, Forza Possente, Fluttuare†, Ghermire†, Incantare in Combattimento Migliorato, Pelle Corazzata, Prodezza Epica, Resistenza agli Incantesimi Migliorata, Riduzione del Danno, Robustezza Epica, Scurovisione Migliorata, Virare†.

†Talento non epico. Determinare la categoria di età del discepolo del drago prendendo metà del suo livello di classe ai fini dell'uso del talento Fluttuare.

TABELLA: DISCEPOLO DEI DRAGHI EPICO

Livello	Speciale
11	–
12	–
13	Arma a soffio (8d8), armatura naturale +5
14	Talento bonus
15	–
16	Armatura naturale +6
17	Arma a soffio (10d8)
18	Talento bonus
19	Armatura naturale +7
20	–

DUELLANTE EPICO

Dado Vita: d10

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int

Colpo preciso: Ogni cinque livelli sopra il 10°, il danno extra inflitto dal colpo preciso del duellante epico aumenta di +1d6.

Talenti bonus: Il duellante epico riceve un talento bonus (scelto dalla lista dei talenti del duellante epico) ogni 3 livelli sopra il 10°.

Lista dei talenti bonus del duellante epico: Abilità Focalizzata Epica, Arma Focalizzata Epica (stocco), Attacco Turbinante Migliorato, Combattere con Due Armi Perfetto, Deviare Straordinario*, Deviazione Infinita*, Iniziativa Superiore, Lacerare con Due Armi, Prodezza Epica, Reputazione Epica, Riflessi in Combattimento Migliorati, Velocità Accecante, Velocità Epica.

*Il duellante epico non deve avere Colpo Senz'Armi Migliorato per ottenere questi talenti, ma in quel caso per utilizzarli deve usare un'arma perforante leggera o ad una mano.

TABELLA: DUELLANTE EPICO

Livello	Speciale
11	–
12	–
13	Talento bonus
14	–
15	Colpo preciso +3d6
16	Talento bonus
17	–
18	–
19	Talento bonus
20	Colpo preciso +4d6

GUARDIA NERA EPICA

Riceve un ulteriore utilizzo giornaliero di punire il bene ogni 5 livelli sopra il 10°.

TABELLA: GUARDIA NERA EPICA

Livello	Speciale
11	–
12	–
13	Attacco furtivo +4d6, talento bonus
14	–
15	Punire il bene 4 volte al giorno
16	Attacco furtivo +5d6, talento bonus
17	–
18	–
19	Attacco furtivo +6d6, talento bonus
20	Punire il bene 5 volte al giorno

MAESTRO DEL SAPERE EPICO

Il livello dell'incantatore del maestro del sapere epico aumenta di 1 per ciascun livello ottenuto sopra il 10°. Il maestro del sapere epico continua a ricevere nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) ad ogni nuovo livello, fino al massimo di incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti per la classe di incantatore a cui il maestro del sapere apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio.

MAGO ROSSO EPICO

Dado Vita: d4

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Incantesimi: Il livello da incantatore del Mago Rosso epico aumenta di 1 per ogni livello guadagnato sopra il 10°. Il Mago Rosso epico continua a guadagnare nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) ad ogni nuovo livello, fino al massimo degli incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti dalla classe di incantatore arcano alla quale il Mago Rosso apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio.

Difesa specializzata: Il bonus al tiro salvezza contro incantesimi del Mago Rosso dalla sua scuola di specializzazione aumenta di +1 per ogni 2 livelli sopra il 9°.

Potenza degli incantesimi: Ogni 2 livelli sopra il 10°, il bonus al livello da incantatore del mago rosso ai fini di determinare le variabili degli incantesimi dipendenti dal livello per le prove di livello dell'incantatore aumenta di +1.

Talenti bonus: Il Mago Rosso epico riceve un talento bonus (scelto dalla lista dei talenti del Mago Rosso epico) ogni 5 livelli sopra il 10°.

Lista dei talenti bonus del Mago Rosso epico: Alchimia Accresciuta, Autorità Epica, Capienza di Incantesimi Migliorata, Creare Armi e Armature Magiche Epiche, Creare Bastoni Epici, Creare Oggetti Meravigliosi Epici, Emanazione Permanente, Forgiare Anelli Epici, Ignorare Componenti Materiali, Incantare in Combattimento Migliorati, Incantatore Epico, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Clandestini, Incantesimi Focalizzati Epici, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi Inarrestabili Epici, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi di Opportunità, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Incantesimo del Famiglio, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Multincantesimo, Scrivere Pergamene Epiche.

TABELLA: MAGO ROSSO EPICO

Livello	Speciale
11	Difesa specializzata +5
12	Potenza degli incantesimi +6
13	Difesa specializzata +6
14	Potenza degli incantesimi +7
15	Difesa specializzata +7, talento bonus
16	Potenza degli incantesimi +8
17	Difesa specializzata +8
18	Potenza degli incantesimi +9
19	Difesa specializzata +9
20	Potenza degli incantesimi +10, talento bonus

MISTIFICATORE ARCANO EPICO

Dado Vita: d4

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int

Incantesimi: Il livello da incantatore del mistificatore arcano aumenta di 1 per ogni livello guadagnato sopra il 10°. Il mistificatore arcano epico continua a guadagnare nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) ad ogni nuovo livello, fino al massimo degli incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti dalla classe di incantatore arcano alla quale il mistificatore arcano apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio.

Attacco furtivo: Il danno dell'attacco furtivo del mistificatore arcano epico aumenta di +1d6 ogni 2 livelli sopra il 10°.

Attacco furtivo estemporaneo: Il mistificatore arcano può usare questa capacità una volta in più al giorno per ogni 4 livelli sopra il 7°.

Prestidigitazione a distanza: Il mistificatore arcano può usare questa capacità una volta in più al giorno per ogni 4 livelli sopra il 9°.

Talenti bonus: Il mistificatore arcano epico riceve un talento bonus (scelto dalla lista dei talenti del mistificatore arcano epico) ogni 4 livelli sopra il 10°.

Lista dei talenti bonus del mistificatore arcano epico: Abilità Focalizzata Epica, Attacco Furtivo Migliorato, Attacco di Opportunità Furtivo, Auto-Occultamento, Capienza di Incantesimi Migliorata, Conoscenza di Incantesimi, Danno Persistente, Incantare in Combattimento Migliorato, Incantesimi Clandestini, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi di Opportunità, Incantesimi Silenziosi Automatici, Velocità Accecante.

TABELLA: MISTIFICATORE ARCANO EPICO

Livello	Speciale
11	Attacco furtivo estemporaneo 3 volte al giorno
12	Attacco furtivo +8d6
13	Prestidigitazione a distanza 4 volte al giorno
14	Attacco furtivo +9d6
15	Attacco furtivo estemporaneo 4 volte al giorno
16	Attacco furtivo +10d6
17	Prestidigitazione a distanza 5 volte al giorno
18	Attacco furtivo +11d6
19	Attacco furtivo estemporaneo 5 volte al giorno
20	Attacco furtivo +12d6

OMBRA DANZANTE EPICA

Ogni 3 livelli guadagnati dopo il 9° (12°, 15° e così via) sommare +2 DV (e i necessari aumenti al bonus di attacco base e ai tiri salvezza) al compagno d'ombra dell'ombra danzante.

TEURGO MISTICO EPICO

Dado Vita: d4

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Incantesimi: Quando si guadagna un livello dispari da teurgo mistico sopra il 10° (11°, 13°, 15° e così via) ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti se applicabile), come se avesse ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva precedentemente, fino al massimo degli incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti da quella classe. Anche il suo livello da incantatore aumenta di +1.

Quando un teurgo mistico un livello pari sopra il 10° (12°, 14°, 16° e così via) ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti se applicabile), come se avesse ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva precedentemente, fino al massimo degli incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti da quella classe. Anche il suo livello da incantatore aumenta di +1.

Talenti bonus: Il teurgo mistico epico riceve un talento bonus (scelto dalla lista dei talenti del mistificatore arcano epico) ogni 6 livelli sopra il 10°.

Lista dei talenti bonus del teurgo mistico epico: Accesso Spontaneo al Dominio, Capienza di Incantesimi Migliorata, Conoscenza di Incantesimi, Dominio Bonus, Emanazione Permanente, Ignora-

re Componenti Materiali, Incantatore Epico, Incantare in Combattimento Migliorato, Incantesimi Aumentati, Incantesimi Clandestini, Incantesimi Focalizzati Epici, Incantesimi Immobili Automatici, Incantesimi Inarrestabili Epici, Incantesimi Intensificati Migliorati, Incantesimi Migliorati Basati sull'Allineamento, Incantesimi di Opportunità, Incantesimi Rapidi Automatici, Incantesimi Rinforzati, Incantesimi Silenziosi Automatici, Incantesimi Spontanei, Magia Tenace, Metamagia Migliorata, Multincantesimo.

TABELLA: TEURGO MISTICO EPICO

Livello	Speciale
11	–
12	–
13	–
14	–
15	–
16	Talento bonus
17	–
18	–
19	–
20	–

VIANDANTE DELL'ORIZZONTE EPICO

Dado Vita: d8

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int

Padronanza del terreno migliorata: Il viandante dell'orizzonte epico può selezionare uno qualsiasi dei terreni che sono già tra quelli in cui ha padronanza del terreno. Il bonus cognitivo ai tiri per colpire e il danno contro le creature di quel terreno aumenta di +1. Il massimo bonus cognitivo per un qualsiasi tipo di terreno è uguale al livello di classe del viandante dell'orizzonte diviso 10 e arrotondato per eccesso.

Talenti bonus: Il viandante dell'orizzonte epico riceve un talento bonus (scelto dalla lista dei talenti del viandante dell'orizzonte epico) ogni 4 livelli sopra il 10°.

Lista dei talenti bonus del viandante dell'orizzonte epico: Abilità Focalizzata Epica, Arco Vitale Prolungato, Pelle Corazzata, Poliglotta, Prodezza Epica, Reputazione Epica, Resistenza all'Energia, Resistenza Fisica Epica, Robustezza Epica, Salute Perfetta, Scalatore Leggendario, Velocità Accecante, Velocità Epica.

TABELLA: VIANDANTE DELL'ORIZZONTE EPICO

Livello	Speciale
11	Padronanza del terreno migliorata
12	Padronanza del terreno migliorata
13	Padronanza del terreno migliorata
14	Talento bonus, padronanza del terreno migliorata
15	Padronanza del terreno migliorata
16	Padronanza del terreno migliorata
17	Padronanza del terreno migliorata
18	Talento bonus, padronanza del terreno migliorata
19	Padronanza del terreno migliorata
20	Padronanza del terreno migliorata

ABILITÀ EPICHE

Alcuni impieghi epici di specifiche abilità sono stati assegnati ad altre abilità o altrimenti modificati.

ALCHIMIA

Creazione rapida e creare sostanza superiore sono adesso prove di Artigianato (alchimia).

Identificazione rapida è ora una prova di Sapienza Magica.

LEGGERE LABBRA

Tutte le azioni di Leggere Labbra riportate qui sono adesso prove di Osservare.

ORIENTAMENTO

Tutte le azioni di Orientamento qui riportate sono adesso prove di Sopravvivenza.

SCRUTARE

L'uso epico di Scrutare non è più basato su prove di Scrutare (dato che l'abilità Scrutare non esiste più). Invece, ogni azione è basata su di una prova di livello dell'incantatore come descritto di seguito.

Per effettuare una qualsiasi di queste azioni, bisogna disporre dell'incantesimo *scrutare* sulla propria lista degli incantesimi di classe (sebbene non debba trovarsi tra gli incantesimi conosciuti). Se si dispone di qualsiasi bonus che si applicherebbe al livello dell'incantatore dell'incantesimo *scrutare*, sommare questo bonus alla prova di livello dell'incantatore. Ad esempio, un chierico con il dominio Conoscenza sommerebbe +1 alla sua prova di livello dell'incantatore per compiere qualsiasi di queste azioni, dato che lancia tutti gli incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1.

Scoprire lo scrutatore: Se si riesce a capire che si sta venendo scrutati, si può apprendere l'identità dello scrutatore con una prova di livello dell'incantatore con CD 30.

Scrutare di rimando: Se si riesce a capire che si sta venendo scrutati, si può guardare lo scrutatore attraverso il sensore con una prova di livello dell'incantatore con CD 50. Ciò permette di spiare la creatura che scruta come se si fosse lanciato *scrutare* su quella persona. Questo scrutare di rimando può essere normalmente indugiato dal bersaglio.

Spezzare scrutamento: Se si riesce a capire che si sta venendo scrutati, si può compiere una prova contrapposta di livello dell'incantatore con lo scrutatore. (Il livello dell'incantatore deve essere almeno 21 per tentare questa azione). Se si riesce, lo scrutamento termina, e lo scrutatore non può utilizzare alcun incantesimo o effetto di Divinazione (Scrutamento) sul personaggio per un numero di ore uguali al suo modificatore di Intelligenza (minimo 1).

TALENTI EPICI

Molti talenti epici del *Manuale dei Livelli Epici* hanno subito revisioni ai loro prerequisiti e benefici. Questi talenti sono riportati nella Tabella: "Talent epici nuovi e revisionati".

Alcuni talenti epici sono stati rinominati come riportato nella Ta-

TABELLA: TALENTI EPICI RINOMINATI

Vecchio nome	Nuovo nome
Cavaliere Leggendaro	Cavallerizzo Leggendaro
Compagno Bestiale	Compagno Bestiale Magico
Giusto Colpo	Colpo di Giustizia
Incantesimi in Combattimento Migliorati	Incantare in Combattimento Migliorato
Incantesimo Clandestino	Incantesimi Clandestini
Incantesimo Focalizzato Epico	Incantesimi Focalizzati Epici
Incantesimo Inarrestabile Epico	Incantesimi Inarrestabili Epici
Incantesimo di Opportunità	Incantesimi di Opportunità
Percepire Trappole	Trovare Trappole Epico
Riflessi da Combattimento Migliorati	Riflessi in Combattimento Migliorati
Specializzazione Epica in un'Arma	Arma Specializzata Epica

TABELLA: TALENTI EPICI NUOVI E REVISIONATI

Nome del talento	Cambiamenti
Accuratezza Prodigiosa	prerequisiti; beneficio
Attacco Turbinante Migliorato	beneficio
Auto-Occultamento	beneficio
Cavallerizzo Leggendaro	beneficio
Colpo Affilato	prerequisiti; beneficio
Colpo di Giustizia	prerequisiti; beneficio
Colpo Ki Migliorato	prerequisiti; beneficio
Colpo Sacrilego	beneficio
Colpo Sacro	beneficio
Colpo Vorpai	prerequisiti
Compagno Bestiale Magico	nuovo talento
Difesa Mobile	prerequisiti
Forma Selvatica Vegetale	prerequisiti
Ira Possente	prerequisiti
Ispirazione Epica	beneficio
Penetrare Riduzione del Danno	beneficio
Riflessi in Combattimento Migliorati	beneficio
Saltatore Leggendaro	beneficio

bella: "Talent epici rinominati".

Un solo talento epico, Forma Selvatica Bestiale, è stato eliminato dal gioco dato che il tipo bestia non esiste più. Forma Selvatica Bestiale non è più requisito di alcun talento, compresi i seguenti talenti dal *Manuale dei Livelli Epici*: Compagno Bestiale (adesso chiamato Compagno Bestiale Magico, vedi sotto), Forma Selvatica Draghesca, Forma Selvatica Bestia Magica, Forma Selvatica Parassita, Forma Selvatica Vegetale.

ACCURATEZZA PRODIGIOSA [EPICO]

Prerequisiti: aggiungere bonus di attacco base +11, Tiro Preciso Migliorato.

Beneficio: Gli attacchi a distanza del personaggio ignorano la probabilità di mancare conferita ai bersagli dall'occultamento totale. Bisogna però mirare i propri attacchi nel quadretto corretto per ottenere il vantaggio di questo talento.

Normale: Senza questo talento, si subisce una probabilità del 50% di mancare con un attacco a distanza contro un bersaglio con occultamento totale.

Speciale: Un personaggio con almeno 11 livelli da ranger può qualificarsi per questo talento anche se non ne soddisfa i prerequisiti, ma lo può impiegare solo quando indossa armature leggere o nessuna armatura.

ATTACCO TURBINANTE MIGLIORATO [EPICO]

Beneficio: Con un'azione standard, si può compiere un attacco in mischia per ogni cinque punti del proprio bonus di attacco base (compreso il bonus di attacco epico; arrotondare le frazioni per difetto). Ad esempio, se il bonus di attacco base più il bonus di attacco epico fosse +24, si potrebbero compiere quattro attacchi in mischia con una singola azione standard.

Come parte di questa azione non si può attaccare lo stesso avversario più di una volta. Questi attacchi (così come tutti gli attacchi portati fino all'inizio del prossimo turno del personaggio) subiscono una penalità di -4.

Quando si usa il talento Attacco Turbinante Migliorato, si ignora anche qualsiasi altro bonus o attacchi extra forniti da altri talenti o capacità (come Incalzare o l'incantesimo *velocità*).

Dato che questi attacchi fanno parte di un'azione standard, non si può effettuare un passo di 1,5 metri tra di essi.

Normale: Senza questo talento, utilizzare il talento Attacco Turbinante richiede un'azione di attacco completo, e si può compiere un passo di 1,5 metri tra due attacchi.

AUTO-OCCULTAMENTO [EPICO]

Beneficio: Gli attacchi contro il personaggio hanno una probabilità del 10% di mancarlo, simile agli effetti dell'occultamento. Si perde questo beneficio ogni volta che si perde il bonus di Destrezza alla CA.

AUTORITÀ EPICA [EPICO]

Utilizzare le informazioni su livello effettivo del personaggio date nel *Manuale dei Mostri* e *Specie Selvagge* per determinare il livello equivalente di gregari non inclusi in questa tabella di esempio.

TABELLA: ESEMPIO DI GREGARI SPECIALI EPICI

Creatura	Allineamento	Livello equivalente
Angelo, deva astrale	Qualsiasi buono	20°
Couatl	Legale Buono	16°
Drago d'argento antico	Legale Buono	42°
Gigante delle nuvole	Neutrale Buono	24°
Eladrin, ghaele	Caotico Buono	20°
Gigante delle tempeste	Caotico Buono	28°
Drago d'ottone dragone	Caotico Buono	42°
Idra a 12 teste	Neutrale	19°
Testuggine dragona	Neutrale	21°
Roc	Neutrale	23°
Diavolo di ghiaccio (gelugon)	Legale Malvagio	21°
Drago verde antico	Legale Malvagio	40°
Gigante delle nuvole	Neutrale Malvagio	24°
Demone, succube	Caotico Malvagio	12°
Demone, glabrezu	Caotico Malvagio	23°
Drago bianco dragone	Caotico Malvagio	41°

CAVALLERIZZO LEGGENDARIO [EPICO]

Beneficio: Non si subisce una penalità alle prove di Cavalcare quando si cavalca un destriero senza sella (a pelle). Non c'è mai bisogno di compiere prove di Cavalcare per guidare un destriero con le ginocchia in modo da usare entrambe le mani in combattimento, per dirigere un destriero addestramento alla guerra in modo che attacchi in battaglia, o per controllare un destriero senza addestramento durante uno scontro armato. Inoltre controllare un destriero senza addestramento in battaglia è un'azione gratuita.

Normale: Senza questo talento, bisogna compiere una prova di Cavalcare per guidare un destriero con le ginocchia o per dirigere un destriero in combattimento, e controllare un destriero senza addestramento in battaglia è un'azione di movimento.

COLPO AFFILATO [EPICO]

Prerequisiti: For 23, Sag 23, Critico Migliorato (colpo senz'armi), Colpo Senz'Armi Migliorato, Pugno Stordente, colpo *ki* (adamantino).

Beneficio: Il colpo senz'armi del personaggio minaccia un critico con un 18-20 naturale e infligge danni taglienti. (A scelta del giocatore, qualsiasi colpo senz'armi può infliggere danni contundenti, ma non può così trarre vantaggio dell'aumento dell'intervallo di minaccia). Questa capacità non è cumulativa con altre che aumentano l'intervallo di minaccia del colpo senz'armi.

COLPO DI GIUSTIZIA [EPICO]

Prerequisiti: aggiungere il privilegio di classe colpo *ki* (legale).

Beneficio: Il colpo senz'armi del personaggio è considerato un'arma assiomatica (è allineata con la legge e infligge 2d6 danni extra alle creature caotiche). Questa capacità non è cumulativa con capacità simili (ad esempio, se qualche altro effetto conferisce la proprietà assiomatica al colpo senz'armi).

COLPO KI MIGLIORATO [EPICO]

Prerequisiti: Sag 25, colpo *ki* (adamantino).

Beneficio: I colpi senz'armi del personaggio sono considerati armi magiche epiche al fine di superare la riduzione del danno.

COLPO SACRILEGO [EPICO]

Beneficio: Qualsiasi arma impugnata dal personaggio è considerata un'arma sacrilega (è di allineamento malvagio e infligge 2d6 danni extra contro le creature di allineamento buono). Se l'arma ha già un allineamento, questo talento non ha alcun effetto su di essa.

COLPO SACRO [EPICO]

Beneficio: Qualsiasi arma impugnata dal personaggio è considerata un'arma sacra (è di allineamento buono e infligge 2d6 danni extra contro le creature di allineamento malvagio). Se l'arma ha già un allineamento, questo talento non ha alcun effetto su di essa.

COLPO VORPAL [EPICO]

Prerequisiti: For 25, Sag 25, Colpo Affilato, Colpo Senz'Armi Migliorato, Critico Migliorato (colpo senz'armi), Pugno Stordente, colpo *ki* (adamantino).

COMPAGNO BESTIALE MAGICO
[SELVATICO] [EPICO]

Si può stringere amicizia con una bestia magica dall'Intelligenza limitata.

Prerequisito: Conoscenze (natura) 24 gradi, forma selvatica 6 volte al giorno.

Beneficio: Le seguenti bestie magiche vengono aggiunte alla lista di compagni animali tra cui si può scegliere.

1° Livello (nessuna modifica)

Manto oscuro

Uccello stigeo

10° Livello (-9)

Assimilatore

Basilisco

Divora-ragni

Girallon

4° Livello (-3)

Ippogrifo

Lucertola folgorante

13° Livello (-12)

Bulette

Chimera

Remorhaz

7° Livello (-6)

Ankheg

Belva distorcente

Cockatrice

Gatto del mare*

Grifone

Orsoguo

16° Livello (-15)

Gorgone

Squartatore grigio

Speciale: Le creature contrassegnate con un asterisco sono disponibili solo in un ambiente acquatico (vedi "Compagno animale" nel *Manuale del Giocatore*).

DIFESA MOBILE [EPICO]

Prerequisiti: Cambiare posizione difensiva 5 volte al giorno con posizione difensiva 3 volte al giorno.

FORMA SELVATICA VEGETALE [EPICO]

Prerequisiti: Eliminare Forma Selvatica Bestiale; cambiare forma selvatica 6 volte al giorno con forma selvatica 4 volte al giorno.

IRA POSSENTE [EPICO]

Prerequisiti: Aggiungere ira 5 volte al giorno.

ISPIRAZIONE EPICA [EPICO]

Benefici: Tutti i bonus di competenza, bonus di schivare e bonus morali forniti dalla capacità musica bardica del personaggio aumentano di +1. Se si possiede la capacità bardica ispirare grandezza, essa conferisce un ulteriore DV.

Speciale: Un personaggio può prendere questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

PENETRARE RIDUZIONE DEL DANNO [EPICO]

Selezionare un materiale speciale, come l'adamantio. Gli attacchi in mischia del personaggio possono superare la riduzione del danno di una creatura come se la sua arma fosse costruita con quel materiale.

Beneficio: L'arma in mischia del personaggio (comprese le armi naturali) è considerata come se fosse costruita del materiale speciale prescelto al fine di superare la riduzione del danno di qualsiasi creatura colpisca.

Nessuna delle altre proprietà speciali dei materiali speciali (come la capacità dell'adamantio di ignorare la durezza, o la penalità di -1 al danno delle armi d'argento) viene guadagnata dall'arma in mischia.

Speciale: Si può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che si seleziona il talento, scegliere un diverso materiale speciale. Gli attacchi in mischia del personaggio sono considerati come fatti di tutti i materiali scelti al fine di superare la riduzione del danno.

RIFLESSI IN COMBATTIMENTO
MIGLIORATI [EPICO]

Beneficio: Non c'è limite al numero di attacchi di opportunità che si possono fare in un round. (Non si può comunque portare più di un attacco di opportunità contro lo stesso avversario).

SALTATORE LEGGENDARIO [EPICO]

Beneficio: Il personaggio deve spostarsi di soli 1,5 metri in linea retta per compiere un salto in corsa.

Normale: Senza questo talento, bisogna spostarsi di almeno 6 metri in linea retta prima di tentare un salto in corsa.

TALENTI NON EPICI

Tutti i talenti non epici comparsi nel *Manuale dei Livelli Epici* adesso sono riportati nel *Manuale del Giocatore* o nel *Manuale dei Mostri* con l'eccezione di Attacco in Volo Migliorato (vedi sotto). Consultare questi libri per le versioni revisionate di quei talenti.

ATTACCO IN VOLO MIGLIORATO [GENERALE]

La creatura può attaccare in volo con migliore mobilità.

Prerequisiti: Velocità di volo, Attacco in Volo, Mobilità, Schivare.

Beneficio: Se l'azione standard intrapresa da una creatura durante un round in cui impiega l'Attacco in Volo è un attacco in mi-

schia, la creatura non provoca attacchi di opportunità per il muoversi fuori dei quadretti minacciati dal bersaglio.

Normale: Senza questo talento, una creatura che compie un attacco come parte di una manovra Attacco in Volo provoca attacchi di opportunità come di norma se si muove fuori degli spazi minacciati dal bersaglio.

OGGETTI MAGICI EPICI

Aggiornare le descrizioni dei seguenti oggetti magici come presentato di seguito.

ARMATURE

Invulnerabilità superiore: Cambiare 10/+2 in 10/magia. Cambiare 15/+3 in 15/magia. Cambiare 20/+4 in 5/epica. Cambiare 25/+5 in 10/epica.

ARMI

Accuratezza infallibile: Nuova descrizione: Gli attacchi a distanza portati con quest'arma negano il bonus di CA fornito da qualsiasi copertura a meno della copertura totale. Gli attacchi a distanza dell'arma ignorano anche qualsiasi probabilità di mancare dovuta all'occultamento (compreso l'occultamento totale, ma bisogna comunque mirare al quadretto giusto).

Potere caotico: Cambiare il nome in potere anarchico. Aggiungere alla descrizione: Quest'arma è allineata con il caos e quindi supera la corrispondente riduzione del danno.

Potere legale: Cambiare il nome in potere assiomatico. Aggiungere alla descrizione: Quest'arma è allineata con la legge e quindi supera la corrispondente riduzione del danno.

Potere sacrilego: Aggiungere alla descrizione: Quest'arma è allineata con il male e quindi supera la corrispondente riduzione del danno.

Potere sacro: Aggiungere alla descrizione: Quest'arma è allineata con il bene e quindi supera la corrispondente riduzione del danno.

ANELLI

Immunità elementale universale: Cambiare il nome in immunità all'energia universale.

Pelle di ferro: Nuova descrizione: Questa semplice fascia di ferro nero conferisce a chi la indossa riduzione del danno 15/adamantio.

Resistenza agli elementi universale maggiore: Cambiare il nome in immunità all'energia maggiore.

Cambiare il Prezzo di mercato in 308.000 mo. Cambiare il Costo di creazione in 154.000 mo + 13.080 PE.

Resistenza agli elementi universale minore: Cambiare il nome in immunità all'energia minore.

Conferisce resistenza all'acido, freddo, elettricità, fuoco e sonora 10. (cambiamento)

Cambiare il Prezzo di mercato in 84.000 mo.

VERGHE

Invulnerabilità: Il bonus di +5 all'armatura naturale conferito da questa verga è un bonus di potenziamento all'armatura naturale. (cambiamento)

La riduzione del danno conferita da questa verga è 15/adamantio. (cambiamento)

BASTONI

I bastoni epici utilizzano le regole della Guida del DUNGEON MASTER per determinare le CD dei tiri salvezza e il livello dell'incantatore dei loro effetti, nei casi in cui questi valori fossero superiori a quelli indicati per i bastoni.

OGGETTI INTELLIGENTI

Le regole per gli oggetti magici epici intelligenti non funzionano allo stesso modo delle regole per gli oggetti magici intelligenti della Guida del DUNGEON MASTER. Utilizzare il metodo che si preferisce o combinarli per ottenere un sistema ibrido.

ARTEFATTI

Armatura del golem: La riduzione del danno conferita da questo artefatto è 15/adamantio. (cambiamento)

Giacco invulnerabile di Arnd: La riduzione del danno conferita da questo artefatto è 10/epica. (cambiamento)

MOSTRI EPICI

SOTTOTIPI FREDDO E FUOCO

Le creature con il sottotipo freddo ora hanno immunità al freddo e vulnerabilità al fuoco (come descritti nel Manuale dei Mostri). Queste includono l'abominio xixecal, il cacciatore canuto, il destriero canuto, l'ombra del vuoto e la wight invernale.

Le creature con il sottotipo fuoco ora hanno immunità al fuoco e vulnerabilità al freddo (come descritti nel Manuale dei Mostri). Queste includono l'abominio phaethon, il grande dragone rosso avanzato, l'elementale del fuoco primordiale, la wight di lava e la forma di fuoco.

RIDUZIONE DEL DANNO

La Tabella: "Superare la riduzione del danno" mostra quali armi naturali delle creature, così come le armi che impugnano, siano considerate allineate al fine di superare la riduzione del danno.

TABELLA: SUPERARE LA RIDUZIONE DEL DANNO

Creatura	Allineamento(i)
abominio, anaxim	legale
abominio, atropal	male e legale
abominio, chichimer	male
abominio, hecatoncheires	caotico e male
abominio, infernale (caotico)	caotico e male
abominio, infernale (legale)	legale e male
abominio, larva onirica	caotico e male
abominio, phaethon	male
abominio, phane	caotico e male
abominio, xixecal	caotico e male
slaad bianco	caotico
slaad nero	caotico
uvuudaum	male

Le creature con riduzione del danno superata da armi magiche o epiche infliggono danni con le armi naturali come se quelle armi fossero rispettivamente magiche o epiche. Le armi naturali delle seguenti creature sono considerate armi epiche al fine di superare la riduzione del danno: abomini (tutte), animali leggendario, cacciatore canuto, colossi (tutti), creature pseudonaturali, cripta vivente, demilich, draghi avanzati, drago di forza (giovane adulto o più anziano), drago prismatico (giovane adulto o più anziano), forma di fuoco, globo gorgogliante, golem di adamantio, golem di mithral, ha-naga, hagnemnon, leshay, neh-thalgg, ombra del vuoto, sirrush, sirrush a tre teste, slaadi (bianco e nero), spora mu, tayellah, tetro assassino, thorciasid, titano anziano, uvuudaum, vermiurgo e wight invernale.

Le armi naturali del destriero canuto sono considerate armi magiche al fine di superare la riduzione del danno.

SCIAME DI ROVINA

Parassita Minuscolo (Sciame)

Dadi Vita: 50d8+500 (725 pf)

Iniziativa: +16

Velocità: 6 m, scalare 6 m, volare 27 m (perfetta)

CA: 30 (+2 taglia, +16 Des, +2 naturale), contatto 28, alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +37/-

Attacco: Sciame (5d6)

Attacco completo: Sciame (5d6)

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Accecare, distrazione (CD 45)

Qualità speciali: Percezione cieca, guarigione rapida 15, tratti degli sciami, tratti dei parassiti

Tiri salvezza: Temp +37, Rifl +34, Vol +22

Caratteristiche: For 3, Des 42, Cos 30, Int -, Sag 23, Car 32

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, nube (2-4 sciame) o piaga (5-8 sciame)

Grado di sfida: 23

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: Nessuno

Combattimento

Uno sciame di rovina ha solo una tattica: piombare addosso a qualsiasi creatura e avvolgerla, per poter saziare la sua fame incessante.

Accecare (Str): Qualsiasi creatura vivente che cominci il proprio turno con uno sciame di rovina nel proprio spazio deve compiere un tiro salvezza sulla Tempra con CD 51 o rimanere accecata per un round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza.

Percezione cieca (Str): Lo sciame di rovina nota e localizza le creature entro 60 m. Gli avversari possiedono comunque il 100% di

MOSTRI DEL MANUALE DEI LIVELLI EPICI

Mostro	Tipo (sottotipo)	Nuovo Spazio/Portata	Riduzione del danno
Abominio, anaxim	Costrutto (Extraplanare, Legale)	1,5 m/1,5 m	10/caotica e epica e adamantio
Abominio, atropal	Non morto (Malvagio, Extraplanare, Legale)	3 m/3 m	15/buona e epica e argento
Abominio, chichimec	Esterno (Aria, Malvagio, Extraplanare)	1,5 m/1,5 m	10/buona e epica
Abominio, hecatoncheires	Esterno (Caotico, Malvagio, Extraplanare)	4,5 m/4,5 m	20/buona e epica e ferro freddo
Abominio, infernale	Esterno (Caotico o Legale, Malvagio, Extraplanare)	3 m/3 m	15/bene e epica
Abominio, larva onirica	Esterno (Caotico, Malvagio, Extraplanare)	3 m/3 m	15/buona e epica o legale e epica
Abominio, phaethon	Esterno (Malvagio, Extraplanare, Fuoco)	6 m/3 m	15/legale e epica
Abominio, phane	Esterno (Caotico, Malvagio, Extraplanare, Incorporeo)	3 m/3 m	15/epica
Abominio, xixecal	Esterno (Caotico, Freddo, Male, Extraplanare)	15 m/15 m	20/bene e epica e adamantio
Ammasso umbral	Costrutto	1,5 m/1,5 m	-
Archetipo pseudonaturale	Esterno (Extraplanare)		DV 1-7 5/epica; DV 8-15 10/epica; DV 16+ 15/epica
Archetipo supremo	lo stesso		10/epica
Behemoth, aquila	Esterno (Extraplanare)	9 m/6 m	-
Behemoth, gorilla	Esterno (Extraplanare)	6 m/6 m	-
Brachyurus	Bestia magica	3 m/1,5 m	10/epica
Cacciatore canuto	Folletto (Freddo)	1,5 m/1,5 m	10/epica e ferro freddo
Colosso di carne	Costrutto	9 m/9 m	15/epica e adamantio
Colosso di ferro	Costrutto	9 m/9 m	20/epica e adamantio
Colosso di pietra	Costrutto	9 m/9 m	10/epica e adamantio
Cripta vivente	Costrutto	9 m/6 m	15/epica e adamantio
Demilich	Non morto	30 cm/0 m	15/epica e contundente
Destriero canuto	Bestia Magica (Freddo)	3 m/1,5 m	5/magia e ferro freddo
Drago, grande dragone rosso av.	Drago (Fuoco)	9 m/9 m (12 m con il morso)	15/epica
Drago di forza (adulto)	Drago		cucciolo 10/magia, giovane 15/magia, giovane adulto 15/epica, adulto maturo 20/epica, molto vecchio 25/epica
Drago prismatico (vecchio)	Drago		cucciolo 10/magia, giovane 15/magia, giovane adulto 15/epica, adulto maturo 20/epica, molto vecchio 25/epica
Elementale primordiale dell'acqua	Elementale (Acqua, Extraplanare)	9 m/9 m	15/-
Elementale primordiale dell'aria	Elementale (Aria, Extraplanare)	9 m/9 m	10/-
Elementale primordiale del fuoco	Elementale (Fuoco, Extraplanare)	9 m/9 m	10/-
Elementale primordiale della terra	Elementale (Terra, Extraplanare)	9 m/9 m	15/-
Forma di fuoco	Non morto (Fuoco, Incorporeo)	3 m/3 m	10/epica
Genius loci	Melma	varie	-
Globo gorgogliante	Aberrazione	4,5 m/3 m	10/epica
Golem di adamantio	Costrutto	4,5 m/4,5 m	20/epica e adamantio
Golem di mithral	Costrutto	4,5 m/4,5 m	15/epica e adamantio
Ha-naga	Aberrazione	9 m/6 m	5/epica
Hagnumemnon	Aberrazione (Mutaforma)	3 m/3 m	10/epica
Hunefer	Non morto	1,5 m/1,5 m	10/-
Leshay	Folletto	1,5 m/1,5 m	15/epica e ferro freddo
Mercane	Esterno	3 m/3 m	-
Millepiedi devastante	Parassita	15 m/12 m	10/-
Mind flayer supremo	Aberrazione	1,5 m/1,5 m	10/epica
Neh-thalggu	Aberrazione (Extraplanare, Incorporeo)	4,5 m/3 m	10/epica
Ombra del vuoto	Non morto (Freddo, Incorporeo)	3 m/3 m	10/epica
Orso leggendario	Animale	3 m/1,5 m	-
Primasauo	Bestia magica	4,5 m/3 m	10/-
Ragno devastante	Parassita	15 m/12 m	10/-
Scarabeo devastante	Parassita	15 m/12 m	20/-
Sciame di rovina	Parassita	3 m/0 m	-
Scorpione devastante	Parassita	15 m/12 m	15/-
Sirrush	Bestia Magica	3 m/1,5 m	10/epica
Sirrush a tre teste	Bestia Magica	3 m/1,5 m	10/epica
Slaad bianco	Esterno (Caotico, Extraplanare)	3 m/3 m	10/epica e legale
Slaad nero	Esterno (Caotico, Extraplanare)	4,5 m/4,5 m	15/epica e legale
Spora mu	Vegetale	9 m/9 m	10/epica

MOSTRI DEL MANUALE DEI LIVELLI EPICI (CONTINUA)

Mostro	Tipo (sottotipo)	Nuovo Spazio/Portata	Riduzione del danno
Tayellah	Bestia Magica	6 m/4,5 m	10/epica
Tetro assassino	Umanoide mostruoso	1,5 m/1,5 m	10/epica
Thorciasid	Aberrazione	1,5 m/1,5 m	10/epica
Tigre leggendaria	Animale	3 m/1,5 m	-
Titano anziano	Esterno (Extraplanare)	9 m/9 m	20/epica
Treant anziano	Vegetale	9 m/9 m	10/-
Troll pseudonaturale	Esterno (Extraplanare)	3 m/3 m	5/epica
Uvuudaum	Esterno (Malvagio, Extraplanare)	3 m/3 m	10/epica e buona
Verme che cammina	Aberrazione	1,5 m/1,5 m	-
Vermiurgo	Aberrazione	3 m/1,5 m	10/epica
Wight invernale	Non morto (freddo)	1,5 m/1,5 m	10/-
Wight di lava	Non morto (fuoco)	1,5 m/1,5 m	10/-

Mostro	Talenti	Talenti epici	Note
Abominio, anaxim	Aggiungere Arma Focalizzata (lama), Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (lama), Iniziativa Migliorata, Spingere Migliorato (Spaccare l'Arma Potenziato = Spezzare Migliorato)	Aggiungere Arma Focalizzata Epica (lama), Critico Devastante (lama), Critico Soverchiante (lama), Robustezza Epica	pf 420, Int 10
Abominio, atropal	Cancellare Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Corriere, Incantesimi in Combattimento, Riflessi in Combattimento	-	+6 alle prove di intimorire non morti
Abominio, chichimec	Aggiungere Mobilità, Spingere Migliorato	Aggiungere Robustezza Epica	pf 425
Abominio, larva onirica	-	Aggiungere Arma Focalizzata Epica (artiglio), Arma Focalizzata Epica (tenaglie), Robustezza Epica	pf 700
Abominio, hecatoncheires	-	Aggiungere Arma Focalizzata Epica (macigno), Arma Focalizzata Epica (spadone), Iniziativa Superiore, Robustezza Epica (x2); cancellare Penetrare Riduzione del Danno	pf 1028
Abominio, infernale	-	Aggiungere Arma Focalizzata Epica (artiglio), Arma Focalizzata Epica (morso), Robustezza Epica	pf 700
Abominio, phaethon	-	Aggiungere Arma Focalizzata Epica (schianto), Robustezza Epica (x3), Volontà Epica	pf 1362
Abominio, phane	-	Aggiungere Robustezza Epica (x2), Volontà Epica	pf 652
Abominio, xixecal	Aggiungere Arma Focalizzata (calpestare), Arma Focalizzata (morso)	Aggiungere Arma Focalizzata Epica (artiglio), Arma Focalizzata Epica (calpestare), Arma Focalizzata Epica (morso), Robustezza Epica	pf 1676
Ammasso umbral	Aggiungere Abilità Focalizzata (Percepire Intenzioni), Abilità Focalizzata (Sopravvivenza), Allerta, Furtivo, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Seguire Tracce	Aggiungere Abilità Focalizzata Epica (Ascoltare), Abilità Focalizzata Epica (Nascondersi), Abilità Focalizzata Epica (Osservare), Abilità Focalizzata Epica (Percepire Intenzioni), Iniziativa Superiore, Prodezza Epica (x3), Robustezza Epica (x5)	pf 433; Int 14
Archetipo pseudonaturale	-	1	
Archetipo supremo	-	-1	
Behemoth, aquila	Aggiungere Abilità Focalizzata (Osservare) Resistenza Fisica, Volontà di Ferro	Cancellare Abilità Focalizzata Epica (Osservare)	Bonus razziale di +8 alle prove di Osservare che si applica quale che sia la condizione di luminosità
Behemoth, gorilla	Aggiungere Resistenza Fisica	Aggiungere Robustezza Epica	pf 366
Brachyurus	Cancellare Riflessi Fulminei	-	
Cacciatore canuto	Cancellare Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Maestria, Mobilità, Schivare, Sensi Acuti	-	Int 21; cambiare resistenza al freddo in immunità al freddo
Colosso di carne	-	-	pf 630; Int - o come lo spirito che lo controlla, Car 1 o come lo spirito che lo controlla
Colosso di ferro	-	-	pf 608; Int -, Car 1
Colosso di pietra	-	-	pf 432; Int -, Car 1
Cripta vivente	-	-	pf 608; Int -, Car 1
Demilich	-	Aggiungere Velocità Accecante; Cancellare Incantatore Epico	

MOSTRI DEL MANUALE DEI LIVELLI EPICI (CONTINUA)

Mostro	Talenti	Talenti epici	Note
Destriero canuto	Aggiungere Allerta, Resistenza Fisica	-	cambiare resistenza al freddo in immunità al freddo
Drago, grande dragone rosso av.	Aggiungere Attacco in Volo, Combattere alla Cieca; Cancellare Scurovisione Migliorata	-	GS 40; morso 6d6+24 danni; rimpiazzare vistacieca con percezione cieca 18 m; rimpiazzare scurovisione 2.280 m con scurovisione 36 m; cancellare la capacità magica scoprire il percorso
Drago di forza (adulto)	Aggiungere Critico Migliorato (artiglio, codata, colpo d'ali, morso)	-	
Drago prismatico (vecchio)	Aggiungere Critico Migliorato (morso)	Aggiungere Velocità Accecante (x2)	
Elementale primordiale dell'acqua	-	Cancellare Riduzione del Danno (x3); aggiungere Prodezza Epica (x2), Robustezza Epica (x6), Volontà Epica	DV 64; pf 1368; Att cmp 2 schianti +58 mischia; TS Temp +46, Rifl +21, Vol +28
Elementale primordiale dell'aria	-	Cancellare Riflessi da Combattimento Migliorati; aggiungere Prodezza Epica (x2), Robustezza Epica (x4), Volontà Epica	DV 64; pf 1264; Att cmp 2 schianti +58 mischia; TS Temp +32, Rifl +52, Vol +28
Elementale primordiale del fuoco	-	Aggiungere Prodezza Epica (x2), Robustezza Epica (x4)	DV 64; pf 1264; Att cmp 2 schianti +56 mischia; TS Temp +32, Rifl +50, Vol +28
Elementale primordiale della terra	-	Cancellare Arma Focalizzata Epica (schianto), Riduzione del Danno (x3); aggiungere Prodezza Epica (x3), Robustezza Epica (x6), Volontà Epica	DV 64; pf 1368; Att cmp 2 schianti +59 mischia; TS Temp +46, Rifl +21, Vol +28
Forma di fuoco	Cancellare Sensi Acuti; rendere Combattere alla Cieca un talento bonus razziale	-	Vel volare 18 m (perfetta); Int 17
Genius loci	-	-	
Globo gorgogliante	Cancellare Abilità Focalizzata (Osservare), Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Incantesimi in Combattimento, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Robustezza, Schivare, Sensi Acuti, Tempra Possente (- al tiro salvezza)	Cancellare Incantesimi in Combattimento Migliorati	pf 337; Int 25
Golem di adamantio	-	-	pf 337
Golem di mithral	-	-	pf 238; Rapidità rimpiazza "azione parziale" con "azione standard"
Ha-naga	Cancellare Arma Preferita, Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Inarrestabile, Iniziativa Migliorata	Cancellare Iniziativa Superiore	
Hagnumemnon	-	-	
Hunefer	-	-	Cancellare resistente ai colpi
Leshay	Cancellare Incalzare Potenziato, Incantesimi in Combattimento, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Robustezza, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Migliorato	-	pf 825; Int 23
Mercane	Aggiungere Fintare Migliorato	-	Ascoltare +8, Cercare +15, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (nobiltà e regalità) +15, Conoscenze (piani) +15, Diplomazia +18, Intimidire +9, Osservare +8, Percepire Intenzioni +13, Professione (libraio) +8, Raccogliere Informazioni +12, Raggiungere +12, Rapidità di Mano +14, Sapienza Magica +17, Valutare +19; Modificatore di livello +7
Millepiedi devastante	-	-	Bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi, Osservare e Scalare
Mind flyer supremo	Cancellare Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Maestria, Mobilità, Schivare, Sensi Acuti	Cancellare Guarigione Rapida, Resistenza agli Incantesimi Migliorata, Riduzione del Danno	Vel volare 18 m (perfetta)
Neh-thalguu	Cancellare Autorità, Incantesimi in Combattimento	-	Vel volare 18 m (perfetta)
Ombra del vuoto	Cancellare Sensi Acuti; rendere Combattere alla Cieca un talento bonus razziale	-	Vel volare 18 m (perfetta); Int 17
Orso leggendario	Aggiungere Allerta, Atletico, Correre, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Seguire Tracce, Volontà di Ferro	-	

MOSTRI DEL MANUALE DEI LIVELLI EPICI (CONTINUA)

Mostro	Talenti	Talenti epici	Note
Prismasauro	-	Aggiungere Arma Focalizzata Epica (coda), Resistenza Fisica Epica, Robustezza Epica (x4)	pf 950; cancellare metà danni dalle armi
Ragno devastante	-	-	
Scarabeo devastante	-	-	
Sciame di rovina	-	-	Vedi sopra
Scorpione devastante	-	-	
Sirrush	Cancellare Abilità Focalizzata (Saltare), Critico Migliorato (morso), Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Spingere Migliorato, Tempra Possente, Volontà di Ferro	-	Int 21
Sirrush a tre teste	Cancellare Abilità Focalizzata (Saltare), Attacco Rapido, Critico Migliorato (morso), Mobilità, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Spingere Migliorato, Tempra Possente, Volontà di Ferro	-	Int 26
Slaad bianco	Aggiungere Incalzare, Incalzare Potenziato	-	Aggiungere immunità sonora; resistenza all'acido 10, al freddo 10, all'elettricità 10, al fuoco 10
Slaad nero	-	Aggiungere Robustezza Epica, Velocità Accecante	pf 556; aggiungere immunità sonora; resistenza all'acido 10, al freddo 10, all'elettricità 10, al fuoco 10
Spora mu	Aggiungere Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Critico Migliorato (viticcio), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei	Aggiungere Iniziativa Superiore, Riflessi Epici, Robustezza Epica (x3)	pf 532
Tayellah	Aggiungere Riflessi in Combattimento, Seguire Tracce, Volontà di Ferro	Aggiungere Robustezza Epica (x2)	pf 635
Tetro assassino	Cancellare Attacco Poderoso, Estrazione Rapida, Incalzare	Cancellare Critico Devastante, Critico Sovverchiante, Velocità Accecante	
Thorciasid	Cancellare Arma Preferita, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti	-	
Tigre leggendaria	Aggiungere Allerta, Atletico, Correre, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Robustezza (x2), Seguire Tracce, Volontà di Ferro	-	
Titano anziano	-	Aggiungere Incantesimi Immobili Automatici (incantesimi dal livello 0 al 9°), Incantesimi Silenziosi Automatici (incantesimi dal livello 0 al 9°)	
Treant anziano	Aggiungere Resistenza Fisica	Aggiungere Arma Focalizzata Epica (schianto), Resistenza Fisica Epica, Riflessi Epici, Robustezza Epica (x4)	pf 1105; cancellare danni dimezzati
Troll pseudonaturale	Aggiungere Seguire Tracce	-	
Uvuudaum	Aggiungere Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato	-	Int 32
Verme che cammina	-	-	
Vermiurgo	Aggiungere Incalzare Potenziato, Tempra Possente	Aggiungere Robustezza Epica	pf 755; Int 14
Wight invernale	-	Aggiungere Robustezza Epica	Cancellare durezza glaciale
Wight di lava	Aggiungere Tempra Possente	Aggiungere Velocità Accecante	

occultamento contro lo sciame (ma gli attacchi dello sciame ignorano l'occultamento).

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile al danno dello sciame che cominci il proprio turno con uno sciame nel suo quadretto è nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra con CD 45 nega l'effetto. Anche riuscendo il tiro salvezza, lanciare incantesimi o concentrarsi sugli incantesimi all'interno dell'area di uno sciame richiede una prova di Concentrazione con CD 20 + livello dell'incantesimo. Utilizzare abilità che richiedono pazienza e concentrazione vuole una prova di Concentrazione con CD 20. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Tratti degli sciame: Uno sciame non ha fronte o retro definiti né un'anatomia distinguibile, quindi ignora i colpi critici e gli attacchi ai fianchi. Uno sciame composto di creature Minuscole subisce metà danni dalle armi taglienti e perforanti. Uno sciame composto di creature Piccolissime o Minute è immune ai danni di tutte le armi.

Ridurre uno sciame a 0 punti ferita o meno lo fa disperdere, sebbene i danni subiti fino a quel punto non diminuiscono le sue capacità di attaccare o resistere agli attacchi. Gli sciame non restano

mai barcollanti né vengono portati alla condizione di morente a causa del danno. Inoltre non possono essere sbilanciati, afferrati o spinti, e non possono afferrare gli avversari.

Uno sciame è immune a qualsiasi incantesimo o effetto mirato contro un numero specifico di creature (compresi gli incantesimi a bersaglio singolo come *disintegrazione*), con l'eccezione degli incantesimi che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale) se lo sciame ha un punteggio di Intelligenza e una mente unificata. Uno sciame subisce una volta e mezzo (+50%) i danni da incantesimi o effetti che agiscono su di un'area, o dalle armi a spargimento e molti incantesimi di invocazione.

Gli sciame composti di creature Minute o Piccolissime sono suscettibili ai forti venti come quelli creati dall'incantesimo *folata di vento*. Ai fini di determinare gli effetti del vento su di uno sciame, trattare lo sciame come una creatura della stessa taglia delle creature che lo compongono (vedi "Venti", pagina 95 della *Guida del Dungeon Master*). Ad esempio, uno sciame di locuste (uno sciame di creature Minute) può essere portato via da un vento molto forte. Gli effetti del vento infliggono 1d6 danni non letali allo sciame per li-

vello dell'incantesimo (o Dado Vita della creatura che li origina, nel caso di effetti come il turbine di un elementale dell'aria). Uno sciame reso privo di sensi per mezzo dei danni non letali si disorganizza e disperde, e non tornerà a formarsi fino a quando i suoi punti ferita non torneranno ad eccedere il danni non letali.

Tratti dei parassiti: Uno sciame di rovina è immune agli effetti di influenza mentale (charme, compulsione, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). Possiede la scurovisione fino a 18 metri.

Manuale dei Piani

Molte delle regole introdotte nel *Manuale dei Piani* si trovano adesso nella *Guida del DUNGEON MASTER*, quindi potete far riferimento a quel manuale per spiegazioni sui tratti planari, terreni planari e descrizioni dei piani della Grande Ruota.

La nuova versione delle regole di D&D comporta i seguenti cambiamenti al *Manuale dei Piani*.

MODIFICATORI DI LIVELLO E LEP

I modificatori di livello riportati nella tabella dei mostri (vedi pagine 20-22) rimpiazzano quelle indicate nel Capitolo 3 del *Manuale dei Piani*.

CLASSI DI PRESTIGIO

Apportare i seguenti cambiamenti alle classi di prestigio del Capitolo 3 del *Manuale dei Piani*.

Campione planare: Al 9° livello il campione planare riceve riduzione del danno 10/magia.

Emissario divino: Il privilegio di classe unione mistica conferisce 10 punti di riduzione del danno superata da armi allineate in maniera opposta all'allineamento della divinità. Ad esempio, un emissario divino di Kord avrebbe una riduzione del danno 10/legale o malvagia. Gli emissari divini di divinità totalmente neutrali come Obad-hai ricevono invece riduzione del danno 15/magia.

Sabotatore di portali: Un sabotatore di portali di 7° livello riceve riduzione del danno 5/magia.

Viandante planare: Il privilegio di classe di 4° livello del viandante planare, stabilità plasmabile, funziona in maniera diversa dato che i piani altamente plasmabili come il Limbo adesso funzionano come descritto nella *Guida del DUNGEON MASTER*. Le aree dominanti di terra, aria, acqua e fuoco restano stabili se il viandante planare di 4° livello si trova entro 12 metri da qualsiasi parte di loro. Oltre questo raggio di azione mutano come di norma.

INCANTESIMI

Apportare i seguenti cambiamenti ai nuovi incantesimi del Capitolo 3 del *Manuale dei Piani*.

Allarme per portale migliorato: Cambiare il nome in *allarme per portale superiore*.

Analizzare portale: Cambiare l'area in un'emanazione a cono.

Corpo elementale: In aggiunta agli altri effetti degli incantesimi, si riceve un sottotipo adeguato (Acqua, Aria, Fuoco o Terra) mentre l'incantesimo è in atto.

Imporre manifestazione: Cambiare la scuola dell'incantesimo in Abiurazione.

Manifestazione di massa: Cambiare la scuola dell'incantesimo in Abiurazione.

Messaggio interplanare: Cambiare la scuola dell'incantesimo in Trasmutazione [Dipendente dal Linguaggio].

Movimenti dello xorn: Cambiare la scuola dell'incantesimo in Trasmutazione.

Rianimare esterno: Cambiare la componente materiale includendo diamanti per il valore di 5.000 mo.

Salvezza: Cambiare la scuola dell'incantesimo in Divinazione.

Scarica eterea: Cambiare la scuola dell'incantesimo in Evocazione (Creazione).

ARCHETIPI

Apportare i seguenti cambiamenti agli archetipi del Capitolo 9 del *Manuale dei Piani*. Se un particolare aspetto dell'archetipo non viene menzionato, funziona come descritto nel Capitolo 9.

Mezzo-elementali: I mezzo-elementali ricevono abilità e talenti come la creatura base. Ricevono il sottotipo appropriato (Acqua, Aria, Fuoco o Terra) ma nessun'altra qualità speciale. Ricevono le capacità magiche riportate nella tabella appropriata. Ha un modificatore di livello +3.

Creature d'ombra: La capacità soprannaturale mimetizzarsi con le ombre offre occultamento totale. Le loro capacità soprannaturali opzionali includono bonus di fortuna +2 ai tiri salvezza, *incuti paura* 1 volta al giorno come incantatore di 5° livello, riduzione del danno 5/magia, eludere (come il privilegio di classe del ladro), *immagine speculare* 1 volta al giorno come incantatore di 5° livello, *spostamento planare* 1 volta al giorno come incantatore di 15° livello (solo da e per il Piano delle Ombre), guarigione rapida 2. Hanno un modificatore di livello +2.

Elemento dell'acqua: Riceve riduzione del danno 5/magia se ha 8 Dadi Vita o più. Riceve riduzione del danno 10/magia se ha 12 Dadi Vita o più. Riceve il sottotipo Acqua. Ha un modificatore di livello +4.

Elemento dell'aria: Riceve riduzione del danno 5/magia se ha 8 Dadi Vita o più. Riceve riduzione del danno 10/magia se ha 12 Dadi Vita o più. Riceve il sottotipo Aria. Ha un modificatore di livello +4.

Elemento del freddo: Riceve riduzione del danno 5/magia se ha 8 Dadi Vita o più. Riceve riduzione del danno 10/magia se ha 12 Dadi Vita o più. Riceve il sottotipo Freddo. Ha un modificatore di livello +5.

Elemento del fuoco: Riceve riduzione del danno 5/magia se ha 8 Dadi Vita o più. Riceve riduzione del danno 10/magia se ha 12 Dadi Vita o più. Riceve il sottotipo Fuoco. Ha un modificatore di livello +4.

Elemento del legno: Riceve riduzione del danno 5/magia se ha 8 Dadi Vita o più. Riceve riduzione del danno 10/magia se ha 12 Dadi Vita o più. Ha un modificatore di livello +5.

Elemento della terra: Riceve riduzione del danno 5/magia se ha 8 Dadi Vita o più. Riceve riduzione del danno 10/magia se ha 12 Dadi Vita o più. Riceve il sottotipo Terra. Ha un modificatore di livello +5.

Assiomatico: Riceve resistenza al fuoco, freddo, elettricità e sonora 5. Riceve resistenza al fuoco, freddo, elettricità e sonora 10 se ha 12 Dadi Vita o più. Ha un modificatore di livello +4.

Anarchico: Riceve riduzione del danno 5/magia se ha 12 Dadi Vita o più. Ha un modificatore di livello +5.

Pseudonaturale: Riceve resistenza a elettricità e acido 5. Riceve resistenza all'elettricità e acido 10 se ha 12 o più Dadi Vita. Riceve riduzione del danno 5/magia se ha 4 Dadi Vita o più. Riceve riduzione del danno 10/magia se ha 12 Dadi Vita o più. Ha un modificatore di livello +4.

SUPPLICANTI

I supplicanti legati a specifici piani della Grande Ruota hanno le seguenti capacità speciali. Altrimenti seguono le indicazioni del Capitolo 9 del *Manuale dei Piani*.

Ysgard: Immunità a fuoco e acido; resistenza all'elettricità 10, resistenza sonora 10.

Limbo: Immunità a fuoco e freddo; resistenza all'elettricità 10, resistenza all'acido 10; stabilità morfica (come il privilegio di classe del viandante planare) entro 12 metri.

Pandemonium: Immunità all'elettricità e sonora; resistenza al freddo 10, resistenza all'acido 10.

Abisso: Immunità all'elettricità e al veleno; resistenza al fuoco 10, resistenza all'acido 10; vapori acidi, nessuna appartenenza planare (come descritto nel *Manuale dei Piani*).

Carceri: Immunità al freddo e all'acido; resistenza all'elettricità 10, resistenza al fuoco 10; bonus razziale di +10 alle prove di Raggiare.

Ade: Immunità al freddo e al fuoco; resistenza all'elettricità 10, resistenza all'acido 10; ferimento, malattia, nessuna appartenenza planare (come descritto nel *Manuale dei Piani*).

Gehenna: Immunità al veleno e all'acido; resistenza al fuoco 10; resistenza al freddo 10; bonus razziale di +10 alle prove di Scalare.

Nove inferi: Resistenza al freddo 10, resistenza al fuoco 10; i supplicanti nativi di Cania hanno immunità al freddo e nessuna resistenza al fuoco.

Acheronte: Immunità all'elettricità e sonora; resistenza al freddo 10, resistenza al fuoco 10; rincuorare (come descritto nel *Manuale dei Piani*).

Mechanus: Immunità al fuoco e al freddo.

Arcadia: Immunità sonora e all'acido; resistenza al freddo 10, resistenza all'elettricità 10; *individuazione del bene* o *individuazione del caos* a volontà come incantatore di 5° livello.

Celestia: Come gli arconti lanterna, descritti nel *Manuale dei Mostri*.

Bytopia: Immunità al fuoco e al freddo; resistenza all'elettricità 10; *cerchio magico contro il male* a volontà come incantatore di 5° livello.

Elysium: Immunità all'elettricità e freddo; resistenza al fuoco 10;

mantiene fino a quattro livelli di personaggio acquisiti prima di diventare un supplicante.

Terre Bestiali: Immunità all'elettricità e al veleno; resistenza al freddo 10, resistenza al fuoco 10; guarigione rapida 2.

Arborea: Immunità all'elettricità e al veleno; resistenza al freddo 10, resistenza al fuoco 10; riduzione del danno 5/magia. I baccanti hanno inoltre resistenza all'acido 10 la capacità soprannaturale adescare (come descritta nel *Manuale dei Piani*).

Terre Esterne: Immunità all'elettricità; immunità alla metamorfosi e alla pietrificazione; resistenza all'acido 10; riduzione del danno 5/magia.

MOSTRI DEL MANUALE DEI PIANI

Mostro	Tipo (sottotipo)	Nuovo Spazio/Portata	Riduzione del danno	Abilità
Bariaur	Esterno	1,5 m/1,5 m	-	Ascoltare +4, Osservare +4, Saltare +3, Sopravvivenza +2
Demone, uridezu	Esterno	1,5 m/1,5 m	5/ferro freddo o bene	Acrobazia +15, Ascoltare +12, Cercare +4, Equilibrio +15, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +12, Saltare +12
Demone, armanita	Esterno	3 m/1,5 m	5/ferro freddo o bene	Ascoltare +9, Intimidire +9, Nascondersi +4, Osservare +9, Raggiare +9, Saltare +17, Sopravvivenza +9
Demone, goristro	Esterno	4,5 m/4,5 m	10/bene	Ascoltare +21, Equilibrio +9, Intimidire +20, Osservare +21, Percepire Intenzioni +11, Saltare +32
Diavolo, spinagon	Esterno	1,5 m/1,5 m	5/argento o bene	Ascoltare +7, Diplomazia +11, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +7, Percepire Intenzioni +7, Raggiare +7
Diavolo, narzugon	Esterno	1,5 m/1,5 m	10/bene	Addestrare Animali +9, Cavalcare +17, Cercare +14, Conoscenze (piani) +9, Diplomazia +13, Intimidire +19, Osservare +14, Percepire Intenzioni +14, Raccogliere Informazioni +17, Raggiare +12, Sopravvivenza +14
Eladrin, firre	Esterno	1,5 m/1,5 m	10/ferro freddo o male	Ascoltare +8, Camuffare +15, Cercare +8, Concentrazione +12, Conoscenze (piani) +14, Diplomazia +19, Intimidire +17, Intrattenere (canto) +18, Nascondersi +8, Osservare +9, Percepire Intenzioni +14, Raggiare +15, Sapienza Magica +14
Energion, Xag-Ya	Elementale (nuovo)	1,5 m/1,5 m	-	Nascondersi +7, Osservare +4
Energion, Xeg-Yi	Elementale (nuovo)	1,5 m/1,5 m	-	Nascondersi +7, Osservare +4
Ephemera, bestia crepuscolare	Esterno	1,5 m/3 m	-	Ascoltare +13, Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +17, Osservare +13, Saltare +13, Scalare +13, Sopravvivenza +8
Ephemera, ecalypse	Esterno	3 m/1,5 m	-	Ascoltare +13, Equilibrio +16, Nascondersi +12, Osservare +13, Percepire Intenzioni +13, Saltare +22, Sopravvivenza +13
Ephemera, umbral banyan	Vegetale	4,5 m/4,5 m	10/tagliente o contundente	Ascoltare +10, Osservare +10
Genio, dao	Esterno	3 m/3 m	-	Artigianato (intagliare gemme) +11, Artigianato (qualsiasi) +11, Conoscenze (piani) +6, Diplomazia +6, Intimidire +15, Osservare +13, Percepire Intenzioni +13, Raggiare +7, Sapienza Magica +11, Valutare +11 (+13 nella specialità di Artigianato)
Genio, marid	Esterno	3 m/3 m	-	Artigianato (due qualsiasi) +10, Artista della Fuga +17, Ascoltare +16, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (piani) +17, Diplomazia +6, Intimidire +18, Muoversi Silenziosamente +17, Osservare +16, Percepire Intenzioni +16, Raggiare +16, Sapienza Magica +19
Mercane	Esterno	3 m/3 m	-	Ascoltare +8, Cercare +15, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (nobili e regalità) +15, Conoscenze (piani) +15, Diplomazia +18, Intimidire +9, Osservare +8, Percepire Intenzioni +13, Professione (libraio) +8, Raccogliere Informazioni +12, Raggiare +12, Rapidità di Mano +14, Sapienza Magica +17, Valutare +19
Paraelementale di fumo, Pcl.	Elementale	1,5 m/1,5 m	-	Ascoltare +2, Osservare +3
Paraelementale di fumo, Md.	Elementale	1,5 m/1,5 m	-	Ascoltare +3, Osservare +4
Paraelementale di fumo, Gr.	Elementale	3 m/3 m	5/-	Ascoltare +5, Osservare +6
Paraelementale di fumo, En.	Elementale	4,5 m/4,5 m	5/-	Ascoltare +9, Osservare +10
Paraelementale di fumo, Sp.	Elementale	4,5 m/4,5 m	10/-	Ascoltare +12, Osservare +12
Paraelementale di fumo, An.	Elementale	4,5 m/4,5 m	10/-	Ascoltare +13, Osservare +14
Paraelementale di ghiaccio, Pcl.	Elementale	1,5 m/1,5 m	-	Ascoltare +2, Osservare +3
Paraelementale di ghiaccio, Md.	Elementale	1,5 m/1,5 m	-	Ascoltare +3, Osservare +4
Paraelementale di ghiaccio, Gr.	Elementale	3 m/3 m	5/-	Ascoltare +5, Osservare +6
Paraelementale di ghiaccio, En.	Elementale	4,5 m/4,5 m	5/-	Ascoltare +9, Osservare +10
Paraelementale di ghiaccio, Sp.	Elementale	4,5 m/4,5 m	10/-	Ascoltare +12, Osservare +12
Paraelementale di ghiaccio, An.	Elementale	4,5 m/4,5 m	10/-	Ascoltare +13, Osservare +14

MOSTRI DEL MANUALE DEI PIANI (CONTINUA)

Mostro	Tipo (sottotipo)	Nuovo Spazio/Portata	Riduzione del danno	Abilità
Paraelementale di magma, Pcl.	Elementale	1,5 m/1,5 m	-	Ascoltare +2, Osservare +3
Paraelementale di magma, Md.	Elementale	1,5 m/1,5 m	-	Ascoltare +3, Osservare +4
Paraelementale di magma, Gr.	Elementale	3 m/3 m	5/-	Ascoltare +5, Osservare +6
Paraelementale di magma, En.	Elementale	4,5 m/4,5 m	5/-	Ascoltare +9, Osservare +10
Paraelementale di magma, Sp.	Elementale	4,5 m/4,5 m	10/-	Ascoltare +12, Osservare +12
Paraelementale di magma, An.	Elementale	4,5 m/4,5 m	10/-	Ascoltare +13, Osservare +14
Paraelementale di melma, Pcl.	Elementale	1,5 m/1,5 m	-	Ascoltare +2, Osservare +3
Paraelementale di melma, Md.	Elementale	1,5 m/1,5 m	-	Ascoltare +3, Osservare +4
Paraelementale di melma, Gr.	Elementale	3 m/3 m	5/-	Ascoltare +5, Osservare +6
Paraelementale di melma, En.	Elementale	4,5 m/4,5 m	5/-	Ascoltare +9, Osservare +10
Paraelementale di melma, Sp.	Elementale	4,5 m/4,5 m	10/-	Ascoltare +12, Osservare +12
Paraelementale di melma, An.	Elementale	4,5 m/4,5 m	10/-	Ascoltare +13, Osservare +14
Terrore astrale	Esterno	6 m/4,5 m	-	Cercare +18, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +7, Osservare +23, Sopravvivenza +23
Yugoloth, canoloth	Esterno	1,5 m/1,5 m	5/bene	Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +11, Sopravvivenza +11
Yugoloth, mezzoloth	Esterno	1,5 m/1,5 m	10/bene	Ascoltare +11, Conoscenze (piani) +9, Intimidire +13, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +11
Yugoloth, nycaloth	Esterno	3 m/3 m	10/bene	Ascoltare +14, Cercare +8, Concentrazione +17, Conoscenze (arcane) +8, Conoscenze (piani) +8, Diplomazia +7, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +12, Osservare +14, Percepire Intenzioni +14, Raggiare +17, Sapienza Magica +10
Yugoloth, ultroloth	Esterno	1,5 m/1,5 m	15/bene	Ascoltare +10, Cercare +19, Concentrazione +17, Conoscenze (arcane) +19, Conoscenze (piani) +19, Diplomazia +24, Intimidire +22, Muoversi Silenziosamente +19, Osservare +10, Percepire Intenzioni +18, Raggiare +20, Sapienza Magica +21
Tiamat	Drago	9 m/6 m (9 con morso)	15/epica e buona	Ascoltare +61, Cercare +61, Concentrazione +64, Conoscenze (arcane) +61, Conoscenze (piani) +61, Conoscenze (religione) +61, Conoscenze (storia) +61, Diplomazia +69, Intimidire +65, Osservare +61, Percepire Intenzioni +59, Raccogliere Informazioni +61, Raggiare +61, Sapienza Magica +65, Sopravvivenza +59
Bahamut	Drago	9 m/6 m (9 con morso)	15/epica e malvagia	Artista della Fuga +56, Ascoltare +71, Camuffare +68, Cercare +68, Concentrazione +70, Conoscenze (arcane) +68, Conoscenze (natura) +68, Conoscenze (piani) +68, Conoscenze (religione) +68, Conoscenze (storia) +68, Diplomazia +80, Intimidire +74, Osservare +71, Percepire Intenzioni +69, Raccogliere Informazioni +68, Raggiare +68, Sapienza Magica +74, Sopravvivenza +69

Mostro	Talenti	Note
Demone, armanita	Aggiungere Seguire Tracce come talento razziale bonus	Sottotipo tanar'ri; modificatore di livello +8
Diavolo, spinagon	Aggiungere Tiro Preciso	Sottotipo baatezu; modificatore di livello +6
Eladrin, firre	-	Sottotipo eladrin; sguardo CD 18; le armi naturali e le armi hanno allineamento caotico e buono al fine di superare la riduzione del danno
Energion, Xag-Ya	-	Att +6 contatto in mischia incorporato (1d6 e positivo, scarica di energia) o +6 contatto a distanza (1d8, raggio di energia positiva); tratti elementali; Temp +2, Rifl +7, Vol +1
Ephemera, bestia crepuscolare	-	-
Ephemera, umbral banyan	Aggiungere Allerta, Attacco Poderoso, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Lottare Migliorato, Riflessi Fulminei	RD rimpiazza metà danni da perforanti; Rifl +6
Genio, marid	Aggiungere Spingere Migliorato	-
Paraelementale di fumo, Pc.	Arma Accurata e Schivare sono talenti bonus razziali	-
Paraelementale di fumo, Gr.	Arma Accurata e Schivare sono talenti bonus razziali; aggiungere Attacco in Volo, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (artigli), Riflessi in Combattimento	-
Paraelementale di fumo, Sp.	Arma Accurata e Schivare sono talenti bonus razziali; aggiungere Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (artigli di fumo), Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (artigli), Riflessi in Combattimento	Artigli di fumo CD 28
Paraelementale di ghiaccio, Pc.	Riflessi da Combattimento è un talento bonus razziale	-
Paraelementale di ghiaccio, Gr.	Riflessi da Combattimento è un talento bonus razziale, aggiungere Mobilità	-

MOSTRI DEL MANUALE DEI PIANI (CONTINUA)

Mostro	Talenti	Note
Paraelementale di ghiaccio, Sp.	Riflessi da Combattimento è un talento bonus razziale, aggiungere Attacco Rapido, Capacità Focalizzata (gelare il metallo), Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (ghiacciolo)	Gelare il metallo CD 22
Paraelementale di magma, Pc.	-	-
Paraelementale di magma, Gr.	Aggiungere Incalzare Potenziato	-
Paraelementale di magma, Sp.	Aggiungere Capacità Focalizzata (bruciare), Oltrepassare Migliorato, Spezzare Migliorato	Bruciare CD 21
Paraelementale di melma, Pc.	-	-
Paraelementale di melma, Gr.	Aggiungere Incalzare	-
Paraelementale di melma, Sp.	Aggiungere Capacità Focalizzata (acido), Riflessi in Combattimento, Schivare	Acido CD 27
Terrore astrale	Aggiungere Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato; aggiungere Seguire Tracce come talento razziale bonus	Attaccare la corda d'argento non provoca attacchi di opportunità; ingoiare inizia nel round dopo l'afferrare migliorato
Yugoloth, canoloth	Aggiungere Seguire Tracce come talento razziale bonus	Tratti degli yugoloth (immune al veleno, acido; resistenza al fuoco, freddo, elettricità 10; telepatia 30 m); modificatore di livello +8
Yugoloth, nycaloth	Aggiungere Attacco Poderoso	Att +15/+10 mischia (2d8+5, ascia bipenne Grande) e +10 mischia (1d6+2, 2 artigli); tratti degli yugoloth (immune al veleno, acido; resistenza al fuoco, freddo, elettricità 10; telepatia 30 m)
Tiamat	Aggiungere Colpo Terrificante, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Inarrestabili Superiore, Oltrepassare Migliorato, Spingere Migliorato	